

DNMADe mention graphisme

PROJET PÉDAGOGIQUE

PARCOURS IMAGGE ET NARRATION

PROJET PÉDAGOGIQUE DU 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.

SEMESTRE 1 & SEMESTRE 2

Première année du parcours Image & Narration

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 DE LA FORMATION QUI ENGAGE UNE PRATIQUE PROFESSIONNELLE 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 DE CRÉATION

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'étudiant 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 décoratifs 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 : Delcour, 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.

SEMESTRE 3 & SEMESTRE 4

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 a 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 D'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

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 DE LA FORMATION QUI ENGAGE UNE PRATIQUE PROFESSIONNELLE DU PROJET

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 DE CRÉATION

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 déjà citées en S & S2 ... il existe par le biais de rencontres et d'interventions régulières, des relations durables avec : des maisons d'édition, de nombreux workshops avec des auteurs de bande dessinée, des rencontres et forum sur l'illustration, des projets inter-école dans le domaine de l'illustration et de l'animation ainsi que des expositions hors les murs.

Les projets des étudiants, constituant des publications, sont devenus quasi-périodiques, et représentent un défi que se propose de relever les ateliers de l'école. Dans ce cadre, ou il s'agit pour chacun de trouver sa voie, de gérer et utiliser avec discernement ses influences comme ses envies, afin de se forger sa propre écriture.

SEMESTRE 5 & SEMESTRE 6

La Troisième année du parcours Image et Narration a pour objectif, la mise en œuvre d'une spécialisation professionnelle visant à renforcer des aptitudes méthodologiques, théoriques et pratiques de l'étudiant. L'année se déploie autour de réalisations s'ancrant dans tous les divers domaines liés à l'«image et narration».

La définition et l'approfondissement d'une étude développée au cours du 6ème semestre vise à l'acquisition de réflexes d'organisation d'un processus créatif sur le long terme, répondant à des enjeux préalablement déterminés et articulés avec les métiers visés.

- L'approfondissement d'un univers plastique et graphique en lien avec les projets professionnels.

- La maîtrise des démarches et méthodologies

- 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.

- L'enrichissement des savoirs-faire spécifiques, qui permettent aux étudiants de progresser et d'appréhender les outils nécessaires à la réalisation de leurs projets professionnels.

Comme cela a été spécifié dans le projet global du parcours, les 5ème et 6ème semestre participe, outre l'apprentissage rigoureux des techniques fondatrices du domaine, au maintien :

- d'une veille éditoriale,

- d'une connaissance des contextes d'usage,

- ainsi que d'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 D'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

Durant cette troisième année, le parcours renforce les démarches inventives, interactives et participatives, dans des différentes unités et domaines d'enseignement qu'ils soient professionnels, transversaux ou génériques.

- 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.

- La mise en œuvre de relations durables avec le milieu professionnel fait partie intégrante de cette volonté pédagogique

2 > OBJECTIFS DE LA FORMATION QUI ENGAGE UNE PRATIQUE PROFESSIONNELLE DU PROJET

Les objectifs de la troisième année reprennent globalement ceux développés durant les deux premières années avec comme volonté de les adosser aux projets des étudiants :

- analyser, comprendre un problème posé, puis élaborer une réponse pertinente et porteuse de sens.

- formuler des propositions créatives et valoriser leurs idées.

- concevoir une mise en page, faire des choix typographiques cohérents avec les concepts développés.

- produire des réalisations concrètes et professionnelles 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 S5 & S6, on mettra plus particulièrement l'accent sur :

- Le développement de projets professionnels. Ces productions ont pour objectifs de mettre en forme toutes les phases, de la conception à la réalisation finale.

- On privilégiera de même, la capacité à rendre compte de manière visuelle des savoirs et des connaissances scientifiques, techniques, littéraires ou graphiques; Les positionnements de chacun font partie des intentions abordées dans les modules d'EC de cette année.

- L'appropriation d'une méthodologie propre aux processus de conception/création dans les domaines de l'Image et Narration, sont les fondements d'une recherche appliquée qui se définissent par : la définition d'un problème, l'étude de la littérature sur l'objet d'étude interrogé, 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 DE CRÉATION

Le savoir-faire doit engager l'étudiant vers un positionnement créatif, une attitude de mise en jeu et une interrogation de gestes élaborés, de matériaux complexes. Les possibilités créatives de l'étudiant augmenteront au fur et à mesure de son habileté et de sa maîtrise technique.

En S5 & S6, le DN MADe Image et Narration propose des ateliers, qui permettent aux étudiants d'approfondir leurs pratiques essentielles et acquérir la maîtrise des savoir-faire nécessaires à la réalisation de leurs projets professionnels.

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

La créativité technique peut permettre de faire projet tout comme le projet peut instaurer des explorations particulières. L'interrogation d'un contexte, d'une histoire, donne du sens aux recherches.

Dans le cadre du DN MADe, il s'agit pour l'étudiant d'aborder des savoir-faire connus et incontournables avec curiosité et respect, et de les ré-investir par la pratique et le rapprochement des connaissances et compétences acquises dans les autres enseignements

4 > LE PROJET PROFESSIONNEL

Le projet professionnel concentre création, recherche et développement à un niveau professionnel, en relation avec le domaine de création choisi par l'étudiant.

Qu'il s'agisse de constituer une pièce maîtresse ou d'une première étape vers la définition d'un territoire de recherche pour la poursuite d'étude, ce projet démontre les capacités de l'étudiant à :

- Révéler un profil créatif;
- Définir un positionnement en tant que créateur de formes, de fonctions...
- Affirmer une position engagée dans les champs de la création;
- Identifier un problème pour lequel les métiers d'art et le design peuvent apporter une panoplie de solutions;
- Définir les meilleures solutions concrètes, incarnées par la production d'objets, de produits, de services et de systèmes innovants;
- Développer une capacité à construire une médiation informative et didactique à propos d'une démarche de création, d'un processus créatif;
- Être en mesure d'exposer, expliquer, défendre le projet présenté et d'en débattre;
- Présenter au sein d'une production textuelle aussi bien les ancrages théoriques et historiques, que l'argumentation factuelle de tout le processus;
- Être capable de construire, développer et médiatiser un processus de création.

GRILLE D'ATTRIBUTION DES CRÉDITS EUROPÉENS DU DN MADE

DN MADE crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
Enseignements génériques Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
Enseignements transversaux Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
Enseignements Pratiques & Professionnels Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
Professionalisation	1	1	1	1	1	3
Stage	1	2	0	9	9	0
TOTAL	30	30	30	30	30	30
TOTAL ANNÉE	30		30		30	
TOTAL DIPLÔME	60					



CATALOGUE DE COURS

DNMADE graphisme

Parcours

Image et narration

SEMESTRE 1



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 1 / HUMANITÉS ET CULTURES

EC 1.1_ HUMANITÉS/LETTRES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Jean François Boutout

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h, S1 en présentiel

ÉVALUATION

Par compétences

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Cours et TD

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

Commentaire de texte, note critiques.

Écriture d'invention et d'imagination.



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 1 / HUMANITÉS ET CULTURES

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

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Lucille Hamon

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu- analyse critique écrite et orale

Recherche documentaire

Prise de notes écrites et graphiques

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h Cours magistral & Travaux pratiques

Ce cours traite de la Culture du design et des techniques, Il s'articule avec celui en Culture des Arts.

