

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 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** Effectif : 15 étudiant-es  
**TYPOGRAPHE**

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.

---

# DEUXIÈME ANNÉE (S3-S4)

---

## Parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

---

<b>Aperçu de la deuxième année</b>	<p>Durant la 2<sup>e</sup> année du parcours Designer typographe, les étudiant.es acquièrent des savoirs et savoir-faire qui affirment leur parcours de formation dans la spécialité choisie.</p> <p>Prenant appui sur le socle commun de première année, cette deuxième année permet de découvrir et de parcourir le terrain plus précis de la formation afin de préparer aux enjeux de la troisième année.</p> <p>Bien qu'une partie des cours d'enseignements génériques et transversaux se déroule avec celles et ceux de la mention numérique, cette deuxième année matérialise l'entrée dans la spécialité de design typographique, leur permettant d'aborder plus finement la compréhension de cette filière et de viser l'acquisition des problématiques, des démarches et pratiques spécifiques et d'approfondir les acquis de première année en savoir faire.</p>
<b>La lettre, du tracé à la numérisation</b>	<p>Les créations de caractères typographiques explorent le processus complet : la calligraphie, la stabilisation des formes et la numérisation, qui, par des outils numériques spécifiques permettent la génération de premières polices de caractères.</p>
<b>Micro-projets</b>	<p>Les micro-projets, fictifs ou liés à des partenariats, ponctuent l'année. Ils ont pour objectif d'aborder des démarches de design variées et de questionner la méthodologie qui leur est propre. Ils permettent à l'étudiant de saisir les enjeux du design spécifiques à ce domaine par une méthodologie transversale de projet impliquant une analyse féconde, une recherche divergente et une exigence de mise au point. La transversalité des enseignements permet de mobiliser l'exploration plastique, les connaissances techniques et les savoir-faire spécifiques.</p>
<b>Médiation et didactique</b>	<p>Les étudiants sont amenés tout au long de l'année à opérer une démarche de médiation et de didactique (exercices de synthèse, restitution de projet, interaction avec des partenaires ou encore lors des Portes ouvertes). Ce domaine les initie à devenir des praticiens réflexifs, ceci pour les préparer à s'adapter à un avenir professionnel durable et en constante évolution autant qu'à la poursuite d'études supérieures.</p>
<b>Démarche de recherche</b>	<p>Des travaux, des journées d'étude et des rencontres avec des chercheurs ont lieu durant l'année afin d'articuler la pensée avec le faire, et ainsi nourrir la compétence de réflexivité par des apports théoriques complémentaires à la pratique des étudiants. L'école, au travers notamment</p>

des Estiennes et du Printemps de la Typographie, alimente cette dimension en permettant aux étudiants de découvrir et mettre en lien connaissances pratiques et théoriques dans une approche pluriréférentielle.

**Le stage** Le stage de 12 à 16 semaines a pour objectif l'immersion dans les secteurs du design graphique ou typographique. Cette expérience leur permet de confronter leurs acquis de formation initiale à la réalité professionnelle et de vérifier leurs représentations du métier, bénéficiant ainsi directement à leur projet de diplôme et à leurs projets de poursuite (d'études ou professionnelle). Cette période de formation en entreprise fait l'objet d'un rapport d'expérience.

**Oral-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.

**Le LEG** Un workshop permet de découvrir les techniques traditionnelles et artisanales de la composition de caractères (plomb et bois) et de l'impression (impression typographique et linogravure) au sein du Laboratoire d'Expérimentation Graphique de l'école.

---

**mention GRAPHISME**

---

**parcours DESIGNER TYPOGRAPHE**

---

**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)**

L'année se déroule en plusieurs séquences. Chacune aborde un sujet spécifique (par exemple « image et son », « intelligence artificielle ») et des ressources variées (articles, podcasts, films...). Cela permet d'introduire des outils de recherche qui permettront aux étudiant, seuls ou en groupe, de construire une pensée singulière tout en respectant des critères précis de justification.

**modalités d'évaluation**

Présentation orale et écrite de la démarche et du résultat de la réflexion.

