

Mention : **GRAPHISME**

Parcours : **IMAGE et NARRATION**

Projet pédagogique parcours : Image et Narration

Le parcours Image et narration a pour objet la formation de concepteurs et réalisateurs capables d'exercer cette profession principalement en tant qu'indépendants.

La formation poursuit plusieurs objectifs tels que :

- le développement des savoirs et connaissances en matière d'illustration séquentielle, didactique, éditoriale...*
- le renforcement des compétences dans ces différents domaines de l'illustration.*
- la maîtrise des savoir-faire qui permettent aux étudiants de progresser professionnellement ainsi que de répondre aux attentes de la profession.*

Cet exercice du métier d'illustrateur suppose un apprentissage rigoureux des techniques fondatrices du domaine, sur le plan graphique comme sur le plan sémantique; un approfondissement de la culture de l'image, d'une pratique élargie de la conception traditionnelle à la création contemporaine ainsi que la mise en oeuvre d'une attitude réflexive et critique.

C'est avant tout de l'image sous toutes ses formes : des images motivées et exigeantes, des images qui cherchent à communiquer avec leurs publics. C'est aussi du dessin, brut ou savant, justifié par l'idée et l'usage et nullement envisagé comme une fin en soi. Si l'image narrative est attentive aux potentialités technologiques, cela se fera toujours sans fascination gratuite. Elle cherche l'équilibre entre : ouverture sur le monde et nécessaire temps de documentation et d'élaboration de projets, dans le cadre d'une maturation, d'une écriture et d'un travail de créateur.

1 > DÉMARCHES D'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

Durant ces années, la formation cherchera à renforcer des démarches inventives sur le plan pédagogique à l'aide :

- d'un enseignement professionnel sous forme d'atelier, lieu de convergence de l'ensemble de l'équipe, professeurs et professionnels associés dans une démarche transversale.
- de workshops ouverts sur d'autres parcours.
- d'une culture professionnelle et technique adaptée au milieu et à son évolution technique et technologique.
- de la mise en place d'une veille éditoriale des publications contemporaines, susceptibles de nourrir l'imaginaire et la culture des étudiant.
- de la mise en oeuvre de relations durables avec le milieu professionnel (échanges et partenariats).
- d'une pédagogie du projet travaillée autant en autonomie qu'en équipe.

2 > OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET PROFESSIONNELS DU PROJET

- analyser et comprendre un problème posé.
- élaborer une réponse pertinente et porteuse de sens.
- valoriser et développer ses idées (concepts).
- formuler des propositions ou des offres créatives.
- concevoir une mise en page, faire des choix typographiques sensibles et cohérents avec le concept développé.
- produire des réalisations concrètes (de l'expérimentation au prototype).
- optimiser les choix techniques et maîtriser la finalisation du projet.
- démontrer la validité de ses résultats lors de la réalisation du projet.
- maîtriser la culture susceptible de formuler et nourrir des réponses créatives et approfondies aux problématiques.
- établir des relations optimales avec les différents collaborateurs et acteurs du projet.
- contrôler les coûts de fabrication des réalisations.
- travailler en mode projet, éventuellement en équipe.
- acquérir de l'autonomie dans la conduite globale d'un projet.

3 > LES ATELIERS

Le DN MADe Image et Narration propose au sein du lycée A Renoir un choix d'ateliers et d'équipements techniques qui permettent aux étudiants de découvrir ou d'approfondir diverses pratiques telles que : le numérique, la gravure, la sérigraphie, le façonnage et la reliure, la photographie, l'animation 2D... ainsi que des ateliers de pratique du volume, du modelage ou de la céramique, dispensés dans d'autres parcours de l'établissement.

Ces ateliers transversaux et inter-parcours - lieux de formation et de pratiques expérimentales - croisent la pédagogie du parcours IN en accompagnant l'étudiants dans son processus de création autonome et singulière. Ils nourrissent et construisent l'univers de chacun en lui permettant de s'épanouir au sein de supports multiples.

4 > PISTES ET ORIENTATIONS DU PROJET ADOSSÉ À LA RECHERCHE, À LA MÉDIATION ET AU CHAMP PROFESSIONNEL

- Approche expérimentale et contemporaine de l'image narrative

Médiums artistiques appliqués à la recherche et à l'image

- Médiation culturelle et instrumentation pédagogique

Expressions médiatiques et articulation des données

- Production réflexive dans le champ professionnel

Design et illustration multi-support

5 > LES PARTENARIATS

C'est, au sein du Lycée Auguste Renoir, où l'illustration et la bande dessinée est une tradition depuis de nombreuses années, que le DN MADe Image et Narration vient s'inscrire. Ces sections ont tissé des liens ainsi qu'un réseau important avec diverses structures artistiques institutionnelles privées ou publiques ainsi que professionnelles.

Outre les partenariats ponctuels avec ces structures comme : *le musée des Arts décoratif de Paris, la Mairie de Paris, le centre d'Art de Chatou CNEAI, le salon Page, le «fanzines» festival, le salon Formula Bula ...* il existe par le biais de rencontres et d'interventions régulières, des relations durables avec des maisons d'édition comme : *Delcours, L'employé du Moi, Creastories/titalbum...*, de nombreux workshops avec des auteurs de bande dessinée, des rencontres et forum sur l'illustration : *Ferraille Production...*, des projets inter-école dans le domaine de l'illustration et de l'animation (*24 h de la création*) ainsi que de multiples expositions hors les murs.

Si les projets des étudiants, constituant des publications restreintes, en illustration et en bande dessinée, sont devenus quasi-périodiques et rituels, ils représentent bien un défi perpétuel que se propose de relever les ateliers d'illustration de l'école. Dans ce cadre, il s'agira pour chacun de trouver sa voie, de gérer et utiliser avec discernement ses influences comme ses envies, afin de se forger sa propre écriture.

Projet pédagogique S3 & S4

La deuxième année du parcours Image et Narration a pour objectif, la mise en œuvre d'une spécialisation professionnelle visant à développer et renforcer des aptitudes méthodologiques, théoriques et pratiques de l'étudiant. L'année se déploie autour de projets collectifs et Individuels s'ancrant dans tous les domaines liés à l'«image et narration». De la Didactique, à l'illustration Jeunesse ou Séquentielle, la formation poursuit plusieurs objectifs tels que :

- le développement d'un univers plastique et graphique en lien avec les projets collaboratifs et personnels.
- l'approfondissement des démarches et de la méthodologie.
- le développement des savoirs et connaissances dans ces différents domaines de l'illustration.
- le renforcement des compétences techniques et professionnelles en matière de gestion des problématiques d'illustration éditoriale.
- l'enrichissement des savoirs-faire spécifiques, qui permettent aux étudiants de progresser et d'appréhender les outils nécessaires à la réalisation de projets professionnels.

Comme cela à été spécifié dans le projet global du parcours, l'exercice du métier d'illustrateur, outre l'apprentissage rigoureux des techniques fondatrices du domaine, sur le plan graphique comme sur le plan sémantique, suppose également :

- une veille éditoriale des publications contemporaines.
- une connaissance des contextes d'usage ainsi qu'une pertinence des dispositifs mis en œuvre dans les milieux éditoriaux qui nourrissent l'univers élargi, de la conception traditionnelle à la création contemporaine.

1 > DÉMARCHES PÉDAGOGIQUES

Durant cette deuxième année, le parcours cherchera à renforcer les démarches inventives, interactives, collectives et participatives, dans les différents projets développés, tout particulièrement en S4.

- les EC de l'enseignement professionnel sont le lieu de convergence de l'ensemble de l'équipe, professeurs et professionnels associés, dans le cadre d'une pédagogie du projet autonome ou collectif.
- la culture professionnelle, technique et artistique s'organise autour de démarches

transversales qui favorisent les échanges au sein de la formation comme au sein des autres parcours de l'établissement.

- les workshops inter ou intra établissement participent de cette ouverture.
- la mise en œuvre de relations durables avec le milieu professionnel fait partie intégrante de cette volonté pédagogique.

2 > OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES ET PROFESSIONNELS

Les objectifs de la deuxième année reprennent globalement ceux développés en S1 & S2 :

- analyser, comprendre un problème posé, puis élaborer une réponse pertinente et porteuse de sens.
- formuler des propositions créatives et valoriser ses idées.
- concevoir une mise en page, faire des choix typographiques cohérents avec les concepts développés.
- produire des réalisations concrètes dont on a vérifié la validité et contrôlé les coûts de fabrication.
- acquérir l'autonomie nécessaire à la conduite globale d'un projet...

Toutefois en S3 & S4, on mettra plus particulièrement l'accent sur :

- Le développement de projets et thématiques allant : de l'étude des moyens techniques de représentation au reportage graphique, du projet éditorial à la recherche expérimentale. Ces différentes productions ont pour objectifs de mettre en forme toutes les phases, de la conception à la réalisation finale, de projets professionnels en illustration.
- On privilégiera de même, la capacité à rendre compte de manière visuelle des savoirs et des connaissances scientifiques, techniques, littéraires ou graphiques ; à décortiquer, développer puis représenter, une image de manière fictionnelle ou réaliste. Ces positionnements font partie des intentions abordées dans les différents modules de cette année charnière.
- L'approche et l'appropriation d'une méthodologie propre aux processus de conception/création en relation avec les domaines de l'Image et Narration, sont les fondements d'une recherche appliquées qui est définie par : *la définition d'un problème, l'étude de la littérature sur le sujet, la confrontation expérience/théorie démontrant la nécessité d'une rigueur expérimentale ainsi que les limites de cette théorie, la capacité à faire un bilan et à en tirer des perspectives.*

3 > LES ATELIERS

Le DN MADe Image et Narration propose des ateliers, notamment dans le cadre des EC de savoir-faire, qui permettent aux étudiants d'approfondir en deuxième année des pratiques essentielles telles que : le numérique, la gravure, la sérigraphie, le graphisme ou la typographie.

L'acquisition de ces savoirs de spécialisation dans les ateliers, participe à la mise en œuvre de créations autonomes, singulières ou collectives qui nourrissent et construisent l'univers de chacun. Elles se présentent aussi comme des pistes ou des orientations possibles en vue de développer des projets adossés à l'expérimentation et à la recherche.

- L'atelier de typographie et de mise en page s'appuie sur les acquis de l'EC «outils et

langages numériques» (logiciels de dessin, retouche photo et mise en page) abordés en S1 et S2. Il développe l'étude du graphisme, de la typographie et de l'édition (culture et pratiques expérimentales, analyse d'existants) dans le but de maîtriser la réalisation d'un projet éditorial.

- L'atelier d'estampe permettra aux étudiants d'aborder des registres de procédés différents, d'explorer et de maîtriser la taille-douce par le biais de techniques directes ou indirectes, la taille d'épargne, le monotype, la collagraphie, le carborundum, ainsi qu'interroger ces pratiques pour les mettre au service d'un projet éditorial.

4 > LES PARTENARIATS

C'est, au sein du Lycée Auguste Renoir, où l'illustration et la bande dessinée est une tradition depuis de nombreuses années, que le DN MADe Image et Narration vient s'inscrire. Ces sections ont tissé des liens ainsi qu'un réseau important avec diverses structures artistiques institutionnelles privées ou publiques ainsi que professionnelles.

Outre les partenariats ponctuels avec ces structures comme : le Musée des Arts décoratifs, la Mairie de Paris, le centre d'Art de Chatou CNEAI, le salon Page, le «fanzines» festival, le salon Formula Bula, Musée des Arts et Métiers ... il existe par le biais de rencontres et d'interventions régulières, des relations durables avec des maisons d'édition comme : Delcours, L'Employé du Moi, Creastories/titalbum..., de nombreux workshops avec des auteurs de bande dessinée, des rencontres et forum sur l'illustration : Ferraille Production... , des projets inter-école dans le domaine de l'illustration et de l'animation (24 h de la création) ainsi que de multiples expositions hors les murs.

Si les projets des étudiants, constituant des publications restreintes, en illustration et en bande dessinée, sont devenus quasi-périodiques et rituels, ils représentent bien un défi perpétuel que se propose de relever les ateliers d'illustration de l'école. Dans ce cadre, il s'agira pour chacun de trouver sa voie, de gérer et utiliser avec discernement ses influences comme ses envies, afin de se forger sa propre écriture.

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1 & 2

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Gwenola Leroux

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h > S1 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Production de l'atelier d'écriture non évalué, mais partagé.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1h TP / semaine

1h CM / semaine

16h atelier d'écriture

1h en autonomie

OBJECTIFS

- Acquisition d'un niveau de langue et d'une culture littéraire, de sciences humaines et artistique.

- Développer une expression personnelle et d'analyse critique (sémiologique et idéologique) à l'écrit et à l'oral, contribuant à l'affirmation d'une personnalité artistique singulière.

CONTENU

- Lecture et étude de textes, livres et documents visuels en rapport avec le thème choisi.

- Analyse synthétique de ces documents à l'oral ou à l'écrit.

- Réflexion personnelle et collective sur les aspects du thème.

- Révisions des notions orthographiques et syntaxiques à travers des productions écrites personnelles.

COMPÉTENCES

- Connaissance des textes littéraires, documents et œuvres visuelles classiques, modernes et contemporains abordés lors du semestre.

- Capacités d'analyse d'un livre ou d'un ensemble de documents visuels

- Utilisation des outils linguistiques et sémiologiques.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- Conception d'un album personnel écrit et illustré ou d'une micro-édition (texte et graphisme) en rapport avec le thème.

