

DNMADe
mention *Graphisme*

Parcours
DESIGNER TYPOGRAPHE

Avant-propos

Le DNMADE mention Graphisme est une formation sur 3 ans, à plein temps. Le titulaire du DNMADE Graphisme est un professionnel du design graphique. En tant que designer, il suit toutes les étapes d'un projet, de sa conception à sa réalisation. La formation propose 3 parcours différents :

- Designer graphique,
- Design de marque et Communication,
- Designer Typographe.

Quel que soit le parcours choisi, qui à terme le spécialise, l'étudiant-e aborde notamment la création de message, la typographie, la mise en page, la direction artistique de l'image, etc.

Parcours

Effectif : 15 étudiant-e-s

Ce parcours propose d'explorer et de s'approprier les champs traditionnels et actuels, la culture, les savoirs-faire et les pratiques du designer typographique dans le cadre de projets créatifs expérimentaux ou de commandes.

Sur 6 semestres, l'étudiant-e développe des compétences spécifiques dans la conception de caractères, la composition typographique, la déclinaison de polices corporate, la calligraphie, la stabilisation d'écritures, la gestion de la page, du texte et du signe sur papier, à l'écran ou encore dans l'espace.

PREMIÈRE ANNÉE (S1-S2)

Parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

Aperçu de la première année

Durant la 1ère année du parcours Designer typographe, les étudiant-e-s suivent un socle commun de cours fondamentaux avec celles-ces de la mention Numérique. Les projets et exercices menés le sont parfois en classe entière, parfois dissociés. Ce socle commun vise à fédérer et mettre en évidence les liens et cultures partagées qui, au-delà des spécialisations de parcours sur les deux années à venir, sont indispensables pour la future vie professionnelle des étudiant-e-s : le design graphique et ses supports imprimés comme numériques. Ces fondamentaux seront développés et enrichis tout au long de la formation et en fonction de la spécialité choisie, afin de donner à l'étudiant-e toutes les compétences nécessaires pour exercer son futur métier.

Découverte

Au cours des premières semaines, afin de fédérer équipes et étudiant-e-s, de favoriser une attitude de découverte et d'exploration mais aussi l'entraide et l'autonomie, les parcours designer typographe et numérique, en équipes mixtes, sont impliqués dans un workshop dont le thème est commun à toute l'école.

Exposition-entretien

Après 2 mois de pratique et d'activités liées à cette thématique, une exposition des travaux et un entretien permettent aux équipes et aux étudiant-e-s de faire le bilan et le diagnostic des niveaux et des besoins.

Micro-projets

Les micro-projets, fictifs ou liés à des partenariats, ponctuent le reste de l'année. Il s'agit de découvrir et de s'appropriier les méthodologies de conception en design graphique, 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'argumentaires, de la présentation de ses idées à leur réalisation finalisée.

Workshops inter-parcours

L'organisation de workshops inter-parcours vise à favoriser l'ouverture et le travail collaboratif par des travaux en équipes mixtes sur des concours ou des partenariats.

Stage

Un stage d'observation de deux semaines a pour objectif la découverte d'un secteur du design graphique ou typographique. Les observations effectuées au cours de cette immersion font l'objet d'une production éditoriale..

- Entretien-bilan** Un entretien avec présentation de tous les travaux réalisés à chaque semestre permet aux étudiant·e·s et à l'équipe pédagogique de faire le bilan de l'année écoulée.
- Hors les murs** Visite de lieux patrimoniaux (musées, bibliothèques), sorties culturelles (expositions, théâtre, opéra)... en accompagnement ou en autonomie.
- événements** L'école Estienne offre de nombreux événements auxquels peuvent être associés les étudiant·e·s tels que les Estiennes, les Portes ouvertes, Presse-Citron, et le Printemps de la Typographie.
- Le LEG** Divers projets permettent de découvrir les techniques traditionnelles et artisanales de la composition de caractère et de l'impression (le pochoir, la sérigraphie et l'imprimerie typographique en caractères mobiles) notamment au sein du Laboratoire d'Expérimentation Graphique de l'école.
-

mention	GRAPHISME
parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
pôle d'enseignement	UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES
enseignement constitutif	EC 1.1 / EC 5.1 HUMANITÉS - PHILOSOPHIE

