
TROISIÈME ANNÉE (S5-S6)

Parcours

DESIGNER TYPOGRAPHE

Aperçu de la troisième année

L'année se concentre sur le mémoire et le projet et permet à l'étudiant-e d'investir le territoire de recherche de son choix (thème, questionnement et hypothèses). La typographie est au cœur des recherches et les champs d'application sont larges : identité, information, communication, vulgarisation...

Le mémoire du projet: analyse, questionnement

1^{er} semestre : l'étudiant-e choisit un territoire commun au mémoire et au projet de diplôme. Il le documente et l'analyse. Sa posture de designer l'invite à formuler une problématique. Il témoignera de ce travail dans un mémoire d'environ 10000 signes et lors une soutenance. Les mémoires prennent la forme d'un objet pensé collectivement, tant éditorialement que graphiquement. Le cours de technologies et matériaux permet d'aborder les techniques de fabrication en situation : vernisseuse 3D pour la couverture, impression numérique pour les pages intérieures, reliure thermocollée pour le façonnage

Nourrir sa culture artistique et sa pratique plastique

L'étudiant-e est invité-e durant cette troisième année à affiner sa posture créative, pour cela il-elle prolonge sa pratique expérimentale personnelle et enrichit sa culture artistique.

S'approprier des savoir-faire pour personnaliser sa pratique

La troisième année correspond pour l'étudiant-e à un temps de convergence des savoir-faire dont il-elle a fait l'acquisition (calligraphie, dessin de lettres, LEG, pratiques numériques). Les méthodes et les gestes sont compris, le travail se poursuit dans des directions plus individualisées qui témoignent de l'appropriation de ces techniques.

Le projet de diplôme

2^e semestre : l'étudiant-e engage des recherches ouvertes, en écho aux analyses menées dans le mémoire. Il-elle élabore des outils de méthode et d'exploration, fixe des critères d'auto-évaluation et prototype ses idées. Il-elle présentera son travail à un jury lors d'une soutenance.

mention	GRAPHISME
parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
pôle d'enseignement	UE 17 / UE 21 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES
enseignement constitutif	EC 17.1 / EC 21.1 HUMANITÉS - LETTRES

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">– Guider l'étudiant dans l'élaboration de problématiques en lien avec la spécialité– Outiller méthodologiquement sur les différentes formes d'écrits possibles afin de laisser l'étudiant s'approprier la nature de son mémoire– Identifier les spécificités rédactionnelles des différents éléments du mémoire : avant-propos, introduction, développement, conclusion, bibliographie– Aider à la préparation aux soutenances (synthèse et médiation)
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">– structurer sa réflexion– mobiliser un vocabulaire précis– articuler ses idées en guidant le développement de la pensée– formuler des conclusions ou recommandations issues d'une analyse
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Méthodologie collective et suivi individualisé Remédiation en petits groupes
modalités d'évaluation	Évaluation formative et sommative des différentes phases et formes d'écrits Compétences évaluées : <ul style="list-style-type: none">– Exploitation des données à des fins d'analyse (C2.1, C2.2, C2.3, C2.4)– Expression et communication orales et écrites (C6.1)– Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication (C7.1)– Élaboration d'une stratégie personnelle (C11.2, C11.3)

mention	GRAPHISME
parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
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 - HISTOIRE
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> – Développer la culture générale, découvrir des artistes (au sens large, plasticiens, illustrateurs, performeurs, danseurs, musiciens...) en lien avec la typographie. – Élargir et ouvrir le domaine de la typographie à la sculpture, l'installation, la performance... – Développer un nouveau regard et un sens critique.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> T– travail de recherche personnel, ouverture d'esprit et curiosité sur différents artistes et événements artistiques et culturels (spectacles, performances, Nuit Blanche, expositions, festivals, etc.). – Analyse du travail de l'artiste, quel est le sens, comment l'œuvre est elle perçue. Prise de recul et discours critique sur les œuvres étudiées. – Ouverture du sujet de diplôme de l'étudiant et association/ liens avec des références culturelles plus larges.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none"> – Cours magistral – Visuels projetés (photos/ videos) à l'appui, présentation de livres en classe. – Échange / débat avec les élèves.
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none"> – Carnet de culture : retranscription des cours en classe et recherche de références culturelles en lien avec leur sujet de mémoire et de diplôme, photos, contextualisation, croquis, commentaires argumentés... – Exposé oral <p>Compétences évaluées :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art – Exploitation des données à des fins d'analyse – Expression et communication orales et écrites – Élaboration d'une stratégie personnelle

