



DNMA De Gra

Médiation et r

scientifique pa

le design grap

et illustration

DNMA De Gra

Design du livre

et édition —

phisme —

narration

ar

hique

—

phisme —

re

—

Sommaire

Ce livret fournit des informations générales sur les cursus du DNMA De Graphisme de Sèvres. Cependant les informations contenues sont susceptibles d'être modifiées en cours d'année. Il est recommandé de vous tenir informés auprès des référents de parcours.

- 8 — Progression pédagogique
- 12 — Compétences de la formation | ECTS
- 16 — Planning de projet type
- 18 — Descriptions des cours

Projets

& découv

du monde

profession

erte

e

nnel.

Progression pédagogique

P1.

Parcours médiation et narration scientifique par le design graphique et illustration

P2.

Parcours design du livre et édition

DNMAD^e 1

Assistant GR3

.Questionner

— Problématiques, problèmes

— Image, écrits et société

— Collecter des informations

— Ouverture culturelle

.Produire

Réalisation et mise au point

Rapport texte / image

Harmoniser les formes / produire un vocabulaire cohérent

.Public, audience,

— Adéquations fond/forme/audience

— Enquêter, questionner, comprendre l'autre

semestre 2

.Mobiliser

Veille disciplinaire

— Les formes de la connaissance

— Les supports, les images et leurs sens

— Traitements et générations numériques d'images

— Traitements graphiques & plastiques

— Rendre compte de son travail

— Narrations visuelles

— Observer et noter par le dessin

semestre 1

DNMA De 2

Assistant GR3

.Projet 4

Exposition

.Stage

Identifier un milieu pro' pour le stage de troisième année

.Projet 3

Médiation

Veille disciplinaire personnalisée

.Projet 2

Interface animée

Animation

.Projet 1

Principe de collection

DNMA De 3

.Projet de fin

Projet conçu
et réalisé
par l'étudiant
en dialogue
avec le stage ou un
professionnel

.Portfolio

Dossier
de réalisation
pour orientation
post-diplôme
ou démarches
professionnelles

semestre 6

.Mémoire

Problématiser les
questions du stage
avec les outils
de la Philosophie
et des Lettres

.Stage

Identifier une
problématique
de design

Rendre
compte de ses
observations

Faire un état
de l'art

semestre 5

Compétences de la formation

Sur les 2 parcours et sur les 3 ans

Utiliser les outils numériques de référence

C1.1 Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

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

C2.1 Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

C2.2 Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel

C5.1 Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.

C5.2 Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions.

C5.3 Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

Exploiter des données à des fins d'analyse

C4.1 Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité.

C4.2 Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.

C4.3 Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

C4.4 Développer une argumentation avec un esprit critique.

Agir en tant que professionnel dans le domaine du graphisme.

C5.1 Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

C5.2 Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

C5.3 Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder.

C5.4 Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.

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

C6.1 Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.

C6.2 S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

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

C7.1 Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.

C7.2 Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoins du métier.

Coopérer et travailler en équipe.

C8.1 Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.

C8.2 Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.

C8.5 Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du graphisme : des dimensions plastiques, sensorielles, graphiques, volumiques, technologiques, structurelles et signifiantes de l'image et de ses composants.

C9.1 Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale :

C9.1.1 dans la conception et le pilotage de projets de design graphique.

C9.1.2 dans la gestion de projets et la réalisation d'un produit de design graphique.

C9.2 S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre :

C9.2.1 Maîtrise des outils, protocoles et techniques du design graphique et de la communication.

C9.2.2 Développement d'une culture professionnelle du graphisme et de la communication (photographique, littéraire, typographique, artistique et des arts visuels...)

Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du graphisme des outils de création et de recherche relevant du graphisme.

C10.1 Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : clients, prescripteurs, auteurs, techniciens, imprimeurs, sous-traitants, directeurs techniques, directeurs marketing, diffuseurs et selon l'ampleur du projet sociologues, sémiologues, philosophes...

C10.2 Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine du design graphique.