- Exposé oral sur un ouvrage ou une œuvre en rapport avec le thème.

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Gwenola Leroux

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h > S2 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Production de l'atelier d'écriture non évalué, mais partagé.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1h TP / semaine

1h CM / semaine

1h en autonomie

OBJECTIFS

- Acquisition d'un niveau de langue et d'une culture littéraire, de sciences humaines et artistique.

- Développer une expression personnelle et d'analyse critique (sémiologique et idéologique) à l'écrit et à l'oral, contribuant à l'affirmation d'une personnalité artistique singulière.

CONTENU

- Lecture et étude de textes, livres et documents visuels en rapport avec le thème choisi.

- Analyse synthétique de ces documents à l'oral ou à l'écrit.

- Réflexion personnelle et collective sur les aspects du thème.

- Pratique de l'écrit à travers des productions écrites personnelles.

COMPÉTENCES

- Connaissance des textes littéraires, documents et œuvres visuelles classiques, modernes et contemporains abordés lors du semestre.

- Capacités d'analyse d'un livre ou d'un ensemble de documents visuels.

- Utilisation des outils linguistiques et sémiologiques

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- Conception d'un dossier écrit et illustré, ou d'une micro-édition (texte et graphisme) en rapport avec un aspect du thème.

- Exposé oral sur un ouvrage ou une œuvre en rapport avec le thème.

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Martine Gasparov

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Atelier de lecture : 6h au debut du semestre 1
- 2h /semaine au semestre 2

OBJECTIFS

Permettre l'acquisition d'une culture philosophique fondamentale (notions, auteurs), d'une réflexion critique et des compétences nécessaires à l'expression orale et écrite de sa pratique artistique.

CONTENU

Travail sur les notions en rapport avec les différents parcours (image, fiction, vérité, matière, espace, écriture, communication, liberté...) par l'intermédiaire de textes philosophiques, littéraires, sociologiques, anthropologiques et d'autres supports (œuvres d'art, documentaires...).

COMPÉTENCES

L'étudiant à l'issue de l'enseignement de philosophie sera capable de :

- construire une réflexion argumentée, conceptuelle et structurée.
- analyser un texte de manière critique.
- problématiser sa réflexion.
- organiser et exprimer ses idées à l'oral et à l'écrit.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- explications de textes.
- réflexions écrites argumentées (dissertation,...).
- travaux de recherches et exposés.

EC 1.2_ CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Didier Journiac

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

45 h > S1 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu- analyse critique écrite et orale

- recherche documentaire
- prise de notes écrites et graphiques

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h Cours magistral

1h Travaux pratiques

Ce cours traite de la Culture du design et des techniques, il s'articule avec celui en Culture des Arts. Les étudiants des 3 parcours sont regroupés.

OBJECTIFS

- > acquisition d'un socle de connaissances fondamentales (historiques, chronologiques, terminologiques, technologiques...) nécessaires pour construire un projet argumenté.
- > capacités de réflexion et d'analyse critique (à l'oral comme à l'écrit) : formelles, conceptuelles et sémiologiques en dialogue avec la création contemporaine et historique dans les différents domaines du design, des métiers d'art et de l'art
- > capacités de synthèse et de hiérarchie dans la prise de notes écrites et graphiques, et dans la restitution des acquis.
- > méthode de recherche avec maîtrise des outils numériques et bibliographiques.

PRÉ REQUIS

- écrit et oral niveau BAC : savoir construire un énoncé clair.
- curiosité, réactivité et ouverture d'esprit.
- maîtrise de la navigation médias numériques.

CONTENU

- > histoire du design depuis l'ère industrielle et ses prémices à la renaissance, élaboration d'une chronologie comparée en résonance avec celle de l'Art (culture des Arts en alternance).
- > repères fondamentaux, mouvements de pensées et de productions technologiques, références de base (design, art, artisanat et industrie, philosophie, sociologie...).
- > problématiques du design dans ses différentes acceptions, mutations, ses différents contextes, domaines et acteurs (graphisme, objet, espace et mode).

COMPÉTENCES

- méthode de recherches documentées et référencées.
- analyser et synthétiser / comparer et argumenter.
- formuler des problématiques.
- réinvestir des connaissances.
- sens critique.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- > prise de notes écrites et graphiques (évaluation).
- > analyse écrite ou orale de document(s) en lien avec les notions développées transversalement dans les cours théoriques et pratiques.
- > visite et compte-rendu d'expositions (dirigés ou en autonomie)

EC 1.2_ CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES**DNMADe Graphisme***Image et narration***SEMESTRE 1****HORAIRES**

3 h

RESPONSABLE

Francine Garnier

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

45 h > S1 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h Cours magistral

1h Travaux pratiques

OBJECTIFS

Cet enseignement a pour objectif la transmission de savoirs théoriques (notamment historiques, esthétiques, sociologiques et techniques) constitutifs d'une culture artistique fondamentale.

L'enseignement de première année consistera en une initiation à l'histoire des arts induisant des repères chronologiques fondamentaux. Des transversalités opérées entre différents domaines, des analyses comparées entre des oeuvres, des écrits, des documents de nature ou d'époques différentes favoriseront des dynamiques et des approches dialectiques.

CONTENU**• Histoire de l'art**

Les repères chronologiques sont de plus en plus noyés et les créations décontextualisées dans un rhizôme hors du temps; cet axe du cours s'attachera à dresser un panorama fondamental, à poser des jalons et des repères dans un processus global: mouvements artistiques et artistes, autres formes artistiques, contexte historique et sociétal. La période couverte en S1 ira des origines à l'orée du XVIIIème s.

• L'art en transversal

Il s'agira ici par des analyses, d'établir des connexions, des comparaisons, des ponts avec la Culture Design, les époques différentes, les enjeux et la création contemporaine.

Mise en oeuvre des méthodes de recherches documentées.

COMPÉTENCES

Connaissances sur la période abordée réellement acquises et intégrées. Méthodes d'analyse (savoir décomposer et mettre en relation) et de recherches documentées (savoir choisir, vérifier et référencer ses sources).

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS**• Histoire de l'art**

Les nécessaires connaissances seront évaluées tant par des contrôles de connaissances que par des dossiers et recherches personnelles ou collectifs mêlant textes, croquis, et documents. Utilisation de sources et supports variés. Se confronter aux oeuvres et non seulement à leur reproductions : visites en groupe ou en autonomie.

Carnet Culture : croquis et notes de cours et visites commun avec le cours Culture Design.

• L'art en transversal

Travaux personnels ou en groupe en TP. Exposés.

Les TP pourront être communs avec la Culture Design parfois.

Les thématiques transversales peuvent aussi s'articuler avec l'EC.3 2.

AUTONOMIE

- Visite d'exposition (carnet Culture)

- Dossiers thématiques liés soit à l'histoire de l'art, soit à l'art en transversal.

EC 5.2_ CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Eric Mayer

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

45 h > S2 en présentiel

ÉVALUATION

contrôle continu (analyses écrites et graphiques d'oeuvres, exposés)

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h Cours magistral

1h Travaux pratiques

OBJECTIFS

Le cours de culture des arts, du design et des techniques a pour but :

- l'acquisition d'une culture des arts du 18ème siècle à aujourd'hui,
- le développement de méthodes d'analyse et de synthèse

PRÉ REQUIS

- culture des arts de l'antiquité au début 18 ème siècle
- connaissance des enjeux du design de l'ère industrielle au vingtième siècle

CONTENU

- Histoire des arts du 18ème siècle à aujourd'hui
- Approche chronologique et thématique des principaux mouvements artistiques (par exemple : roccoco, néoclassicisme, romantismes, réalisme, impressionnisme, Art and Craft, Art nouveau, avants-gardes, etc.).

Les thèmes seront en rapports avec des projets ou des ateliers. (par exemple: répétitions et variations de formes et surface dans les séries, apparition du cinéma et nouvelles formes de narration, publicité et Pop Art).

Combinaison de cours magistral de deux heures, avec le complément d'une heure pour l'approfondissement d'une thématique.

COMPÉTENCES

- savoir analyser des oeuvres
- savoir comparer, synthétiser et argumenter par écrit
- savoir développer une recherche documentaire (recherches des sources, etc.)
- savoir argumenter et échanger à l'oral

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- prise de notes en cours,
- constitution de dossiers thématiques portant sur des analyses, d'images écrites et graphiques,
- comptes rendus de visites (musées et galeries), carnets graphiques et écrits,
- exposés individuels ou par petits groupes.

EC 5.2_ CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES**DNMADe Graphisme***Image et narration***SEMESTRE 2****HORAIRES**

3 h

RESPONSABLE

Thierry Falcon

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

45 h > S2 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu (analyse écrite d'œuvres)

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h Cours magistral

1h Travaux pratiques

OBJECTIFS

Le cours de « culture des arts, du design et des techniques » a pour but :

- l'acquisition d'une culture artistique de base indispensable pour être entre autres réinvestie dans les divers enseignements du cursus. L'accent étant naturellement mis sur les différents designs des parcours locaux : communication, narration et objet.
- l'acquisition de méthodes d'analyse, de synthèse et d'exploitation des informations. Consolidation.

PRÉ REQUIS

- « Culture des arts, du design et des techniques » du S1.
- curiosité, ouverture d'esprit, appétence pour les données théoriques, historiques et artistiques.

CONTENU

Histoire du design depuis la fin du XVIIIe (révolution industrielle), jusqu'à nos jours.

Communication : graphisme, édition, publicité. Les designers graphiques majeurs et les principales tendances.

Narration : illustration de presse, de livre, publicitaire, dans le secteur musical. Les illustrateurs majeurs et les principales tendances.

Objet : arts de la table, mobilier, véhicules. Les artisans et designers produits majeurs, les principales tendances.

Combinaison de cours magistral de 2 h, avec complément d'1h pour pratique et approfondissement d'un thème.

COMPÉTENCES

L'étudiant à l'issue du suivi de l'enseignement constitutif (EC) sera capable de :

- Analyser et synthétiser
- Comparer et argumenter
- Formuler des problématiques
- Réinvestir des connaissances
- Exercer son sens critique

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- prise de notes écrites et graphiques, du cours magistral;
- études collectives et individuelles de documents dans leur rapprochement et confrontation;
- repérage de problématiques et développement de l'argumentation inhérente;
- vocabulaire spécifique (sémantique, technique);
- reportage d'expositions, dossiers thématiques, exposé.

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1 & 2

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 12 ECTS

EC 2.4_ LANGUES VIVANTES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Isabelle Juvet

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Anglais

VOLUME HORAIRE

36 h > S1 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Chaque exercice proposé fera l'objet d'une évaluation.

Niveau visé du CERL : B2.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h [1h CM + 1h TD]

OBJECTIFS

Former un locuteur indépendant. On s'appliquera à harmoniser des niveaux de langue différents et à renforcer les 4 compétences linguistiques : compréhension et expression orales et écrites.

CONTENU

Découverte de la littérature jeunesse anglo-saxonne : atelier Les contes, légendes et fables, le livre audio en relation avec les UE3 EC3.2, EC7.2 et UE2 EC2.2.

Exploitation de documents audio et vidéo et analyse d'illustrations relatives à ce domaine.

On s'attachera à développer les outils méthodologiques permettant de développer la compréhension orale et écrite.

L'accent sera mis sur la correction de la langue et l'articulation du discours.

COMPÉTENCES

L'étudiant, à l'issue de l'enseignement constitutif, sera capable d'identifier, de comprendre et de présenter un document ou une œuvre relatifs au domaine choisi, en s'exprimant de façon claire et convaincante.

L'étudiant sera capable de :

- > repérer les mots et idées clés
- > identifier
 - le cadre spatio-temporel
 - la séquence événementielle
 - la problématique
 - le point de vue
 - les moyens techniques et esthétiques mis en jeu.

Quant à l'expression orale et écrite, l'étudiant saura rendre compte d'un document vidéo ou audio, d'un texte littéraire ou d'un article, et aussi effectuer une analyse d'image.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Mini productions orales sur la thématique étudiée.

Production écrite de résumés et de brèves notes de synthèse.

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Isabelle Juvet

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Anglais

VOLUME HORAIRE

36 h > S1 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Chaque exercice proposé fera l'objet d'une évaluation.

Niveau visé du CERL : B2.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h [1h CM + 1h TD]

OBJECTIFS

Approfondir les techniques et pratiques mises en œuvres au semestre 1, en s'attachant particulièrement à renforcer l'analyse des liens textes / images, dans un contexte d'ouverture culturelle.

CONTENU

Ancrage dans des secteurs de la création liés au parcours choisi : contes, romans graphiques, BD en langue anglaise.

Initiation à l'utilisation régulière de la presse spécialisée, papier et web.

Projets interparcours céramique et illustration, ou comment relier les deux pratiques et champs d'activités

COMPÉTENCES

L'étudiant, à l'issue du suivi de l'enseignement constitutif (EC), sera capable de :

- > savoir utiliser le lexique spécifique
- > renforcer les outils rhétoriques en vue d'une production orale et écrite plus approfondie :
 - introduire, résumer, décrire, questionner,
 - développer la curiosité et l'ouverture culturelle,
 - développer la prise de parole en continu.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- expression orale : présentation orale d'un document visuel permettant d'effectuer une synthèse sur un objet d'étude.
- expression écrite : notes de lecture sur une œuvre, un document relatifs au parcours.