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

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

pôle d'enseignement	UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 18.1 / EC 22.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

objectifs de l'enseignement	Découvrir différentes pratiques plastiques, échapper aux contraintes techniques typographiques et expérimenter les formes et les techniques avec plus de liberté et de spontanéité.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">– Développer un univers graphique et plastique personnel en explorant différentes techniques et outils.– Affirmer une intention artistique à travers une réalisation plastique (2D ou en volume) avec un vrai parti pris personnel.– Savoir développer un projet en partant du croquis d'intention jusqu'à la réalisation finale à travers différents matériaux.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">– Expérimentation/manipulation de différents outils et techniques en cours.– Suivi individuel sur l'avancée des projets.
modalités d'évaluation	<p>Rendu des projets sous forme de dossier comprenant : croquis d'intention, expérimentations diverses dans carnet ou feuilles, projet final et photos du projet (mise en situation...)</p> <p>Compétences évaluées :</p> <ul style="list-style-type: none">– Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art– Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design– Conduite du projet en métiers d'art et design– Élaboration d'une stratégie personnelle

mention	GRAPHISME
parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
pôle d'enseignement	UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 18.2 / EC 22.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">– Poursuite de l'acquisition des différents matériaux, procédés, de leurs contraintes dans le domaine de l'impression et la mise en forme.– Mobiliser les connaissances théoriques et pratiques permettant d'analyser et repérer des solutions techniques transposable sur le projet du diplôme– Mobiliser un questionnement technique et des possibles créatifs qui en découlent
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">– Être en mesure de savoir décrire et expliquer des procédés techniques et technologiques– Savoir articuler connaissances théoriques et mise en œuvre pratique en particulier pour débouché sur un projet réalisable.– 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">– Études de faisabilité– Alternance d'exercices courts et projets plus longs.– Observation de démonstrations sur parcs machines (procédés d'impression et de façonnage, enoblissement)– Conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.– Mise en œuvre des matériaux, techniques et technologies innovantes ou traditionnelles (procédés d'impression et de façonnage, imprimante 3D, découpe, enoblissement).
modalités d'évaluation	<p>Évaluation de connaissances théoriques, de compte rendu d'observations, de dossiers d'analyses et d'études de cas à l'oral ou à l'écrit</p> <p>Compétences évaluées : C2.3, C3.2, C4.1, C8.2, C 10.2, C10.3</p>

mention	GRAPHISME
parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
pôle d'enseignement	UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 18.3 / EC 22.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none"> – Approfondissement des acquis des années précédentes et application à des objets graphiques et éditoriaux plus complexes, en vue de l'impression ou de l'animation – Approfondissement de la maîtrise des outils de numérisation de caractères – Abord d'outils de montage vidéo, modélisation 3D ou de réalité augmentée
compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> – Usage autonome, maîtrisé et pertinent des outils de base de l'édition numérique – Maîtrise des compétences fondamentales des outils de numérisation de caractères, vidéo, animation et modélisation
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>Cet enseignement en troisième année est en relation étroite avec les enseignements professionnels au service des projets développés dans ces derniers.</p> <p>Selon les outils numériques travaillés, leur usage est appliqué à des projets des autres enseignements ou bien leur maîtrise développée via des exercices d'application dédiés. Ces derniers se distribuent entre des modèles à reproduire pour appropriation et des demandes démontrant la maîtrise de leur exploitation dans une production plus autonome.</p>
modalités d'évaluation	<p>Contrôle et validation des fichiers produits</p> <p>Compétences évaluées</p> <ul style="list-style-type: none"> – Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art – Exploitation des données à des fins d'analyse – Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design – Conduite du projet en métiers d'art et design – Usages numériques – Élaboration d'une stratégie personnelle

mention	GRAPHISME
parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
pôle d'enseignement	UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 18.4 / EC 22.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS

