

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.

TROISIÈME ANNÉE (S5-S6)

Parcours DESIGNER GRAPHIQUE

- Aperçu de la troisième année** Le cinquième et le sixième semestre constituent la dernière année de la formation et sont principalement dédiés au diplôme. L'ensemble des enseignements converge vers le projet personnel et professionnel de l'étudiant. L'étudiant choisit un thème de mémoire qui nourrit une démarche de projet. Mémoire et projets sont présentés au cours de deux soutenances orales. Le jury est composé d'un professionnel, d'un enseignant chercheur, d'un enseignant du parcours et d'un enseignant extérieur. L'objectif de cette année est que les étudiants acquièrent l'autonomie dans les différentes compétences évaluées
- Mémoire** Le cinquième semestre engage l'écriture d'un mémoire de 10000 signes sur un sujet proposé par l'étudiant et validé par l'équipe pédagogique. Il traite d'un problème actuel propre au design et à la stratégie de communication. Ce terrain de recherche nourrit le projet de diplôme.
- Projet de diplôme** Un projet personnel et professionnel choisi par l'étudiant est mené toute l'année et soutenu en fin d'année. Le mémoire l'alimente en amont, puis le sixième semestre est consacré à toute sa démarche : réflexion stratégique, recherche créative mobile, réalisation technique d'un ensemble de supports de communication de niveau professionnel.
- Micro-projets** En troisième année, les micro-projets visent à développer la spécialité des étudiants, les compétences professionnelles, l'esprit critique, leur posture personnelle, leur engagement.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 17 / UE 21 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES**enseignement constitutif** EC 17.1 / EC 21.1 HUMANITÉS - PHILOSOPHIE

objectifs de l'enseignement Semestre 5 : accompagner l'écriture d'un texte de réflexion permettant de mettre en place une démarche de recherche, en associant culture visuelle et sciences humaines.

Semestre 6 : questionner et clarifier les principes soutenant la constitution du projet créatif.

compétences visées

- Identifier et hiérarchiser les sources de connaissance (articles, livres, podcasts...)
- Construire une réflexion personnelle intégrant un savoir contemporain et d'un fort degré de légitimité, en relation au problème identifié.

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

L'enseignement se partage entre contenu méthodologique relatif à la recherche et suivi individualisé des étudiants lors de leurs recherches et de l'écriture de leur texte.

modalités d'évaluation

Synthèse de la recherche, bibliographie précise.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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**

objectifs de l'enseignement Approfondir la connaissance des enjeux du design graphique replacés dans l'histoire de la discipline. Articuler l'histoire du design graphique aux autres champs du design. Aborder des ouvrages et ressources théoriques clés. Suivi du mémoire au semestre 5.

compétences visées

- Comprendre les contextes de création/conception/diffusion de diverses productions.
- Mobiliser les concepts clés du champ du design et analyser des productions dans leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique, environnementale.
- Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)
modalités d'évaluation**

Apports théoriques, lectures de texte, discussions collectives et écrits réflexifs.

Évaluation normative de productions écrites et de présentations orales (individuelles ou collectives).

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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 Mettre en relation des médiums, des pratiques et des productions croisées, et les associer 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 une 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 et au projet de fin de diplôme.

compétences visées

- Maîtriser différents outils choisis dans leur dimension physique, analogique ou numérique.
- Adapter ses modes et codes de représentation en fonction du projet.
- Développer et renforcer son 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.
- Conforter des pratiques graphiques à partir de différentes situation mettant en œuvre le dessin de la pensée créative.
- Analyser et s'appropriier l'observation de réalités sensibles pour aborder les domaines de la narration : illustration, vidéo / son.
- Maîtriser la notion de message et de communication des réalisations.
- Donner à l'étudiant des moyens d'argumentation nécessaires à la présentation orale des projets.

modalités d'évaluation

Notes d'intention et présentations orales des réflexions et du processus des réalisations