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)



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

EC 2.1_ OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

5 h

RESPONSABLE

Lucille Hamon

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 œuvre 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.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 2.2_ TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

1h

RESPONSABLE

Lucille Hamon

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h • S1 en présentiel

18 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

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



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 2.2_ TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX, SCIENCE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

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



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

EC 2.3_ OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES/ CULTURE INFORMATIQUE

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

COMPÉTENCES

- création et manipulation d'une image fixe,
- utilisation raisonnée d'un serveur ftp,
- mise en ligne d'une page web (code html, css...),

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Travaux dirigés sous la forme d'exercices pratiques..



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

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.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

EC 2.4_ LANGUES VIVANTES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

1 h30

RESPONSABLE

Isabelle Jouvét

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Anglais

VOLUME HORAIRE

27 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

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

Niveau visé du CERL: B2.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1h30

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 des 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.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 2 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

EC 2.5_ CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

1 h 30

RESPONSABLE

Marion Cochenne

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27 h 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 ;
- Étude de cas

OBJECTIFS

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

- Appréhender le cadre institutionnel ainsi que les mécanismes juridiques fondamentaux qui sous-tendent toute activité professionnelle;
- Cerner la notion d'entreprise et comprendre sa finalité économique, son rôle sociétal et son environnement commercial;
- Connaître les différentes catégories économiques et formes juridiques d'entreprises spécifiques et adaptées au secteur d'activité;

CONTENU

La notion de droit, les sources du droit, le cadre institutionnel national et européen.

Personnes physiques et personnes morales :

- Les différents droits des personnes physiques, le droit à l'image des personnes et des biens ;
- Les conséquences de la personnalité morale sur le choix d'une forme juridique.

L'entreprise :

- Définition et rôles
 - L'entreprise individuelle (EI) : artisan, artiste-auteur, micro-entrepreneur...
 - Les différentes formes juridiques de sociétés adaptées aux activités de design : SARL/EURL,SAS/SASU...
 - L'environnement commercial de l'entreprise et la démarche mercatique
- L'organisation judiciaire et la preuve devant les tribunaux.

COMPÉTENCES

Mobiliser une culture générale et une connaissance des concepts juridiques et économiques permettant d'analyser les contextes professionnels spécifiques aux métiers de l'art et du design ;

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

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Production écrite de résumés et de brèves notes de synthèse.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 3.1_ TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE, ATELIER ESTAMPE, IMPRESSION, RELIURE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

3 h

RESPONSABLE

Bettina DUMAIRE

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

54 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu.

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

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques

1/2h nettoyage/rangement

OBJECTIFS

- se familiariser avec les techniques, 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.
- dynamique de groupe grâce à un travail d'atelier.

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.

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.

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 les étapes, le matériel propre à la technique de sérigraphie et de l'estampe.
- sera capable d'anticiper la préparation de son travail pour produire une image appropriée.
- maîtrise des bases techniques d'impression
- autonomie et rigueur méthodologique
- appropriation créative des contraintes techniques
- esquisses et expérimentations techniques
- choix, mise en œuvre et tirage unique ou en série



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 3.1_ TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE, ATELIER PHOTOGRAPHIE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

1 h 30 hebdomadaire

RESPONSABLE

Stéphane Doulé

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

24 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur les réalisations
et les documents explicatifs associés

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques

OBJECTIFS

Cet atelier a pour objet de se saisir des fondamentaux techniques et artistiques de la prise de vues photographiques par la pratique.

CONTENU

Présentation d'une chambre photographique.

Présentation et apprentissage pratique de l'utilisation d'un appareil de prises de vues numériques et ses réglages fondamentaux.

Exercice du portrait et/ou de la nature morte!: gestion de l'espace par les choix de cadrage et de point de vue ; gestion de la profondeur de champ ; relations au mouvement ou à la fixité de l'image photographique
Mise en place d'un système de traitement de l'image nécessaire et suffisant.

Éclairage de type LED!: variation de la température de couleur et ses implications créatives.

COMPÉTENCES

À l'issue de l'atelier, l'étudiant(e) sera capable de fixer les paramètres des prises de vues et d'effectuer les choix de cadrage et de point de vue à mettre en œuvre pour obtenir l'image photographique souhaitée.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Conception et réalisation de séries de photographies numériques avec une thématique imposée et répondant à un cahier des charges.



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.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION

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.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 3.3_ COMMUNICATION & MÉDIATION DU PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Michel Piazza

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

1 h 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.

Valoriser le passage du référentiel scolaire au référentiel professionnel

Méthodes de créativité et expérimentales de groupe.

Compréhension du cursus

COMPÉTENCES

Bases du travail en équipe

Bases de la 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.

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



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 4 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 4_ PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION & POURSUITE D'ÉTUDE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 1

HORAIRES

Blocs horaires annualisés

RESPONSABLE

Michel Piazza... + INTERVENANTS

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

20h en présentiel

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Workshops et rencontres

OBJECTIFS

Confrontations, rencontres, ateliers... avec le milieu des métiers d'art, dans le cadre d'un positionnement professionnel et/ou en vue de poursuite d'études.

CONTENU

Adapté à chaque activités misent en œuvre.

COMPÉTENCES

- Enjeux des domaines et de spécialités, identification des perspectives d'évolution, réflexion prospective.
- Argumentation, esprit critique et autoévaluation dans le cadre de pratiques d'atelier émergentes.

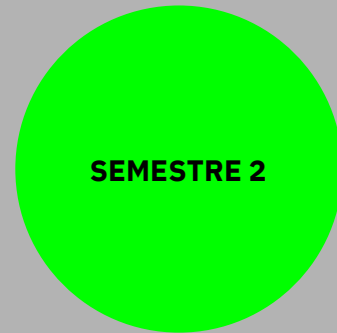
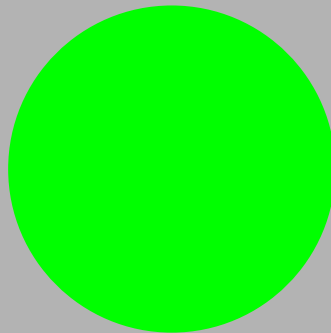


CATALOGUE DE COURS

DNMADE graphisme

Parcours

Image et narration





ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 5 / UMANITÉS ET CULTURE

EC 5.1_ HUMANITÉS/PHILOSOPHIE

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

HORAIRES

1h30

RESPONSABLE

Jean François BOUTOUT

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h, S2 en présentiel

ÉVALUATION

Par compétences

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Cours et TD

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

Commentaire de texte, note critiques.
Écriture d'invention et d'imagination.



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 5 / HUMANITÉS ET CULTURES

EC 5.1_ HUMANITÉS/LETTRES

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

HORAIRES

1 h 30 h

RESPONSABLE

Jean-François Boutout

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

Volume horaire

36 h > S2 en présentiel

ÉVALUATION

Par compétences

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Cours et TD

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

Commentaire de texte, note critiques.
Écriture d'invention et d'imagination.