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

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

pôle d'enseignement	UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 18.5 / E 22.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

objectifs de l'enseignement	Maitriser les différents statuts juridiques d'un designer graphique 1) Le graphiste salarié 2) Le graphiste indépendant <ul style="list-style-type: none">• le micro entrepreneur• l'artiste auteur
compétences visées	Être capable de : <ul style="list-style-type: none">– Présenter le contexte du projet individuel ;– Identifier le client : statut juridique, cible, etc.– Déterminer le statut juridique du designer graphique (étudiant)– Poser des éléments de chiffrage (estimation du temps de travail..)– Établir un devis avec les différentes mentions.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Cours magistral avec support de projection
modalités d'évaluation	Rendu d'une fiche récapitulative liée à la construction du projet individuel Compétences évaluées : <ul style="list-style-type: none">– Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design– Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES et PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** EC 19.1 / EC 23.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

objectifs de l'enseignement

- calligraphier à partir de sources historiques pour connaître une grande variété de styles d'écritures
- personnalisation de la calligraphie en vue de la création typographique

compétences visées

- maîtriser différents outils et techniques de calligraphie pour développer la créativité
- savoir mettre en œuvre une méthodologie de travail pour l'élaboration complète d'une style calligraphique personnalisé

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- Travaux dirigés, exercices, expérimentations.
- Pratique de la calligraphie pour préparer le dessin typographique

modalités d'évaluation

Compétences évaluées :

- Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design
- Conduite du projet en métiers d'art et design
- Élaboration d'une stratégie personnelle

mention	GRAPHISME
parcours	DESIGNER TYPOGRAPHE
pôle d'enseignement	UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES et PROFESSIONNELS
enseignement constitutif	EC 19.2 / EC 23.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET
objectifs de l'enseignement	<p>Convergence de toutes les compétences professionnelles, transversales ou génériques :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Engager l'étudiant dans un territoire de recherche : problématisation en lien avec la spécialité, études de cas, identification de références, étude d'un contexte et d'un public – Guider dans l'élaboration de son cahier des charges – Accompagner dans les phases de recherches graphiques, de développement et de mise au point.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none"> – élaborer un cadre de projet qui soit viable – identifier les phases de projet pour les programmer – documenter et référencer un projet – auto-évaluer sa démarche et sa production pour permettre une avancée autonome – s'approprier des problématiques de spécialité (le signe, la lettre, l'identité, le texte...) – engager des recherches ouvertes guidées par des intentions énonçables
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none"> – Partenariat avec structure culturelle (rencontre des équipes du théâtre et de la communication, échange avec le collectif en charge du design graphique — conception graphique, au choix, seul ou à plusieurs) – Mini-studio de design éditorial, avec équipes en responsabilités différenciées – Suivi individualisé des projets de diplôme, remédiations collectives ou individuelles selon les temps de l'année – Études de cas (sur la base de visite collective d'exposition ou de références mobilisées par l'étudiant)
modalités d'évaluation	<p>Rendus de dossier permettant d'évaluer : l'analyse, les études de cas, l'exploration graphique, l'exigence de mise au point</p> <p>Compétences évaluées : tous les blocs d'enseignements professionnels</p>

mention **GRAPHISME**

parcours **DESIGNER TYPOGRAPHE**

pôle d'enseignement UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES et PROFESSIONNELS**enseignement constitutif**

objectifs de l'enseignement

- Apprendre à développer des process de créations typographiques en relation avec la problématique de son projet de diplôme.
- Apprendre à mettre en place une méthodologie de recherche et d'expérimentation en lien avec le projet.

compétences visées

- Savoir organiser ses recherches et les argumenter,
- Maîtriser les outils d'écriture utilisés.
- Maîtriser les logiciels de numérisations en lien avec la création typographique.

**modalités de formation
(dispositif pédagogique
et ressources employées)**

Travaux dirigés

modalités d'évaluation

Contrôle continu, qualité des expérimentations, pertinence des réponses formelles, organisation des recherches.

mention **GRAPHISME**

parcours **DESIGNER TYPOGRAPHE**

pôle d'enseignement UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES et PROFESSIONNELS

enseignement constitutif **EC 19.3 / EC 23.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET**

objectifs de l'enseignement	Démarche réflexive de conception « d'outils » nécessaires à la communication et présentation du mémoire et du projet, en fonction des différentes étapes et des interlocuteurs
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">– compréhension des enjeux de communication autour des objets du mémoire et du projet– clarté et efficacité de la présentation de la démarche de réflexion orale et écrite
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">– Travaux individuels ou en groupe de réflexion autour de textes ou de productions– Production d'outils de présentation graphiques au cours des étapes du projet en groupe ou de manière individuelle– Travaux d'entretiens d'évaluation entre pairs
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">– production de supports visuels– exposés oraux– entretiens autoévalués ou pas

