

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.

DEUXIÈME ANNÉE (S3-S4)

Parcours DESIGNER GRAPHIQUE

- Aperçu de la deuxième année** Les 3^e et 4^e semestres, sont ceux de l'approfondissement et de la spécialisation dans le domaine du design graphique. L'étudiant se détermine vers un ou plusieurs domaines de création : design de message, design d'édition, design graphique. Le parcours en Design et stratégie de communication, mènera à une démarche de réflexion et de création, liée à la stratégie des marques et d'identité, des produits, des gammes, campagnes de communication et de publicité multi-supports, actions virales et de rue... Dans le prolongement de la première année, la transdisciplinarité est au centre des différents enseignements : enseignements génériques, transversaux, pratiques et professionnels.
- le projet** En semestre 3 et 4, des micro-projets sont proposés aux étudiants qu'ils soient fictifs ou de commande. Il s'agit d'approfondir les démarches 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'argumentaire, de la présentation de ses recherches à leur réalisation finalisée. L'étudiant sera amené à élaborer un cahier des charges, un programme, une stratégie de création et à gérer l'ensemble d'un projet de la conception à la fabrication.
- 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. Celui-ci aide l'étudiant à affiner son projet professionnel en fonction de ses compétences et de sa singularité, développées dans les différentes productions présentées.
- stage** En fin du quatrième semestre, un stage en situation professionnelle (entre 12 et 16 semaines) est prévu de manière à mettre en œuvre les acquis de la formation et à aider l'étudiant à orienter son choix de projet de diplôme.
- projet de diplôme** Le quatrième semestre engage un questionnement personnel de la part de l'étudiant afin de définir le contexte, les enjeux, le domaine d'application de son projet de diplôme.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 9 / UE 13 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES**enseignement constitutif** EC 9.1 / EC 13.1 HUMANITÉS - PHILOSOPHIE

objectifs de l'enseignement	Apprendre à utiliser des réflexions théoriques pour nourrir le questionnement du designer sur des sujets de société, d'éthique, et sur le contenu même de son travail.
compétences visées	Développer sa capacité à formuler un questionnement pertinent, et le présenter de manière claire et cohérente. Enrichir sa culture théorique. Savoir chercher des références bibliographiques utiles à partir d'un sujet précis. Acquérir une méthode d'analyse et un langage technique qui préparent au travail de rédaction d'un article.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">• Lecture de textes fondamentaux de l'histoire de l'esthétique• Atelier d'écriture : initiation à la rédaction d'un article théorique• Conférences
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 9 / UE 13 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES**enseignement constitutif** EC 9.1 / EC 13.1 HUMANITÉS - LETTRES

objectifs de l'enseignement	<p>L'enseignement des Lettres en S3 et en S4 répond à la nécessité d'enrichir l'acquisition, initiée en S1 et S2, de repères culturels fondamentaux et de méthodes. Elle vise par ailleurs à préparer l'étudiant à élaborer et à rédiger différents types de rapports et, de façon générale, à travailler la communication. Cette méthodologie de la synthèse est conçue comme une préparation aux S5 et S6.</p> <ul style="list-style-type: none">• Approfondissement de la maîtrise des outils communs d'analyse littéraire• Méthodologie de la recherche documentaire• Techniques d'analyse et de synthèse à partir de ressources culturelles variées• Qualités de conceptualisation et de structuration de la pensée• Consolidation d'une culture plurielle (culture de tradition, dite « de répertoire » et création actuelle)
compétences visées	<p>Savoir mobiliser et exploiter une culture littéraire variée et les outils communs d'analyse</p> <ul style="list-style-type: none">• S'exprimer avec rigueur et précision, à l'écrit comme à l'oral• Apprendre à trier, sélectionner, hiérarchiser l'information dans le cadre d'une recherche documentaire• Développer ses capacités d'analyse et de synthèse• Argumenter de façon efficace pour défendre une réflexion, soutenir une démonstration
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>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.</p>
modalités d'évaluation	<p>Ateliers d'écriture ; comptes rendus de lecture, d'exposition, de conférence ; rédaction de critiques, de notes d'intention ; constitution de bibliographies commentées, de dossiers de recherche.</p>

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 9 / UE 13 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

enseignement constitutif **EC 9.2 / EC 13.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES**

objectifs de l'enseignement

- Acquérir des repères chronologiques fondamentaux dans l'histoire du design graphique et de la photographie.
- Développer son ouverture sur la création contemporaine.
- Confronter des œuvres issues de contextes différents mais reliées par une thématique ou une problématique commune.

compétences visées

- Se repérer dans l'histoire du design graphique et de la photographie.
- Faire émerger des problématiques autour d'une œuvre, d'un thème, d'une exposition.
- Rendre compte de sa veille culturelle.
- Relier une création à un contexte historique, artistique, technique et social.