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 5 / HUMANITÉS ET CULTURES

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

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

HORAIRES

2 h

RESPONSABLE

Lucille Hamon

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu (analyse écrite d'œuvres)

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2h Cours magistral & 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 produit 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

UE 6 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

EC 6.1_ OÙTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

HORAIRES

5 h

RESPONSABLE

Lucille Hamon

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 œuvre 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



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 6 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 6.2_ TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

HORAIRES

1h

RESPONSABLE

Lucille Hamon

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h > S2 en présentiel

18 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 a 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



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 6 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 6.2_ TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX, SCIENCE

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

HORAIRES

2h

RESPONSABLE

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



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 6 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 6.3_ OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

DNMADe Graphisme
Image de communication
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.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 6 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

EC 6.3_ OUTILS & LANGAGES NUMÉRIQUES/ CULTURE INFORMATIQUE

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

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 d'initier les étudiants aux techniques de création numériques d'images animées.

CONTENU

- fondamentaux de la programmation
- programmation événementielle

COMPÉTENCES

- concevoir et partager un logiciel simple à partir de son code
- animation dans une page web
- bases de programmation en javascript (bibliothèque p5js), niveau étudiant.)

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

TRAVAUX DIRIGÉS sous la forme d'exercices pratiques..



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 6 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

EC 6.4_ LANGUES VIVANTES

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

HORAIRES

1 h30

RESPONSABLE

Isabelle Jouvét

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Anglais

VOLUME HORAIRE

27 h > S1 en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu.

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

Niveau visé du CERL : B2.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1h30

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.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 6 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

EC 6.5_ CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

HORAIRES

1 h 30

RESPONSABLE

Marion Cochenec

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27 h en présentiel

ÉVALUATION

- Contrôle continu individuel (QCM, devoirs écrits)
- Évaluation ponctuelle de travaux de groupe

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Cours magistral donnant les fondements théoriques
Étude de cas.

OBJECTIFS

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

- Appréhender les mécanismes juridiques fondamentaux qui sous-tendent toute activité professionnelle;
- Maîtriser les notions essentielles de la propriété intellectuelle;
- Comprendre les modalités de la facturation des droits d'auteur.

CONTENU

Le mécanisme de la responsabilité (contractuelle et délictuelle) ;

La protection de la propriété intellectuelle :

La propriété industrielle et commerciale (PI) : marques, dessins et modèles

La protection de la propriété littéraire et artistique (PLA) : les droits d'auteur.

Le mécanisme des contrats et la cession des droits d'auteur.

COMPÉTENCES

Mobiliser une culture générale et une connaissance des concepts juridiques et économiques permettant d'analyser les contextes professionnels spécifiques aux métiers de l'art et du design.

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.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Recherches



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 7.1_ TECHNIQUE ET SAVOIR FAIRE ATELIER PHOTOGRAPHIE

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

HORAIRES

3 h /15jour

RESPONSABLE

Stéphane Doulé

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur les réalisations et les documents explicatifs associés

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques

OBJECTIFS

Cet atelier a pour objet de se saisir des fondamentaux techniques et artistiques de la prise de vues photographiques par la pratique

CONTENU

- Présentation d'une chambre photographique.
- Camera obscura et sténopé.
- Présentation et apprentissage pratique de l'utilisation d'un appareil de prises de vues numériques et ses réglages fondamentaux.
- Exercice du portrait et/ou de la nature morte : gestion de l'espace par les choix de cadrage et de point de vue ; gestion de la profondeur de champ ; relations au mouvement ou à la fixité de l'image photographique
- Mise en place un système de traitement de l'images nécessaire et suffisant.
- Éclairage de type LED : variation de la température de couleur et ses implications créatives.

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.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Conception et réalisation de séries de photographies numériques avec une thématique imposée et répondant à un cahier des charges



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 7.1_ TECHNIQUE ET SAVOIR FAIRE ATELIER TYPOGRAPHIE/LETTAGE

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

HORAIRES

3 h sur 9 semaines

RESPONSABLE

Emmanuel Benoist

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur les réalisations

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux pratiques

OBJECTIFS

Cet atelier a pour objet de se saisir des fondamentaux techniques et conceptuels du choix typographique dans la pratique de la bande-dessinée, plus spécifiquement dans le cadre du design de couverture, ainsi que de l'appréhension du lettrage de phylactère.

CONTENU

- Études de cas en édition et bande-dessinées (design de couverture, choix typographique, phylactères).
- Conception de lettrage courts pertinents au regard de valeurs ou d'un univers narratif posé.
- Design de couverture
- Exercices de lettrage.
- Conception d'une fonte scripte réalisée à partir de l'écriture propre de chaque étudiant·e et ensuite numérisée et développée sur « Glyphs ».

COMPÉTENCES

À l'issue de l'atelier, l'étudiant(e) sera capable de :

Choisir/concevoir un lettrage de titrage pertinent au regard d'objectifs posés.

Concevoir une fonte de phylactère à partir de sa propre écriture scripte.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Micro-projets.



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

DNMADe Graphisme
Image de communication
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.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

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

DNMADe Graphisme
Image de communication
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



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

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

DNMADe Graphisme
Image de communication
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.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 7.3_ COMMUNICATION & MÉDIATION DU PROJET ORAL

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

HORAIRES

1h

RESPONSABLE

Caroline Douart-Boisseau

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 PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 8 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 8_ PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION & POURSUITE D'ÉTUDE

DNMADe Graphisme
Image de communication
SEMESTRE 2

HORAIRES

blocs horaires annualisés

RESPONSABLE

Michel Piazza... + intervenants

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

20h en présentiel

ÉVALUATION

Workshops, rencontres...

OBJECTIFS

Confrontations, rencontres, ateliers... avec le milieu des métiers d'art, dans le cadre d'un positionnement professionnel et/ou en vue de poursuite d'études.

CONTENU

Adapté à chaque activités misent en œuvre.

COMPÉTENCES

Enjeux des domaines et de spécialités, identification des perspectives d'évolution, réflexion prospective.
Argumentation, esprit critique et autoévaluation dans le cadre de pratiques d'atelier émergentes.

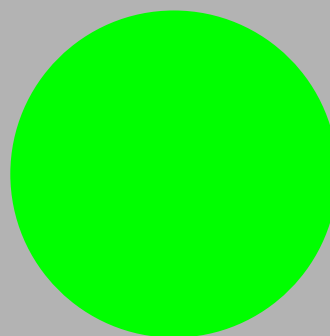
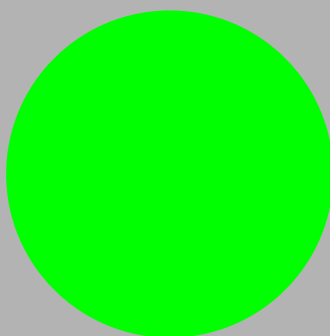


CATALOGUE DE COURS

DNMADE graphisme

Parcours

Image et narration





ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 9 / HUMANITÉS & CULTURES

Crédits : 7 ECTS

EC 9.2_ LETTRES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRE

2h quinzaine

RESPONSABLE

Cécile AKIL

VOLUME HORAIRE

15 heures

EVALUATION

Contrôle continu - Ecrits
réflexifs et créatifs - Oral en
continu et en interaction

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

CM et TD selon les besoins du cours

OBJECTIFS :

- Enrichir sa culture littéraire pour nourrir sa créativité
- Lire des œuvres complètes, narratives et argumentatives
- Affiner sa maîtrise de la langue

CONTENU :

- Lecture et analyse de documents variés en lien avec une thématique choisie
- Réflexion personnelle et collective sur les thèmes abordés, à l'écrit et à l'oral
- Pratique de l'écrit et de l'oral à travers des exercices variés
- Pratique de l'écriture narrative collective

COMPÉTENCES :

- Lire, comprendre et analyser un extrait ou une œuvre complète, narrative ou argumentative
- Construire un propos argumenté et structuré sur les thèmes abordés à l'écrit et à l'oral
- Maîtriser des gestes de l'écriture créative : déplacer, remplacer, ajouter, supprimer

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS :

Ecriture collaborative d'un court roman sous la conduite d'Hugo Boris, écrivain.
Essais et exposés sur les thématiques abordés



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 9 / HUMANITÉS & CULTURES

Crédits : 7 ECTS

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

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

2h

RESPONSABLE

Michel Piazza

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36h 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.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

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 œuvre 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).