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

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

pôle d'enseignement	UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES et PROFESSIONNELS
enseignement constitutif	EC 19.4 / EC 23.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">– 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.– Réfléchir et élaborer un contenu rédactionnel faisant partie du projet en cours de développement en tenant compte des enjeux relatifs à la tonalité expressive et aux divers strates d'implicite du discours.
compétences visées	Identifier et hiérarchiser des connaissances précises collectées dans des livres, des articles de niveau universitaire, des podcasts ou toutes autres sources de connaissances susceptibles de nourrir la réflexion.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Le cours se partage entre contenus méthodologiques liées au mémoire (bibliographie, plan, problématisation en relation étroite avec le parcours de formation) et suivi individuel des étapes d'élaboration de l'écriture du mémoire, puis des éléments rédactionnels solidaires du projet.
modalités d'évaluation	Sous forme de rendus oraux et écrits. Compétences évaluées : <ul style="list-style-type: none">– Exploitation des données à des fins d'analyse– Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design– Conduite du projet en métiers d'art et design– Usages numériques– Expression et communication orales et écrites– Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication– Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design– Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design

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

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

pôle d'enseignement	UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES et PROFESSIONNELS
enseignement constitutif	EC 19.4 / EC 23.4 DÉMARCHÉ DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

objectifs de l'enseignement	Il s'agit d'apprendre à mettre en perspective les savoir-faire du designer typographe, les ressources techniques contemporaines et traditionnelles du champ du design typographique, l'observation et l'analyse de problématiques contemporaines établissant une culture étendue, théorique et pratique, de ce champ.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">– Construire une réflexion personnelle en tenant compte des savoirs les plus contemporains ou les plus légitimes au regard de la problématique identifiée.– Savoir saisir et interroger des objets précis.– Développer le recul critique pour relativiser le discours d'escorte en le confrontant à la mise en place effective des enjeux communicationnels réels des objets interrogés.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	En groupe classe, en groupe restreint interactif et en suivi individuel, par le biais d'études de cas choisies qui conduiront à questionner la pratique réelle du designer typographe et son recours réfléchi à des dispositifs singuliers pour rendre compte des enjeux communicationnels dont il a la charge.
modalités d'évaluation	Sous forme de rendus oraux et écrits. Compétences évaluées : <ul style="list-style-type: none">– Exploitation des données à des fins d'analyse– Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design– Conduite du projet en métiers d'art et design– Usages numériques– Expression et communication orales et écrites– Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication– Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design– Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design

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

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

pôle d'enseignement	UE 20 / UE 24 PROFESSIONNALISATION
----------------------------	------------------------------------

enseignement constitutif	EC 20 / EC 20.2 / EC 24.1 / EC 24.2 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE
---------------------------------	--

objectifs de l'enseignement	<p>Cet enseignement comporte deux volets :</p> <p>Professionnalisation</p> <ul style="list-style-type: none">– aborder des questions de déontologie professionnelle– documenter les postures professionnelles et pratiques actuelles ou émergentes– questionner la viabilité de projets et les méthodes de travail <p>Poursuite d'études</p> <ul style="list-style-type: none">– documenter le panel des filières envisageables– accompagner dans la formulation du projet de poursuite d'études– conseiller aux différents moments de l'orientation (CV, lettre de motivation, book)
compétences visées	<p>Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design (C9.1, C9.2)</p> <p>Élaboration d'une stratégie personnelle (C11.1, C11.2, C11.3)</p>
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">– Discussions autour de conférences ou autour d'articles professionnels– Travail collaboratif pour élaborer des documents de référence– Entretiens individualisés pour assurer l'accompagnement vers les poursuites d'étude
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">– Évaluation formative de l'engagement et de l'autonomie– Évaluation d'un écrit formulant des hypothèses de projet professionnel– Évaluation d'un projet graphique restituant l'expérience de stage du s4