

DNMADE

mention *Graphisme*

Parcours

DESIGNER GRAPHIQUE

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 et stratégie de communication,
- Designer Typographe.

Quel que soit le parcours choisi, qui à terme le/la spécialise, l'étudiant.e développe sa capacité conceptuelle à traiter et construire des messages visuels en prenant en compte la rhétorique de l'image et la culture des publics auxquels ils s'adressent. Ces formations impliquent une réflexion sur la création, la diffusion et la perception des images, et questionnent la nature ainsi que les enjeux des messages à transmettre et traduire graphiquement. Dans une vision ouverte et contemporaine de la création graphique, les parcours de la mention forment des designers innovants au service des enjeux actuels de notre société.

Parcours DESIGNER GRAPHIQUE Effectif : 15 étudiant·es

Ce parcours aborde la conception d'identités visuelles, d'affiches, d'éditions et de signalétiques. À partir d'un brief (commande) fictif ou réel, l'étudiant·e a pour mission de créer des signes graphiques (logotypes, pictogrammes), des images (photo, illustration, animation), des compositions graphiques (mises en page, typographie) porteurs de sens. Les projets menés permettent de questionner la démarche de création en design graphique, comme la réalisation et la fabrication de supports divers (affiches, dépliants, livres, chartes graphiques) majoritairement dans le domaine culturel (musées, institutions, maisons d'édition, associations). Les étudiant·e·s de ce parcours ont un esprit ouvert, cultivé et créatif, ainsi qu'un intérêt pour les supports imprimés et la manipulation de différents moyens graphiques (dessin, collage, photo, vidéo, etc.). Les modes d'expression sont multiples — graphisme, typographie, photographie... — et engagent l'étudiant·e à déployer sa créativité. Certains cours ont lieu avec d'autres étudiant·es de la mention graphisme, principalement ceux du parcours Design et stratégie de communication.

PREMIÈRE ANNÉE (S1-S2)

Parcours DESIGNER GRAPHIQUE

- Aperçu de la première année** Les étudiant·es suivent, durant la 1ère année, un socle commun de cours fondamentaux. Ils aborderont notamment les notions de degré d'iconicité, de dénotation/connotation, de signifiant/signifié, d'émetteur/récepteur, de cahier des charges... en ayant recours à des moyens ouverts tels que la typographie, l'image, le signe, le rapport texte/image, la mise en page. Les supports et médias pourront être divers allant de la 2D à la 3D, de l'image fixe à l'image animée, du support papier à l'écran, du plan à l'espace. 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·es.
- découverte** Au cours des premières semaines, une thématique commune est proposée afin de fédérer les différents types d'enseignement et les étudiant·es. Cela favorise la mise en place d'une logique de transversalité des acquis, une attitude de découverte et d'exploration mais aussi d'entraide et d'enrichissement entre les étudiants venant de formations différentes.
- micro-projets** Des micro-projets sont proposés aux étudiants. Qu'ils soient fictifs ou de commande, ils ponctuent la seconde moitié du premier semestre. 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. Les micro-projets se poursuivent au second semestre.
- stage** Un stage d'observation de deux semaines a pour objectif la découverte d'un secteur du design graphique.
- entretien-bilan** Un entretien entre l'étudiant·e et l'équipe pédagogique a lieu à la fin de chaque semestre. Différents travaux sont présentés à l'oral par l'étudiant donnant lieu à un échange et à l'établissement d'un bilan personnalisé.
- événements** L'école Estienne offre de nombreux événements auxquels peuvent être associés les étudiant·es tels que les Estiennes, les Portes ouvertes, Presse-Citron, et le Printemps de la Typographie.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES**enseignement constitutif**

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

- 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)**

Thème général : « L'IMAGE »

Un designer produit des images, dans un monde qui en est déjà saturé. Quel en est l'enjeu ? Quelle est la nature des images, et leur fonction ? L'objectif de ce cours est de questionner l'usage et l'être des images, à partir de textes tirés de la philosophie et des sciences humaines, ainsi que d'œuvres d'art (appliqué ou non) classiques comme contemporaines.

