

DNMADE

mention *Numérique*

---

Parcours

**DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE  
INTERFACE**

---

**Avant-propos** La mention Numérique propose 2 parcours :

- designer graphique option motion design
- designer graphique option design d'interface

En tant que designer graphique numérique, l'étudiant-e suit toutes les étapes d'un projet, de sa conception à sa réalisation. Il-elle aborde notamment le graphisme, la création d'images, de messages et de contenus audio-visuels, la conception d'interfaces, la direction artistique, le motion design. Le projet de design au cœur du dispositif pédagogique global, est enrichi des autres enseignements venant se greffer en prolongement, en accompagnement, ou en acquisitions fondamentales. Cette première année associe les étudiants des 2 parcours pour les initier de façon collaborative au design graphique dans le champ du numérique.

---

**Parcours DESIGNER** Effectif : 15 étudiant-es  
**GRAPHIQUE NUMÉRIQUE**  
**INTERFACE**

Le designer graphique numérique interactif donne forme et vie à des dispositifs dans des champs prospectifs et secteurs émergents : applications mobiles, design web, jeux vidéo, AR, VR, environnements immersifs.

Scénarisation et animation d'interfaces multisupports : UX/UI design, game design, narration interactive, édition numérique inscrits dans des champs professionnels et socio-culturels variés.

---

# PREMIÈRE ANNÉE (S1-S2)

---

## Parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

---

### Aperçu de la première année

Durant la 1<sup>ère</sup> année les parcours de la mention numérique sont confondus et les étudiant·es suivent un socle commun de cours fondamentaux avec ceux du parcours designer typographe. Les projets et exercices menés le sont parfois en classe entière, parfois dissociés.

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 étudiants : le design graphique et ses supports imprimés comme numériques.

Ces fondamentaux seront développés et enrichis tout au long de la formation et en fonction de la spécialité choisie, afin de donner à l'étudiant·e toutes les compétences nécessaires pour exercer son futur métier.

### Découverte

Au cours des premières semaines, afin de fédérer équipes et étudiant·es, de favoriser une attitude de découverte et d'exploration mais aussi l'entraide et l'autonomie, les parcours designer typographe et numérique, en équipes mixtes, sont impliqués dans un workshop dont le thème est commun à toute l'école.

### Exposition-entretien

Après 2 mois de pratique et d'activités liées à cette thématique, une exposition des travaux et un entretien permettent aux équipes et aux étudiant·e·s de faire le bilan et le diagnostic des niveaux et des besoins.

### Micro-projets

Les micro-projets, fictifs ou liés à des partenariats, ponctuent le reste de l'année. Il s'agit de découvrir et de s'approprier 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.

### Workshops interparcours

L'organisation de workshops inter-parcours vise à favoriser l'ouverture et le travail collaboratif par des travaux en équipes mixtes sur des concours ou des partenariats.

### Stage

Le stage d'observation de deux semaines a pour objectif la découverte d'un secteur du design graphique interactif ou du motion design. Les observations effectuées au cours de cette immersion font l'objet d'une production vidéo/animée, sous la forme d'un storytelling (motion

design, effets spéciaux, collage, film, animation, etc...)

**Oral-bilan** Un entretien avec présentation d'une sélection pertinente des travaux réalisés au cours de l'année permet aux étudiant·e·s et à l'équipe pédagogique de faire le bilan de l'année.

**Hors les murs** Visite de lieux patrimoniaux (musées, bibliothèques), sorties culturelles (expositions, théâtre, opéra)... en accompagnement ou en autonomie.

**Événements** L'école Estienne offre de nombreux événements auxquels peuvent être associés, à divers titres les étudiant·e·s, notamment les portes ouvertes en ligne au cours desquelles les étudiants ont animé le live et géré le plateau de tournage.

---

|                |                  |
|----------------|------------------|
| <b>mention</b> | <b>NUMÉRIQUE</b> |
|----------------|------------------|

---

|                 |   |
|-----------------|---|
| <b>parcours</b> | <b>DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE</b> |
|-----------------|---|

---

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
| <b>pôle d'enseignement</b>      | UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES           |
| <b>enseignement constitutif</b> | <b>EC 1.1 / EC 5.1 HUMANITÉS - PHILOSOPHIE</b> |