**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).
- Débats.

modalités d'évaluation

Contrôle continu.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 10.1 / EC 14.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE**

objectifs de l'enseignement Relations entre les médiums, pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création. Exploiter et optimiser les fondamentaux nécessaires à toutes formes de créations visuelles. 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 pourront être associés à l'atelier de création.

compétences visées

- Exploiter 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)**

- Optimiser une pratique des outils d'expressions.
- Initier les étudiants à l'écriture de la pensée créative
- Analyser et s'approprier l'observation des réalités sensibles pour aborder les domaines de la narration : illustration, vidéo / son.
- Prendre en charge la notion de message et de communication des réalisations.
- Donner à l'étudiant les moyens d'argumentation nécessaires à la présentation orale des projets.

modalités d'évaluation

Notes d'intention et présentation à l'oral d'une réflexion et du processus des réalisations.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 10.2 / EC 14.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX**

objectifs de l'enseignement Investigation des procédés technologiques liés au domaine de l'impression : les différents supports et les modes de production qui relèvent de l'industrie et des métiers d'art. Veille technologique spécifique aux innovations dans le domaine de l'impression et de la reproduction, ainsi que dans les technologies de la communication et de l'information.

compétences visées

- Comprendre des procédés techniques et technologiques ;
- choisir les modes de production en fonction de la nature des projets ;
- concevoir une réalisation en fonction des possibilités et des contraintes offertes par les différentes techniques et les supports de production ;
- acquérir un lexique technique spécifique.

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

Les cours dispensés encouragent l'expérimentation, la conception et la fabrication de formes en focalisant l'attention de l'étudiant sur les technologies, les matériaux traditionnels et industriels contemporains et leur mise en perspective de gestes et techniques traditionnels. Sous forme d'atelier favorisant la manipulation et de projets transversaux en relation avec d'autres disciplines.

modalités d'évaluation

Plusieurs évaluations au cours du semestre.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 10.3 / EC 14.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES**

objectifs de l'enseignement

- Approfondissement des logiciels de PAO
- Exploration du potentiel technologique, et développement d'un rapport pratique et critique au numérique.

À la fin du semestre 4, les étudiants sont en mesure d'identifier et de maîtriser à minima les outils et langages numériques les plus pertinents pour leurs projets et relatifs à leur champ de compétence spécifique et cœur de métier. Ils auront acquis l'autonomie nécessaire pour la période de stage.

compétences visées Perfectionnement de compétences pratiques dans le champ des outils numériques.**modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)** Exercices pratiques, mini-projets ou projets transversaux sous forme d'ateliers articulés avec les cours de pratique et mise en œuvre du projet, de techniques et savoir-faire, d'humanités et de contextes économiques et juridiques.**modalités d'évaluation** Évaluation normative des projets.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 10.4 / EC 14.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS**

objectifs de l'enseignement	Pratique écrite et orale de la langue en relation avec le domaine professionnel. Accompagnement à la préparation d'outils de candidature pour l'étranger (CV, portfolio, entretiens d'embauche). Amorce du travail préparatoire en vue du passage d'une certification en anglais.
compétences visées	Autonomie de l'étudiant dans la communication. Capacité à présenter, communiquer et valoriser son projet. Utilisation du lexique spécifique approprié. Le niveau visé est le niveau B2 du Cadre Européen Commun de Référence des Langues dans les 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 audiovisuelles 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 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 10.5 / E 14.5 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** Approfondir et mettre en œuvre les connaissances économiques, juridiques, sociales, fiscales et en gestion dans le cadre d'un dossier de gestion (1ère partie : choix d'une création, devis, justification et cohérence) appliqué au contexte de la formation.**modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) modalités d'évaluation** Travail en classe entière (cours) et en autonomie (dossier de gestion).Fiches ressources à disposition via Pronote.
Évaluations écrites en cours de semestre.Évaluation de la première partie du dossier de gestion. 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 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 11.1 / EC 15.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE**

objectifs de l'enseignement Approfondir les savoir-faire spécifiques au champ du design graphique. La typographie et les enjeux de son emploi dans la communication graphique au regard des aspects culturel et technique. L'image et ses enjeux dans la communication : notions de signes, éléments de sémiotique visuelle, éléments de sémiotique des médias.