Bibliographie indicative :

- Jean Baudrillard, La société de consommation, Paris, Gallimard, coll. « Folio-essai », 1970.
- Robert Bresson, Notes sur le cinématographe, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1975.
- Georges Didi-Huberman, Devant l'image, Minuit, 1980.
- Marc Jimenez, Qu'est-ce que l'esthétique ?, Gallimard, coll. « Folio-essai », 1997.
- Gotthold Lessing, Laocoon, Paris, Klincksieck, coll. « L'esprit et les formes », 2011.
- Platon, La République, livre X.

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 GRAPHIQUE

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

objectifs de l'enseignement	Les objectifs répondent en S1 et en S2 à l'impératif de prendre en compte la diversité des profils accueillis. <ul style="list-style-type: none">• Maîtrise des outils communs d'analyse permettant l'acquisition d'une culture littéraire (connaissance croisée des époques et des genres ; identification des registres ; notions de linguistique).• Exploration des techniques d'expression tant écrite qu'orale• Développement des compétences d'analyse et de synthèse• Ouverture à une culture plurielle (culture de tradition - dite « de répertoire » - et création actuelle)
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• Savoir mobiliser des repères culturels fondamentaux• S'exprimer avec rigueur et précision, à l'écrit comme à l'oral• Identifier et analyser diverses ressources en lien avec un sujet de recherche• Synthétiser des informations de façon efficace• Défendre un point de vue de façon argumentée
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	L'organisation séquentielle annuelle articule une logique de projets - menés par ailleurs au sein des enseignements plus spécifiques - à une progression autonome, liée aux objectifs fixés par le référentiel pour l'enseignement des Lettres.
modalités d'évaluation	Ateliers d'écriture ; comptes rendus de lecture, d'exposition, de conférence ; rédaction de critiques, de notes d'intention ; constitution de dossiers de recherche.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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**

objectifs de l'enseignement

- Construction d'un socle commun de connaissances et jalons des grands repères chronologiques ;
- acquisition d'une méthodologie d'analyse d'œuvre et de recherche documentaire.

compétences visées

- Savoir analyser une image ;
- utiliser le vocabulaire adéquat ;
- se repérer dans l'histoire de l'art et du design ;
- relier une œuvre à un contexte historique technique et social ;
- se connecter à l'actualité artistique ;
- savoir rendre compte de sa veille culturelle.

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

- Cours magistraux diaporamas à l'appui ;
- travaux dirigés (seul ou en groupe, à l'oral ou à l'écrit) ;
- visites d'expositions.

modalités d'évaluation

- Dossier thématique ;
- analyses d'œuvres ;
- analyses comparées ;
- évaluation des connaissances ;
- exposés ;
- carnet d'expositions.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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 Acquisition des fondamentaux nécessaires à toutes formes de créations visuelles. Définir une démarche singulière ainsi qu'une écriture et posture personnelles par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative.

compétences visées

- Expérimenter différents outils dans leur dimension physique comme analogique ou numérique ;
- développer un sens critique et une argumentation ;
- adapter ses modes et codes de représentation en fonction d'une intention ;
- être curieux et mobile.

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

- Initier à la découverte d'une pratique du dessin, de la couleur et du volume ;
- aiguïser la perception et l'observation des réalités sensibles (ligne, forme, couleur, matière, espace, mouvement, etc.) ;
- pratiquer le dessin à partir de l'observation du modèle vivant, et de l'environnement ;
- aborder les différents modes de restitution du réel à travers la connaissance des différentes pratiques du dessin dans sa culture passée et contemporaine ;
- permettre à l'étudiant de développer une sensibilité, une maîtrise des moyens graphiques et plastiques et une écriture personnelle en lien avec sa pensée créative ;
- donner à l'étudiant les moyens d'argumenter par une analyse objective, une culture visuelle active et référencée pour ses productions.

modalités d'évaluation Notes d'intentions et présentation à l'oral des réalisations.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** EC 2.2 / EC 6.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

objectifs de l'enseignement	S1 Sensibilisation, découverte et exploration des techniques et savoirs-faire appliqués à l'audio-visuel. S2 Apprentissage de l'écriture de scénario, prise de vue, montage, son.
compétences visées	S1 • conception d'un scénario • élaboration d'un story-board • prise de vue S2 • prise de son • montage • exportation et compression
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 GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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

objectifs de l'enseignement

- Initiation à des logiciels (de PAO pour les semestres 1 et 2).
- Exploration du potentiel technologique, et développement d'un rapport pratique et critique au numérique.

compétences visées

Acquisition de compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages de programmation.