---

|  |  |
|--|--|
| <b>objectifs de l'enseignement</b>   | Par une réflexion sur la notion d'image, le cours de philosophie cherche à introduire un questionnement critique sur le statut de la pratique de la production d'images aujourd'hui.   |
| <b>compétences visées</b>  | Expression écrite et orale, culture théorique, esprit critique, argumentation.   |
| <b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b> | <p>Textes de philosophie et de sciences humaines, références artistiques (anciennes ou contemporaines). « L'IMAGE »</p> <p>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 :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Jean Baudrillard, La société de consommation, Paris, Gallimard, coll. « Folio-essai », 1970.</li><li>• Robert Bresson, Notes sur le cinématographe, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1975.</li><li>• Georges Didi-Huberman, Devant l'image, Minuit, 1980.</li><li>• Marc Jimenez, Qu'est-ce que l'esthétique ?, Gallimard, coll. « Folio-essai », 1997.</li><li>• Gotthold Lessing, Laocoon, Paris, Klincksieck, coll. « L'esprit et les formes », 2011.</li><li>• Platon, La République, livre X.</li></ul> |
| <b>modalités d'évaluation</b>  | 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 NUMÉRIQUE**

---

**parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE**

---

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

---

|  |  |
|--|--|
| <b>objectifs de l'enseignement</b>   | <p>Ces objectifs répondent en S1 et en S2 à l'impératif de prendre en compte la diversité des profils accueillis.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• 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)</li><li>• Exploration des techniques d'expression tant écrite qu'orale</li><li>• Développement des compétences d'analyse et de synthèse</li><li>• Ouverture à une culture plurielle (culture de tradition - dite « de répertoire » - et création actuelle)</li></ul> |
| <b>compétences visées</b>  | <ul style="list-style-type: none"><li>• Savoir mobiliser des repères culturels fondamentaux</li><li>• S'exprimer avec rigueur et précision, à l'écrit comme à l'oral</li><li>• Identifier et analyser diverses ressources en lien avec un sujet de recherche</li><li>• Synthétiser des informations de façon efficace</li></ul> Défendre un point de vue de façon argumentée   |
| <b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b> | 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.  |
| <b>modalités d'évaluation</b>  | Ateliers d'écriture ; compte rendus de lecture, d'exposition, de conférence ; rédaction de critiques, de notes d'intention ; constitution de dossiers de recherche.  |

---

**mention NUMÉRIQUE**

---

**parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE**

---

**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**

- analyser des œuvres
- faire émerger un questionnement
- hiérarchiser ses idées et argumenter (écrit et oral)
- développer son ouverture sur l'histoire de l'art et la création contemporaine, mettre en perspective les œuvres d'époques différentes, se tenir informé de l'actualité

**compétences visées**

- analyser une œuvre en utilisant un vocabulaire spécifique et précis
- rendre compte de façon synthétique d'une exposition
- dégager une ou des problématiques (œuvre, thème, exposition)
- connaître les repères chronologiques propres à l'histoire des arts, du design et des techniques.

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

S1

- découvrir et expérimenter les fondamentaux : outils, gestes, modes de représentation, couleur, langage graphique, leur valeur expressive et sémantique. Acquérir des modes de représentation graphiques variés : synthétiques, analytiques, expressifs ou documentaires

S2

- définir une écriture et une posture de réponse expressive personnelle par le dessin, la plasticité, le signe, la narration par l'image, la couleur, la photographie, le multimédia. Stimuler le regard et la perception en tentant d'en

**modalités d'évaluation** Contrôle continu

---

**mention NUMÉRIQUE**

---

**parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE**

---

**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**

- découvrir et expérimenter les outils, les gestes, les modes de représentation et le vocabulaire fondamental du langage graphique, leur valeur expressive et sémantique
- stimuler le regard et la perception en tentant d'en trouver des traductions créatrices dans des mediums variés

**compétences visées**

- S1
- Capacité à expérimenter (différents outils et explorer des hypothèses variées); acuité et mobilité graphique et plastique (observer et représenter, adapter des modes de représentation et un langage graphique en fonction d'une intention); connaissance et capacité à expérimenter/mettre en pratique les lois fondamentales de la couleur.S2
  - Capacité à développer avec plus d'autonomie et une expressivité plus personnelle, dans le cadre d'un projet, les compétences acquises en S1. Savoir évoquer un univers et communiquer une intention ou une signification par un medium, un moyen technique, un langage graphique, un signe, un registre coloré, une séquence imagée appropriés. Capacité à observer, représenter et exprimer.