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 12 ECTS

EC 2.5_ CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Marion Cochenne

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h > S1 en présentiel

ÉVALUATION

- Contrôle continu individuel (QCM, devoirs écrits);
- Evaluation ponctuelle de travaux de groupe;
- Interrogations orales aléatoires.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Cours magistral donnant les fondements théoriques ;
- Travaux individuels ou de groupe visant à approfondir les connaissances, appliquer les savoirs fondamentaux enseignés, développer les méthodes de réflexion et les capacités de communication écrite ou orale.

OBJECTIFS

Former un locuteur indépendant. On s'appliquera à harmoniser des niveaux de langue différents et à renforcer les 4 compétences linguistiques : compréhension et expression orales et écrites.

CONTENU

Découverte de la littérature jeunesse anglo-saxonne : atelier Les contes, légendes et fables, le livre audio en relation avec les UE3 EC3.2, EC7.2 et UE2 EC2.2.

Exploitation de documents audio et vidéo et analyse d'illustrations relatives à ce domaine.

On s'attachera à développer les outils méthodologiques permettant de développer la compréhension orale et écrite.

L'accent sera mis sur la correction de la langue et l'articulation du discours.

COMPÉTENCES

L'étudiant, à l'issue de l'enseignement constitutif, sera capable d'identifier, de comprendre et de présenter un document ou une œuvre relatifs au domaine choisi, en s'exprimant de façon claire et convaincante. L'étudiant sera capable de :

- > repérer les mots et idées clés
- > identifier

- le cadre spatio-temporel
- la séquence événementielle
- la problématique
- le point de vue
- les moyens techniques et esthétiques mis en jeu.

Quant à l'expression orale et écrite, l'étudiant saura rendre compte d'un document vidéo ou audio, d'un texte littéraire ou d'un article, et aussi effectuer une analyse d'image.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Mini productions orales sur la thématique étudiée.

Production écrite de résumés et de brèves notes de synthèse.

UE 6 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 12 ECTS

EC 6.5_ CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES**DNMADe Graphisme***Image et narration***SEMESTRE 2****HORAIRES**

1 h

RESPONSABLE

Marion Cochenne

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h > S2 en présentiel

ÉVALUATION

- Contrôle continu individuel (QCM, devoirs écrits);
- Evaluation ponctuelle de travaux de groupe;
- Interrogations orales aléatoires.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Cours magistral donnant les fondements théoriques ;
- Travaux individuels ou de groupe visant à approfondir les connaissances, appliquer les savoirs fondamentaux enseignés, développer les méthodes de réflexion et les capacités de communication écrite ou orale.

OBJECTIFS

Apporter des contenus notionnels permettant au futur professionnel dans les métiers d'art et du design de comprendre l'environnement juridique de son secteur d'activité.

- Cerner la notion d'entreprise et comprendre sa finalité économique ainsi que son rôle sociétal.
- Connaître les différentes catégories économiques et formes juridiques d'entreprises spécifiques au secteur d'activité.
- Appréhender les différentes contraintes de l'environnement économique susceptibles d'interagir sur les décisions de l'entrepreneur.
- Comprendre les mécanismes fondamentaux de la gestion de l'activité de l'entreprise.

CONTENU

L'entreprise :

- Définition et rôles
- Les différentes formes juridiques de sociétés adaptées aux activités de design : SARL/EURL, SAS/SASU...
- L'entreprise individuelle (EI) : artisan, artiste-auteur, micro-entrepreneur...

Les contraintes de l'environnement économique

- L'étude de marché et le « mix marketing »
- Les contraintes fiscales et les prélèvements sociaux

La gestion de l'activité de l'entrepreneur

- Les indicateurs fondamentaux
- Les documents comptables et l'équilibre financier
- Les coûts
- Le financement de l'activité

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

Crédits : 12 ECTS

EC 2.3_ OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Anne Bezard

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h en présentiel

ÉVALUATION

Exercices en temps limités.

Analyse d'existants.

Mini-projets de mise en page ou de graphisme.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Démonstrations et exercices dirigés pour maîtriser les outils et les fonctions basiques sur les 3 logiciels InDesign / Illustrator / Photoshop.

Travaux pratiques en lien avec d'autres disciplines.

OBJECTIFS

Découverte et prise en main des logiciels inhérents au domaine I.N. en vue de la réalisation de documents PAO et DAO.

CONTENU

Donner à tous la possibilité d'acquérir les notions fondamentales de la pratique de la PAO en démarrant à zéro et en avançant en fonction des niveaux des étudiants avec échanges et partages des compétences de chacun.

L'étudiant à l'issue du suivi de l'enseignement constitutif sera capable de :

- S'organiser dans l'environnement Mac, identifier et maîtriser l'utilisation des périphériques d'acquisition ou de sortie mis à disposition : appareils photo, scanners, imprimantes, machine de découpe laser.
- Maîtriser les notions de résolution, définition des images. Formats. Modes couleur.

COMPÉTENCES

Autonomie d'utilisation et respect du matériel collectif.

Acquérir la méthode et la rigueur nécessaires à l'élaboration d'un futur projet d'édition.

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Anne Bezard

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h en présentiel

ÉVALUATION

Exercices en temps limités.

Analyse d'existants.

Mini-projets de mise en page ou de graphisme.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Démonstrations et exercices dirigés pour maîtriser les outils et les fonctions basiques sur les 3 logiciels InDesign / Illustrator / Photoshop.

Travaux pratiques en lien avec d'autres disciplines.

OBJECTIFS

Découverte et prise en main des logiciels inhérents au domaine I.N. en vue de la réalisation de documents PAO et DAO.

CONTENU

Donner à tous la possibilité d'acquérir les notions fondamentales de la pratique de la PAO en démarrant à zéro et en avançant en fonction des niveaux des étudiants avec échanges et partages des compétences de chacun.

L'étudiant à l'issue du suivi de l'enseignement constitutif sera capable de :

- S'organiser dans l'environnement Mac, identifier et maîtriser l'utilisation des périphériques d'acquisition ou de sortie mis à disposition : appareils photo, scanners, imprimantes, machine de découpe laser.
- Maîtriser les notions de résolution, définition des images. Formats. Modes couleur.

COMPÉTENCES

Autonomie d'utilisation et respect du matériel collectif.

Acquérir la méthode et la rigueur nécessaires à l'élaboration d'un futur projet d'édition.

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 12 ECTS

EC 2.1_ OUTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE**DNMADe Graphisme***Image et narration***SEMESTRE 1****HORAIRES**

5 h

RESPONSABLE

Francine Garnier

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

5h en présentiel

3h en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

5h en T P - Mini projets

OBJECTIFS

- L'acquisition et le renfort des compétences d'expression artistique dans leurs diversités, graphique, plastique et volumique, dans une démarche exploratoire.

- Mettre en oeuvre une démarche de projet créative et singulière.

CONTENU**•Les fondamentaux de l'expression**

GRAPHISME : connaître et tester tous les outils graphiques, les supports, choisir et exploiter des techniques à des fins expressives, intentionnelles

COULEUR : chercher une couleur, savoir mélanger, chercher des accords, connaître et utiliser les lois de contrastes, les phénomènes optiques, les symboliques, utiliser la couleur à des fins expressives et intentionnelles.

VOLUME ET ESPACE : le volume peut être utilisé tel quel, par voie photographique, animation. Comment définir un volume, connaître et tester matériaux et matières, effets de surface. Comment traduire un espace, perspective, jeux d'échelle, relations 2D/3D

OBSERVATION : observer c'est comparer, synthétiser, sélectionner, coordonner main et regard... On pourra s'intéresser aux rapports d'échelle, à la lumière, au mouvement, aux étendues, au végétal, aux animaux, aux objets, etc.

Une attention particulière pourra être portée aux personnes, à leurs expressions, leurs gestes et attitudes à travers des séances de modèles, acteurs, danseurs...

Elle pourra intervenir sous les trois formes ci-dessus de façon distincte ou mêlée. Ainsi l'observation du modèle vivant pourra se traduire en modelage, l'espace architectural par la couleur, l'objet par le collage, etc.

•Démarche de projet en art fondamental

Mise en place d'une démarche créative, d'une réflexion et d'une conceptualisation pour des projets artistiques axés sur des thèmes et problématiques imposés en S1. Les thèmes pourront s'articuler soit à ceux des ateliers de création (EC3.2), soit à d'autres disciplines des enseignements transversaux ou génériques, soit être autonomes souvent liés à l'actualité. Leurs mises en forme en S1 seront canalisées et pourront adopter des formes diverses depuis les expressions fondamentales et progressivement aux techniques abordées en langages numériques (EC2.3) fixe et mobile, et photographique (EC3.1).

COMPÉTENCES

Capacité d'expression graphique et plastique et aptitude à leur exploration innovante. Aptitude à mettre en place une démarche de projet depuis des recherches digressives aux capacités de choix, et à l'argumenter à l'oral.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Les fondamentaux de l'expression : Apprentissage exploratoire et expérimental par le moyen d'exercices courts

Démarche de projet en art fondamental : Miniprojets qui se développeront sur plusieurs semaines (3 puis 5). Travaux de groupe parfois.

Initiation ou participation aux workshops transversaux.

UE 6 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 12 ECTS

EC 6.1_ OUTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE**DNMADe Graphisme***Image et narration***SEMESTRE 2****HORAIRES**

5 h

RESPONSABLE

Francine Garnier

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

5h en présentiel

3h en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

5h en T P - Mini projets

OBJECTIFS

- l'acquisition et le renfort des compétences d'expression artistique dans leurs diversité, graphique, plastique et volumique, dans une démarche exploratoire.

- Mettre en oeuvre une démarche de projet créative et singulière.

CONTENU**•Les fondamentaux de l'expression**

Poursuite des champs exploratoires du S1, selon ce qui nécessiterait d'être développé d'après les évaluations en fin de semestre 1 et les dossiers constitués.

Élargissement des médiums au numérique, à l'image animée. Dossiers, planches, carnets, volumes, photographies, photomontages, animations. Les 4 axes - GRAPHISME, COULEURS, VOLUME ET ESPACE, OBSERVATION - restent les mêmes mais pourront faire l'objet de travaux plus élaborés.

•Démarche de projet en art fondamental

Idem semestre 1, mais avec une temporalité plus étendue, et une personnalisation de plus en plus marquée dans les choix à engager quant aux médiums et démarches créatives.

Les thèmes et problématiques s'articuleront de façon systématique avec ceux des ateliers de création (EC3.2), et en symbiose avec l'actualité.

COMPÉTENCES

Maîtrise des outils d'expression graphique et plastique et aptitude à leur exploration innovante. Aptitude à mettre en place et singulariser une démarche de projet depuis des recherches digressives aux capacités de choix et de développement, et à l'argumenter à l'oral.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS**Les fondamentaux de l'expression**

Apprentissage exploratoire et expérimental par le moyen d'exercices plus ou moins courts.

Démarche de projet en art fondamental

Miniprojets qui se développeront de façon approfondie sur 5 ou 6 semaines.

Un dossier récapitulant une sélection des travaux des deux premiers semestres sera présenté, et soutenu à l'oral en fin de semestre. Ce dossier pourra être partagé et soutenu en partenariat avec les autres disciplines.

AUTONOMIE

- Poursuite des recherches et développements de la Démarche de projet
- Dossiers d'études documentaires et réflexives, Veille culturelle.
- Les carnets de croquis

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Estelle Pezery,
Enseignement partagé avec un profes-
seur de sciences physiques

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

30 h > S1 en présentiel

30 h en autonomie conseillées

ÉVALUATION

Contrôle continu.

- contrôle écrit de connaissances
- courte soutenance orale à partir d'un sujet préparé à domicile seul ou en groupe..

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2 h CM

OBJECTIFS

Connaître et comprendre les différents procédés d'impression en vigueur dans l'univers de l'imprimé ainsi que leurs domaines d'application. Comprendre les systèmes de production numérique dans la pratique.

CONTENU

- la reproduction des couleurs : la quadrichromie et les tons directs.
 - les procédés principaux : typographie, offset, héliogravure, flexographie, sérigraphie et procédés numériques (xérogaphie, jet d'encre et risographie)
- En cours de sciences :
- la théorie des couleurs.
 - la pratique de l'outil numérique appliqué à la fabrication.

COMPÉTENCES

- maîtrise du principe fondamental de la reproduction des couleurs en imprimerie
- identification des procédés à partir de résultats imprimés et maîtrise du vocabulaire technique.
- déploiement du champ créatif avec ses connaissances techniques
- Savoir entretenir et exploiter son matériel informatique.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- prise de notes
- recherche documentaire
- bilan de connaissances sous forme de questionnaires
- étude de cas

**UE 6 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES
ET LANGUES**

Crédits : 12 ECTS

EC 6.2_ TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX**DNMADe Graphisme***Image et narration***SEMESTRE 2****HORAIRES**

1h

RESPONSABLE

Estelle Pezery,
Enseignement partagé avec un profes-
seur de sciences physiques

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

30 h > S2 en présentiel

30 h en autonomie conseillées

ÉVALUATION

Contrôle continu.

- contrôle écrit de connaissances
- courte soutenance orale à partir d'un sujet préparé à domicile seul ou en groupe..