---

**mention GRAPHISME**

---

**parcours DESIGNER TYPOGRAPHE**

---

**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 / HISTOIRE DE LA TYPOGRAPHIE**

---

<b>objectifs de l'enseignement</b>	Donner un aperçu historique des données qui entrent en jeu dans la conception d'un caractère ou d'une écriture (contexte social, technique, commercial, artistique...) afin d'aborder l'objet de la spécialité au cœur des relations entre art, artisanat et industrie. Décrire, commenter, questionner un document matériel typographique.
<b>compétences visées</b>	Connaître les grandes étapes et enjeux de l'histoire de la typographie, de ses techniques, de son commerce, de ses supports. Analyser la typographie et l'écriture comme témoins matériels d'une histoire sociale, technique (artisanale et industrielle), commerciale, tout autant qu'une histoire des idées et des formes.
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	Cours magistral appuyé de nombreux documents projetés mais aussi réels permettant d'observer, manipuler, toucher, et questionner.
<b>modalités d'évaluation</b>	S1 Une bibliographie historique et commentée à propos d'un thème engageant la typographie. S2 Un écrit référencé de 4 à 8 pages à propos d'un document réel du patrimoine typographique conservé dans la bibliothèque de l'école.

---

**mention GRAPHISME**

---

**parcours DESIGNER TYPOGRAPHE**

---

**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 / SÉMIOLOGIE DE L'IMAGE ET DE LA TYPOGRAPHIE**

---

**objectifs de l'enseignement** Il s'agit d'expérimenter des modes variés et spécifiques de questionnement sémiologique visant à mettre en perspective les productions de l'art et du design typographique dans le temps long. En les configurant, on conscientisera les conditions de production d'effets de sens à partir d'objets précis et délimités, tirés du champ de l'art et du design typographique.**compétences visées** Savoir saisir et interroger des objets précis.  
Mettre en pratique la production d'effet de sens à partir d'objets définis selon des angles d'attaque précis et en suivant des critères différenciés et identifiés.  
Conscientiser le potentiel polysémique de ces objets en fonction de l'angle d'attaque envisagé et des critères retenus.**modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)** En groupe classe.  
Modalités discursives interactives.  
Pratique du 'graphic recording'.**modalités d'évaluation** Sous forme écrite, à partir d'objets non encore étudiés.  
'Graphic recording'.

---

**mention GRAPHISME**

---

**parcours DESIGNER TYPOGRAPHE**

---

**pôle d'enseignement** UE 10 / UE 14 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

**enseignement constitutif** **EC 10.1 / EC 14.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE**

---

<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Définir une démarche singulière ainsi qu'une écriture et posture personnelle par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative : dessins, expressions plastiques, géométrie, perspective, volume, couleur, lumière, son, matières, médias.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Observer, expérimenter, traduire, exprimer, ouvrir la pratique du dessin, tendre vers une écriture personnelle. Expérimenter le langage plastique : le graphisme, la couleur, le volume.</li><li>• S'ouvrir sur d'autres média: photo, vidéo, informatique...</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	Séquences de 2 à 5 séances environ, s'articulant autour de phases d'analyse, de recherche, expérimentation et de développement.
<b>modalités d'évaluation</b>	Carnet de dessin d'observation. Séances de modèle vivant. Carnet d'expérimentation plastique. Dossiers de recherches sur un thème donné. Réalisations sur un thème donné.

---

**mention GRAPHISME**

---

**parcours DESIGNER TYPOGRAPHE**

---

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

---

**objectifs de l'enseignement**

- poursuite des acquisitions d'une vision encore panoramique des différents matériaux et leurs contraintes dans le domaine de l'impression et la mise en forme, des procédés et solutions techniques des disciplines des arts graphiques traditionnelles et industrielles
- acquisition de connaissances théoriques et pratiques permettant d'analyser et repérer des solutions techniques dans des produits déjà réalisés et de transposer ces connaissances sur des projets à l'étude
- ouvrir les horizons et la curiosité des étudiants
- éveiller un questionnement technique et des possibles créatifs qui en découlent
- être en mesure de savoir décrire et expliquer des procédés techniques et technologiques
- savoir articuler connaissances théoriques et mise en œuvre pratique en particulier en lien avec l'enseignement d'outils et langage numériques.

**compétences visées**

- collecter, analyser, hiérarchiser une documentation
- concevoir et mettre en place une enquête, et une analyse
- explorer des hypothèses de solutions techniques et technologiques adaptées.