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

Sous forme d'exercices pratiques, de mini-projets ou projets transversaux (en relation avec d'autres enseignements), le développement du premier semestre se déroule ainsi :

- préambule à l'image numérique
- initiation à un logiciel de retouches d'image
- initiation à un logiciel d'images vectorielles
- transversalité et complémentarité des deux logiciels. Le second semestre sera dédié dans un premier temps à la découverte du logiciel de mise en page puis à l'initiation de quelques bases de l'algorithmique et des langages de programmation.

modalités d'évaluation

- Analyses et partages devant la classe à l'oral ;
- auto-évaluations à l'écrit des étudiants ;
- évaluation normative de chaque exercice.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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 compétences langagières (production de l'oral et 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. Sont visés le niveau B2 du Cadre Européen Commun de Référence des Langues dans les compétences langagières et 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 GRAPHIQUE

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	Comprendre et mobiliser des connaissances économiques, juridiques, sociales, fiscales et en gestion afin de se repérer dans l'environnement professionnel du parcours.
compétences visées	Comprendre et mémoriser des connaissances économiques, juridiques, social, fiscal et en gestion afin de repérer dans l'environnement professionnel du parcours.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) modalités d'évaluation	Travail en classe entière (cours).Fiches ressources à disposition via Pronote. Évaluations écrites en cours de semestre.Les différentes évaluations contribueront à la validation des compétences ci-après : C5.1, C5.2, C5.3, C5.4

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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

- Se familiariser avec le matériau textuel et le matériau iconographique : apprendre à regarder la lettre et l'image, à faire des choix, à manipuler, à fabriquer et à créer ;
- acquérir les clés qui permettront une première maîtrise dont l'objectif est d'articuler forme et contenu.

compétences visées

- Expérimenter différents outils et techniques analogiques et/ou numériques ;
- explorer des hypothèses variées ;
- rendre visible l'évolution de sa recherche, argumenter ses intentions créatives ;
- acquérir les bases d'un vocabulaire spécifique de la discipline.

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

Série d'exercices explorant différentes approches. Le dispositif pédagogique privilégié sera celui du cours interactif, fondé sur le dialogue et l'échange, encourageant la mise en commun de la réflexion et des connaissances, ainsi que le transfert de compétences. Des apports théoriques (analyses et références) réguliers viendront enrichir le cours.

modalités d'évaluation

Plusieurs évaluations au cours du semestre, dossier graphique et/ou présentation orale.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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 Le but de ce cours est d'aider l'étudiant à découvrir puis à maîtriser les différentes phases d'un projet de création dans les domaines du graphisme culturel ou corporate, de l'édition ou du design de message.**compétences visées** Il s'agit d'être capable de :

- définir les conditions d'existence d'un projet,
- explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer,
- concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés,
- assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) Tout au long de la première année, l'étudiant aborde les fondamentaux du design graphique (le degré d'iconicité, la dénotation/la connotation, le signifiant/le signifié, les notions d'émetteur/récepteur, de cible, le cahier des charges...) en ayant recours à des moyens ouverts (l'image, le signe graphique, la typographie, le rapport texte/image et la mise en page, le design de message...). Cette première année est aussi le lieu d'une familiarisation avec les différents moyens de représentation. Des temps de travail individuel seront alternés avec des temps de travail collectif (en binôme ou en groupe), favorisant les échanges entre étudiants. Des temps de restitution écrite/graphique seront alternés avec des temps de restitution orale.**modalités d'évaluation** Plusieurs évaluations au cours du semestre, dossier graphique et/ou présentation orale.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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 Le but de ce cours est d'aider l'étudiant à découvrir puis à maîtriser les différentes phases d'un projet de création dans les domaines du graphisme culturel ou corporate, de l'édition ou du design de message.**compétences visées** Il s'agit d'être capable de :

