

**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'étudiants dans son processus de création autonome et singulière. Ils nourrissent et construisent l'univers de chacun en lui permettant de s'épanouir au sein de supports multiples.

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

- Approche expérimentale et contemporaine de l'image narrative : médiums artistiques appliqués à la recherche et à l'image
- Médiation culturelle et instrumentation pédagogique : expressions médiatiques et articulation des données
- Production réflexive dans le champ professionnel : design et illustration multi-support

### **5 > LES PARTENARIATS**

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

Outre les partenariats ponctuels avec ces structures comme : le musée des Arts 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 : Delcourt, 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.



## CATALOGUE DE COURS

### **DNMADE graphisme**

*Parcours*

*Image et narration*

**SEMESTRE 1**





## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 1 / HUMANITÉS ET CULTURES

Crédits : 8 ECTS

#### EC 1.1\_ HUMANITÉS/LETTRES

##### **DNMADe Graphisme**

*Image de communication*

**SEMESTRE 1**

##### **HORAIRES**

2 h

##### **RESPONSABLE**

Gwenola Leroux

##### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

##### **VOLUME HORAIRE**

36 h • S1 en présentiel

##### **ÉVALUATION**

Contrôle continu.

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

##### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

1h TP / semaine

1h CM / semaine

16h atelier d'écriture

1h en autonomie

##### **OBJECTIFS**

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

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

##### **CONTENU**

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

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

Réflexion personnelle et collective sur les aspects du thème.

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

##### **COMPÉTENCES**

- connaissance des textes littéraires, documents et œuvres visuelles classiques, modernes et contemporains abordés lors du semestre.
- capacités d'analyse d'un livre ou d'un ensemble de documents visuels
- utilisation des outils linguistiques et sémiologiques.

##### **NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS**

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

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



## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 1 / HUMANITÉS ET CULTURES CRÉDITS : 8 ECTS

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

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
**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 CRÉDITS : 11 ECTS

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

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
**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 CRÉDITS : 11 ECTS

#### EC 2.2\_ TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
**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 CRÉDITS : 11 ECTS

#### EC 2.2\_ TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX, SCIENCE

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
**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 CRÉDITS : 11 ECTS

#### EC 2.3\_ OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES/ CULTURE INFORMATIQUE

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
**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 CRÉDITS : 11 ECTS

#### EC 2.3\_ OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
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 CRÉDITS : 11 ECTS

#### EC 2.4\_ LANGUES VIVANTES

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
SEMESTRE 1

#### **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**

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 CRÉDITS : 11 ECTS

#### EC 2.5\_ CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
SEMESTRE 1

#### **HORAIRES**

1 h 30

#### **RESPONSABLE**

Marion Cochenec

#### **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.



**UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION**  
**CRÉDITS : 9 ECTS**

**EC 3.1\_ TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE,**  
**ATELIER SÉRIGRAPHIE, IMPRESSION, RELIURE**

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
**SEMESTRE 1**

**HORAIRES**

3 h

**RESPONSABLE**

Bettina DUMAIRE

**LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

**VOLUME HORAIRE**

54 h en présentiel

2h / semaine en autonomie

**ÉVALUATION**

Contrôle continu.

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

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

**MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

3 h Travaux pratiques

1/2h nettoyage/rangement

**OBJECTIFS**

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

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

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



**UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION**  
**CRÉDITS : 9 ECTS**

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

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
**SEMESTRE 1**

**HORAIRES**

3 h

**RESPONSABLE**

Catherine Keun

**LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

**VOLUME HORAIRE**

54 h en présentiel

36 h en autonomie (2 h semaine)

**ÉVALUATION**

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

**MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

3 h Travaux pratiques semaine

**OBJECTIFS**

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

Dans ce cadre l'étudiant est amené à :

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

**CONTENU**

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

**COMPÉTENCES**

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

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



**UE 3 / ATELIERS DE CRÉATION**  
**CRÉDITS : 9 ECTS**

**EC 3.2\_ PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET,**  
**ATELIER ILLUSTRATION SÉQUENTIELLE**

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
**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.