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

- Études de cas, expérimentations à échelle réduite
- Études de faisabilité
- Alternance d'exercices courts et projets plus longs.
- Enquêtes et analyses
- Observation de démonstrations sur parcs machines (procédés d'impression et de façonnage, imprimante 3D, découpe, anoblissement)
- Visites hors les murs d'ateliers traditionnels et industriels
- Rencontres avec des fabricants et fournisseurs de matériels et matériaux

**modalités d'évaluation**

- évaluation de connaissances théoriques
- évaluation de compte rendu de visites et d'observations
- évaluation de dossiers d'analyses et d'études de cas à l'oral ou à l'écrit

---

**mention GRAPHISME**

---

**parcours DESIGNER TYPOGRAPHE**

---

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

---

<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>•S3 /S4 précise l'acquisition des compétences dans la manipulation des logiciels de conception et réalisation de produits imprimés dans différents contextes. Une approche de l'interactivité et de l'animation d'objets graphiques, de la manière de penser ces objets, sera abordée.</li><li>•selon une progression pédagogique adaptée au cours des deux semestres, l'outil est pratiqué selon deux approches distinctes : une orientée au service de l'expérimentation créative et l'autre avec une visée d'efficacité dans la production et une pensée plus systémique.</li><li>•ce cours peut être établi, en lien avec les cours de techno et matériau et de pratique et mise en œuvre du projet ainsi que celle de la médiation de projet, afin d'accompagner et outiller de manière complémentaire la mise en œuvre des objectifs de ces différentes unités d'enseignement.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>•savoir développer une expérimentation avec les spécificités de ces outils<ul style="list-style-type: none"><li>•maîtriser la réalisation des objets graphiques dans leur mise en œuvre numérique en identifiant et en tenant compte de toutes les contraintes techniques lui étant liées</li></ul></li><li>•produire des fichiers exploitables dans une logique de travail collaboratif et/ou au service des autres partenaires de la chaîne graphique</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>•exercices d'expérimentation au service ou non de projets transversaux</li><li>•expérimentation des outils</li><li>•production au service des autres enseignements</li><li>•des apports théoriques viennent compléter les enseignements pratiques</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>•évaluation des produits réalisés</li><li>•évaluation possible de dossiers présentant des démarches d'exploration ou et réalisation, le tout à l'oral et/ou à l'écrit</li></ul>

---

**mention GRAPHISME**

---

**parcours DESIGNER TYPOGRAPHE**

---

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

---

<b>objectifs de l'enseignement</b>	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.
<b>compétences visées</b>	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).
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	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.
<b>modalités d'évaluation</b>	Évaluation des compétences langagières en contrôle continu.

---

**mention GRAPHISME**

---

**parcours DESIGNER TYPOGRAPHE**

---

**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 TYPOGRAPHE**

---

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

**enseignement constitutif** **EC 11.1 / EC 15.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE / DESSIN TYPOGRAPHIQUE**

---

**objectifs de l'enseignement**

- apprendre à développer un ensemble typographique en lien avec une source calligraphique.
- apprendre à observer les phénomènes stylistiques et formels indispensables pour la création d'un caractère typographique.

**compétences visées**

- maîtriser les outils de dessin.
- savoir mettre en œuvre une méthodologie de travail propre à l'élaboration d'un caractère typographique.
- maîtriser l'organisation de l'ensemble des signes en vue de leur composition.

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

Travaux dirigés, exercices, expérimentations.  
Pratique du dessin typographique en lien avec les outils numériques permettant la vectorisation et l'organisation d'un système typographique.

**modalités d'évaluation**

Contrôle continu

---

**mention GRAPHISME**

---

**parcours DESIGNER TYPOGRAPHE**

---

**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**

- ouvrir aux problématiques de design, design graphique et typographique actuelles
- faire adopter des postures de design divergentes afin d'en comprendre les moteurs et enjeux
- développer la coopération en groupe et l'autonomie
- consolider la démarche de projet en renforçant la compréhension et l'appropriation
- engager des projets d'échelles, d'applications et de domaines variés afin d'en identifier et expérimenter les spécificités
- aborder la microtypographie et la macrotypographie

**compétences visées**

- collecter, analyser, hiérarchiser une documentation
- mettre en forme un brief
- mettre en œuvre et renforcer une démarche de conception d'hypothèses de recherches divergentes
- énoncer et référencer des axes créatifs
- tenir compte des contraintes liées à la réalisation, et au prototypage
- structurer un système graphique
- communiquer et argumenter son projet et sa démarche auprès de partenaires

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

Micro-projets individuels et en équipe.  
Projets en partenariat  
Rencontre avec les acteurs des projets.  
Remédiations collectives et individuelles.  
Transversalité avec les autres enseignements.