objectifs de l'enseignement	Initier au questionnement philosophique appliqué à des sujets d'esthétique et de sciences humaines. Montrer en quoi cette démarche oriente et enrichi le travail du designer.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• aptitude à développer une démarche cohérente et argumentée face à un problème.• capacité à lire et à analyser un texte en en dégagant les enjeux conceptuels.• développer l'esprit critique en sensibilisant aux présupposés et aux implications des différents types de discours qu'on peut tenir sur un sujet.• donner les éléments fondamentaux d'une culture théorique en esthétique et en sciences humaines.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Le cours s'appuie sur des textes classiques et contemporains, qui peuvent appartenir au champ proprement philosophique, mais aussi anthropologique, sociologique, psychologique... En les mettant en regard de productions d'art (appliqué ou non), on avancera dans la compréhension des enjeux du design. Le dialogue entre les différentes conceptions initie une réflexion à laquelle les étudiants participent activement.
modalités d'évaluation	Les évaluations consistent à questionner un sujet contemporain en mettant en relation un texte théorique et une image, sous une forme courte mais structurée.

mention **GRAPHISME**

parcours **DESIGNER TYPOGRAPHE**

pôle d'enseignement UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES**enseignement constitutif** **EC 1.1 / EC 5.1 HUMANITÉS - LETTRES**

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• développement d'une culture générale en lien avec la formation• pratique de l'écrit et de l'oral• réflexion sur l'image et sur le rapport texte / image• acquisition de méthodes de travail pour un accompagnement vers l'autonomie
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• aptitude à mobiliser et à faire converger les éléments culturels et méthodologiques• capacité à varier les formes de l'écrit et de l'oral en fonction de la situation de communication• travail en autonomie
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>Cours en classe entière et en groupe alternant</p> <ul style="list-style-type: none">• ateliers d'écriture encadrés• cours magistraux destinés à proposer un fondement culturel aux activités d'écriture et de réécriture• activités de recherche documentaire en vue de production de textes ou d'exposés• travail en groupe• visites de lieux culturels
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">• restitution de travaux écrits• exposés oraux• dossiers de bilans

mention	GRAPHISME
----------------	------------------

parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
-----------------	----------------------------

pôle d'enseignement	UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES
enseignement constitutif	EC 1.2 / EC 5.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES - HISTOIRE

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• analyser des œuvres• faire émerger un questionnement• hiérarchiser ses idées et argumenter (écrit et oral)• développer son ouverture sur l'histoire de l'art et la création contemporaine, mettre en perspective les œuvres d'époques différentes, se tenir informé de l'actualité
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• analyser une œuvre en utilisant un vocabulaire spécifique et précis• rendre compte de façon synthétique d'une exposition• dégager une ou des problématiques (œuvre, thème, exposition)• connaître les repères chronologiques propres à l'histoire des arts, du design et des techniques.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>Sur le plan pédagogique du travail de groupe :</p> <ul style="list-style-type: none">• prise de notes dans le cadre du cours magistral• exposés et débats, analyse collective critique de l'œuvre et du contexte de sa création <p>Sur le plan individuel :</p> <ul style="list-style-type: none">• analyse individuelle (fiche d'analyse des œuvres)• visite d'expositions et de musées (carnet d'exposition)• 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	Contrôle continu.

mention	GRAPHISME
----------------	------------------

parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
-----------------	----------------------------

pôle d'enseignement	UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 2.1 / EC 6.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

objectifs de l'enseignement	<p>S1 • découvrir et expérimenter les fondamentaux : outils, gestes, modes de représentation, couleur, langage graphique, leur valeur expressive et sémantique. Acquérir des modes de représentation graphiques variés : synthétiques, analytiques, expressifs ou documentaires</p> <p>S2 • définir une écriture et une posture de réponse expressive personnelle par le dessin, la plasticité, le signe, la narration par l'image, la couleur, la photographie, le multimédia. Stimuler le regard et la perception en tentant d'en trouver des traductions créatrices dans des mediums variés.</p>
compétences visées	<p>S1 • Expérimenter différents outils et explorer des hypothèses variées, observer et représenter, adapter des modes représentation et un langage graphique en fonction d'une intention, connaître et expérimenter les lois fondamentales de la couleur.</p> <p>S2 • Développer avec plus d'autonomie et une expressivité plus personnelle, dans le cadre d'un projet, les compétences acquises en S1. Evoquer un univers et communiquer une intention ou une signification par un medium, un moyen technique, un langage graphique, un signe, un registre coloré, une séquence imagée appropriés. Observer et représenter.</p>
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• Expérimentation pratique systématique de médiums et de techniques variés.• Carnet de croquis• Enquête et analyse
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">• contrôle continu• bilan global des productions de l'étudiant en présence d'un groupe d'enseignants ayant participé à la formation