**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
**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.

- 0,5h 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**  
**CRÉDITS : 1 ECTS**

**EC 4\_ PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION &  
POURSUITE D'ÉTUDE**

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
**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.

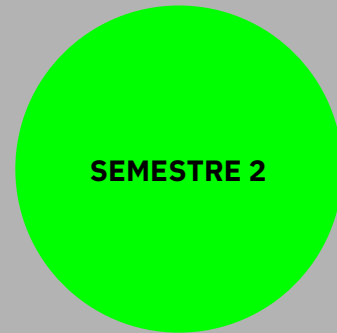
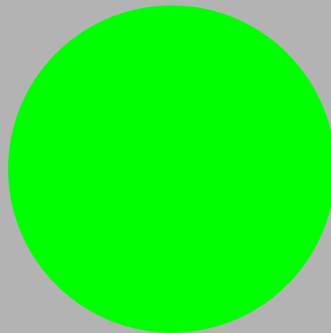


## CATALOGUE DE COURS

### **DNMADE graphisme**

*Parcours*

*Image et narration*





## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 5 / UMANITÉS ET CULTURE

Crédits : 8 ECTS

#### EC 5.1\_ HUMANITÉS/PHILOSOPHIE

**DNMADe Graphisme**

*Image de communication*

**SEMESTRE 2**

#### **HORAIRES**

2 h

#### **RESPONSABLE**

Martine Gasparov

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

#### **VOLUME HORAIRE**

36 h

#### **ÉVALUATION**

Contrôle continu.

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

Atelier de lecture : 6h au début du semestre 1

2h /semaine au semestre 2

#### **OBJECTIFS**

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

#### **CONTENU**

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

#### **COMPÉTENCES**

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

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

#### **NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS**

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





## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 5 / HUMANITÉS ET CULTURES

Crédits : 8 ECTS

#### EC 5.1\_ HUMANITÉS/LETTRES

#### **DNMADe Graphisme**

*Image de communication*

**SEMESTRE 2**

#### **HORAIRES**

2 h

#### **RESPONSABLE**

Gwenola Leroux

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

Volume horaire

36 h > S2 en présentiel

#### **ÉVALUATION**

Contrôle continu.

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

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

1h TP / semaine

1h CM / semaine

1h en autonomie

#### **OBJECTIFS**

- Acquisition d'un niveau de langue et d'une culture littéraire, de sciences humaines et artistique.
- Développer une expression personnelle et d'analyse critique (sémiologique et idéologique) à l'écrit et à l'oral, contribuant à l'affirmation d'une personnalité artistique singulière.

#### **CONTENU**

- Lecture et étude de textes, livres et documents visuels en rapport avec le thème choisi.
- Analyse synthétique de ces documents à l'oral ou à l'écrit.
- Réflexion personnelle et collective sur les aspects du thème.
- Pratique de l'écrit à travers des productions écrites personnelles.

#### **COMPÉTENCES**

- Connaissance des textes littéraires, documents et œuvres visuelles classiques, modernes et contemporains abordés lors du semestre.
- Capacités d'analyse d'un livre ou d'un ensemble de documents visuels.
- Utilisation des outils linguistiques et sémiologiques

#### **NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS**

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



## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 5 / HUMANITÉS ET CULTURES

Crédits : 8 ECTS

#### 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

Crédits : 11 ECTS

#### 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

Crédits : 11 ECTS

#### 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

Crédits : 11 ECTS

#### 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

Crédits : 11 ECTS

#### 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

Crédits : 11 ECTS

#### 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

Crédits : 11 ECTS

#### 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

Crédits : 11 ECTS

#### 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



**UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 8 ECTS

**EC 7.1\_ TECHNIQUE ET SAVOIR-FAIRE, ANIMATION 2D.**

**DNMADe Graphisme**  
*Image de communication*  
**SEMESTRE 2**

**HORAIRES**

2 h sur 9 semaines

**RESPONSABLE**

Annie Davy-Verstraten

**LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

**VOLUME HORAIRE**

18 h

**ÉVALUATION**

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

**MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

Travaux pratiques

**OBJECTIFS**

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

**CONTENU**

Applications en relation avec l'image et sa traduction en volume  
Mise en volume de personnages dessinés  
Appréhender les techniques de sculptures liées au mouvement et à l'image animée.