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 18.2 / EC 22.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX**

objectifs de l'enseignement Les connaissances des procédés et matériaux liés au domaine de l'impression traditionnelle et industrielle sont investis dans la création d'objets éditoriaux et graphiques de nature différentes. La connaissance des procédés d'impression, la culture typographique, la grille éditoriale sont maîtrisées au service de l'innovation. La mise en espace du signe est questionnée à travers des ateliers ponctuels au cours de la troisième année.

compétences visées

- Maîtriser des procédés techniques et technologiques ;
- Valider les modes de production en fonction de la nature des projets ;
- Envisager les options de production en fonction des possibilités et des contraintes techniques
- Maîtriser un lexique technique spécifique.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) modalités d'évaluation Les cours dispensés conduisent à la maîtrise de réalisations graphiques et éditoriales.
Plusieurs évaluations au cours du semestre.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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

- Approfondissement et appropriation des logiciels de PAO en particulier sur des fonctions avancées dans la manipulation des images, l'interactivité et l'animation dédiée à l'identité visuelle.
- Accompagnement du projet de diplôme en semestre 6 sur la concrétisation des intentions dans des supports de qualités professionnelles.

compétences visées

- Maîtrise des bases de conception de documents interactifs (navigation, scénarisation, ergonomie)
- Maîtrise des bases de l'image animée (sémantique du mouvement comme apport à la sémantique de l'image et du graphisme)
- Maîtrise de productions «ingénieuses» dans la manipulation de l'image
- Approfondissement maîtrise de la mise en forme typographique

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

- Exercices pratiques et appliqués aux projets mettant l'accent sur une maîtrise de productions nature professionnelle.
- Cet enseignement est travaillé en complémentarité de l'enseignement techniques et savoir-faire et pratique et mise en œuvre du projet au service du projet de diplôme.
- Analyse et appropriation de productions et pratiques professionnelles.

modalités d'évaluation

- Production de fichiers et supports numériques tout au long de l'année.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

enseignement constitutif **EC 18.4 / EC 22.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS**

objectifs de l'enseignement

- Consolidation des stratégies de compréhension et d'expression orales et écrites en lien avec le projet personnel de l'étudiant.
- Développement d'un argumentaire de démarche de création.
- Rédaction d'un abstract.

compétences visées

- 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 s'appuie sur des ressources audio/ audiovisuelles et écrites authentiques, les projets pédagogiques de la section et le travail effectué dans les autres matières, et prend 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 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 18.5 / E 22.5 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 les connaissances dans le cadre d'un dossier de gestion appliqué au contexte de la formation en justifiant et analysant la démarche mise en œuvre. Être capable de :

- Présenter le contexte du projet individuel ;
- Identifier le client : statut juridique, cible... ;
- Déterminer le statut juridique, social et fiscal du cédant en fonction de ce qui est facturé (œuvre, honoraires de création, droits d'auteur forfaitaire, prestation de service...) ;
- Établir un devis avec les différentes mentions (adapter les lignes de facture en cohérence avec le statut juridique et social du cédant et la nature de ce qui est cédé, valorisation, calcul de la TVA...) sur papier ou avec un logiciel de facturation ;
- Analyser la rentabilité.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) Travail en classe en autonomie (dossier de gestion).Fiches ressources à disposition via Pronote.**modalités d'évaluation** Évaluation 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 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 19.1 / EC 23.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE**

objectifs de l'enseignement	Approfondir les savoir-faire spécifiques au champ du design graphique: approche des techniques (photographie, réalisation éditoriale,...) et de la méthodologie de médiation de projet. Accompagnement du projet de diplôme en sixième semestre sur la concrétisation des intentions dans des supports de qualités professionnelles.
compétences visées	Savoir convoquer les techniques et supports pertinents au regard des projets. Maîtriser les aspects techniques d'un projet et la production de maquettes et prototypes de qualité professionnelle. Argumenter et développer ses choix graphiques et techniques.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Semestre 5 : des micro-projets sont proposés et amènent l'étudiant à expérimenter individuellement ainsi que dans des travaux de groupe. Semestre 6 : suivi du projet de diplôme.
modalités d'évaluation	Plusieurs évaluations au cours du semestre. Maquettes et prototypes accompagnés de dossiers graphiques et/ou présentations orales.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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 L'objectif de l'enseignement est de conduire les étudiants à l'autonomie dans la méthode d'analyse d'un contexte de communication, puis dans la conception et la réalisation de projets d'identité visuelle et/ou de design de message pour des marques, institutions, associations, etc.**compétences visées**