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1 h CM

OBJECTIFS

Le cours de technologies et matériaux à pour ambition de renforcer les connaissances de l'étudiant, lui permettre de discerner les grandes familles de papier et leurs caractéristiques et l'informer des principes de finition et de façonnage courants.

CONTENU

- les procédés principaux (suite) : typographie, offset, héliogravure, flexographie, sérigraphie et procédés numériques (xérogaphie, jet d'encre et risographie).

- papier
- finition et façonnage

En cours de sciences :

- la pratique de l'outil numérique appliqué à la fabrication.

COMPÉTENCES

- Savoir reconnaître et choisir les papiers appropriés à ses projets
- Savoir reconnaître les procédés de façonnage courant
- Pouvoir élargir son champ créatif en utilisant ses connaissances techniques
- Savoir entretenir et exploiter son matériel informatique.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- prise de notes
- recherche documentaire
- bilan de connaissances sous forme de questionnaires
- étude de cas

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

Crédits : 12 ECTS

EC 2.2_ TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX, SCIENCE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

... ..

Enseignement partagé avec un professeur de Communication visuelle.

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h > S1 en présentiel

ÉVALUATION

- contrôle écrit de connaissances
- soutenance orale de 10 minutes à partir d'un sujet préparé à domicile et en groupe.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h/quinzaine Cours magistral

OBJECTIFS

Ce cours permettra de comprendre les systèmes de production numérique dans la pratique.

CONTENU

- la reproduction des couleurs : la quadrichromie et les tons directs.
- la théorie des couleurs.
- la pratique de l'outil numérique appliqué à la fabrication.

COMPÉTENCES

- savoir expliquer le principe fondamental de la reproduction des couleurs.
- pouvoir élargir son champ créatif avec ses connaissances techniques.
- savoir entretenir et exploiter son matériel informatique.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- prise de notes
- recherche documentaire
- bilan de connaissances sous forme de questionnaires
- étude de cas

UE 6 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

Crédits : 12 ECTS

EC 6.2_ TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX, SCIENCE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

2h

RESPONSABLE

... ..

Enseignement partagé avec un professeur de Communication visuelle.

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h > S2 en présentiel

ÉVALUATION

- contrôle écrit de connaissances
- soutenance orale de 10 minutes à partir de projets individuels ou réalisés en groupe.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h/quinzaine Cours magistral

OBJECTIFS

Renforcer les connaissances de l'étudiant. Le cours permettra d'aborder la temporalité dans la pratique numérique.

CONTENU

- son et vidéo en relation avec des projets de l'EC 7.2

COMPÉTENCES

- Pouvoir élargir son champ créatif en utilisant ses connaissances techniques.
- Être autonome avec son matériel numérique personnel.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- Prise de notes
- Recherche documentaire
- Étude de cas
- Réalisation audio et vidéo
- micro-projets

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 12 ECTS

EC 2.3_ OUTILS & LANGAGES NUMÉRIQUES/ MATH

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Remy Stanaszek

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h > S1 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :

Exercices et micro-projets

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h Travaux pratiques /15 jours

OBJECTIFS

Le cours a pour but de former les étudiants aux différents procédés de création et manipulation de l'image numérique statique. L'écosystème des logiciels libres est privilégié.

CONTENU

- fondamentaux sur l'image et les formats
- image vectorielles
- publication web
- image 3D

COMPÉTENCES

- création et manipulation d'une image fixe,
- utilisation raisonnée d'un serveur ftp,
- mise en ligne d'une page web (code html, css...),
- création d'une scène 3D à l'aide d'un logiciel adapté.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

TRAVAUX DIRIGÉS sous la forme d'exercices pratiques..

UE 6 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 12 ECTS

EC 6.3_ OUTILS & LANGAGES NUMÉRIQUES/ MATH

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Antoine Rogier

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h > S2 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :
mini projet éditorial et liaison
avec les mathématiques.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h Travaux pratiques /15 jours

OBJECTIFS

- Concevoir des outils pédagogiques permettant, par le biais de l'image, d'appréhender et de réinvestir le langage et le symbolisme mathématique.
- Développer une démarche exploratoire créative, innovante, et une capacité réflexive.
- Croiser des compétences et des connaissances de natures différentes.

CONTENU

Conception d'un ou plusieurs supports pédagogiques visuels pour aider à comprendre des notions mathématiques (en transversalité avec l'EC 7.2).

COMPÉTENCES

À l'issue de cet enseignement constitutif, l'étudiant sera capable de :

- S'approprier et transmettre des notions mathématiques de nature et de complexité diverses.
- Utiliser les mathématiques en technologie et dans les disciplines professionnelles.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- Réalisation d'une production en relation avec les mathématiques faisant intervenir l'image. Différents média pourront être utilisés.
- Communiquer oralement sur le travail demandé.

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1 & 2

UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

EC 3.3_ COMMUNICATION & MÉDIATION DU PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

0 h30

RESPONSABLE

Michel Piazza

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

0,5 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :
évaluation basée sur les productions
écrites et orales en équipe.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Travaux dirigés

OBJECTIFS

Développer les bases d'une démarche didactique à partir de supports de médiation :

- Travail en équipe, communication, approche des problèmes et créativité des démarches.
- Accompagnement des étudiants dans la construction de leur cursus et de leur projet professionnel.

CONTENU

- Travail en équipe : s'organiser, décider, animer en équipe.
- Communication : structurer et synthétiser son propos, prendre la parole en public, utiliser les outils de médiation.
- Approche et résolution des problèmes : poser les problèmes.
- Valoriser le passage du référentiel scolaire au référentiel professionnel

COMPÉTENCES

Bases du travail en équipe
Bases de la communication des projets
Bases de développement et de la médiation du projet professionnel

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

EC 7.3_ COMMUNICATION & MÉDIATION DU PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

0 h30

RESPONSABLE

Michel Piazza

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

0,5 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :
évaluation basée sur les productions
écrites et orales en équipe.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Travaux dirigés

OBJECTIFS

Développer les bases d'une démarche didactique à partir de supports de médiation :

- Travail en équipe, communication, approche des problèmes et créativité des démarches.
- Accompagnement des étudiants dans la construction de leur cursus et de leur projet professionnel.
- Guider les étudiants dans le passage du référentiel scolaire classique au référentiel professionnel.

CONTENU

- Travail en équipe: s'organiser, décider, animer en équipe.
- Communication: structurer et synthétiser son propos, prendre la parole en public, utiliser les outils de médiation.
- Approche et résolution des problèmes: poser les problèmes.
- Méthodes de créativité et expérimentales de groupe.
- Valoriser le passage du référentiel scolaire au référentiel professionnel
- Compréhension du cursus

COMPÉTENCES

Travail en équipe
Communication des projets
Bases de développement et de la médiation du projet professionnel et de la gestion des problèmes.

ORGANISATION DU COURS

La pédagogie est basée sur l'expérience, la mise en situation, l'étude de cas et des travaux individuels et de groupes.

- 0,5h semaine en liaison étroite avec le cours de Pratique et mise en oeuvre du projet
- micro-ateliers ponctuels > Soutien d'intervenants externes.

UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

**EC 3.2_ PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE
DU PROJET, ATELIER ILLUSTRATION
SÉQUENTIELLE****DNMADe Graphisme***Image et narration***SEMESTRE 1****HORAIRES**

3 h

RESPONSABLE

Michel Piazza

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

54 h > S1 en présentiel

36 h en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur les réalisations et les productions individuelles et/ou collectives :

- gestion du projet, démarche exploratoire et rigueur.
- validité des résultats
- La production d'un dossier explicitant la démarche et la pertinence du projet.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques

OBJECTIFS

L'activité de l'atelier a pour ambition de mettre les étudiants en situation d'innover, en concevant des solutions et en réalisant des produits afin de répondre à une demande pour un organisme, une société, un particulier... un «client» (éditeur, auteur, studio de création...).

Cette démarche se décline en deux objectifs pédagogiques :

1 > Adopter une posture et une démarche innovatrice (ambition et ouverture), intégrant des dimensions techniques, technologiques, économiques. Proposer un travail d'exploitation des connaissances et d'exploration des possibles.

- Reformuler une demande pour en expliciter le besoin et les enjeux (sous-jacents).
- Confronter ses idées avec un état des connaissances et des réalisations.
- Faire preuve de créativité et d'ambition.

2 > Travailler en mode projet, (éventuellement en équipe) pour un résultat tangible répondant à une commande/demande par le biais d'une démarche structurée et rationnelle. Résolution de problèmes et gestion du projet.

Cette démarche vise à développer des compétences spécifiques de concepteur-réalisateur en illustration :

- acquérir de l'autonomie dans la conduite globale d'un projet.
- produire des réalisations concrètes : prototypes, expérimentation, maquettes...
- valoriser et développer ses idées.

CONTENU

Intégration des principes fondamentaux tels que :

- La capacité à délivrer et à apprendre, à explorer ses propres schémas, à construire et utiliser son propre cadre d'investigation, à utiliser les différences culturelles comme une opportunité...
- Le développement des savoirs et connaissances en matière d'illustration séquentielle, la maîtrise des savoir-faire qui permettent une progression professionnellement ainsi qu'une réponse aux attentes de la profession.

COMPÉTENCES

Les étudiants sont amenés à développer leur capacité d'innovation :

> par la découverte et la pratique des règles des métiers d'arts en illustration : il s'agit selon les projets de produire des connaissances, de la recherche, des concepts, développer et maîtriser des techniques, formuler des propositions ou des offres innovantes. En démontrer la validité lors de la réalisation.

> par la mise en perspective de la contribution de leur projet à un processus innovant : démontrer la pertinence des résultats au regard du processus global dans lequel s'insère le projet, en termes de finalité, de création et de contenu.

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

EC 7.2_ PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET, ATELIER ILLUSTRATION SÉQUENTIELLE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Michel Piazza

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27h semestre en présentiel

15 h en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.

- La gestion du projet : résolution des problèmes, démarche explorative et rigueur.
- La validité des résultats, leur nouveauté en relation avec le champ investi, la confrontation de l'état des connaissances et de la réalisation.
- La production d'un dossier explicitant la valeur créée en fonction des besoins et/ou des enjeux.
- La maturité de l'étudiant.

Critères d'évaluation

1. Relation entre demande initiale et qualité du projet :

- Identification de la demande, reformulation du besoin.
- Validité des résultats obtenus.

2. Démarche innovante et de création

- Analyse de la demande et identification des enjeux.
- État des connaissances et des réalisations.
- Méthode d'exploration : recherche, créativité, conception.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques sur la moitié du semestre 2

OBJECTIFS

L'activité de l'atelier a pour ambition de mettre les étudiants en situation d'innover, en concevant des solutions et en réalisant des produits afin de répondre à une demande pour un organisme, une société, un particulier... un «client» (éditeur, auteur, studio de création...).

Cette démarche se décline en deux objectifs pédagogiques :

- 1> Adopter une posture et une démarche innovatrice (ambition et ouverture), intégrant des dimensions techniques, technologiques, économiques. Proposer un travail d'exploitation des connaissances et d'exploration des possibles.
 - Reformuler une demande pour en expliciter le besoin et les enjeux.
 - Confronter ses idées avec un état des connaissances et des réalisations.
 - Faire preuve de créativité et d'ambition.

2> Travailler en mode projet, éventuellement en équipe, pour un résultat tangible répondant à une commande/demande par le biais d'une démarche structurée et rationnelle. Résolution de problèmes et gestion du projet.

Cette démarche vise à développer des compétences spécifiques de concepteur-réalisateur en illustration :

- acquérir de l'autonomie dans la conduite globale d'un projet.
- produire des réalisations concrètes
- valoriser et développer ses concepts.

PRÉ REQUIS

Avoir suivi l'EC 3.2 en illustration séquentielle

CONTENU

Intégration des principes fondamentaux tels que :

- La capacité à délivrer et à apprendre, à explorer ses propres schémas, à construire et utiliser son propre cadre d'investigation, à utiliser les différences culturelles comme une opportunité...
- Le développement des savoirs et connaissances en matière d'illustration séquentielle, la maîtrise des savoir-faire qui permettent une progression professionnellement ainsi qu'une réponse aux attentes de la profession.

COMPÉTENCES

Les étudiants sont amenés à développer leur capacité d'innovation :

- > par la découverte et la pratique des règles des métiers d'arts en illustration : il s'agit selon les projets de produire des connaissances, de la recherche, des concepts, développer et maîtriser des techniques, formuler des propositions ou des offres innovantes. En démontrer la validité lors de la réalisation.
- > par la mise en perspective de la contribution de leur projet à un processus innovant : démontrer la pertinence des résultats au regard du processus global dans lequel s'insère le projet, en termes de finalité, de création et de contenu.

UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

EC 3.2_ PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET, ATELIER ILLUSTRATION JEUNESSE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

54 h en présentiel
36 h en autonomie (2 h semaine)

ÉVALUATION

présentation orale de la production
d'un mini projet éditorial
à destination d'un jeune public

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques semaine

OBJECTIFS

Préparer des étudiants aux fonctions de concepteurs et réalisateurs en image du domaine éditorial à destination d'un jeune public.

Dans ce cadre l'étudiant est amené à :

- > Développer une démarche exploratoire, créative innovante et une capacité réflexive.
- > Cultiver une connaissance critique du domaine de l'édition
- > Intégrer les dimensions techniques, technologiques au service de projets éditoriaux.
- > Penser, élaborer, construire, autour d'une problématique éditoriale du domaine.
- > Croiser des compétences et des connaissances de nature différentes.