mention	GRAPHISME
parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
pôle d'enseignement	UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 2.2 / EC 6.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• exploration des matériaux sur le plan pratique et expérimental• acquisition d'un vocabulaire spécifique aux supports d'écriture et d'impression• acquisition de connaissances culturelles et techniques dans le domaine du livre/première approche du projet éditorial• analyse et étude de supports imprimés
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• expérimenter la mise en œuvre des moyens techniques• analyser un projet éditorial en utilisant un vocabulaire spécifique et précis• connaître les repères chronologiques propres à l'histoire des techniques et supports d'impression
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Sur le plan pédagogique du travail de groupe : <ul style="list-style-type: none">• Prise de notes dans le cadre du cours magistral (carnet)• Alternance de situation d'expérimentation (pratique) des différentes techniques et supports suivies d'exercices d'analyse théoriques (étude de cas)
modalités d'évaluation	Contrôle continu (analyse écrite et orale)

mention	GRAPHISME
----------------	------------------

parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
-----------------	----------------------------

pôle d'enseignement	UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 2.3 / 6.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

objectifs de l'enseignement	Découvrir et expérimenter l'environnement numérique de base du designer graphique : <ul style="list-style-type: none">• créer et retoucher des images matricielles et vectorielles• concevoir des documents de présentation interactifs ou imprimables• comprendre les interactions utiles entre les logiciels• développer des méthodes et procédures adaptées aux finalités des projets et micro-projets• découvrir la programmation sous Processing (micro-workshop)
compétences visées	S1 <ul style="list-style-type: none">• distinguer les modalités de travail et les enjeux créatifs des images matricielles et des images vectorielles, des images virtuelles et des images imprimées• pratiquer et expérimenter les outils de base et logiciels liés à la retouche d'image, au dessin vectoriel et à la mise en page• acquérir une méthode de stockage et d'archivage efficace S2 <ul style="list-style-type: none">• mettre en page textes, images, vidéos, sons en mettant en place des logiques systématiques (gabarits, styles, couleur)• pratiquer, et saisir les enjeux créatifs de la programmation pour le design graphique (micro-workshop)
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	La formation consiste en apports théoriques et pratiques, l'acquisition se réalise progressivement sous la forme de travaux dirigés et petits exercices créatifs mettant en jeu les méthodes et outils présentés, en cohérence avec la pratique de projet qu'ils enrichissent, développent ou introduisent.
modalités d'évaluation	contrôle continu, travaux dirigés et exercices ponctuels rendus sous forme de dossiers numériques.

mention **GRAPHISME**

parcours **DESIGNER TYPOGRAPHE**

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 2.4 / EC 6.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS**

objectifs de l'enseignement

- consolidation et développement de la maîtrise de l'anglais
- formation des étudiants à communiquer dans un cadre personnel mais aussi professionnel

compétences visées

Développement des quatre compétences (production de l'oral, de l'écrit, compréhension de l'oral et de l'écrit); acquisition d'un lexique spécifique à la formation et d'une culture de l'art et du design international.
Est visée l'autonomie de l'étudiant dans la communication.