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 10.2 _TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX ATELIER PHOTOGRAPHIE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

1 h 00 hebdomadaire

RESPONSABLE

Stéphane Doulé

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

16 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur les réalisations et les documents explicatifs associés

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2 h Travaux pratiques

OBJECTIFS

Découverte et mise en oeuvre du procédé argentique traditionnel Noir&Blanc et découverte et investigation du procédé alternatif cyanotype.

CONTENU

A/ Procédé argentique traditionnel Noir&Blanc

- 1) Prises de vues argentiques Noir&Blanc, petit et/ou moyen format.
- 2) Développement des films argentiques!: mise en oeuvre de traitement de films argentique Noir&Blanc en cuves, adaptation des traitements
- 3) Tirage par contact!: Organisation du poste de travail et mise en service et réglages de l'agrandisseur ; essais de pose, de gradation ; réalisation de planche contact RC sous agrandisseur (essais de pose, de gradation), photogrammes (essais de pose, de gradation), séchage et repique des tirages RC.

B/ Procédé alternatif cyanotype

Découverte et adaptation des techniques sur l'ensemble des étapes de la réalisation de photogramme!: choix du matériel, préparation des solutions chimiques, évaluation et choix des supports, préparation des supports et enduction de la solution sensible, séchage, insolation, traitement et séchage final.

COMPÉTENCES

À l'issue de l'atelier, l'étudiant(e) sera amené(e) à un début d'autonomie dans la réalisation de cyanotypes et d'images argentiques Noir&Blanc en adaptant les différentes caractéristiques des différents procédés.

NATURES DES TRAVAUX DEMANDÉS

Conception et réalisation d'images argentiques, de photogrammes et d'épreuves cyanotypes sur une thématique imposée. Réalisation de compte-rendus techniques.



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 10 / HUMANITÉS & CULTURES

EC 10.2_ TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX, SCIENCE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

0h30 hebdomadaire

RESPONSABLE

Stéphane Doulé

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

8 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur les réalisations et les documents explicatifs associés

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1 h Cours théorique & Travaux pratiques

OBJECTIFS

Découvrir les principes de numérisation de l'image analogique.

CONTENU

Image Bitmap : du Pixel à l'histogramme : définition, dimensions en pixels, profondeur de codage et niveaux, résolution d'entrée et de sortie. La numérisation d'images analogiques : découverte des outils de numérisation et adaptation des techniques de numérisation en fonction des caractéristiques des originaux.

COMPÉTENCES

À l'issue du cours, l'étudiant(e) sera amené(e) à un début d'autonomie dans la numérisation de films argentiques N&B et d'originaux opaques et pourra réaliser un cahier des charges des résolutions de numérisation nécessaire et suffisante en fonction des tailles et résolution de sortie du périphérique utilisé (impression jet d'encre, imageur argentique...).

NATURES DES TRAVAUX DEMANDÉS

Numérisation des films argentiques N&B de photogrammes et d'épreuves cyanotypes.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

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.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

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 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

Réalisations graphiques et expérimentations sur les techniques enseignées

Présentation des images ou des animations dans une page web

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



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

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



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

EC 10.5_ CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

1h30

RESPONSABLE

Marion Cochenec

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :

- QCM
- Contrôle de connaissances

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- Cours magistral
- Etude de cas
- Exposés

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

- Notions préalables à la compréhension des statuts: prélèvements sociaux et fiscalité;
- Les statuts d'exercice de l'activité d'illustrateur : 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.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- Recherches
- Exposés



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

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.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

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

DNMADe 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 œuvre 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.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 11.2_ PRATIQUE 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 .



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 11.2_ PRATIQUE 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...

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.

Le travail en mode projet, voir 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 de 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.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 11.3 _COMMUNICATION & MÉDIATION DU PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Noelle Mâm

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.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 11.4 _DÉMARCHE DE RECHERCHE ET DE RÉOLUTION 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'articule au domaine de l'édition, en lien avec EC 11.2 (Pratique et mise en œuvre 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.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 12 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 12_ PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION & POURSUITE D'ÉTUDE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 3

HORAIRES

Blocs horaires annualisés

RESPONSABLE

Michel Piazza... + intervenants

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

18 h

ÉVALUATION

Workshops, rencontres...

OBJECTIFS

Confrontations, rencontres, ateliers... avec le milieu des métiers d'art, dans le cadre d'un positionnement professionnel et/ou en vue de poursuite d'études.

CONTENU

Adapté à chaque activités misent en œuvre.

COMPÉTENCES

Enjeux des domaines et de spécialités, identification des perspectives d'évolution, réflexion prospective.

Argumentation, esprit critique et autoévaluation dans le cadre de pratiques d'atelier émergentes.

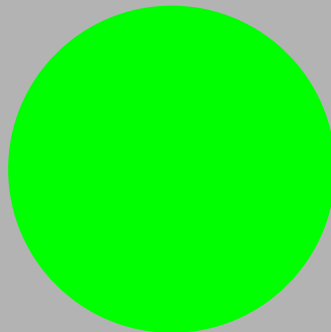
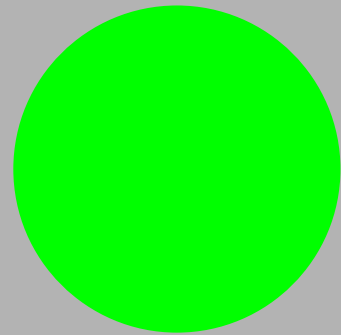
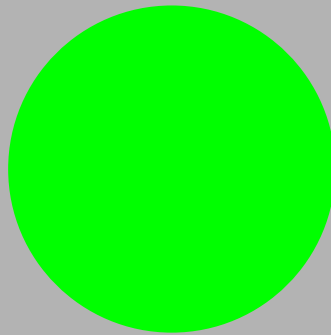


CATALOGUE DE COURS

DNMADE graphisme

Parcours

Image et narration





ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 13 / HUMANITÉS ET CULTURES

EC 13.1_ HUMANITÉS/LETTRES

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

Écriture et production visuelle en rapport avec le livre étudié.



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 13 / HUMANITÉS ET CULTURES

EC 13.1_ HUMANITÉS/PHILOSOPHIE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

2 h par semaine

RESPONSABLE

Martine Gasparov

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

35 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

CM, TD

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

Travaux écrits et exposés oraux.



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 13 / HUMANITÉS ET CULTURES

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

UE 14 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

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 œuvre 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.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 14 / METHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

EC 14.2 _TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX, ATELIER PHOTOGRAPHIE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

1 h 00 hebdomadaire

RESPONSABLE

Stéphane Doulé

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

16 h

ÉVALUATION

Contrôle continu.