CONTENU

- > Réalisation d'un projet sous forme éditoriale en transversalité avec l'enseignement constitutif EC 3.1 et l'UE2 EC2.4
- > Développement de connaissances spécifiques liées au domaine.

COMPÉTENCES

À l'issue de cet atelier l'étudiant sera capable:

- > De s'approprier et maîtriser des techniques spécifiques du domaine de l'illustration jeunesse.
- > De poser les bases pour déterminer un protocole de résolution en lien avec une problématique posée.
- > D'affirmer un esprit critique.
- > Monopoliser une posture créative.

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

EC 7.2_ PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET, ATELIER ILLUSTRATION JEUNESSE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27 h en présentiel

18 h en autonomie (2 h semaine)

ÉVALUATION

Présentation orale de la production
d'un mini projet éditorial
à destination d'un jeune public.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques semaine

OBJECTIFS

Préparer des étudiants aux fonctions de concepteurs et réalisateurs
en image du domaine éditorial à destination d'un jeune public.

Dans ce cadre l'étudiant est amené à :

- > Développer une démarche exploratoire, créative innovante
et une capacité réflexive.
- > Cultiver une connaissance critique du domaine de l'édition
- > Intégrer les dimensions techniques, technologiques au service
de projets éditoriaux.
- > Penser, élaborer, construire, autour d'une problématique éditoriale
du domaine.
- > Croiser des compétences et des connaissances de nature différentes.

CONTENU

> Réalisation d'un projet sous forme éditoriale.

en transversalité avec l'enseignement constitutif EC 7.1

> développement de connaissances spécifiques liées au domaine

COMPÉTENCES

À l'issue de cet atelier l'étudiant sera capable:

- * Développer sa capacité de création ,
- * Affirmer son esprit critique, parfaire son autonomie
- * S'approprier et maîtriser les techniques spécifiques
- * Les bases pour déterminer un protocole de résolution en lien avec la
problématique posée

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

EC 7.2_ PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE
DU PROJET, ATELIER ILLUSTRATION
DIDACTIQUE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Michel Piazza
Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

54 h en présentiel
18 h en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu :
Évaluation basée sur les réalisations et les productions individuelles et/ou collectives :

1. Demande initiale et qualité final du projet.
2. Démarche innovante.
3. Mise en perspective du projet en termes de contribution et de nouveauté.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques

La didactique visuelle est avant tout de l'image sous toutes ses formes : des images motivées et exigeantes qui cherchent à communiquer avec leurs publics. C'est aussi du dessin, brut ou savant, justifié par l'idée et l'usage, et nullement envisagé comme une fin en soi. Si la didactique visuelle est attentive aux potentialités technologiques, cela se fera sans fascination gratuite. Elle cherche l'équilibre entre : ouverture sur le monde, documentation et élaboration, dans le cadre d'une maturation, d'une écriture et d'un travail de créateur.

OBJECTIFS

L'atelier met les étudiants en situation d'innover, en concevant des solutions et en réalisant des productions répondant à une demande pour une institution, une société, un particulier...

Cette démarche se décline en deux objectifs pédagogiques :

1> Adopter une posture et une démarche innovatrice, intégrant des dimensions techniques, technologiques, économiques.

Proposer un travail d'exploitation des connaissances et d'exploration des possibles :

- Reformuler une demande pour en expliciter le besoin et les enjeux.
- Confronter ses idées avec un état des connaissances.
- Faire preuve de créativité et d'ambition.

2> Travailler en mode projet, (éventuellement en équipe) pour un résultat tangible répondant à une commande/demande par le biais d'une démarche structurée et rationnelle. Cette démarche vise à développer des compétences spécifiques de concepteur-réalisateur :

- acquérir de l'autonomie dans la conduite globale d'un projet.
- produire des réalisations concrètes (prototypes, maquettes...).
- valoriser et développer ses idées, tout en gérant le projet.

CONTENU

Intégration des principes fondamentaux tels que :

- La capacité à délivrer et à apprendre, à explorer ses propres schémas, à construire et utiliser son propre cadre d'investigation...
- Le développement des savoirs et connaissances en matière d'illustration didactique, la maîtrise des savoir-faire qui permettent une progression professionnelle.
- Le co-enseignement avec des spécialistes (professeurs et intervenants).

COMPÉTENCES

Les étudiants sont amenés à développer leur capacité d'innovation :

1 > par la découverte et la pratique des règles des métiers d'arts en illustration : il s'agit selon les projets de produire des connaissances, de la recherche, des concepts, développer et maîtriser des techniques, formuler des propositions ou des offres innovantes. En démontrer la validité lors de la réalisation.

2 > par la mise en perspective de la contribution de leur projet à un processus innovant : démontrer la pertinence des résultats au regard du processus global dans lequel s'insère le projet, en termes de finalité, de création et de contenu.

UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

EC 3.1_ TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE ATELIER IMPRESSION RELIEF

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

3 h + 1h

RESPONSABLE

Journiac

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

20h

ÉVALUATION

Contrôle continu :
micro-projet de la conception
à la réalisation.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques + 1h nettoyage

OBJECTIFS

- apprentissage et appropriation par la pratique des techniques d'impression de l'image.
- capacité de développement créatif à partir de contraintes techniques.
- autonomie dans la gestion du temps et du matériel.
- dynamique de groupe grâce à un travail d'atelier.

CONTENU

Apprentissage des bases techniques de l'impression :

- monotype
 - relief (linogravure, xylographie)
- sous forme de projet depuis les esquisses jusqu'au tirage unique ou en série
- transversalité possible avec d'autres cours théoriques ou pratiques.

COMPÉTENCES

- maîtrise des bases techniques d'impression
- autonomie et rigueur méthodologique
- appropriation créative des contraintes techniques

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- esquisses et expérimentations techniques
- choix, mise en œuvre et tirage unique ou en série

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

EC 7.1_ TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE, ATELIER PAPIER

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

3h/sem sur 5 sem

RESPONSABLE

Francline Garnier

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

15h / groupe

5h en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Dossier et Micro projet.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Travaux pratiques

OBJECTIFS

Connaître, manipuler et tester les possibilités du papier depuis sa matière à ses mises en forme plane, volumique et mécanique, stimuler une posture créative et technique vis-à-vis de ce matériau incontournable de nos métiers..

CONTENU

Il pourra aborder dans des proportions variables:

- Matière papier : connaître les papiers, faire son papier.
Échantillonnages et catalogue d'expérimentations
Fabriquer et tester la matière papier
- Le froissé :
Le froissé entre ordre et désordre. Connaître fibres et sens du papier, action de l'eau...
- Découpage et Pliage :
Découpes d'assemblages, découpes laser, du dessin au volume.
Pliages pour des développements unidirectionnels ou pluridirectionnels, plis courbes, géométriques, organiques.
- Le papier mécanique : pop-up
Principes de bases, tirettes, rotations et déploiements.

L'un ou l'autre de ces axes pourra être plus développé selon les liens transversaux avec les autres disciplines (EC 3.2 et EC2.1) ou chacun des 2 parcours, l'actualité et les thématiques abordées.

COMPÉTENCES

Avoir une approche des infinies possibilités du papier de la surface au volume. Aptitude à s'interroger sur le choix de son papier.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

À chaque axe une production d'expérimentations s'en suivra. L'ensemble sera rassemblé et présenté, voire recomposé et développé autour d'un thème particulier.

UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

EC 3.1_ TECHNIQUE ET SAVOIR-FAIRE, ATELIER VOLUME, MATIÈRES, MODELAGE ET MOULAGE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Annie Davy-Verstraten

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

5 x 3h / semaines

ÉVALUATION

Contrôle continu : évaluation basée sur les productions graphiques et volumiques.

Présentation orale des productions.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Travaux pratiques

Apport d'informations techniques et de mise en œuvre des matériaux sous forme de fiches

OBJECTIFS

Acquérir des savoir-faire dans le domaine du volume, du modelage et
Acquérir des savoir-faire dans le domaine du volume et le passage du bi-dimensionnel au tridimensionnel, appliqués aux domaines de la production d'images : Illustration en volume, cinéma d'animation, mini décors prise de vue

CONTENU

Découverte des matériaux plastiques pouvant subir une mise en forme par découpage, modelage, moulage, assemblage.

Maîtrise des outils appropriés au modelage et à la mise en œuvre des matériaux variés.

Applications en relation avec l'image et sa traduction en volume

Mise en volume de personnages dessinés

Appréhender les techniques de sculptures liées au mouvement et à l'image animée.

COMPÉTENCES

Savoir mettre en œuvre un ou plusieurs matériaux appréhendés.

Avoir concrétisé un projet de mise en volume d'un projet dessiné.

Pouvoir communiquer graphiquement les différentes étapes de fabrication.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Carnets d'idées et d'intentions : traduction graphique sous la forme d'un story-board ou d'un scénario d'usage.

Maquettes et/ou prototypes en volume

ORGANISATION DU COURS

Manipulation des possibilités offertes par les différents matériaux naturels ou de synthèse : argile, plâtre, polystyrène découpé à chaud, mousse de polyéther armée assemblée à la colle, plastiline modelée et moulée à l'élastomère, pâtes époxy et pâtes polymères modelées.

Réalisation de maquettes (prototype) de moules simples en bateau en relation avec un projet imposé ou non.

UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

EC 3.1_ TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE, ATELIER SÉRIGRAPHIE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

3 h sur 5 semaines

RESPONSABLE

Bettina DUMAIRE

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

15 h > S1 en présentiel

1h / semaine en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur les réalisations et les productions individuelles et/ou collectives :

La production pourra être en relation avec une démarche en Module «outils d'expression et d'exploration» ou «pratique et mise en oeuvre du projet»

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques

1/2h nettoyage/rangement

OBJECTIFS

- se familiariser avec la technique, les procédés et les spécificités d'une technique d'estampe.
- connaître le potentiel de la technique et s'en saisir à des fins expressives et expérimentales.
- savoir travailler en équipe et coordonner les étapes de travail.
- devenir autonome dans l'utilisation du matériel collectif spécifique.

CONTENU

Travaux pratiques permettant l'apprentissage des étapes de la technique : de la préparation des cadres d'impression au dégravage, en passant par la maîtrise de l'insolation, du dépouillage et des gestes du tirage des épreuves.

COMPÉTENCES

L'étudiant à l'issue de l'enseignement constitutif :

- connaîtra les étapes, le matériel propre à la technique de sérigraphie.
- sera capable d'anticiper la préparation de son travail pour produire une image sérigraphiée et de s'approprier la technique.

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

**EC 7.1_ TECHNIQUE ET SAVOIR FAIRE
ATELIER PHOTOGRAPHIE****DNMADe Graphisme***Image et narration***SEMESTRE 2****HORAIRES**

3 h

RESPONSABLE

Stéphane Doulé

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

15 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur les réalisations
et les documents explicatifs associés**MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

3 h Travaux pratiques

OBJECTIFS

L'atelier PHOTOGRAPHIE a pour objet l'acquisition des bases de la photographie par la pratique afin de pouvoir réinvestir ces compétences (projets photographiques, communication de projets...). Il s'agira de régler les paramètres des appareils et de comprendre les choix techniques ou logistiques à mettre en oeuvre pour obtenir le résultat souhaité.

CONTENU

Apprentissage pratique de l'utilisation d'un appareil de prises de vues numériques par le biais de travaux s'appuyant sur des oeuvres de photographes et artistes contemporains et de thématiques liées à l'histoire de la photographie. Conception et réalisation de séries de photographies avec une thématique imposée et répondant à un cahier des charges.

COMPÉTENCES

À l'issue de l'atelier, l'étudiant(e) sera capable de réaliser des prises de vues numériques en autonomie, de choisir les images et de valoriser son travail photographique.

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

EC 7.1_ TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE ATELIER RELIURE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

3 h sur 5 semaines

RESPONSABLE

Bettina DUMAIRE

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

15 h > S1 en présentiel

1h / semaine en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur les réalisations et les productions individuelles et/ou collectives :

Conception et réalisation de plusieurs livres blancs ou de carnets, livrets, dépliants à partir de travaux réalisés antérieurement ou simultanément à l'atelier dans un autre module.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques

1/2h rangement

OBJECTIFS

- Découvrir et pratiquer des modes de façonnage artisanaux
- Élaborer des portfolio, carnets de croquis, relier un dossier d'étude, d'échantillons, de documentation...
- Réinvestir les principes de manière singulière au service de projets éditoriaux.

CONTENU

Travaux pratiques à partir des principes variés : reliure collée (le dos carré collé, flatbook etc.), reliure cousue (reliure japonaise, copte, à la française etc.)

Prise de conscience des qualités esthétiques et fonctionnelles des principales techniques de reliure.

COMPÉTENCES

L'étudiant à l'issue de l'enseignement constitutif :

- connaîtra et emploiera les gestes, le matériel et des outils de découpe et assemblage.
- définira un type de façonnage approprié à la mise en valeur de ses productions et les exploitera de manière singulière.

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 9 ECTS

EC 7.3_ COMMUNICATION & MÉDIATION DU PROJET/ORAL

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 2

HORAIRES

1h

RESPONSABLE

Caroline Douart-Boisseau
Martine Gasparov
Anne Blanchard

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

en présentiel :
mélange des 3 formations
(cours à 46/23/15 ou 16 élèves)
8 x 2h soit 16h par DN
et
travail en autonomie

ÉVALUATION

oraux
contrôle continu
auto-évaluation

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Cours magistral
Travaux dirigés
Travaux pratiques

OBJECTIFS

Le cours de communication et médiation de projet aura pour but de former des candidats capable d'argumenter et de présenter leur projet à l'oral.