- Définir un contexte de communication,
- construire un cahier des charges,
- choisir les outils et méthodes opérationnelles adéquats,
- définir une idée créative et lui donner une direction artistique appropriée,
- déployer l'idée sur différents supports adéquats,
- prendre en compte les contraintes techniques et économiques associées au projet,
- médiatiser, argumenter et défendre son projet.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

La pédagogie de projet s'articule autour d'un travail individuel ou en groupe. L'entretien individuel est privilégié pour assurer le suivi des projets. Le cinquième semestre comprend le suivi du mémoire parallèlement aux micro-projets. Le sixième semestre est consacré principalement au suivi du projet de diplôme.

modalités d'évaluation

Plusieurs évaluations au cours du semestre. Dossier de démarche de création (fichiers numériques ou impressions) et présentations orales.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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 Maîtriser la présentation de projet, seul ou en groupe, tant à l'oral qu'avec des supports visuels adaptés à la différente natures des demandes.

compétences visées

- Savoir mettre en œuvre et valoriser les outils de communication adaptés à chaque phase de recherche.
- Savoir rendre-compte des ressources visuelles et scientifiques qui ont nourri le projet avec les outils et médias adaptés.
- Maîtriser la présentation orale et documentée d'un projet dans un temps défini.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) Cet enseignement est en dialogue avec le cours de Pratique et mise œuvre du projet. Approfondissement et entraînement sur la conduite de présentation orale.

modalités d'évaluation Évaluation normative de dossiers graphiques et lors de présentations orales.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

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 DÉMARCHE DE PROJET**

objectifs de l'enseignement Acquérir des connaissances pratiques et des méthodes de recherches utiles à l'énonciation, à la conception, et la mise en œuvre d'un projet de design graphique.**compétences visées**

- Savoir sélectionner des références utiles à la conception créative d'un nouveau projet.
- Connaître et maîtriser les pratiques utiles à la consultation de connaissances diverses utiles au projet.
- Savoir construire un corpus et faire émerger une problématique.
- Savoir enquêter auprès de publics spécifiques (cible, professionnels, théoriciens,...).

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

Les étudiants sont initiés aux méthodes de recherches utiles pour démarcher auprès de spécialistes aptes à nourrir leurs réflexions, d'informations nécessaires pour argumenter et nourrir leurs choix créatifs. La rencontre avec des enseignants-chercheurs spécialistes du graphisme, de l'image, du design et de la création, leurs permettent d'interroger leurs pratiques de la mise en œuvre de projet, et leur donne les outils méthodologiques utiles pour devenir autonomes lors de la conception créative du projet.

modalités d'évaluation

S5 : évaluation du corpus et de la problématique. S6 : évaluation des comptes-rendus et entretiens auprès des publics spécifiques.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER GRAPHIQUE

pôle d'enseignement UE 20 / UE 24 PROFESSIONNALISATION

enseignement constitutif **EC 20 / EC 24 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE**

objectifs de l'enseignement

- Mettre en commun les expériences professionnelles issues de la ou des périodes de stage de chacun,
- accompagner l'étudiant·e dans la maîtrise de la médiatisation de son expérience de formation,
- accompagner la construction du parcours professionnel et de poursuite d'études,
- pratique de veille culturelle.

compétences visées

- Acquérir une culture contemporaine du graphisme,
- rendre compte d'une expérience professionnelle avec recul et distance critique,
- valoriser ses compétences et son engagement,
- dialoguer en argumentant ses choix,
- employer un vocabulaire spécifique.

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

Réunions de travail et discussions avec le groupe classe et des intervenants extérieurs. Production d'un carnet de veille et mise en commun articulée aux formations et poursuites d'études.

modalités d'évaluation

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

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...
-