Évaluation basée sur les réalisations et les documents explicatifs associés

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2 H TRAVAUX PRATIQUES

OBJECTIFS

Dans le prolongement du travail initié au semestre précédent, cet atelier invite les étudiants à se saisir du procédé alternatif cyanotype. Les épreuves cyanotypes seront réalisées par l'intermédiaire de formes imprimées négatives pour contact.

CONTENU

A/ Réalisation de formes négatives pour contact

Conception et réalisation de photographies, numérisation, conformation et adaptation par courbe de transfert, impression laser sur transparents.

B/ Procédé alternatif cyanotype

Découverte et adaptation des techniques : évaluation et choix des supports en fonction de la destination, adaptation des courbes d'impression des formes négatives numériques pour contact, exploration des différentes possibilités de virage, finition et mise et présentation des épreuves

COMPÉTENCES

À l'issue de l'atelier, l'étudiant(e) aura exploré la technique alternative du cyanotype et évalué les possibilités offertes par la pratique de prises de vues argentiques et numériques pour le développement de sa pratique personnelle

NATURES DES TRAVAUX DEMANDÉS

Conception et réalisation d'images numériques (et/ou argentiques) et d'épreuves cyanotypes sur une thématique de projet personnel et justifié par une note d'intention détaillée.



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 14 / HUMANITÉS & CULTURES

EC 14.2 _TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX, SCIENCES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

0h30

RESPONSABLE

Stephane Doulé

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

Calibrer et caractériser l'écran de travail.

CONTENU

Choisir un espace de travail dans le logiciel de traitement de l'image et déterminer les valeurs cibles de calibration associées. Mettre en œuvre la calibration logicielle et la caractérisation à l'aide d'un colorimètre d'écran et de son logiciel associé. Enregistrer/nommer correctement le profil généré. Effectuer une vérification visuelle du bon déroulement de la calibration/caractérisation.

COMPÉTENCES

Dans un système de création numérique un écran calibré est un élément indispensable pour assurer un travail des couleurs performant. À l'issue de l'atelier, l'étudiant(e) aura calibré son écran de travail et paramétré les options du système de gestion des couleurs.

NATURES DES TRAVAUX DEMANDÉS

Mettre en œuvre la calibration logicielle et la caractérisation à l'aide d'un colorimètre d'écran et de son logiciel associé



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 14 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 14.3_OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

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.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 14 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

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

Animation d'images programmée en Javascript
dans une page web (niveau intermédiaire).

PRÉ-REQUIS

Niveau débutant en Javascript (p5js) et
fondamentaux des technologies web.

CONTENU

- manipulation des images dans une animation web,
- gestion des transitions,
- gestion des auditeurs d'événements (clavier, souris...),
- problématiques liées au design réactif.

COMPÉTENCES

- programmation et mise en ligne d'une série d'images ou d'animations,
- gestion raisonnée des interactions,
- mise en place d'un scénario narratif.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

TRAVAUX DIRIGÉS sous la forme d'exercices pratiques



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 14 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

EC 14.4 _LANGUES VIVANTES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

1 h 30

RESPONSABLE

Isabelle Jouvét

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.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 14 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES & LANGUES

EC 14.5 _ CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

1h30

RESPONSABLE

Marion Cochenec

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :

QCM

Contrôle de connaissances

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Cours magistral

Etude de cas

Exposés

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 aux statuts d'exercice de la profession.

CONTENU

Les statuts d'exercice de l'activité d'illustrateur (suite) :

- Le statut d'artiste-auteur
- Notions sur le statut d'artisan

La facturation des droits d'auteur de l'illustrateur :

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

Les notions essentielles de la gestion de l'entreprise individuelle.

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.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Recherches

Exposés



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 15 / ATELIERS DE CRÉATION

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



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 15 / ATELIERS DE CRÉATION

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 œuvre 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 et de croiser des compétences et des connaissances de nature différentes.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 15 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 15.2_ PRATIQUE 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 sonore.

- 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.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 15 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 15.3_ COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

1h

RESPONSABLE

Noelle Mâm

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 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



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 15 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 15.4 _DÉMARCHE DE RECHERCHE ET DE RÉOLUTION EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

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.

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 œuvre 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.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 16 / PROFESSIONNALISATION

EC 16.1_PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION & POURSUITE D'ÉTUDE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 4

HORAIRES

Blocs horaires annualisés en fonction des projets et Workshops.

RESPONSABLE

Michel Piazza... + intervenants

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

20 h en présentiel

ÉVALUATION

Workshops, rencontres...

OBJECTIFS

Confrontations, rencontres, ateliers... avec le milieu des métiers d'art, dans le cadre d'un positionnement professionnel et/ou en vue de poursuite d'études.

CONTENU

Adapté à chaque activités misent en œuvre.

COMPÉTENCES

Enjeux des domaines et de spécialités, identification des perspectives d'évolution, réflexion prospective.

Argumentation, esprit critique et autoévaluation dans le cadre de pratiques d'atelier émergentes.

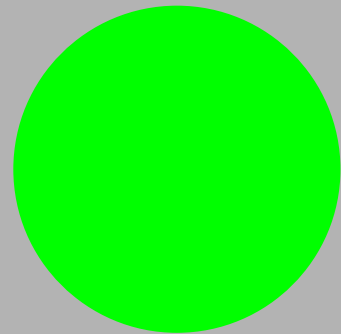
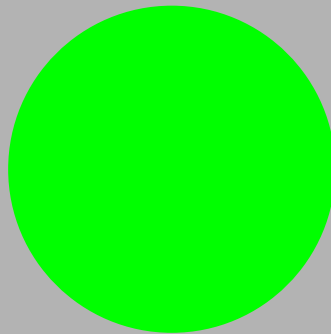
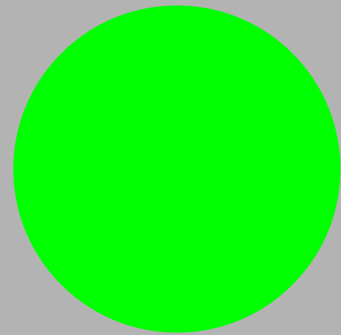
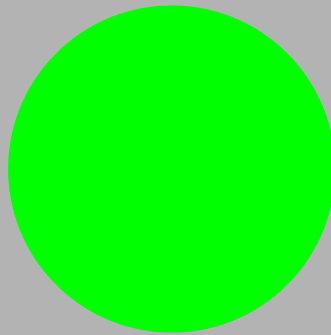


CATALOGUE DE COURS

DNMADE graphisme

Parcours

Image et narration



SEMESTRE 5



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 17 / HUMANITÉS ET CULTURES

EC 17.1_ HUMANITÉS

Philosophie

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

HORAIRES

1h30

RESPONSABLE

Martine Gasparov

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27 h en présentiel

ÉVALUATION

Préparation au mémoire

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1h30 TP & CM

CONTENU :

Apports théoriques et méthodologiques dans le cadre d'un travail de recherche.

Suivi individualisé des projets de mémoire.

OBJECTIFS :

Acquérir une démarche de questionnement et de problématisation dans le cadre d'un travail de recherche

Interroger la transversalité des savoirs et savoir-faire

COMPÉTENCES :

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

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS :

- divers travaux écrits
- travaux de recherches.
- exposés oraux.



ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

UE 17 / HUMANITÉS ET CULTURES

EC 17.2_ CULTURE DES ARTS DU DESIGN ET DES TECHNIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

HORAIRES

1h30

RESPONSABLE

Bettina Dumaire

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

27h en présentiel

4h semaine en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu

- analyse et contrôle (écrit ou oral)
- dossier de recherche
- prise de notes écrites et graphiques

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1h30 Cours magistral & Travaux dirigés

OBJECTIFS

- Consolider des connaissances théoriques (historiques, esthétiques, sémiologiques, sociologiques, technologiques...) nécessaires à la construction et enrichissement d'une démarche de recherche 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.
- Suivi de mémoire du diplôme.
- 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
- De s'approprier les références et les questionnements à des fins créatives propre au domaine.
- De synthétiser et comparer, à partir de connaissances artistiques, historiques et sémantiques en lien avec le domaine.
- D'Argumenuter des problématiques à partir de sources documentaires, de références culturelles et artistiques en relation avec le domaine de l'illustration.
- De réinvestir des connaissances et développer un sens critique



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 18 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 18.1_ OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

HORAIRES

3 h hebdomadaire

RESPONSABLE

Bettina Dumaire

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

54 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu

- démarches de recherches et productions
- argumentation

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux Pratiques

3 h en autonomie

Poursuite des recherches et développement des démarches engagées.

Veille culturelle.

OBJECTIFS

Stimuler et accompagner le déploiement des écritures personnelles et l'approfondissement d'une démarche propre à chacun des étudiants.

CONTENU

Micro projets visant à poursuivre l'enrichissement des orientations conceptuelles et plastiques personnelles de l'étudiant. Démarche basée sur l'investigation et l'expérimentation.

COMPÉTENCES

L'étudiant à l'issue de l'enseignement d'outils d'expression et d'exploration sera capable de :

- mener une exploration à partir de ses outils et des pratiques.
- faire des choix pertinents en fonctions de ses projets créatifs.

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.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 18 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 18.2_ TECHNOLOGIES & MATÉRIAUX

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

HORAIRES

0h

RESPONSABLE

Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

En relation avec l'EC 19.1

ÉVALUATION

Contrôle continu :

vérification d'une acquisition et maîtrise des différents process liés au domaine de l'estampe

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Travaux en lien avec d'autres disciplines

OBJECTIFS

Ce module a pour objet l'approfondissement de savoirs fondamentaux. la maîtrise de certaines techniques de l'estampe traditionnelle et contemporaine .

les étudiants adoptent une démarche exploratoire, créative, intégrant les dimensions techniques, technologiques

CONTENU

Perfectionnement dans la maîtrise des différentes techniques de l'estampes en taille d'épargne, en taille douce; techniques directes et indirectes, gaufrage, collagraphie, carborundum, des phases d'encre et d'impression.

COMPÉTENCES

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

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Travaux dirigés sous la forme d'exercices pratiques .



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 18 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 18.3_OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

HORAIRES

0h

RESPONSABLE

Anne Bezard

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

en relation avec l'EC 19.1

ÉVALUATION

Exercices, micro-projets &
intervention sur le mémoire du S5

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 » de S1 à S4, développer la maîtrise des logiciels inhérents au domaine IN

CONTENU

L'accent sera mis sur la gestion du document InDesign en vue de la préparation du Mémoire :

- 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 : résolution, définition et modes pour couleurs, images. Choix des formats et supports

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.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Travaux dirigés sous la forme d'exercices pratiques.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 18 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 18.4 _LANGUES VIVANTES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

RESPONSABLE

Isabelle Jovet

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Anglais

VOLUME HORAIRE

16 en présentiel

EVALUATION

Niveau visé du CECRL : B2

Contrôle continu. Chaque exercice proposé sera l'objet d'une évaluation

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1h Travaux dirigés

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 d'un glossaire en vue de la préparation de l'abstract

Rédaction de l'abstract



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 19 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 19.1_ TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

HORAIRES

2 h

RESPONSABLES

Anne Bezard

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu.

- Évaluation basée sur des exercices, travaux dirigés ou des productions individuelles, en relation avec le mémoire et le projet.
- Rigueur et méthode.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

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

Analyses d'existants.

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.

Ce cours, est articulé avec les autres cours d'ateliers de création. Il s'agira aussi d'accompagner les étudiants dans leur profilage et la conduite des projets.

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.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Projets, maquettes, prototypes



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 19 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 19.1_ TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

HORAIRES

2 h

RESPONSABLES

Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

36 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :

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

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

TP

OBJECTIFS

Ce module a pour objet l'approfondissement de savoirs fondamentaux. la maîtrise de 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 19.2 «Pratique et mise en œuvre du projet» et EC 18.2

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

CONTENU

Perfectionnement dans la 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 19.2

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

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Projets.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 19 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 19.2_ PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

HORAIRES

8h

RESPONSABLES

Catherine Keun, Michel Piazza

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

144 h semestre en présentiel

144 h en autonomie

ÉVALUATION

Contrôle continu :

- Création : capacités à définir un territoire de recherche.
- Transmission : pérennité, excellence de compétences, de savoir-faire et de transmission de savoirs
- Innovation : le projet s'inscrit dans une dynamique contemporaine.
- Partenariat : le projet démontre une aptitude à la démarche de création,
- Communication & médiation du projet en cohérence avec la démarche et les objectifs.
- Capacité à discuter sa production.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

10h en TP

OBJECTIFS

Au cours du 5ème semestre, approfondissement d'études visant à l'acquisition de réflexes d'organisation de processus créatifs sur le long terme, et définition des enjeux préalable du projet de fin d'année déterminés et articulés avec le métier visé.

Création, recherche et développement conçu et réalisé à un niveau professionnel, en relation avec le domaine de création choisi par l'étudiant :

- Valoriser un profil créatif;
- Définir un positionnement en tant que créateur de formes, de fonctions
- Affirmer une position engagée dans les champs de la création;
- Identifier un problème pour lequel les métiers d'art et le design peuvent apporter une panoplie de solutions;
- Définir les meilleures solutions concrètes, incarnées par la production de produits, de services, de systèmes innovants...
- Développer une capacité à construire une médiation informative et didactique .
- Être en mesure d'exposer, expliquer, défendre le projet
- Présenter au sein d'une production textuelle aussi bien les ancrages théoriques et historiques, que l'argumentation d'un processus;
- Être capable de construire, développer et médiatiser un processus de création en équipe pluridisciplinaire.

CONTENU :

Mise en place de mini projets & approche du projet de fin d'année mettant en œuvre des procédés et des démarches innovantes et créatives s'inscrivant dans un registre professionnel lié aux champs du domaine.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- Identifier et situer les champs professionnels en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte et d'un existant à analyser.
- Repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de

structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet.

- Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet.
- Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux.

• Travailler en équipe autant qu'en autonomie au service d'un projet et situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation.

- Identifier le processus de production.
- Démontrer une pratique plastique personnelle maîtrisée.
- Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 19 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 19.3_ COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Martine Gasparov

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

15 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :

- écrit et oral
- individuel ou en groupe

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

TD

OBJECTIFS

Approfondir l'acquisition des moyens de la communication, écrite et orale de ses démarches, partis-pris et préconisations.