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

- Expérimentation pratique systématique de médiums et de techniques variés.- Carnet de croquis- Enquête et analyse

**modalités d'évaluation**

- contrôle continu



---

**mention NUMÉRIQUE**

---

**parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE**

---

**pôle d'enseignement** UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

**enseignement constitutif** EC 2.2 / EC 6.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

---

**objectifs de l'enseignement**

- acquisition des vocabulaires spécifiques des supports d'écriture et d'impression
- acquisition de connaissances culturelles et techniques dans le domaine éditorial.
- analyse et étude de supports imprimés et numériques

**compétences visées**

- expérimenter la mise en œuvre des moyens techniques
- analyser un projet éditorial en utilisant un vocabulaire spécifique et précis
- connaître les repères chronologiques propres à l'histoire des techniques et supports d'impression

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

Sur le plan pédagogique du travail de groupe : - Prise de notes dans le cadre du cours magistral (carnet) - Alternance de situation d'expérimentation (pratique) des différentes techniques et supports suivies d'exercices d'analyse théoriques (étude de cas)

**modalités d'évaluation**

Contrôle continu (analyse écrite / orale)

---

|                |                  |
|----------------|------------------|
| <b>mention</b> | <b>NUMÉRIQUE</b> |
|----------------|------------------|

---

|                 |   |
|-----------------|---|
| <b>parcours</b> | <b>DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE</b> |
|-----------------|---|

---

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| <b>pôle d'enseignement</b>      | UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX                      |
| <b>enseignement constitutif</b> | <b>EC 2.2 / EC 6.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX / LABO SON</b> |

---

|  |   |
|--|---|
| <b>objectifs de l'enseignement</b>   | S1Sensibilisation, découverte et exploration des techniques et savoir-faires appliqués à l'audio-visuel.S2Apprentissage prise de vue, montage, son.   |
| <b>compétences visées</b>  | S1 <ul style="list-style-type: none"><li>• Capacité à passer de l'écrit au visuel</li><li>• savoir utiliser le matériel de prise de vue et de post production</li></ul> S2 <ul style="list-style-type: none"><li>• savoir produire un montage structuré et dynamique</li><li>• capacité à comprendre les principes d'une écriture sonore</li></ul>      |
| <b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b> | 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. |
| <b>modalités d'évaluation</b>  | Les élèves rendent des films ou pistes sonores qui sont évalués, analysés et notés.   |

---

**mention NUMÉRIQUE**

---

**parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE**

---

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

---

|  |  |
|--|--|
| <b>objectifs de l'enseignement</b>   | S1<br>Sensibilisation, découverte et exploration des techniques et savoirs-faire appliqués à l'audio-visuel.<br>S2<br>Apprentissage de l'écriture de scénario, prise de vue, montage, son.   |
| <b>compétences visées</b>  | S1<br>• conception d'un scénario<br>• élaboration d'un story-board<br>• prise de vue<br>S2<br>• prise de son<br>• montage<br>• exportation et compression  |
| <b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b> | 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. |
| <b>modalités d'évaluation</b>  | Les élèves rendent des films ou pistes sonores qui sont évalués, analysés et notés   |

---

**mention NUMÉRIQUE**

---

**parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE**

---

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

---

|  |   |
|--|---|
| <b>objectifs de l'enseignement</b>   | Découvrir et expérimenter l'environnement numérique de base du designer graphique :S1 <ul style="list-style-type: none"><li>• produire et retoucher des images numériques</li><li>• initiation aux différentes techniques de l'image animéeS2</li><li>• initiation au compositing et VFX</li><li>• initiation à la 3D</li></ul>   |
| <b>compétences visées</b>  | S1 <ul style="list-style-type: none"><li>• distinguer les modalités de travail et les enjeux créatifs des images numériques et des images imprimées</li><li>• pratiquer et expérimenter les outils de base et logiciels liés à la retouche d'image, au dessin vectoriel et à l'image animéeS2</li><li>• acquérir une méthode et d'organisation dans un projet de création numérique</li><li>• capacité à identifier des techniques opportunes en fonction de la demande</li></ul> |
| <b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b> | La formation consiste en apports théoriques et pratiques, l'acquisition se réalise progressivement sous la forme de travaux dirigés et courts exercices créatifs mettant en jeu les méthodes et outils présentés, en cohérence avec la pratique de projet qu'ils enrichissent, développent ou introduisent.   |
| <b>modalités d'évaluation</b>  | Contrôle continu, travaux dirigés et exercices ponctuels.Rendus sous forme de dossiers numériques.  |

---

**mention NUMÉRIQUE**

---

**parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE**

---

**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 NUMÉRIQUE**

---

**parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE**

---

**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 NUMÉRIQUE**

---

**parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE**

---

**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** S1

- sensibilisation, découverte des techniques et savoirs-faire propres au numérique (story board, wireframe ...)
- Initiation à la fabrication de l'image en mouvementS2
- initiation aux enjeux de l'expérience utilisateur et aux interfaces
- initiation à l'HTML et CSS

**compétences visées** S1

- convoquer et mettre en jeu ses ressources
- concevoir des hypothèses de réponse
- définir les enjeux de développement d'un projet numériqueS2
- conduire une démarche exploratoire du numérique
- mobiliser le vocabulaire et la culture spécifique du numérique.

**modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)** Cet enseignement alterne théorie et pratique, sous la forme de micro-projets, afin de développer l'usage personnel des des outils et pratiques numériques.**modalités d'évaluation** Contrôle continu : devoirs, travaux pratiques, exposés oraux, etc., permettant de rendre compte de l'acquisition des méthodes et des codes du numérique.

---

**mention NUMÉRIQUE**

---

**parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE**

---

**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**

- prise en compte des contraintes, des besoins, du contexte mise en place d'une méthodologie spécifique à la démarche de projet

**compétences visées**

- collecter, repérer et convoquer des ressources textuelles ou iconographiques
- classer, hiérarchiser les données
- structurer, hiérarchiser et synthétiser son propos
- adapter ses modes et codes de représentation en fonction d'une intention
- adopter une distance critique pour évoluer dans son travail

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

- Expérimentations (plastiques et techniques, analogiques et/ou numériques)- Cours magistraux (présentation d'un contexte : vidéoprojection, sortie, intervention de professionnels extérieurs)- Études de cas (analyse de l'existant : communication, graphisme numérique, animation...)- Travail en équipe, collectif ou individuel- Micro-projets (cahier des charges structurant, production finalisée)

**modalités d'évaluation**

- évaluation formative (présentation orale)
- évaluation sommative (exercices pratiques)



---

**mention NUMÉRIQUE**

---

**parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE**

---

**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** S1  
• Travailler l'argumentation et la synthèseS2  
• Développer l'esprit critique par le travail en groupe et par l'analyse de l'existant.  
• Acquérir un vocabulaire approprié et savoir le mobiliser dans une posture professionnelle.**compétences visées**

- formuler, questionner et analyser une démarche
- compétences écrites et orales
- travailler en autonomie et en groupe

**modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)** - Projets interdisciplinaires mobilisant plusieurs supports et compétences- Pratique de l'oral : présentation devant le groupe- Pratique de l'écrit pour la formulation d'hypothèses et d'analyses**modalités d'évaluation** Restitution sous forme globale (dossier) ou plus ponctuelle (réflexion critique, court texte d'intention, etc.)

---

**mention NUMÉRIQUE**

---

**parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE**

---

**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**

- accompagner dans la recherche d'un stage
- optimiser l'usage des ressources de l'école (CDI, bibliothèque...)
- faire découvrir les possibles en termes d'études et de professions associées aux trois parcours.
- mettre en scène et valoriser son expérience et ses projets

**compétences visées**

- S1
- localiser et utiliser les ressources de l'école et autour de l'école.
  - présenter, se présenter, valoriser son travail et ses compétences en exposant, en recherchant un stage, à travers une présentation papier ou numérique (rapport de stage, bilan de fin d'année...).
- S2
- questionner, écouter, observer pour préciser son projet d'étude et son projet professionnel

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

S1 Réunions de travail et de discussion, visites, enquêtes et observations en lien avec les différentes échéances du parcours et de la vie de classe : découvrir le CDI et la bibliothèque, exposer son travail, s'exprimer à l'oral, écrire une lettre de motivation, mettre en forme un cv... S2 Rencontres avec des professionnels ou des étudiants en DSA A Partage des expériences de stage et suivi de la réalisation du rapport de stage sous la forme d'un lexique singulier.

**modalités d'évaluation**

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 numérique

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

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

---

### **C10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du numérique**

- Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues
- Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design numérique
- Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, les séquences, les arborescences, ...) et les usages, l'expérience•utilisateurs...)
- 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 numérique
- Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier
- Rechercher des architectures, des interfaces et environnements numériques; argumenter ses choix de création et de conception au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs
- Mettre en œuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de : design numérique : narrations, interactivités, communication et multimédia, motion design et design sonore, jeux vidéo, documentaires interactifs, habillage, créations éditoriales numériques et interactives, interfaces site web, animations, dispositifs interactifs physiques, objets connectés...

---

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

- Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design numérique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production
  - 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 numérique selon des critères explicités
  - Faire la démonstration que le projet de design numérique 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 les usages, l'environnement des supports et dispositifs numériques 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, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.
-