**modalités d'évaluation**

Évaluation des projets en contrôle continu à l'oral et à l'écrit.

---

**mention GRAPHISME**

---

**parcours DESIGNER TYPOGRAPHE**

---

**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**

- 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
- renforcer les outils d'auto-évaluation
- acquérir un vocabulaire approprié et savoir le mobiliser dans une posture professionnelle
- identifier les étapes essentielles d'une démarche
- articuler les différentes phases de travail

**compétences visées**

- formuler, questionner et analyser une démarche
- rédiger des éléments synthétiques et des commentaires accompagnant les recherches (pendant le projet ou postérieurement)
- énoncer régulièrement l'avancée de sa réflexion
- argumenter ses choix
- travailler en groupe
- mobiliser les moyens (didactiques et visuels) les plus adaptés en fonction des attentes de la restitution et des publics

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

Enseignement lié à la pratique de projet, s'appuyant sur les micro-projets pour mobiliser les attendus de cet E.C.  
Pratique de l'oral lors de présentations devant le groupe  
Pratique de l'écrit pour la formulation d'analyses et d'hypothèses

**modalités d'évaluation**

Restitution sous forme globale (dossier) ou plus ponctuelle (réflexion critique, court texte d'intention, oraux, etc.)

---

**mention GRAPHISME**

---

**parcours DESIGNER TYPOGRAPHE**

---

**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**

- initier aux textes théoriques de la discipline et à la recherche documentaire
- identifier les postures d'un designer
- observer les méthodologies et les démarches de designers
- connecter les apports théoriques aux savoir-faire
- questionner les enjeux contemporains du design et du design graphique par des éléments d'études de cas et d'analyses
- affiner la compréhension du rôle du designer typographe
- nourrir les vocabulaires réflexifs, expérimentaux, techniques
- ouvrir à la pluridisciplinarité et la transversalité du design
- donner des outils d'auto-évaluation de ses directions de travail

**compétences visées**

- opérer une veille théorique et technique qui nourrissent parallèlement et réciproquement un travail réflexif et une production graphique
- mobiliser des sources et des références
- avoir un regard critique sur la production professionnelle
- formuler des problématiques professionnelles répondant aux enjeux des micro-projets et affirmer des parti-pris
- transposer ces observations en hypothèses d'approches des micro-projets de l'EC 15.2
- élaborer des critères d'évaluation au regard des enjeux et des besoins perçus dans les micro-projets
- engager la dimension didactique indispensable du métier

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

Discussions, lectures, écoute de podcasts, MOOC, conférences, participation aux événements de l'école (Estiennes, Printemps de la Typo, journées d'étude) et à des conférences.

**modalités d'évaluation**

'graphic recording' témoignant de la compréhension des propos et de la didactique visuelle nécessaire à sa médiation

---

**mention GRAPHISME**

---

**parcours DESIGNER TYPOGRAPHE**

---

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

---

<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• dresser un panorama du secteur professionnel</li><li>• identifier dans les différents domaines comment un designer typographe peut exercer sa spécialité</li><li>• engager les étudiants à formuler leurs motivations</li><li>• accompagner dans la recherche d'un stage</li><li>• mettre en scène et valoriser son expérience et ses projets</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• se présenter, présenter et valoriser son travail et ses compétences pour la recherche de stage, à travers une présentation papier ou numérique (CV, lettre de motivation, book, site...)</li><li>• motiver son intérêt pour un professionnel par une exploration juste et raisonnée de son travail</li><li>• présenter et valoriser son immersion et son expérience (rapport de stage, bilan de fin d'année...)</li><li>• questionner, écouter, observer pour préciser son projet d'étude et son projet professionnel</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	Présentations de l'enseignant vers les étudiants et entre les étudiants (exposés ou projections), établissement d'une grille de recherche pour étayer la connaissance de chaque entreprise et affiner la motivation (pour le domaine ou pour le professionnel précisément), discussions sur le paysage professionnel et sur les enjeux actuels du design, partage d'informations et veille.
<b>modalités d'évaluation</b>	Évaluation formative de l'engagement et de l'autonomie, bilans et conseils, à partir d'entretiens, de discussions, de documents produits.

---

# 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...
-