Compétences

Avoir concrétisé un projet de mise en volume d'un projet dessiné.  
Pouvoir communiquer graphiquement les différentes étapes de fabrication.

**NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS**

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



**UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 8 ECTS

**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.

**CNATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS**

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



## UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 8 ECTS

### 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

Crédits : 8 ECTS

#### 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



## UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 8 ECTS

### 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.



**UE 7 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 8 ECTS

**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

Crédits : 1 ECTS

### 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.



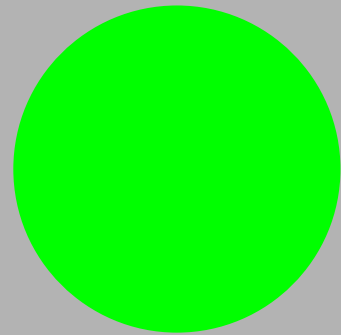
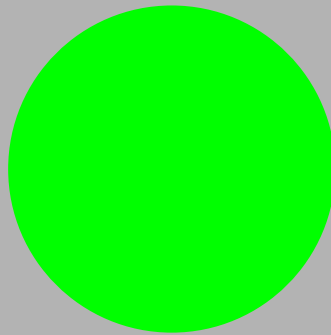


## CATALOGUE DE COURS

### **DNMADE graphisme**

*Parcours*

*Image et narration*





## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 9 / HUMANITÉS ET CULTURES

Crédits : 7 ECTS

#### EC 9.1\_ HUMANITÉS/LETTRES

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 3**

#### **HORAIRES**

2 h /15 jours

#### **RESPONSABLE**

Gwenola Leroux

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

#### **VOLUME HORAIRE**

18 h en présentiel

#### **ÉVALUATION**

Contrôle continu.

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

1h TP / semaine

1h CM / semaine

#### **OBJECTIFS**

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

#### **PRÉ-REQUIS**

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

#### **CONTENU**

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

#### **COMPÉTENCES**

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

#### **NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS**

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



## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 9 / HUMANITÉS ET CULTURES

Crédits : 7 ECTS

#### EC 9.1\_ HUMANITÉS/PHILOSOPHIE

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 3**

#### **HORAIRES**

2 h /15 jours

#### **RESPONSABLE**

Martine Gasparov

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

#### **VOLUME HORAIRE**

18 h en présentiel

#### **ÉVALUATION**

Contrôle continu.

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

1h TP / semaine

1h CM / semaine

#### **OBJECTIFS**

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

#### **CONTENU**

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

#### **COMPÉTENCES**

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

- construire une réflexion argumentée, conceptuelle et structurée
- analyser un texte de manière critique
- problématiser sa réflexion

- organiser et exprimer ses idées à l'oral et à l'écrit.

#### **NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS**

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



## 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

Crédits : 10 ECTS

#### EC 10.1 \_OUTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 3**

#### **HORAIRES**

3 h

#### **RESPONSABLE**

Noëlle Mâm

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

#### **VOLUME HORAIRE**

54 h en présentiel

#### **ÉVALUATION**

Contrôle continu

- démarches de recherches et productions
- argumentation
- carnets

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

3 h Travaux Pratiques

3 h en autonomie

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

#### **OBJECTIFS**

Enrichissement et diversification des compétences d'expression artistique. Développement d'un univers plastique et graphique personnel. Se saisir des liens entre intention expressive (sens) et mise en forme plastique. S'approprier les méthodologies spécifiques à la démarche de recherche plastique, pour développer des intentions et des mises en 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

Crédits : 10 ECTS

#### EC 10.2 \_TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 3**

#### **HORAIRES**

1h 30

#### **RESPONSABLE**

Stephane Doulé

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

#### **VOLUME HORAIRE**

15h en présentiel  
1/2h semaine en autonomie

#### **ÉVALUATION**

Contrôle continu.  
Évaluation basée sur les réalisations  
et les documents explicatifs associés

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

1 h 30, Cours magistral

#### **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) Pdv et développement des films argentiques : mise en oeuvre  
de traitement de films argentique N & B en cuves, adaptation des  
traitements  
2) 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 à un début d'autonomie  
dans la réalisation de cyanotypes et d'images argentiques N & B 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.



## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 10 / HUMANITÉS & CULTURES

Crédits : 10 ECTS

### EC 10.2\_ TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX, SCIENCE

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 3**

#### **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**

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

#### **CONTENU**

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

#### **COMPÉTENCES**

Comprendre l'image perçue et l'image enregistrée.

#### **NATURE DES TRAVAUX DEMANDES**

- Prise de notes
- Recherche documentaire et appliquée



## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

### UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

Crédits : 10 ECTS

#### EC 10.3\_ OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 3**

#### **HORAIRES**

1 h 30

#### **RESPONSABLE**

Anne Bezard

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

#### **VOLUME HORAIRE**

27 h en présentiel

#### **ÉVALUATION**

Exercices en temps limités.

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

Démonstrations et exercices dirigés.

Travaux pratiques en lien avec

d'autres disciplines.

#### **OBJECTIFS**

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

#### **CONTENU**

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

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

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

#### **COMPÉTENCES**

Autonomie d'utilisation et respect du matériel collectif.

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





## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

### UE 10 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

Crédits : 10 ECTS

### EC 10.3 \_OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES, CULTURE INFORMATIQUE

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 3**

#### **HORAIRES**

1 h

#### **RESPONSABLE**

Rémi Stanaszek

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

#### **VOLUME HORAIRE**

18 h en présentiel

#### **ÉVALUATION**

Exercices et micro-projets

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

2 h Cours magistral toutes  
les deux semaines

#### **OBJECTIFS**

Le cours 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

Crédits : 10 ECTS

#### EC 10.4 \_LANGUES VIVANTES

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 3**

#### **HORAIRES**

1h30

#### **RESPONSABLE**

Isabelle Juvet

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Anglais

#### **VOLUME HORAIRE**

27 h en présentiel

#### **ÉVALUATION**

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

Niveau visé du CERI-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

Crédits : 10 ECTS

#### 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



## UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 12 ECTS

### 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.



**UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 12 ECTS

**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.



**UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 12 ECTS

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

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 3**

**HORAIRES**

3 h

**RESPONSABLE**

Catherine Keun

**LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

**VOLUME HORAIRE**

54 h en présentiel

36 h en autonomie

**ÉVALUATION**

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

**MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

3 h Travaux pratiques

**OBJECTIFS**

Préparer des étudiants aux fonctions de concepteurs et réalisateurs  
en image du domaine éditorial à destination d'un jeune public.  
Dans ce cadre l'étudiant est amené à :

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

**CONTENU**

- > Réalisation d'un projet sous forme éditoriale.  
Aborder l'album et ses différentes formes.  
en transversalité avec l'enseignement constitutif EC 7.1
- > développement de connaissances spécifiques liées au domaine

**COMPÉTENCES**

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

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



**UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 12 ECTS

**EC 11.2 \_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....

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

**2** • le travail en mode projet, 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 des techniques, propositions innovantes et ouvertes ainsi que vérification de la validité des réalisations.
- capacité à démontrer la pertinence des résultats au regard du processus global de création dans lequel s'insère le projet, en termes de finalité, de création et de contenu.



**UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 12 ECTS

**EC 11.3 \_ COMMUNICATION & MÉDIATION  
DU PROJET**

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 3**

**HORAIRES**

1 h

**RESPONSABLE**

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.





**UE 11 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 12 ECTS

**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

Crédits : 1 ECTS

### 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.

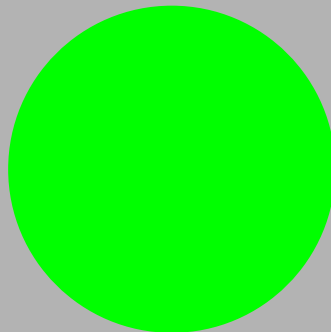
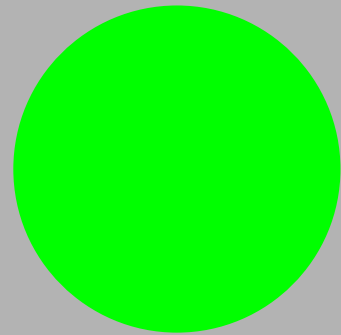
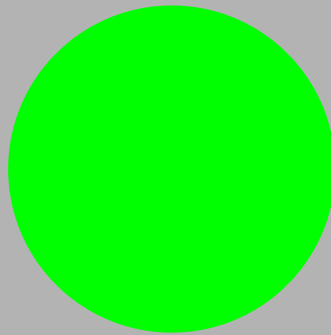