- définir les conditions d'existence d'un projet,
- explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer,
- concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés,
- assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) Tout au long de la première année, l'étudiant aborde les fondamentaux du design graphique (le degré d'iconicité, la dénotation/la connotation, le signifiant/le signifié, les notions d'émetteur/récepteur, de cible, le cahier des charges...) en ayant recours à des moyens ouverts (l'image, le signe graphique, la typographie, le rapport texte/image et la mise en page, le design de message...). Cette première année est aussi le lieu d'une familiarisation avec les différents moyens de représentation. Des temps de travail individuel seront alternés avec des temps de travail collectif (en binôme ou en groupe), favorisant les échanges entre étudiants. Des temps de restitution écrite/graphique seront alternés avec des temps de restitution orale.**modalités d'évaluation** Plusieurs évaluations au cours du semestre, dossier graphique et/ou présentation orale.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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

- Faire découvrir les possibles en termes de professions dans le champ du design graphique ;
- accompagner l'étudiant·e dans la recherche du stage ;
- faire connaître et optimiser les ressources en interne comme en externe (CDI, bibliothèques, expositions, revues, sites...) ;
- apprendre à médiatiser son travail.

compétences visées

- Valoriser son travail et ses compétences ;
- dialoguer en argumentant de ses choix ;
- employer un vocabulaire spécifique ; tout particulièrement dans le cadre de présentations orales : au sein de la classe, avec les partenaires extérieurs, dans la recherche d'un stage et en milieu professionnel.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

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 : découvrir les lieux de documentation, exposer son travail, s'exprimer à l'oral, écrire une lettre de motivation, mettre en forme un CV, rédiger un rapport de stage...

modalités d'évaluation

Évaluation normative de restitutions orales ou écrites, et formative de l'engagement et de l'autonomie, bilans et conseils.

CATALOGUE GÉNÉRAL DES COMPÉTENCES DNMADE

C1 Utiliser les outils numériques de référence

- 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.

C2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

C3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel [compétence évaluée par le jury de mémoire en S5]

- Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé
- Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

C4 Exploiter des données à des fins d'analyse

- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité
- Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec un esprit critique

C5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.

C6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art

- Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective
- S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

C7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art

- Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication
- Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

C8 Coopérer et travailler en équipe

- Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés
- Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires
- Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

C9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du graphisme

- Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'image et de ses composants.
- Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de design graphique
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design graphique
- S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :
 - Maîtrise des outils, protocoles et techniques du design graphique et de la communication.
 - Développement d'une culture professionnelle du graphisme et de la communication (photographique, littéraire, typographique, artistique et des arts visuels ...)

C10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du graphisme

- Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, auteur, technicien, imprimeur, soustraitants, directeurs techniques, directeurs marketing, diffuseurs et selon l'ampleur du projet sociologue, sémiologue, philosophe...
- Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design graphique
- Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique, technologique), l'aspect structurel (incitations langagières, dialectique texte/image, compositions graphiques et règles typographiques...), la rhétorique et la sémiologie de l'image
- Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design graphique
- Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier
- Rechercher des visuels, images, messages, stratégies de communication ; argumenter ses choix de création au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs
- Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de design graphique que ce soit dans le design de message, design d'identité ou design d'édition (scénario, story•board, messages, identité visuelle, typographie, logotype, mises en page, affiches, flyers, habillages, chartes graphiques, packaging, graphisme d'information, design d'interfaces, design de services, signalétique, design éditorial, dossier de presse...)

C11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme [compétence évaluée par le jury du projet de diplôme en S6]

- Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de produits de design graphique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication
 - Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO
 - Établir des principes d'évolution du projet de design graphique selon des critères explicites
 - Faire la démonstration que le projet de design graphique est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale
 - Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation, de production et de diffusion et les pratiques de développement durable.
 - Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, auteur, technicien, imprimeur, sous•traitants, directeurs techniques, directeurs marketing, diffuseurs, prestataires, et selon la dimension du projet, sociologue, sémiologue, philosophes...
-