CONTENU

Apprentissage des 5 parties de la rhétorique, exploitation de documents vidéo, textuel, exercices variés d'éloquence dans la classe et avec des intervenants.

COMPÉTENCES

Les étudiants à l'issue de cet enseignement constitutif (EC) seront capables d'en appréhender les notions et de comprendre la structure d'un discours et de s'exprimer clairement, avec conviction et souplesse autant oralement que physiquement

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

En présentiel

Prise de note structurée,
production d'oraux (bilan, composition, improvisation personnelle, en binôme ou plus, auto-évaluation, évaluation sommative),
compte-rendu type sketch note,
étude de cas.

En autonomie

Travailler sur le contenu et les notions abordées.
Auto-enregistrement ou selfie video.
Vidéos et sorties culturelles.

ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3 & 4

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

2 h /15 jours

RESPONSABLE

Gwenola Leroux

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1h TP / semaine

1h CM / semaine

OBJECTIFS

- Acquérir des qualités de conceptualisation et de structuration efficace de la pensée sur la base d'une culture littéraire et artistique,
- Mener une recherche documentaire, sélectionner et hiérarchiser l'information,
- Mettre en forme une synthèse finale pour une transmission orale et écrite.

PRÉ-REQUIS

Validation de la 1ere année du DN Made en Humanités/Lettres.

CONTENU

- Lecture et étude de textes, livres et documents visuels en rapport avec le thème choisi,
- Méthodologie de la recherche et de la synthèse,
- Rédaction d'un commentaire et d'une synthèse.

COMPÉTENCES

- Lecture et analyse de documents,
- Réflexion personnelle et collective sur les aspects d'un thème,
- Synthèse orale et rédaction d'une synthèse écrite en bonne et due forme.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- Conception d'un dossier personnel (ou en groupe) écrit et illustré résultat des recherches sur le thème choisi,
- Présentation orale d'une partie du dossier constitué.

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

2 h / 15 jours
sauf 2 sessions de 4h

RESPONSABLE

Gwenola Leroux

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h > S2 en présentiel

ÉVALUATION

Présentation orale sur le sujet choisi.
Production de l'atelier d'écriture.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

CM, TD, Atelier d'écriture

OBJECTIFS

- Analyser en détail une œuvre littéraire, son fonctionnement narratif et ses connotations,
- Mener une recherche documentaire en rapport avec cette œuvre,
- Ecrire une synthèse des recherches menées et rédiger un texte d'imagination.

PRÉ-REQUIS

Connaissances et compétences évaluées en S3.

CONTENU

- Lecture et étude d'un texte long
- Recherche de documents écrits et visuels en rapport avec l'œuvre
- Pratique de l'écrit à travers des productions écrites personnelles

COMPÉTENCES

- Lire et analyser une œuvre complète,
- Mener des recherches documentaires autour de l'œuvre choisie,
- Capacités d'expression écrite.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- Exposé oral sur un aspect de l'œuvre choisie,
- Ecriture et production visuelle en rapport avec le livre étudié.

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

2 h /15 jours

RESPONSABLE

Martine Gasparov

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1h TP / semaine

1h CM / semaine

OBJECTIFS

Articuler des problèmes que pose la pratique du design et des métiers d'art à ceux, plus généraux, de la philosophie et des théories esthétiques, modernes et contemporaines.

CONTENU

Approfondissement des notions déjà abordées et études de notions nouvelles et transversales des domaines philosophiques et esthétiques, liées plus spécifiquement au design et aux métiers d'art.

COMPÉTENCES

L'étudiant à l'issue de l'enseignement de philosophie sera capable de :

- construire une réflexion argumentée, conceptuelle et structurée
- analyser un texte de manière critique
- problématiser sa réflexion
- organiser et exprimer ses idées à l'oral et à l'écrit.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- explications de textes
- réflexions écrites argumentées
- exposés oraux
- travaux de recherches

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

2 h / 15 jours

RESPONSABLE

Martien Gasparov

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h > S2 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

CM, TD, Atelier d'écriture

OBJECTIFS

Déterminer un sujet d'étude dans le cadre d'un projet de recherche personnel ou collaboratif et rédiger une réflexion problématisée et conceptuelle.

CONTENU

Approfondissement des notions déjà abordées les trois semestres précédents et analyses de notions nouvelles, plus spécifiques aux travaux de recherches entrepris.

COMPÉTENCES

L'étudiant à l'issue de l'enseignement de philosophie sera capable de :

- rechercher et problématiser un sujet d'étude spécifique
- construire une réflexion problématisée, conceptuelle, argumentée et structurée

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- rédaction d'un travail de réflexion sur le modèle d'un mini-mémoire.

EC 9.2_ CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

2h

RESPONSABLE

Bettina DUMAIRE

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

30h en présentiel
1h semaine en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu, écrit et oral
- dossier de réflexion et recherche
- comptes rendus écrits et graphiques
- individuel ou en groupe

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2 h Cours magistral et Travaux dirigés

OBJECTIFS

- Acquérir des connaissances théoriques (historiques, esthétiques, sémiologiques, sociologiques, technologiques...) nécessaires à la construction et enrichissement d'une démarche de projet en relation avec la culture du concepteur-réalisateur en illustration
- Apprendre à problématiser à partir de la confrontation de documents textuels et iconographiques.
- Approfondir la méthode de recherche documentaire, iconographique et bibliographique.

CONTENU

- Histoire de la création appliqués au design et métiers d'art et de la théorisation de l'époque moderne à nos jours.
- Enjeux des champs disciplinaires et pratiques définissant et redessinant la réflexion en image narrative
- Approches thématiques ou techniques par confrontation de productions des divers champs de la création

COMPÉTENCES

l'étudiant à l'issue de l'enseignement constitutif sera capable :

- d'analyser des productions pour mettre en perspective les enjeux contemporains avec les approches historiques.
- d'élaborer une réflexion et une analyse critique -s'approprier les références et les questionnements à des fins créatives propre au domaine
- formuler des problématiques.

EC 13.2_CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Michel Piazza

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu- analyse critique écrite et orale.

Capacité à mettre en œuvre une attitude réflexive entre théorie et pratique personnelle.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h Cours magistral

OBJECTIFS

> acquisition de connaissances fondamentales de l'histoire, en illustration et bande dessinée, sur le plan : chronologiques, terminologiques ou technologiques.

> capacités de réflexion et d'analyse critique formelles et conceptuelles en relation avec la création contemporaine et historique des différentes représentations du domaine.

> capacités de synthèse et de hiérarchisation des informations afin de construire une argumentation pertinente.

> méthode de recherche et mise en œuvre d'une veille culturelle dans en illustration et bande dessinée

PRÉ REQUIS

- connaissance basique de l'histoire éditoriale en illustration et bande dessinée.

- lien transversal avec la pratique et mise en œuvre de projet durant les 3 semestres précédents.

CONTENU

> histoire de l'illustration et de la bande dessinée de l'ère industrielle à nos jours, par thématiques.

> Mise en œuvre d'une chronologie comparée en résonance avec celle de l'art, de l'histoire ou de la sociologie.

> repères fondamentaux par pays, styles et époques : mouvements de pensées, évolutions stylistiques, développements et productions éditoriaux.

> problématiques du design global en l'illustration, ses mutations, ses différents contextes, domaines et acteurs.

COMPÉTENCES

- analyser, synthétiser et comparer, à partir de connaissances artistiques, historiques et sémantiques en lien avec le domaine.

- argumenter des problématiques à partir de sources documentaires, de références culturelles et artistiques en relation avec le domaine de l'illustration.

- réinvestir des connaissances et développer un sens critique.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

> analyse écrite ou orale de document(s) en lien avec le domaine de prédilection.

> notions développées transversalement dans les cours d'enseignement pratiques et professionnels.

> visite, compte-rendu d'expositions ou de conférences (dirigés ou en autonomie)

ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3 & 4

UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 10 ECTS

EC 10.4 _ LANGUES VIVANTES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

1h30

RESPONSABLE

Isabelle Juvet

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Anglais

VOLUME HORAIRE

27 h en présentiel

ÉVALUATION

Tous les exercices, en contrôle continu, seront l'objet d'une évaluation.

Niveau visé du CERL-L : B2.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1h30 [1h CM + 0h30 TD]

OBJECTIFS

Développement du contexte culturel international, des œuvres patrimoniales à la création contemporaine.

Renforcement des méthodes mises en œuvre pour la présentation de projets.

Préparation à la poursuite d'études et à la mobilité professionnelle.

CONTENU

Pratique orale et écrite tournée vers les spécialités, l'environnement culturel et le vocabulaire spécifique.

Ouverture à l'international : préparation à une certification européenne, TOEIC, TOEFL.

COMPÉTENCES

Il s'agira d'être capable de :

- construire un message intelligible dans un contexte lié au domaine et renforcer le lexique spécifique.
- Développer l'expression en continu lors d'une présentation argumentée,
- Rendre compte d'un document écrit,
- Maîtriser la rédaction d'une lettre de motivation.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Présentations orales, dont exposés powerpoint, sur :

- des œuvres appartenant à différents domaines de l'illustration,
- le stage effectué en fin de S2.

Présentation de projets liés au domaine de spécialité .

Notes de synthèse calibrées en bilingue (anglais / français).

Rédaction de lettres de motivation et de CV.

Pré-requis : niveau du CECRL / B1- B2

UE 14 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 10 ECTS

EC 14.4 _LANGUES VIVANTES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

1 h30

RESPONSABLE

Isabelle Juvet

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Anglais

VOLUME HORAIRE

27 h en présentiel

ÉVALUATION

Tous les exercices, en contrôle continu, seront l'objet d'une évaluation.

Niveau visé du CERL : B2.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1h30 [1h CM + 0h30 TD]

OBJECTIFS

Être capable de présenter, communiquer et valoriser son projet.
Préparation à la poursuite d'études et à la mobilité professionnelle.

CONTENU

Pratique orale et écrite en situation de workshop.
Pratique orale et écrite en lien avec le domaine professionnel.
Mise en relation des cultures traditionnelles et contemporaines.
Préparation d'une certification européenne, TOEIC, TOEFL.

COMPÉTENCES

Être capable de

- Communiquer sa démarche de projet,
- Présenter ses choix technologiques et culturels,
- Prendre part à une conversation qui intègre un lexique spécifique,
- Développer le lexique personnel lié au stage et enrichissement structurel,
- Analyser les tâches et missions effectuées à cette occasion.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Production orale et écrite :

- Powerpoint sur un ou plusieurs aspects d'un projet,
- Notes de synthèse sur un projet ou sur un stage,
- Rédaction d'une préface au projet.

UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 10 ECTS

EC 10.5 _ CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

1h30

RESPONSABLE

Marion Cochenne

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :

- QCM
- Contrôle de connaissances

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Cours magistral
- Etude de cas

1h30 [1h CM + 0h30 TD]

OBJECTIFS

Mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées en S1 et S2. Mettre en évidence les spécificités du marché de l'illustration. Approfondir les problématiques juridiques et économiques liées aux statuts d'exercice de la profession.

CONTENU

- Les spécificités du marché
- Les statuts d'exercice de l'activité d'illustrateur
 - Le statut d'artiste-auteur
 - Le micro-entrepreneur

COMPÉTENCES

- Mobiliser les connaissances acquises en S1 et S2 afin d'analyser des cas concrets issus du domaine de l'illustration.
- Utiliser les outils numériques et sélectionner, analyser et synthétiser les ressources pertinentes pour documenter un sujet.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- Travailler en équipe sur un sujet.
- Restituer oralement un travail d'équipe

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- Recherches
- Exposés

UE 14 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 10 ECTS

EC 14.5 _ CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

1h30

RESPONSABLE

Marion Cochenne

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :

- QCM
- Contrôle de connaissances

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Cours magistral
- Etude de cas

1h30 [1h CM + 0h30 TD]

OBJECTIFS

Mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées en S1, S2 et S3 afin d'analyser des cas concrets issus du domaine de l'illustration. Approfondir les problématiques juridiques et économiques liées à la facturation des droits d'auteur dans le domaine de l'illustration.

CONTENU

La facturation des droits d'auteur de l'illustrateur

- La note d'auteur
- Le contrat d'édition

COMPÉTENCES

- Mobiliser les connaissances acquises en S1, S2 et S3 afin d'analyser des cas concrets issus du domaine de l'illustration.
- Utiliser les outils numériques et sélectionner, analyser et synthétiser les ressources pertinentes pour documenter un sujet.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- Travailler en équipe sur un sujet.
- Restituer oralement un travail d'équipe

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- Recherches
- Exposés

UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

Crédits : 10 ECTS

EC 10.3 _OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

1 h 30

RESPONSABLE

Anne Bezard

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27 h en présentiel

ÉVALUATION

Exercices en temps limités.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Démonstrations et exercices dirigés.
Travaux pratiques en lien avec
d'autres disciplines.

OBJECTIFS

En s'appuyant sur les acquis du cours « Outils et langages numériques » en S1 et S2, développer la maîtrise des logiciels inhérents au domaine IN.

