

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.

DEUXIÈME ANNÉE (S3-S4)

Parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

Aperçu de la deuxième année	Les 3e et 4e semestres sont ceux de l'approfondissement et de la spécialisation dans le domaine du design graphique numérique. L'étudiant commence à préciser ses choix de domaines de création spécifiques : motion design et design d'interface. Dans le prolongement de la première année, la transdisciplinarité nourrit les différents enseignements : génériques, transversaux, pratiques et professionnels.
Micro-projets et projets	Aux semestres 3 et 4, des micro-projets et des projets sont proposés aux étudiants qu'ils soient fictifs ou de commande en partenariat. Il s'agit d'approfondir les démarches de conception en design numérique, 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.
Entretien-bilan	L'étudiant sera aussi amené à élaborer un cahier des charges, un programme, une stratégie de création et à conduire l'ensemble d'un projet, de la conception à la réalisation. Un entretien entre l'étudiant 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.
Workshops	L'organisation de workshops vise à favoriser l'ouverture et le travail collaboratif par des travaux en équipes mixtes : motion /interface sur des concours, des partenariats ou encore des spécialités de pointe du numérique (codage, processing, javascript, gamedesign, VR, AR, réalité augmentée...)
Stage	À 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.
Événements	L'école Estienne offre de nombreux événements auxquels peuvent être associés, à divers titres les étudiant·e·s, notamment les Estiennes, les portes ouvertes, Presse-Citron et le Printemps de la Typo.
Avant-projet	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 mémoire et de son projet de diplôme.

mention NUMÉRIQUE

parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

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 NUMÉRIQUE

parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

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

- développer un regard critique sur la création ;
- comprendre les enjeux historiques, culturels, économiques, techniques de l'art numérique ;
- être capable de dégager une problématique et une argumentation personnelle.

compétences visées

- savoir utiliser un vocabulaire spécifique et précis ;
- savoir rendre compte de façon synthétique d'une exposition, d'une conférence ;
- savoir argumenter à l'oral comme à l'écrit ;
- connaître les repères chronologiques propres à l'histoire des arts, du design et des techniques.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- Prise de notes dans le cadre du cours magistral ;
- Exposés et débats, analyse collective critique de l'œuvre et du contexte de sa création
- Exposés sur des artistes de la création numériques, passés et actuels ;
- Exposés sur des thématiques numériques liées aux enjeux de société actuels ;
- Visite d'expositions et de musées (restitution sous forme de carnets d'exposition) ;
- méthodologie de recherche (CDI et Bibliothèques) appliquée à une recherche thématique ;
- établissement d'une bibliographie ;
- notes de lecture et analyses de questions en relation avec le cours.

modalités d'évaluation

- évaluation de connaissances et d'argumentation ;
- évaluation orale et écrite des exposés ;
- évaluation des carnets.

mention NUMÉRIQUE

parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

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

- Mettre en relation 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.

Cours à la fois autonome et en lien avec l'atelier.

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)

- Expérimentation pratique systématique de médiums et de techniques variés ;
- Optimiser une pratique des outils d'expressions,
- Analyser et s'approprier l'observation des réalités sensibles pour aborder les domaines de la narration : illustration, vidéo / son ;
- Carnet de croquis ;
- Enquête et analyse.

modalités d'évaluation - Contrôle continu

mention NUMÉRIQUE

parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

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

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Exploration des matériaux sur le plan pratique et expérimental ;- Acquisition des vocabulaires spécifiques des supports ;- Acquisition de connaissances culturelles et techniques dans le domaine de la création numérique multimédia ;-Analyse et étude de supports numériques, imprimés, vidéo et audio.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Capacité à expérimenter la mise en œuvre des moyens techniques ;- Savoir analyser un projet numérique en utilisant un vocabulaire spécifique et précis;- Connaissance des repères chronologiques propres à l'histoire des techniques des supports.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Sur le plan pédagogique du travail de groupe : <ul style="list-style-type: none">- 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 (écrit / oral)

mention NUMÉRIQUE

parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

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

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Sensibilisation, découverte et exploration des techniques et savoirs-faire appliqués à l'audio-visuel.- Apprentissage de l'écriture de scénario, prise de vue, montage, son.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Saisir les multiples aspects d'une production audio-visuelle au travers de maquettes et d'échantillons.- Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques.- Identifier les enjeux du domaine de l'audio-visuel au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	L'enseignement s'organise autour d'exercices pratiques et ouverts, associant son et image, ou parfois orientés autour du son seul. Après visionnage et analyse d'exemples visuels ou sonores, les élèves travaillent en petits groupes à l'élaboration de films , prétexte à l'exploration de méthodes et techniques visant la synergie audio-visuelle.
modalités d'évaluation	Les élèves rendent des films ou pistes sonores qui sont évalués, analysés et notés.

mention NUMÉRIQUE

parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

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 création numérique ;
- Exploration du potentiel technologique des langages de programmation ;
- Développement d'un rapport pratique et critique face au numérique.