## CATALOGUE DE COURS

### **DNMADE graphisme**

*Parcours*

*Image et narration*





## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 13 / HUMANITÉS ET CULTURES

Crédits : 7 ECTS

#### 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

Crédits : 7 ECTS

#### EC 13.1\_HUMANITÉS/PHILOSOPHIE

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 4**

#### **HORAIRES**

2 h / 15 jours

#### **RESPONSABLE**

Martien Gasparov

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

#### **VOLUME HORAIRE**

36 h • S2 en présentiel

#### **ÉVALUATION**

Contrôle continu.

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

CM, TD, Atelier d'écriture

#### **OBJECTIFS**

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

#### **CONTENU**

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

#### **COMPÉTENCES**

L'étudiant à l'issue de l'enseignement de philosophie sera capable de :  
rechercher et problématiser un sujet d'étude spécifique  
construire une réflexion problématisée, conceptuelle, argumentée et structurée

#### **NATURE DES TRAVAUX DEMANDÉS**

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



## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 13 / HUMANITÉS ET CULTURES

Crédits : 7 ECTS

#### 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

Crédits : 10 ECTS

#### EC 14.1 \_OUTILS D'EXPRESSION & D'EXPLORATION CRÉATIVE

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

SEMESTRE 4

#### HORAIRES

3 h

#### RESPONSABLE

Noëlle Mâm

#### LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Français

#### VOLUME HORAIRE

54 h en présentiel

#### ÉVALUATION

Contrôle continu

démarches de recherches et productions

argumentation

carnets

#### MODALITÉS PÉDAGOGIQUES

3 h Travaux Pratiques

3 h en autonomie

Poursuite des recherches et développement des démarches engagées.

Dossiers d'études documentaires et réflexives. Veille culturelle.

Carnets de croquis.

#### OBJECTIFS

Enrichissement et singularisation des compétences d'expression artistique. Développement d'un univers plastique et graphique personnel. S'approprier les méthodologies spécifiques à la démarche de recherche plastique, pour développer des intentions et des mises en 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

Crédits : 10 ECTS

#### EC 14.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX, PHOTOGRAPHIE

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 4**

#### **HORAIRES**

1h 30

#### **RESPONSABLE**

Stephane Doulé

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

#### **VOLUME HORAIRE**

24h en présentiel

1h semaine en autonomie

#### **ÉVALUATION**

Contrôle continu.

Évaluation basée sur les réalisations et les documents explicatifs associés

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

1 h 30 Cours magistral

#### **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**

LeÀ 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

Crédits : 10 ECTS

#### EC 14.2 \_TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX, SCIENCE

**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**

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

#### **CONTENU**

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

#### **COMPÉTENCES**

Comprendre l'image perçue et l'image enregistrée.

#### **NATURE DES TRAVAUX DEMANDES**

Prise de notes  
Recherche documentaire et appliquée



## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

### UE 14 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

Crédits : 10 ECTS

#### 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

Crédits : 10 ECTS

#### EC 14.3 \_OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES, CULTURE INFORMATIQUE

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 4**

#### **HORAIRES**

1 h

#### **RESPONSABLE**

Rémi Stanaszek

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

#### **VOLUME HORAIRE**

18 h en présentiel

#### **ÉVALUATION**

Exercices et micro-projets

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

2 h Cours magistral toutes  
les deux semaines

#### **OBJECTIFS**

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

Crédits : 10 ECTS

#### 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

Crédits : 10 ECTS

#### 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



## UE 15 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 12 ECTS

### EC 15.1 \_TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE, ATELIER TYPO-GRAPHIQUE

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 4**

#### **HORAIRES**

2 h

#### **RESPONSABLE**

Anne Bezard

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

#### **VOLUME HORAIRE**

36 h en présentiel

#### **ÉVALUATION**

Contrôle continu.