CONTENU

L'accent sera mis sur la gestion du document InDesign :

- mise en place de la maquette et gestion des fichiers ;
- gestion du texte et des images, typographie avec le logiciel.
- styles de caractères et paragraphes ;
- gestion des pages et du gabarit ;
- gestion des polices.

Photoshop : notions de résolution, définition et modes couleur des images. Choix du format en fonction du support.

COMPÉTENCES

Autonomie d'utilisation et respect du matériel collectif.

Acquérir la méthode et la rigueur nécessaires à l'élaboration
d'un futur projet d'édition.

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

1 h 30

RESPONSABLE

Anne Bezard

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27 h en présentiel

ÉVALUATION

Exercices en temps limités.

Analyse d'existants.

Mini-projets de mise en page ou de graphisme.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Démonstrations et exercices dirigés pour maîtriser les outils et les fonctions basiques sur les 3 logiciels InDesign / Illustrator / Photoshop.

Travaux pratiques en lien avec d'autres disciplines.

OBJECTIFS

Être en mesure d'identifier et de maîtriser les outils et langages numériques propres au domaine I.N. en vue de la réalisation de documents PAO et DAO.

CONTENU

Mise en pages avec InDesign associé à Photoshop et Illustrator en fonction des besoins.

Acquérir les méthodes et techniques pour préparer des documents destinés au Print.

Photoshop: notions de résolution, définition, format et modes couleur des images, utilisation des Scripts.

Illustrator préparation des fichiers de découpe Laser.

COMPÉTENCES

Autonomie d'utilisation et respect du matériel collectif.

Acquérir la méthode et la rigueur nécessaires à l'élaboration d'un futur projet d'édition.

UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 10 ECTS

EC 10.1 _OUTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Noëlle Mâm

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

54 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu

- démarches de recherches et productions
- argumentation
- carnets

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux Pratiques

3 h en autonomie

- Poursuite des recherches et développement des démarches engagées.
- Dossiers d'études documentaires et réflexives. Veille culturelle.
- Carnets de croquis.

OBJECTIFS

Enrichissement et diversification des compétences d'expression artistique. Développement d'un univers plastique et graphique personnel.

- Se saisir des liens entre intention expressive (sens) et mise en forme plastique.
- S'approprier les méthodologies spécifiques à la démarche de recherche plastique, pour développer des intentions et des mises en oeuvre singulières.
- Communiquer et témoigner de sa démarche.

CONTENU

Les fondamentaux de l'expression :

Les fondamentaux de l'expression continuent à être approfondis, enrichis, et élargis à divers médiums et techniques.

Recherche d'appropriation des techniques et médiums, notamment par des pratiques exploratoires ponctuelles.

La démarche de recherche :

A partir d'incitations ouvertes, construire une démarche de réflexion et de recherche, ouverte sur tous les champs connexes aux «thématiques» données.

Apprendre à exploiter une alternance, une complémentarité, entre approche sensible et approche raisonnée, entre expérimentations plastiques et recherches documentaires, littéraires, etc. Les intentions expressives émergent de ces investigations, tant plastiques que réflexives et conceptuelles.

Les étudiants sont invités à tenir compte de l'actualité (du monde dans lequel ils s'inscrivent...)

Les thèmes proposés pourront constituer le support d'une transversalité, soit avec les ateliers de création (EC 11.2), soit à d'autres disciplines des enseignements transversaux ou génériques, soit être autonomes.

Des pratiques collaboratives sont également envisagées.

COMPÉTENCES

L' étudiant sera capable :

- de sélectionner et d'exploiter des outils, techniques et supports en adéquation avec ses intentions.
- de construire une démarche de recherche structurée et nourrie.
- de présenter et de communiquer sa réflexion, d'argumenter ses choix plastiques en regard de son positionnement et de ses intentions expressives.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Pratiques exploratoires par le moyen d'exercices ponctuels.

- Des incitations ouvertes, pour des recherches divergentes, qui se développeront de façon approfondie sur plusieurs séances, jusqu'à des productions plastiques abouties.
- Travail de l'argumentation. Pour chacune des démarches engagées, les étudiants pourront être amenés à soutenir leur réflexion à l'oral.
- Carnets de croquis (notation, observation, interprétation,...selon).

UE 14 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

Crédits : 10 ECTS

EC 14.1_OUTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Noëlle Mâm

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

54 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu

- démarches de recherches et productions
- argumentation
- carnets

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux Pratiques

3 h en autonomie

- Poursuite des recherches et développement des démarches engagées.
- Dossiers d'études documentaires et réflexives. Veille culturelle.
- Carnets de croquis.

OBJECTIFS

Enrichissement et singularisation des compétences d'expression artistique. Développement d'un univers plastique et graphique personnel.

- S'approprier les méthodologies spécifiques à la démarche de recherche plastique, pour développer des intentions et des mises en oeuvre singulières.
- Communiquer et témoigner de sa démarche (travail de l'argumentation et des dispositifs de présentation).
- Développer le sens de l'appropriation, et des capacités à prendre position.

CONTENU

Les fondamentaux de l'expression:

Les étudiants sont progressivement amenés à choisir eux-mêmes les techniques et médiums appropriés à leurs intentions, voire à élaborer leurs propres «techniques» et process, dans une recherche d'innovation et de singularisation de leur expression.

La pratique essentielle des fondamentaux n'en est pas abandonnée (croquis, notation graphique et chromatique, rendu de la lumière, etc.)

La démarche de recherche

Alternance d'incitations ouvertes à s'approprier, et de productions croisées et associées à l'atelier de création.

Approfondissement et singularisation des démarches de recherche : développer des approches diversifiées, des «cheminements» personnels, en regard de la nature des incitations.

Développement des éléments argumentaires et d'une distance critique. Se positionner en regard de la création contemporaine et de l'actualité.

Les thèmes proposés constitueront le plus souvent le support d'une transversalité, soit avec les ateliers de création (EC 15.2, EC 15.4), soit à d'autres disciplines des enseignements transversaux ou génériques.

Des pratiques collaboratives sont également envisagées.

COMPÉTENCES

L' étudiant sera capable :

- de sélectionner et d'exploiter des outils, techniques et supports en adéquation avec ses intentions.
- de construire une démarche de recherche structurée et nourrie.
- de présenter et de communiquer sa réflexion, d'argumenter ses choix plastiques en regard de son positionnement et de ses intentions expressives.
- d'affirmer des positionnements plastiques et sémantiques singuliers.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Pratiques exploratoires par le moyen d'exercices ponctuels.

- Des incitations ouvertes, pour des recherches divergentes, qui se développeront de façon approfondie sur plusieurs séances, jusqu'à des productions plastiques abouties.

- Travail de l'argumentation (sous forme écrite et orale)

- Carnets de croquis (notation, observation, interprétation,...selon)

Un dossier récapitulant une sélection des travaux des deux semestres sera présenté, et soutenu à l'oral.

UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

Crédits : 10 ECTS

EC 10.3 _OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES, CULTURE INFORMATIQUE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Rémi Stanaszek

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h en présentiel

ÉVALUATION

Exercices et micro-projets

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2 h Cours magistral toutes
les deux semaines

OBJECTIFS

Le cours a pour but d'initier les étudiants aux techniques de création numériques d'images animées

PRÉ-REQUIS

Les fondamentaux acquis au semestre 1 de la première année.

CONTENU

- fondamentaux de la programmation
- chaîne de production d'un logiciels
- programmation événementielle

COMPÉTENCES

- concevoir et partager un logiciel simple à partir de son code
- animation dans une page web
- bases de programmation en java (utilitaire de développement Processing).

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

TRAVAUX DIRIGÉS sous la forme d'exercices pratiques

UE 14 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

Crédits : 10 ECTS

EC 14.3 _OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES, CULTURE INFORMATIQUE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Rémi Stanaszek

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h en présentiel

ÉVALUATION

Exercices et micro-projets

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2 h Cours magistral toutes
les deux semaines

OBJECTIFS

Le cours abordera les fondamentaux de modélisation, de rendu et d'animation 3D, en se basant sur la pratique du logiciel libre Blender.

PRÉ-REQUIS

Fondamentaux des technologies web pour la mise en ligne des résultats des tp.

CONTENU

- modélisation à partir des primitives 3D
- composition d'une scène
- matériaux et textures
- éclairage
- rendu d'une scène
- animation par clés

COMPÉTENCES

- réalisations graphiques et expérimentations sur les techniques enseignées
- présentation des images ou des animations dans une page web

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

TRAVAUX DIRIGÉS sous la forme d'exercices pratiques

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

1h

RESPONSABLE

Bettina DUMAIRE

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

15h en présentiel
1/2h semaine en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.
- comptes rendus de visite/d'
expérimentation
- exposés oral individuel ou en groupe

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1 h Cours magistral

OBJECTIFS

- Intégrer des connaissances techniques et technologiques et d'expérimenter les procédés.
- Constituer une culture technique de la réalisation propre à l'illustration narrative et anticiper les contraintes technique (notamment par des visites d'ateliers et d'entreprises)
- Questionner le potentiel créatif des aspects de la fabrication

CONTENU

- les procédés d'impression artisanaux et industriels
- la gestion des couleur pour impression
- le façonnage
- veille culturelle et technique en matière de procedés de réalisation et diffusion des productions

COMPÉTENCES

Les étudiants sont amenés à développer leur capacité:

- à qualifier la réalisation en fonction des résultats attendus et d'envisager des améliorations .
- à identifier des enjeux techniques des projets
- à communiquer avec précision les approches et implications technique de sa production
- d'identifier les processus de production

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

1h

RESPONSABLE

Bettina DUMAIRE

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

15h en présentiel

1/2h semaine en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.

- comptes rendus de visite

- exposés oral individuel ou en groupe

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1 h Cours magistral

OBJECTIFS

Approfondissement des connaissances techniques et technologiques des finitions et du façonnage et questionnement des procédés de conception et réalisation pour les investir dans un projet créatif personnel.

CONTENU

- les papiers et la gestion de l'impression des couleurs
- le façonnage (suite)
- les procédés de l'animation

COMPÉTENCES

Les étudiants sont amenés à développer leur capacité:

-à qualifier la réalisation en fonction des résultats attendus et d'envisager des améliorations .

-à mettre en oeuvre les matériaux, les techniques et technologies innovants ou traditionnels dans l'élaboration ou réalisation de ses maquettes, prototypes ou micro éditions.

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

1h

RESPONSABLE

André Giroult

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

15h en présentiel
1/2h semaine en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2 h / 15 jours, Cours magistral

OBJECTIFS

Comprendre l'image vue par l'œil et l'image numérique.
Parallèle entre l'obtention de l'image numérique
et l'image perçue par la vision humaine.

CONTENU

- Structure de l'œil et structure d'un appareil photo numérique ou d'une caméra.
- Rôle des différentes parties de l'œil ou de l'appareil photo numérique ainsi que leurs réglages
- Obtention et traitement d'une image numérique

COMPÉTENCES

Comprendre l'image perçue et l'image enregistrée.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDES

- Prise de notes
- Recherche documentaire et appliquée

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3 & 4

**EC 11.1 _TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE,
ATELIER TYPO-GRAPHIQUE**

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Anne Bezard

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur des exercices en temps limité, des travaux dirigés ou des productions individuelles.

Rigueur et méthode.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Travaux pratiques en lien avec le cours d'outils et langages numériques et en transversalité à travers des mini-projets d'édition.

Analyses d'existants.

Exposés individuels ou en groupe.

OBJECTIFS

Un atelier de savoir-faire numérique basé à la fois sur la maîtrise des logiciels inhérents au domaine IN et sur une culture graphique et typographique.

CONTENU

La page, équilibres et tensions. Principes fondamentaux de composition et de compréhension du format.

La démarche de travail : du crayonné à la maquette.

Mise en œuvre des codes graphiques propres au domaine professionnel afin de communiquer ses intentions.

Principes fondamentaux en typographie.

Histoire et analyse formelle des caractères.

Notions de hiérarchisation et rapport texte/image. Grilles.

Culture graphique.

COMPÉTENCES

Être capable d'effectuer un choix typographique cohérent, de choisir des outils et savoir organiser son travail en fonction d'un contexte éditorial.

Autonomie.

**EC 15.1 _TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE,
ATELIER TYPO-GRAPHIQUE**

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Anne Bezard

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur des exercices en temps limité, des travaux dirigés ou des productions individuelles.

Rigueur et méthode.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Travaux pratiques en lien avec le cours d'outils et langages numériques et en transversalité à travers des mini-projets d'édition.

Analyses d'existants.

Exposés individuels ou en groupe.

OBJECTIFS

Développer les savoir-faire, la posture créative, les explorations particulières et les simulations en vue de mener à bien un projet d'édition.

CONTENU

Suivi de projets.

Culture graphique, typographique.

Mise en page.

Maîtrise du vocabulaire spécifique au domaine.

COMPÉTENCES

Distance critique et argumentaire.

Autonomie dans le choix des outils, des méthodes de travail.