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	GRAPHISME
----------------	------------------

parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
-----------------	----------------------------

pôle d'enseignement	UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 2.5 / E 6.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

objectifs de l'enseignement	Appréhender les fondamentaux de la discipline que le futur diplômé sera amené à mobiliser dans le cadre de ses activités professionnelles.
compétences visées	Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'entreprise.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	S 1 Cours polycopiés distribués sur les fondamentaux de la discipline avec traitement en classe à partir d'une vidéo-projection S 2 Formation en petits groupes, en salle avec postes informatiques. Le statut de l'activité et les procédures d'enregistrement.
modalités d'évaluation	Sur table, sujet avec documents et questionnements.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 3 / UE 7 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES et PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** EC 3.1 / EC 7.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• observer les grandes structures de notre système d'écriture• acquisition d'un vocabulaire lié à la pratique de la calligraphie et du dessin de lettres• maîtriser les phénomènes optiques liés à cette pratique• réaliser plusieurs signes dans une cohérence stylistique
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• observer, analyser et évaluer différentes techniques• maîtriser les outils• lire et personnaliser les modèles proposés.• comprendre et appliquer une méthodologie de travail.• expérimenter et mettre en œuvre une technique.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Travaux dirigés, exercices, expérimentations. Pratique de la calligraphie, du dessin de lettre, des techniques de stabilisation typographique. Étude de différents modèles historiques, analyse de leurs structures. Étude des différents ductus et des éléments constitutants propre aux écritures étudiées. Étude des rapports entre le geste écrit et le geste dessiné.
modalités d'évaluation	Contrôle continu

mention	GRAPHISME
----------------	------------------

parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
-----------------	----------------------------

pôle d'enseignement	UE 3 / UE 7 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES et PROFESSIONNELS
enseignement constitutif	EC 3.2 / EC 7.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• favoriser la curiosité, la coopération en groupe et l'autonomie• découvrir la démarche de projet• découvrir et expérimenter la valeur sémantique de la composition typographique en relation avec un contexte de communication• acquérir les fondamentaux du dessin, du vocabulaire de la lettre et du système de signes
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• collecter, analyser, hiérarchiser une documentation• concevoir et mettre en place une enquête, et une analyse• explorer des hypothèses de recherche• communiquer et argumenter sa recherche• concevoir et réaliser un signe identitaire en relation avec un univers• structurer un système graphique• expérimenter différentes techniques de dessin (schémas, plans, intention...) afin de communiquer ses idées
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Expérimentation pratique systématique de médiums et de techniques variés en groupe et en individuel. Tenue d'un cahier de projet et d'un carnet de repérage typographique. Alternance d'exercices courts et projets plus longs. Enquêtes et analyses.
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">• évaluation de projets en contrôle continu (entretiens oraux, dossiers, présentations...)• bilan global des productions de l'étudiant en présence d'un groupe d'enseignants ayant participé à la formation

mention	GRAPHISME
parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
pôle d'enseignement	UE 3 / UE 7 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES et PROFESSIONNELS
enseignement constitutif	EC 3.3 / EC 7.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• travailler l'argumentation et la conceptualisation d'un projet• développer l'esprit critique par le travail en groupe et par l'analyse de l'existant• acquérir un vocabulaire approprié et savoir le mobiliser dans une posture professionnelle
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• formuler, questionner et analyser une démarche• compétences écrites et orales• travailler en groupe et croiser les disciplines
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	GRAPHISME
----------------	------------------

parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
-----------------	----------------------------

pôle d'enseignement	UE 4 / UE 8 PROFESSIONNALISATION
enseignement constitutif	EC 4 / EC 8 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">• accompagner dans la recherche d'un stage• optimiser l'usage des ressources de l'école (CDI, bibliothèque...)• faire découvrir les possibles en termes d'études et de professions associées aux trois parcours• mettre en scène et valoriser son expérience et ses projets
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• localiser et utiliser les ressources de l'école et autour de l'école• présenter, se présenter, valoriser son travail et ses compétences en exposant, en recherchant un stage, à travers une présentation papier ou numérique (rapport de stage, bilan de fin d'année...)• questionner, écouter, observer pour préciser son projet d'étude et son projet professionnel
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>S1 Réunions de travail et de discussion, visites, enquêtes et observations en lien avec les différentes échéances du parcours et de la vie de classe : découvrir le CDI et la bibliothèque, exposer son travail, s'exprimer à l'oral, écrire une lettre de motivation, mettre en forme un cv...</p> <p>S2 Partage des expériences de stage et suivi de la réalisation du rapport de stage sous la forme d'un lexique singulier. Présentation visuelle et orale.</p>
modalités d'évaluation	Évaluation formative de l'engagement et de l'autonomie, bilans et conseils, à partir d'entretiens, de discussions, de documents produits