

DNMADE

mention *Numérique*

Parcours

**DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE
MOTION**

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
MOTION

Le motion designer donne forme à des éléments graphiques en mouvement pour produire du sens dans des projets audio-visuels. Il engage une réflexion créative sur l'image animée, la typographie en mouvement et le design sonore, la réalisation d'habillages de chaînes et de programmes, de génériques de films ou de vidéos/teasers, d'identités visuelles, d'illustrations adaptées à tous les médias numériques, productions artistiques et événementielles

TROISIÈME ANNÉE (S5-S6)

Parcours DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE MOTION

Aperçu de la troisième année	Les 5e et 6e semestres sont ceux de l'autonomie et de la démonstration d'une exigence professionnelle dans le domaine du design graphique numérique. L'étudiant se positionne et construit son projet de recherche dans la création numérique. Le projet personnel est accompagné et soutenu par les enseignements génériques, transversaux, pratiques et professionnels. Le S5 est dédié à l'écriture du mémoire et le S6 est consacré à l'élaboration et conduite du projet de diplôme. L'engagement créatif de ce projet découle de la réflexion ouverte par le mémoire.
Projet	Aux semestres 5 et 6, un ou deux projets sont proposés aux étudiants qu'ils soient fictifs ou de commande en partenariat. Il s'agit de professionnaliser les démarches de conception en design graphique 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.
Suivi personnalisé	L'équipe enseignante accompagne l'étudiant pour la construction de son projet personnel, des premières intuitions autour du mémoire jusqu'à la soutenance finale. Les questions d'orientation professionnelle ou de poursuite d'études ponctuent régulièrement l'année.
Workshops	L'organisation de workshops initie l'expertise professionnelle dans des domaines prospectifs et de veille technologique du numérique et de co-working tels que : processing, javascript, gamedesign, réalité virtuelle et réalité augmentée, au service de la créativité.
Mémoire et projet de diplôme	Le semestre 5 est dédié à l'écriture d'un mémoire de 10.000 signes et le semestre 6 à la création et au développement du projet de diplôme. Ces deux productions sont soutenues à l'oral devant un jury de professionnels et d'enseignants : le mémoire en fin de semestre 5 et le projet de diplôme en fin de semestre 6. Elles permettent de singulariser le territoire de recherche et l'engagement du futur designer dans une démarche originale.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE MOTION
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 :- Élaborer une bibliographie commentée.- Construire un mémoire, c'est-à-dire un effort réflexif personnel et méthodique qui peut prendre la forme d'une synthèse de lectures véritablement appropriées, d'un entretien de recherche avec ses conclusions, ou d'autres formes encore à expérimenter donnant leur place à des documents visuels participant également au questionnement. Semestre 6 :- Rédiger une note d'intention créative explicitant les partis pris fondamentaux ayant présidé au projet.
compétences visées	- Identifier et hiérarchiser des connaissances précises collectées dans des livres, des articles de niveau universitaire, des podcasts ou toutes autres sources susceptibles de nourrir la réflexion. - Construire une réflexion personnelle en tenant compte des savoirs les plus contemporains ou les plus légitimes au regard de la problématique identifiée.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Le cours se partage entre contenus méthodologiques liées au mémoire et suivi individuel des étapes d'élaboration de l'écriture du mémoire puis des éléments rédactionnels solidaires du projet.
modalités d'évaluation	Bibliographie commentée et différents éléments rédactionnels.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE MOTION
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	Enrichir et argumenter les apports culturels en lien avec le mémoire et le projet de diplôme. - approfondir un regard critique sur la création ; - dégager une problématique et une argumentation personnelle.
compétences visées	- analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation ; - mobiliser une culture artistique ainsi qu'une connaissance des concepts issus des contextes de création ; - savoir argumenter à l'oral comme à l'écrit en faisant preuve d'esprit critique ; - identifier et organiser diverses ressources spécialisées et savoir repérer des sources émergentes dans l'actualité artistique
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	- prise de notes dans le cadre du cours magistral ; - débats et analyse collective critique de l'œuvre et du contexte de sa création. - 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 sur la posture argumentaire et critique ; - évaluation orale et écrite ; - évaluation de l'engagement individuel ;

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE MOTION
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	- Relations entre les médiums, pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création ; - Exploiter et approfondir la fabrication de nouvelles images ; - Affirmer une démarche singulière ainsi qu'une écriture et posture personnelles par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative ; - Les projets sont associés au projet personnel de l'étudiant.
compétences visées	- Maîtriser les 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)	- Pratique systématique de médiums et de techniques variés ; - Démarche prospective dans l'observation et la restitution des réalités sensibles analogiques et numériques ;
modalités d'évaluation	Contrôle continu.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE MOTION
pôle d'enseignement	UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX
enseignement constitutif	EC 18.2 / EC 22.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
objectifs de l'enseignement	- Maîtrise des connaissances culturelles et techniques dans le domaine de la création numérique multimédia ; - Investigation de supports numériques, imprimés, vidéo et audio. - Expérimentations appliquées au projet personnel.
compétences visées	- Capacité à expérimenter la mise en œuvre des moyens techniques ; - Savoir analyser un projet numérique en utilisant un vocabulaire spécifique et précis.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	- Expérimentation des différentes techniques et supports numériques. - cette discipline est associée au cours d'outils et langage numérique
modalités d'évaluation	Contrôle continu (écrit/oral)