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

Rigueur et méthode.

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

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

Analyses d'existants.

Exposés individuels ou en groupe.

#### **OBJECTIFS**

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

#### **CONTENU**

Suivi de projets.

Culture graphique, typographique.

Mise en page.

Maîtrise du vocabulaire spécifique au domaine.

#### **COMPÉTENCES**

Distance critique et argumentaire.

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

Méthode et rigueur



**UE 15 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 12 ECTS

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

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 4**

**HORAIRES**

1 h

**RESPONSABLE**

Catherine Keun

**LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

**VOLUME HORAIRE**

18 h

**ÉVALUATION**

Contrôle continu.

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

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

**MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

3 h Travaux pratiques

**OBJECTIFS**

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

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

Crédits : 12 ECTS

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

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 4**

#### **HORAIRES**

6h

#### **RESPONSABLE**

Michel Piazza / Catherine Keun

#### **LANGUE D'ENSEIGNEMENT**

Français

#### **VOLUME HORAIRE**

108h semestre en présentiel

70 h en autonomie

#### **ÉVALUATION**

Contrôle continu.

La gestion du projet : démarche explorative et rigueur.

La validité des résultats

La production d'un dossier explicitant la valeur créée en fonction des besoins et/ou des enjeux.

La maturité des productions.

Critères d'évaluation

1. Relation entre demande initiale et qualité du projet :

Identification de la demande,

Validité des productions

2. Démarche innovante et de création .

Maîtrise des connaissances et des réalisations.

Méthode d'exploration de recherche, créativité et conception.

#### **MODALITÉS PÉDAGOGIQUES**

6 h Travaux pratiques

#### **OBJECTIFS**

L'activité de l'atelier a pour ambition de mettre les étudiants en situation d'innover et concevoir des solutions dans le cadre de projets collaboratifs à partir de thématiques transversales abordées dans les UE 14 et UE13.

Ce dispositif, qui se décline en plusieurs objectifs permettra d'élaborer des concepts éditoriaux répondant à des problématiques spécifiques : développer la multiplicité des champs professionnels, du print au web et de l'animation au 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.





**UE 15 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 12 ECTS

**EC 15.3\_ COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET**

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 4**

**HORAIRES**

1h

**RESPONSABLE**

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

Crédits : 12 ECTS

#### 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'appropriier 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

Crédits : 1 ECTS

#### 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.

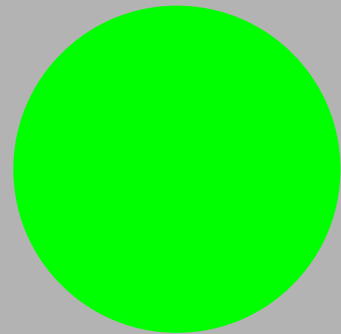
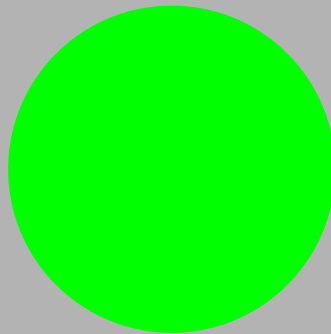
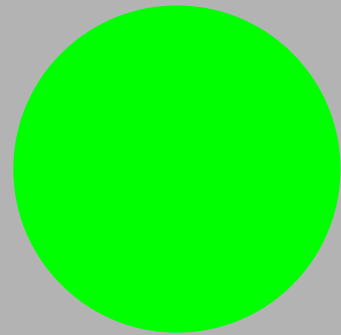
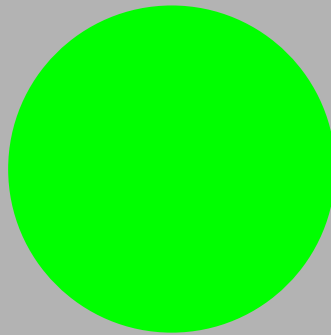