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.

CONTENUS

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 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

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- travaux dirigés et travaux pratiques ainsi que travail en autonomie
- travaux individuels et en groupes.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Études de cas et dossiers d'études, constitution de dossiers de rendus et médiatisation de projets.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 19 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 19.4 _ DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DU PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

HORAIRES

1h

RESPONSABLE

Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

16h

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.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

TD.

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'articule au domaine de l'édition, en lien avec EC 19.2 «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 affiner 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, à croiser des compétences et des connaissances de nature différentes.



PROFESSIONNALISATION

UE 20

EC 20.1_PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

HORAIRES

Blocs horaires annualisés en fonction des projets et Workshops.

RESPONSABLES

Michel Piazza... et intervenants

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

25 h en présentiel

ÉVALUATION

Projets individuels et collectifs

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Workshops, rencontres...

OBJECTIFS

Confrontations, rencontres, ateliers... avec le milieu des métiers d'art, dans le cadre d'un positionnement professionnel et/ou en vue de poursuite d'études.

CONTENU

Adapté à chaque activités misent en œuvre.

COMPÉTENCES

Enjeux des domaines et de spécialités, identification des perspectives d'évolution, réflexion prospective.

Argumentation, esprit critique et autoévaluation dans le cadre de pratiques d'atelier émergentes.



PROFESSIONNALISATION

UE 20

EC 20.2_STAGE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 5

HORAIRES

30h en autonomie

RESPONSABLES

Catherine Keun, Michel Piazza.

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

sur 3 mois

ÉVALUATION

Rapport de stage

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Stage

OBJECTIFS

Dans le cadre de son (ses) stage, l'étudiant est amené à :
entreprendre un travail en équipe, avec des partenaires et des acteurs associés à sa formation.

Il doit être capable de se situer au sein d'une organisation, d'un atelier...
S'adapter et prendre des initiatives avec pertinence et professionnalisme.

CONTENU

En fonction de l'orientation des stages.

COMPÉTENCES

- Analyser les informations et données en vue de leur ré-exploitation.
- Se situer dans le cadre d'une organisation professionnelle.
- Mener une activité professionnelle et critique en relation avec le domaine des métiers d'art en soutien potentiel avec l'élaboration du mémoire (en S5) et du projet professionnel (en S6).

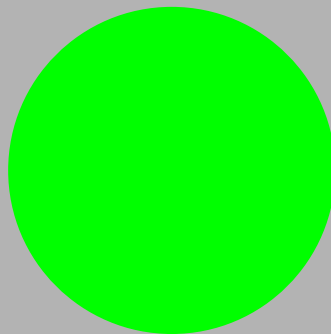
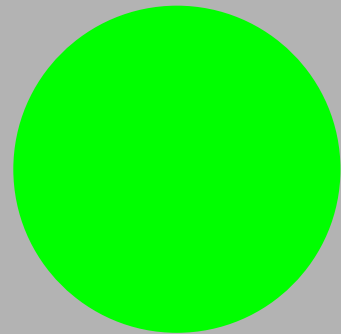
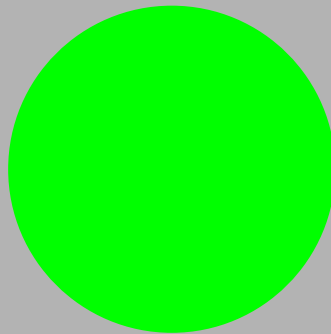
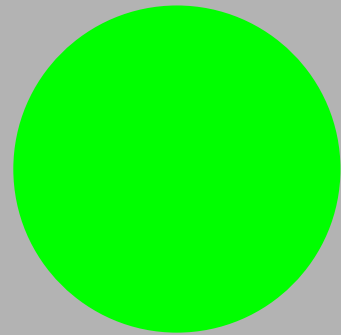
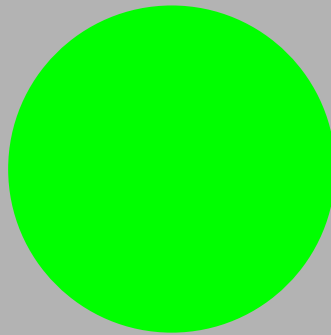


CATALOGUE DE COURS

DNMADE graphisme

Parcours

Image et narration



SEMESTRE 6



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 22 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 22.1 _OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLOITATION CRÉATIVE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 6

HORAIRES

2 h semaine

RESPONSABLE

Bettina Dumaire

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

37h en présentiel

ÉVALUATION

Exercices et micro-projets

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Travaux dirigés

OBJECTIFS

Accompagner le développement conceptuel et plastiques du projet personnel..

CONTENU

Suivi de la démarche individuelle de chaque étudiant..

COMPÉTENCES

L'étudiant à l'issue de l'enseignement d'outils d'expression et d'exploration sera capable de :

- de s'exprimer de manière singulière et créative
- de sélectionner et mettre en œuvre des outils et techniques en adéquation avec ses intentions pour produire un projet cohérent

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Recherches créatives périphériques au projet personnel.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 22 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 22.2_ TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX /PRATIQUE ET APPROFONDISSEMENT

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 6

HORAIRES

Durant le cours de «technique & savoir-faire» [pratique de l'estampe]

RESPONSABLE

Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

en relation avec l'EC 23.1

ÉVALUATION

Contrôle continu :
vérification d'une acquisition et maîtrise des différents process liés au domaine de l'estampe

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

2 h Travaux dirigés

OBJECTIFS

Ce module a pour objet l'approfondissement de savoirs fondamentaux. la maîtrise de certaines techniques de l'estampe traditionnelle et contemporaine .

les étudiants adoptent une démarche exploratoire, créative, intégrant les dimensions techniques, technologiques au service d'un projet personnel

CONTENU

Perfectionnement dans la maîtrise des différentes techniques de l'estampes en taille d'épargne, en taille douce; techniques directes et indirectes, gaufrage, collagraphie, carborundum, des phases d'encre et d'impression .

COMPÉTENCES

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

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Travaux dirigés sous la forme d'exercices pratiques .



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 22 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 22.3 _OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 6

HORAIRES

Durant le cours de «technique & savoir-faire» [mise en page et typo]

RESPONSABLE

Anne Bezard

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

En relation avec l'EC 23.1

ÉVALUATION

Exercices en temps limités.

Analyse d'existants.

Mini-projets de mise en page ou de graphisme.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Exercices dirigés pour affiner la maîtrise des outils et des fonctions 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.

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.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Travaux dirigés sous la forme d'exercices pratiques en relation avec le projet professionnel..



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 22 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 22.4 _LANGUES VIVANTES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 6

RESPONSABLE

Isabelle Jovet

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Anglais

VOLUME HORAIRE

18h en présentiel

ÉVALUATION

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

Niveau visé du CERL : B2

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

1h Travaux dirigés

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.



ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

UE 22 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 22.5 _CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 6

HORAIRES

2h

RESPONSABLE

Marion Cochenec

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

30h

ÉVALUATION

Contrôle continu :

QCM

Contrôle de connaissances

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES :

Cas pratiques

Suivi du projet

OBJECTIFS :

Mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées en S1, S2, S3 et S4 ;

Expérimenter la démarche de création de l'entreprise individuelle en utilisant les sites officiels dédiés;

Accompagner l'étudiant dans la définition de son projet professionnel et l'aider à choisir et à construire sa propre structure d'exercice.