Méthode et rigueur

UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 12 ECTS

EC 11.1 _TECHNIQUE ET SAVOIR FAIRE, PRATIQUE ET APPROFONDISSEMENT ESTAMPES EN TAILLE-DOUCE

DNMA De Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

54 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

- efficacité de la méthode
développée dans la résolution
des problèmes , vérification de
l'acquisition d'une maîtrise de
l'estampes de ses différents process-
-Aptitude de communication du
projet, investissement et synergie
des acquis dans un champ autre

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques

OBJECTIFS

Ce module à pour objet l'acquisition de savoirs fondamentaux.
Découvrir, explorer, maîtriser certaines techniques de
l'estampe traditionnelle et contemporaine .

les étudiants sont en situation, de concevoir, de réaliser
des projets s'articulant au domaine de l'édition, en lien
avec EC 11.2 - Pratique et mise en oeuvre du projet

ils adoptent une démarche exploratoire, créative , intégrant les
dimensions techniques, technologiques au service de projets éditoriaux

CONTENU

Intégration des principes fondamentaux tels que :

- La capacité à délivrer et à apprendre, à explorer ses propres schémas, à construire et utiliser son propre cadre d'investigation, à utiliser les différences culturelles comme une opportunité...
- Le développement des savoirs et connaissances en matière d'illustration séquentielle, la maîtrise des savoir-faire qui permettent une progression professionnellement ainsi qu'une réponse aux attentes de la profession.

COMPÉTENCES

Les étudiants sont amenés à développer leur capacité de création , d'affirmer leur esprit critique, parfaire leur autonomie de s'approprier et maîtriser les techniques spécifiques patrimoniale et contemporaine du domaine de l'estampe De croiser des compétences et des connaissances de nature différentes.

UE 15 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 12 ECTS

EC 15.1 _TECHNIQUE ET SAVOIR FAIRE, PRATIQUE ET APPROFONDISSEMENT ESTAMPES EN TAILLE-DOUCE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

- efficacité de la méthode développée dans la résolution des problèmes , vérification de l'acquisition d'une maîtrise de l'estampes de ses différents process-
- Aptitude de communication du projet, investissement et synergie des acquis dans un champ autre

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques

OBJECTIFS

Ce module à pour objet l'acquisition de savoirs fondamentaux. Découvrir, explorer, maîtriser certaines techniques de l'estampe traditionnelle et contemporaine .

les étudiants sont en situation, de concevoir, de réaliser des projets s'articulant au domaine de l'édition, en lien avec EC 11.2 - Pratique et mise en oeuvre du projet

ils adoptent une démarche exploratoire, créative , intégrant les dimensions techniques, technologiques au service de projets éditoriaux

CONTENU

Approche et maîtrise des techniques de l'estampes en taille-douce; techniques directes et indirectes, gaufrage, collagraphie, carborundum, encrage, impression, mise en forme et exploitation en synergie avec l'EC 11.2

COMPÉTENCES

Les étudiants sont amenés à développer leur capacité de création, d'affirmer leur esprit critique, parfaire leur autonomie de s'approprier et maîtriser les techniques spécifiques patrimoniale et contemporaine du domaine de l'estampe De croiser des compétences et des connaissances de nature différentes.

UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 12 ECTS

EC 11.3 _ COMMUNICATION & MÉDIATION DU PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Michel Piazza

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

1h semestre 1, en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :
évaluation basée sur les productions
participatives écrites et orales.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Travaux dirigés

OBJECTIFS

Dans la continuité des semestres S1 & S2, le cours de Médiation du Projet développera les démarches didactiques et professionnelles à partir de supports de médiation variés.

- Travail en équipe, communication, approche des problèmes et créativité des démarches.
- Accompagnement des étudiants dans la construction leur projet professionnel.

CONTENU

- Travail en équipe : s'organiser, décider, animer.
- Communication : structurer et synthétiser son propos, utiliser les outils de médiation.
- Approche et résolution des problèmes.
- Confronter le référentiel scolaire au référentiel professionnel.

COMPÉTENCES

Travail en équipe sur des projets collaboratifs.
Communication de ces projets.
Développement, médiation et gestion du projet professionnel.

ORGANISATION DU COURS

La pédagogie est basée comme en S1 et S2 sur l'expérience, la mise en situation, l'étude de cas et des travaux individuels et de groupes, avec le soutien ponctuel d'intervenants externes.

UE 15 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 12 ECTS

EC 15.3_ COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

1h

RESPONSABLE

Bettina DUMAIRE

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

15 h en présentiel

1/2 h en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.

écrit et oral

individuel ou en groupe

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1 h Cours magistral

OBJECTIFS

Il s'agira, d'approfondir les moyens d'exposer, argumenter ses démarches, ses intentions et ses productions à l'oral et à l'écrit selon les étapes, les contextes et des publics différents.

CONTENU

- des moyens graphiques, modes de représentation et de communication appropriés à la culture de l'illustrateur.
- culture technique et sémantique, spécifique et générale
- exercices variés d'éloquence avec exposés et jeux de rôle

COMPÉTENCES

Les étudiants sont amenés à développer leurs capacités

- à structurer une présentation écrite ou orale
- à faire des choix d'expression et de communication en fonction d'un interlocuteur ou d'un destinataire
- à s'exprimer clairement en utilisant un vocabulaire spécifique et une posture appropriée
- valoriser son travail

UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 12 ECTS

EC 11.2_PRACTIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET, ATELIER ILLUSTRATION JEUNESSE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

54 h en présentiel

36 h en autonomie

ÉVALUATION

Présentation orale de la production
d'un projet éditorial à destination
d'un jeune public.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques

OBJECTIFS

Préparer des étudiants aux fonctions de concepteurs et réalisateurs
en image du domaine éditorial à destination d'un jeune public.

Dans ce cadre l'étudiant est amené à :

- > Développer une démarche exploratoire, créative innovante
et une capacité réflexive.
- > Cultiver une connaissance critique du domaine de l'édition
- > Intégrer les dimensions techniques, technologiques au service
de projets éditoriaux.
- > Penser, élaborer, construire, autour d'une problématique éditoriale
du domaine.
- > Croiser des compétences et des connaissances de nature différentes.

CONTENU

> Réalisation d'un projet sous forme éditoriale.

Aborder l'album et ses différentes formes.

en transversalité avec l'enseignement constitutif EC 7.1

> développement de connaissances spécifiques liées au domaine

COMPÉTENCES

À l'issue de cet atelier l'étudiant sera capable de:

- * Développer sa capacité de création ,
- * Affirmer son esprit critique, parfaire son autonomie
- * S'approprier et maîtriser les techniques spécifiques
- * Déterminer un protocole de résolution en lien avec la problématique
posée .

UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 12 ECTS

EC 11.2_PRACTIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET, ATELIER ILLUSTRATION SÉQUENTIELLE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Michel Piazza

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

54 h > S1 en présentiel

36 h en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur les réalisations et les productions individuelles et/ou collectives :

- gestion du projet, démarche exploratoire et rigueur.
- validité des résultats
- La production d'un dossier explicitant :
 - > la démarche et la pertinence du projet.
 - > la valeur créée en fonction des besoins et/ou des enjeux.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques

OBJECTIFS

L'activité principale de l'atelier a pour ambition la mise en situation des étudiants face à la nécessité d'innover et de concevoir des «produits» répondant à une demande spécifique d'un organisme, d'une société ou d'un particulier... éditeur, auteur, presse....

1> À l'instar de la première année, la démarche en atelier valorise des objectifs et une posture innovants et ambitieux, intégrant des dimensions techniques, artistique, sémantique mais aussi économiques. Les projets s'orientent vers l'exploration des possibles dans le domaine de l'image séquentielle, quitte à reformuler les demandes et mettre en jeu des problématiques contemporaines. La confrontation des idées et des concepts avec les existants participe à cette confrontation.

2> le travail en mode projet, voire en équipe est orienté vers une démarche de commande structurée et rationnelle. La résolution des problèmes et la gestion du projet font entièrement partie de cette démarche qui vise à développer des compétences spécifiques du concepteur-réalisateur en illustration : Autonomie dans la conduite des projets, production de réalisations concrètes éditoriales et concepts innovants maîtrisés.

CONTENU

À l'occasion du S3, l'EC d'image séquentielle renforce des principes fondamentaux tels que :

- L'exploration de ses propres schémas, dans la construction d'un univers personnel,
- La confrontation et la connaissance des différentes cultures qui nourrissent le domaine d'investigation,
- Le développement et la maîtrise des savoir-faire qui permettent une progression et une réponse aux exigences professionnelles.

COMPÉTENCES

Les étudiants sont amenés à développer leur capacité créative innovante :

- > renforcement des règles des métiers d'arts en illustration, recherche de concepts, développement et maîtrise des techniques, propositions innovantes et ouvertes ainsi que vérification de la validité des réalisations.
- > capacité à démontrer la pertinence des résultats au regard du processus global de création dans lequel s'insère le projet, en termes de finalité, de création et de contenu.

**EC 15.2_PRACTIQUE ET MISE EN ŒUVRE
DU PROJET, ATELIER D'ILLUSTRATION**

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

6h

RESPONSABLE

Michel Piazza / Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

108h semestre en présentiel

70 h en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu.

- La gestion du projet: démarche explorative et rigueur.
- La validité des résultats
- La production d'un dossier explicitant la valeur créée en fonction des besoins et/ou des enjeux.
- La maturité des productions.

Critères d'évaluation

1. Relation entre demande initiale et qualité du projet :

- Identification de la demande,
- Validité des productions

2. Démarche innovante et de création .

- Maîtrise des connaissances et des réalisations.
- Méthode d'exploration de recherche, créativité et conception.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

6 h Travaux pratiques

OBJECTIFS

L'activité de l'atelier a pour ambition de mettre les étudiants en situation d'innover et concevoir des solutions dans le cadre de projets collaboratifs à partir de thématiques transversales abordées dans les UE 14 et UE13. Ce dispositif, qui se décline en plusieurs objectifs permettra d'élaborer des concepts éditoriaux répondant à des problématiques spécifiques :

- Développer la multiplicité des champs professionnels, du «print» au «web» et de l'animation au «sonre».
- Mettre en œuvre une démarche innovante intégrant des dimensions techniques, technologiques et économiques.
- Exploiter toutes formes de connaissances et d'exploration des possibles.
- Adapter la demande pour répondre aux besoins et aux enjeux.
- Confronter ses idées avec un état des connaissances et des réalisations.
- Affirmer et conduire un projet global de manière autonome.
- Travailler en mode projet, en équipe, avec une démarche structurée et rationnelle.

Cette démarche vise à consolider les compétences spécifiques de concepteur-réalisateur en illustration : autonomie, conduite globale d'un projet, production de réalisations concrètes, valorisation des concepts.

PRÉ REQUIS

Avoir suivi les UE 3, 7 et 11 en mise en Pratique et mise en œuvre du projet.

CONTENU

- Mise en place d'un projet collaboratif mettant en œuvre des procédés et des démarches innovantes et créatives s'inscrivant dans un registre professionnel lié aux champs du domaine.
- Choix, exploitation et maîtrise des savoir-faire en adéquation avec une optique professionnelle.

COMPÉTENCES

À l'issue de l'atelier, l'étudiant sera capable de maîtriser les différentes phases d'élaboration d'un projet et posséder une connaissance des règles et pratique des métiers d'arts en illustration :

- > Mobiliser des savoirs professionnels innovants au service d'objectifs appartenant au domaine.
- > Opérer des choix adéquats et pertinents dans la maîtrise des techniques et la formulation des propositions.
- > Démontrer la validité des postulats annoncés en produisant des recherches et des concepts.
- > Mettre en perspective la contribution de leur projet à un processus créatif global.
- > Démontrer la pertinence des résultats en termes de finalité et de contenu.

UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 12 ECTS

EC 11.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE ET DE RÉSOLUTION EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

- efficacité de la méthode développée dans la résolution des problèmes,
- Aptitude de communication du projet, investissement et synergie des acquis dans un champ autre.

OBJECTIFS

Ce module a pour objet de développer une stratégie permettant la construction d'un protocole de résolution en regard d'une problématique donnée. Le dispositif s'articulant au domaine de l'édition, en lien avec EC 11.2 - Pratique et mise en oeuvre du projet.

CONTENU

Recherches, analyses, expérimentations, exploration favorisant des axes créatifs variés permettant de définir un projet pertinent en relation avec le domaine tout en favorisant une posture critique et un parti-pris plastique graphique, sémantique adéquat.

COMPÉTENCES

Les étudiants sont amenés à développer leur méthode d'investigation d'affirmer leur esprit critique, parfaire leur autonomie de s'approprier et maîtriser les techniques spécifiques patrimoniale et contemporaine du domaine de l'illustration. De croiser des compétences et des connaissances de nature différentes.

UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 12 ECTS

EC 15.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE ET DE RÉSOLUTION EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

DNMA De Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

- efficacité de la méthode développée dans la résolution des problèmes ,
- Aptitude de communication du projet, investissement et synergie des acquis dans un champ autre

OBJECTIFS

Ce module à pour objet de développer une stratégie permettant la construction d'un protocole de résolution en regard d'une problématique donnée. Le dispositif s'articulant au domaine de l'édition, en lien avec EC 15.2 - Pratique et mise en oeuvre du projet.

CONTENU

Recherches, analyses, expérimentations, exploration favorisant des axes créatifs variés permettant de définir un projet pertinent en relation avec le domaine tout en favorisant une posture critique et un parti-pris .plastique graphique, sémantique adéquat.

COMPÉTENCES

Les étudiants seront capable de conduire un projet efficacement de manière autonome, de questionner, de s'approprier et maîtriser les techniques spécifiques patrimoniale et contemporaine du domaine de l'illustration. De croiser des compétences et des connaissances de nature différentes.