## CATALOGUE DE COURS

### **DNMADE graphisme**

*Parcours*

*Image et narration*



**SEMESTRE 5**



## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### UE 17 / HUMANITÉS ET CULTURES

Crédits : 4 ECTS

#### 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 mmoire

#### **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

Crédits :4 ECTS

#### 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**

- 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

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

Crédits : 5 ECTS

#### 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

Crédits : 5 ECTS

#### 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

Crédits : 5 ECTS

#### 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

Crédits : 5 ECTS

#### EC 18.4 \_LANGUES VIVANTES

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 5**

#### RESPONSABLE

Isabelle Juvet

#### 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



**UE 19 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 11 ECTS

**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



**UE 19 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 11 ECTS

**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 à 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 oeuvre 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.



**UE 19 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 11 ECTS

**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.



**UE 19 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 11 ECTS

**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.



**UE 19 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 11 ECTS

**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

Crédits : 1 ECTS

### 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

Crédits : ECTS

### 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).

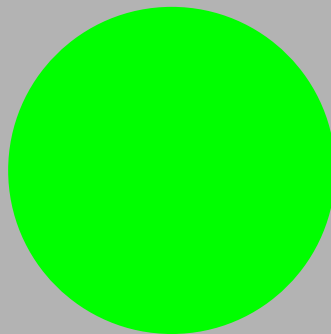
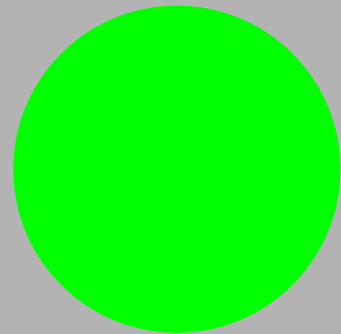
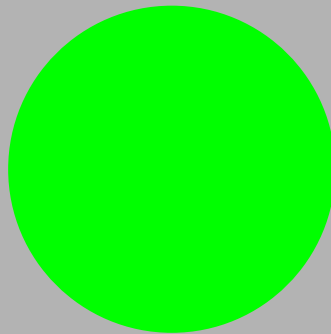
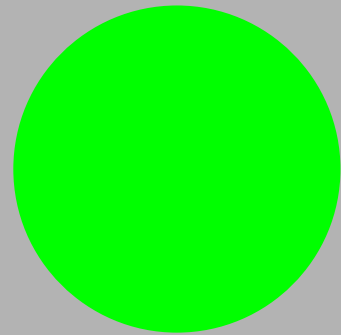
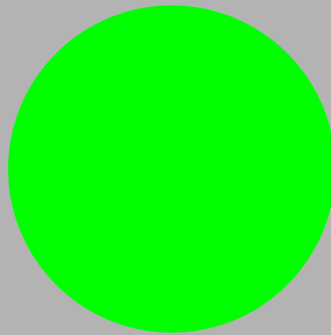


## CATALOGUE DE COURS

### **DNMADE graphisme**

*Parcours*

*Image et narration*



**SEMESTRE 6**



## ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

### UE 22 / MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

Crédits : 6 ECTS

#### 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

Crédits : 6 ECTS

### 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

Crédits : 6 ECTS

#### 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 Bezzard

##### **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

Crédits : 6 ECTS

#### EC 22.4 \_LANGUES VIVANTES

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 6**

#### RESPONSABLE

Isabelle Jovet

#### LANGUE D'ENSEIGNEMENT

Anglais

#### VOLUME HORAIRE

18h en présentiel

#### EVALUATION

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

CRÉDITS: 6 ECTS

### 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.



**UE 23 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 17 ECTS

**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.





**EC 23.1\_ TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE/ESTAMPES EN  
TAILLE-DOUCE**

**DNMADe Graphisme**

*Image et narration*

**SEMESTRE 6**

**HORAIRES**

2h

**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



## ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

### UE 23 / ATELIERS DE CRÉATION

Crédits : 17 ECTS

#### 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 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.

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.



**UE 23 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 17 ECTS

**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 book 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.



**UE 23 / ATELIERS DE CRÉATION**

Crédits : 17 ECTS

**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

Crédits : 3 ECTS

### 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.