CONTENU

Les étapes de la démarche de création de l'entreprise individuelle sous ses aspects juridiques, fiscaux et sociaux.

Suivi du projet professionnel personnel.

COMPÉTENCES :

- Être en capacité de se confronter à la réalité du marché professionnel spécifique à l'activité, et construire un projet prenant en compte ses contraintes juridiques et commerciales
- Mobiliser l'ensemble des connaissances acquises et les appliquer en autonomie dans un contexte professionnel fictif.
- Utiliser les outils numériques et sélectionner, analyser et synthétiser les ressources pertinentes pour documenter un sujet.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 23 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 23.1 _TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE ATELIER TYPO-GRAPHIQUE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 6

HORAIRES

2 h

RESPONSABLES

Anne Bezard

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

32 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :

Travaux dirigés ou productions individuelles.

Rigueur et méthode.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

Travaux pratiques individuels ou collaboratifs.

Transversalité à travers des mini-projets d'édition.

Analyses d'existants.

Exposés individuels ou en groupe.

OBJECTIFS

Perfectionner les savoir-faire, la posture créative, les explorations et les simulations en vue de mener à bien un projet individuel ou collectif.

Développer :

- La recherche documentaire et conceptuelle ;
- La connaissance et la pratique des règles de composition typographique ;
- L'exigence dans la maîtrise des outils de mise en page que ce soit celle des logiciels ou celle des choix menant à la lisibilité du propos..

CONTENU

Suivi de projets.

Culture graphique, typographique.

Mise en page.

Maîtrise du vocabulaire spécifique au domaine et des logiciels de mise en page, traitement des images et tracé vectoriel.

COMPÉTENCES

Distance critique et argumentaire.

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

Méthode et rigueur.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 23 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 23.1 _TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE ESTAMPES EN TAILLE-DOUCE

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 6

HORAIRES

2 h

RESPONSABLES

Catherine keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

32 h en présentiel

ÉVALUATION

Contrôle continu :

- Efficacité de la méthode développée dans la résolution des problèmes, vérification d'une maîtrise de l'estampe de ses différents process.

- Aptitude de communication du projet, investissement et synergie des acquis dans un champ autre.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

TP

OBJECTIFS

Ce module à pour objet le perfectionnement de savoirs fondamentaux. la maîtrise de 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 le process personnel engagé. ils adoptent une démarche exploratoire, créative ,intégrant les dimensions techniques, technologiques au service de projets éditoriaux.

CONTENU

Perfectionnement dans la 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 les EC 23.2 & 22.2

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.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Projets



EC 23.2 _PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET/PROJET PROFESSIONNEL

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 6

HORAIRES

10 h

RESPONSABLES

Catherine Keun & Michel Piazza

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

180 h en présentiel

180 h en autonomie

ÉVALUATION

Épreuve ponctuelle :

Le projet final est présenté et soutenu à l'issue du 6e semestre, lors d'une soutenance orale devant un jury.

Création : capacités à définir un territoire de recherche.

Transmission : pérennité, excellence de compétences, de savoir-faire et de transmission de savoirs

Innovation : le projet s'inscrit dans une dynamique contemporaine.

Partenariat : le projet démontre une aptitude à la démarche de création menée collectivement

Communication & médiation du projet en cohérence avec la démarche et les objectifs.

Capacité à discuter sa production avec le jury.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

TP

OBJECTIFS

La définition et l'approfondissement d'une étude développée au cours du semestre 6 vise à l'acquisition de réflexes d'organisation d'un processus créatif sur le long terme, répondant à des enjeux préalablement déterminés et articulés avec les métiers visés.

Le projet concentre création, recherche et développement; il est conçu et réalisé à un niveau professionnel, en relation avec le domaine de création choisi par l'étudiant. Pièce maîtresse du portfolio ou première étape vers la définition d'un territoire de recherche... l'étudiant doit :

- Révéler un profil créatif;
- Définir un positionnement en tant que créateur de formes, de fonctions;
- Affirmer une position engagée dans les champs de la création;
- Identifier un problème pour lequel les métiers d'art et le design peuvent apporter une panoplie de solutions;
- Définir les meilleures solutions concrètes, incarnées par la production d'artefacts, d'objets, de produits, de services, de systèmes innovants;
- Développer une capacité à construire une médiation informative et didactique à propos d'une démarche de création, d'un processus créatif;
- Être en mesure d'exposer, expliquer, défendre le projet, en débattre ;
- Présenter au sein d'une production textuelle aussi bien les ancrages théoriques et historiques, que l'argumentation factuelle de tout un processus;
- Être capable de construire, développer et médiatiser un processus de création.

CONTENU

- Mise en place d'un projet 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.

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

- Identifier et situer les champs professionnels en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet...
- Repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions.
- Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet.
- Définir des problématiques et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution.
- Travailler en équipe autant qu'en autonomie au service d'un projet.
- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter.
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation.
- Démontrer une pratique plastique personnelle maîtrisée.
- Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 23 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 23.3 _COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 6

HORAIRES

1 h

RESPONSABLE

Bettina Dumaire

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

15 h en présentiel

ÉVALUATION

Préparation aux oraux

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

TD

OBJECTIFS

Valorisation du projet personnel

Il s'agira de développer les moyens de transmission et de diffusion des conduites du projet et de leurs démarches dans une logique de démonstration didactique et de mise en conviction du lecteur-auditeur.

CONTENUS

Co-construction avec l' étudiant des choix de mode de communication (rédaction et conception des supports).

Atelier de communication

COMPÉTENCES

L'étudiant à l'issue de l'enseignement Communication médiation du projet sera capable :

- d'adopter une posture de présentation de portfolio ou projet avec des outils adéquats,
- valoriser ses projets en énonçant ses idées, argumentant ses choix et communiquant les multiples aspects d'un projet.

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

- cours magistraux, travaux dirigés et travaux pratiques ainsi que travail en autonomie

NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS

Études de cas et dossiers d'études, recherches documentaires, constitution de dossiers de rendus et médiatisation de projets.



ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

UE 23 / ATELIERS DE CRÉATION

EC 23.4 _DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DU PROJET

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 6

HORAIRES

1h

RESPONSABLE

Catherine Keun

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

16h

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

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

TD

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'articule au domaine de l'édition, en lien avec EC 23.2 «Pratique et mise en œuvre 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 affiner leur méthode d'investigation d'affirmer leur esprit critique, parfaire leur autonomie.



PROFESSIONNALISATION

UE 24

EC 24.1_PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDES

DNMADe Graphisme

Image et narration

SEMESTRE 6

HORAIRES

Blocs horaires annualisés en fonction des projets.

RESPONSABLES

Michel Piazza, + intervenants

LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

VOLUME HORAIRE

30 h en présentiel

ÉVALUATION

Projets individuels et collectifs

MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

TP

OBJECTIFS

Confrontations, rencontres, ateliers... avec le milieu des métiers d'art, dans le cadre d'un positionnement professionnel et/ou en vue de poursuite d'études

CONTENU

Adapté à chaque activités misent en œuvre.

COMPÉTENCES

Enjeux des domaines et de spécialités, identification des perspectives d'évolution, réflexion prospective.

Argumentation, esprit critique et autoévaluation dans le cadre de pratiques d'atelier émergentes.