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE MOTION
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	- Maîtrise des logiciels de création numérique ; - Développement d'une réflexion pratique et critique face à la technologie numérique.
compétences visées	- Maîtrise des logiciels spécifiques au motion design et au design d'interface ; - Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la spécialité - Mettre en œuvre les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de projet
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	- Exercices pratiques, mini-projets, workshops, ou projets transversaux articulés avec les cours de pratique et mise en œuvre du projet, de techniques et savoir-faire... - Apports théoriques et pratiques
modalités d'évaluation	- Contrôle continu, travaux dirigés et exercices ponctuels rendus sous forme de dossiers numériques.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE MOTION
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.e • 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	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE MOTION
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) modalités d'évaluation	Travail en classe en autonomie (dossier de gestion).Fiches ressources à disposition via Pronote. 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	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE MOTION
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	- Maîtriser les techniques et savoirs-faire graphiques, plastiques et numériques ; - Maîtriser les codes de lectures et de fabrication de l'image digitale : en mouvement ou interactive ; - Mise en œuvre de dispositifs créatifs autour d'interfaces graphiques ou d'images animées numériques.
compétences visées	- Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur vocation et leur public. - Définir les enjeux de développement d'un projet numérique ; - Mobiliser le vocabulaire et la culture spécifique du numérique.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Cet enseignement alterne entre théorie et pratique de projets, workshops ou micro-projets. Les étudiants expérimentent des exercices ouverts qui leur permettent de développer leur usage personnel des pratiques numériques et des outils de création. Ce cours est en transversalité avec la démarche de projet.
modalités d'évaluation	Contrôle continu : projets, micro-projets, travaux pratiques, exposés oraux, etc., permettant de rendre compte de l'acquisition des méthodes

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE MOTION
pôle d'enseignement	UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS
enseignement constitutif	EC 19.1 / EC 23.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE / LABO SON
objectifs de l'enseignement	- Maîtrise des techniques et savoirs-faire appliqués à l'audio-visuel. - Maîtrise de l'écriture de scénario, de la prise de vue, du montage, de la prise de son et du mixage.
compétences visées	- Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. - Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques- Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.
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 MOTION
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	- Maîtriser la méthodologie spécifique à la démarche de projet graphique numérique ; - Maîtriser la conception et la réalisation d'un projet de création dans les domaines du motion design ou du design d'interface.
compétences visées	- Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. - Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.- Saisir les multiples aspects d'un projet - Réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques - Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés. - Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes.
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 avec nos divers partenariats, ou sous la forme de workshops, afin de développer l'autonomie de l'étudiant au sein d'un projet professionnel de design numérique passant de l'expérimentation (plastique et technique, analogique et/ou numérique) jusqu'au développement et production. Le dispositif pédagogique privilégié est celui du cours interactif, basé sur le dialogue et l'échange, encourageant la mise en commun de la réflexion et des connaissances, ainsi que le transfert de compétences. En fonction du parcours de l'étudiant, 3,5 heures sont dédiées à l'approfondissement des enjeux professionnels spécifiques en 2 groupes classe distincts.
modalités d'évaluation	- Évaluation formative (présentation orale) ; - Évaluation sommative (exercices pratiques).

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE NUMÉRIQUE MOTION
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	- Concevoir, rédiger et choisir les modes de communication adéquats - Soulever des enjeux de conception liés aux formes de diffusion innovantes.
compétences visées	- 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 MOTION
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	- Maîtrise de l'argumentation et la conceptualisation de projet ; - Maîtrise de l'esprit critique par l'analyse de l'existant ; - Gestion du travail en autonomie.
compétences visées	- Construire un protocole d'observation et rédiger un compte- rendu complet et synthétique. - Mettre en œuvre les outils et méthodes permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.
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 MOTION
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	- 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 ;
compétences visées	- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique. - Identifier les enjeux des domaines du design graphique numérique au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective. - Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique - S'auto-évaluer et se remettre en question pour apprendre
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	- 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 ou en Master.
modalités d'évaluation	Évaluation formative de l'engagement et de l'autonomie, bilans et conseils.

CATALOGUE GÉNÉRAL DES COMPÉTENCES DNMADE

C1 Utiliser les outils numériques de référence

- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

C2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

C3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel [compétence évaluée par le jury de mémoire en S5]

- Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé
- Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

C4 Exploiter des données à des fins d'analyse

- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité
- Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec un esprit critique

C5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.

C6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art

- Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective
- S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

C7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art

- Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication
- Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

C8 Coopérer et travailler en équipe

- Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés
- Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires
- Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

C9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du 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.
-