compétences visées

- Perfectionnement des compétences pratiques et maîtriser les usages des outils numériques ;
- Savoir utiliser les logiciels spécifiques au motion design et au design d'interface ;
- Connaître les langages de programmation spécifiques à la création digitale.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- Exercices pratiques, micro-projets, workshops, ou projets transversaux articulés avec les cours de pratique et mise en œuvre du projet, de techniques et savoir-faire...
- La formation consiste en apports théoriques et pratiques, l'acquisition se réalise progressivement sous la forme de travaux dirigés et d'exercices créatifs mettant en jeu les méthodes et outils présentés, en cohérence avec la pratique de projet qu'ils enrichissent, développent ou introduisent.

modalités d'évaluation

- Évaluation normative des projets ;
- Contrôle continu, travaux dirigés et exercices ponctuels rendus sous forme de dossiers numériques.

mention NUMÉRIQUE

parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

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 NUMÉRIQUE

parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

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 NUMÉRIQUE

parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

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	<ul style="list-style-type: none">- Développer et maîtriser les techniques et savoirs-faire propres au numérique ;- Comprendre et être capable de jouer avec les codes de lectures et de fabrication de l'image en mouvement ou interactive ;
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Convoquer et mettre en jeu des ressources personnelles ;- Concevoir et avoir de la mobilité sur des hypothèses de réponse ;- Définir les enjeux de développement d'un projet numérique ;- Conduire une recherche de mise au point ;- Conduire une démarche d'intégration ;- Mobiliser le vocabulaire et la culture spécifique du numérique.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Cet enseignement alterne entre théorie et pratique. Sous la forme de projets, workshops ou micro-projets, des pratiques guidées pour certains apprentissages. Des exercices très ouverts pour développer l'autonomie de l'étudiant.e et l'inciter à développer son usage personnel des pratiques numériques et des outils de création pour l'édition et pour la scène.
modalités d'évaluation	Contrôle continu : projets, micro-projets, travaux pratiques, exposés oraux, etc., permettant de rendre compte de l'acquisition des méthodes et des codes du numérique. Production d'un dossier de recherches et propositions créatives

mention NUMÉRIQUE

parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

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

- Prise en compte des contraintes, des besoins, du contexte et mise en place d'une méthodologie spécifique à la démarche de projet numérique ;
- Approfondir la conception et la réalisation d'un projet de création dans les domaines du motion design ou du design d'interface.

compétences visées

Être capable de :

- définir les conditions d'existence d'un projet numérique ;
- maîtriser les outils et méthodes de création ;
- répondre à un cahier des charges ;
- médiatiser et argumenter ses choix et ses concepts ;
- adopter une distance critique pour évoluer dans son travail.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

Cet enseignement alterne entre théorie et pratique par un travail en équipe, collectif ou individuel. Sous la forme de projets réels, ou sous la forme de workshops, cet enseignement permet de développer l'autonomie de l'étudiant et sa créativité au sein d'un projet professionnel de design numérique. Ces dispositifs passent par de l'expérimentation (plastique et technique, analogique et/ou numérique) jusqu'au développement et production. En fonction du parcours de l'étudiant, 2 heures sont dédiées à l'approfondissement des enjeux professionnels spécifiques en groupe classe distinct.

modalités d'évaluation

- Évaluation formative (présentation orale) ;
- Évaluation sommative (exercices pratiques).

mention NUMÉRIQUE

parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

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	<ul style="list-style-type: none">- Concevoir, rédiger et choisir les modes de communication adéquats- Soulever des enjeux de conception liés aux formes de diffusion innovantes.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.- Établir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités.- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.- Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) modalités d'évaluation	Formulation d'argumentaires écrits ou oraux, spécifiques à la communication de démarche de projet. Évaluation formative (présentation orale) ;

mention NUMÉRIQUE

parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE INTERFACE

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**
- Travailler l'argumentation et la conceptualisation de projet ;
 - 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 groupe et croiser les enseignements constitutifs.
- 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 12 / UE 16 PROFESSIONNALISATION**enseignement constitutif** **EC 12 / EC 16 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE**

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Ouverture sur les différentes réalités professionnelles du secteur du numérique ;- Accompagner l'étudiant dans la construction de son parcours de professionnel et (ou) sa poursuite d'études ;- Accompagner l'étudiant·e dans la recherche du stage.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Valoriser son travail et ses compétences personnelles ;- Argumenter ses choix ;- Faire usage d'un vocabulaire spécifique ;- Rendre compte d'une expérience professionnelle avec recul et distance critique.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Réunions de travail et de discussion, rencontre de partenaires, visites, enquêtes et observations en lien thématique avec les différentes échéances du parcours et la vie de classe.- Rencontres avec des professionnels du design numérique ou des anciens étudiants, actuellement en DSAA : discussion et questions.- Partage des expériences de stage et suivi de la réalisation du rapport de stage sous la forme d'un storytelling 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 explicites
 - 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.
-