compétences visées Opérer des choix en fonction du domaine d'application et de la nature des projets. Expérimenter, manipuler et maîtriser les constituants fondamentaux du design graphique pour transmettre un message.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) Projets et exercices explorant des points spécifiques utiles à la démarche de conception en design graphique.

modalités d'évaluation Plusieurs évaluations au cours du semestre. Dossier graphique et/ou présentation orale.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 11.2 / EC 15.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET**

objectifs de l'enseignement Le but de ce cours est d'approfondir la conception et la réalisation d'un projet de création dans les domaines du graphisme culturel ou corporate et de l'édition.**compétences visées** Il s'agit d'être capable de :

- analyser les enjeux d'un projet,
- convoquer une culture graphique pour enrichir sa démarche de réflexion et de création,
- maîtriser les outils et méthodes pour créer,
- répondre à un cahier des charges par des stratégies de communication adaptées,
- définir des parti-pris formels et sémantiques variés en adéquation avec le cahier des charges,
- assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) Tout au long des semestres 3 et 4, l'étudiant met en pratique les outils conceptuels et plastiques du design graphique en ayant recours à des moyens ouverts (l'image, le signe graphique, la typographie, le rapport texte/image et la mise en page...). Apport d'éléments théoriques concernant ces différents points. Le travail est mené de manière individuelle ou collective. Le dispositif pédagogique privilégié est fondé sur le dialogue et l'échange, encourageant la mise en commun de la réflexion et des connaissances, ainsi que le transfert de compétences.**modalités d'évaluation** Plusieurs évaluations au cours du semestre.
Dossier graphique et/ou présentation orale.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif **EC 11.3 / EC 15.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET**

objectifs de l'enseignement Développer la maîtrise des moyens de présentation d'un projet dans le champ du design graphique.

compétences visées Être capable de médiatiser ses idées aussi bien graphiquement qu'à l'écrit ou à l'oral.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) Conception de planches, de dossiers ou restitution orale, en lien avec les enseignements relevant du champ professionnel.

modalités d'évaluation Plusieurs évaluations au cours du semestre. Dossier graphique et/ou présentation orale.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 11 / UE 15 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 11.4 / EC 15.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA DÉMARCHE DE PROJET**

objectifs de l'enseignement

- Permettre à l'étudiant de repérer et identifier le processus de recherche, le parti pris, la démarche réflexive à l'origine d'une création de design graphique.
- Sensibiliser l'étudiant à la démarche de recherche universitaire.
- Sensibiliser l'étudiant à la création graphique actuelle.

compétences visées

- Être capable d'identifier les éléments essentiels de la copie stratégique en visualisant une production issue du champ du design graphique.
- Être capable d'analyser ces productions avec un vocabulaire précis et adapté.
- Conduire un travail de recherche documentaire de créations graphiques actuelles autour d'un thème ou d'une problématique donnée.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- Échanges et discussions en groupe à partir de créations issues des différents domaines du design graphique (édition, identité visuelle, publicité, packagings) qui sont projetées aux étudiants.
- Rencontres avec des intervenants doctorants ou chercheurs pour sensibiliser les étudiants à la recherche universitaire.

modalités d'évaluation Contrôle continu.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 12 / UE 16 PROFESSIONNALISATION**enseignement constitutif** **EC 12 / EC 16 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE**

objectifs de l'enseignement

- Ouverture sur les différentes réalités professionnelles du secteur de la communication ;
- Accompagnement de l'étudiant dans la construction de son parcours de professionnel et (ou) sa poursuite d'études ;
- Accompagnement de l'étudiant dans la recherche du stage ;
- Accompagner l'étudiant·e dans la maîtrise de la médiatisation de son travail.

compétences visées

- Valoriser son travail et ses compétences ;
- Dialoguer en argumentant ses choix ;
- Employer un vocabulaire spécifique ;
- Rendre compte d'une expérience professionnelle avec recul et distance critique.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

Réunions de travail et de discussion, rencontre de professionnels, simulation d'entretiens, visites, pratique de veille graphique, construction de son projet professionnel, réalisation de son portfolio.

modalités d'évaluation

Évaluation normative et formative de restitutions orales ou écrites, 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...
-