C10.5 Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique, technologique), l'aspect structurel (incitations langagières, dialectique texte/image, compositions graphiques et règles typographiques...), la rhétorique et la sémiologie de l'image.

C10.4 Au regard de la demande initiale, cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design graphique.

C10.5 Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

C10.6 Rechercher des visuels, images, messages, stratégies de communication ; argumenter ses choix de création au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.

C10.7 Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de design graphique, que ce soit dans le design de message, design d'identité ou design d'édition (scénario, story-board, messages, identité visuelle, typographie, logotype, mises en page, affiches, flyers, habillages, chartes graphiques, packaging, graphisme d'information, design d'interfaces, design de services, signalétique, design éditorial, dossier de presse...)

E.C.T.S.

(European Credits Transfer System)

Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme.

CI1.1 Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de produits de design graphique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.

CI1.2 S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre.

CI1.3 Établir des principes d'évolution du projet de design graphique selon des critères explicites.

CI1.4 Faire la démonstration que le projet de design graphique est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

CI1.5 Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation, de production et de diffusion et les pratiques de développement durable.

CI1.6 Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : clients, prescripteurs, auteurs, techniciens, imprimeurs, sous-traitants, directeurs techniques, directeurs marketing, diffuseurs, prestataires, et selon la dimension du projet, sociologues, sémiologues, philosophes...

• EC 9.1 / 13.1

Humanités

• EC 9.2 / 13.2

Culture des arts, du design et des techniques

• EC 10.1 / 14.1

Outils d'expression et d'exploration

• EC 10.2 / 14.2

Technologies et matériaux

• EC 10.3 / 14.3

Outils et langages numériques

• EC 10.4 / 14.4

Langues vivantes

• EC 10.5 / 14.5

Contextes économiques & juridiques

• EC 11.1 / 15.1

Techniques et savoir-faire

• EC 11.2 / 15.2

Pratique et mise en œuvre du projet

• EC 11.3 / 15.3

Communication et médiation du projet

• EC 11.4 / 15.4

Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet

• EC 12 / 16.1

Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude

• EC 16.2

Stage (3mois)

Planning de projet type

1

2

3

.Enquête

.Recherche

.Maquette

Documentation
et veille

Connaissance
des enjeux

Connaissance
du sujet

Collecte,
& classement

Axes,
hypothèses

Expérimentations
plastiques et
graphiques

Identification
d'un Savoir-
faire

Positionnement
problématisé

Prototypage
expérimental

Réalisation
des images aux
formats

Justifications

4

.Restitution

Espace de
présentation
scénographié

Rédaction
des mémos,
des notes
et des cartels

Documents
techniques

5

.Soutenance

Supports
de médiation

Discours oral
synthétique
et précis

Capacité
de vulgarisation
des aspects
techniques
et administratifs

2023 — 2024 /

Descriptions des cours

DNMADe GRI

Humanités : littérature et philosophie

— Jean-Pierre Langevin,
Alice Bauduin

**ETCS “EC 4.1 / EC 4.4 - Exploiter des données
à des fins d’analyse” & “EC 2.1 - S’exprimer
et communiquer à l’oral et à l’écrit”**

"Signes et sens, texte et image".

La réflexion portera sur le lien qui existe entre les signes - linguistiques mais aussi au sens plus large de la sémiologie - et le sens.

L'analyse de textes et d'images sera le point de départ de la réflexion sur les thèmes abordés dans les projets d'autres disciplines, à la fois : "Outils d'expression et d'exploration créative (...)" et "Méthodes et techniques scientifiques".

Il s'agit de proposer des références textuelles et artistiques, de les interroger et de nourrir le questionnement des étudiants.

Les évaluations porteront sur des productions écrites et orales variées, créatives, où se combinent les qualités d'analyse, de synthèse, et la dimension poétique.

Un soin tout particulier sera porté à la qualité de l'expression à l'oral et à l'écrit.

Méthodes & techniques scientifiques

**—— Elsa Gernigon-
Do Van Lanh**

**ETCS “EC 2.2 / EC 6.2 - Technologies
et matériaux”**

Méthode scientifique en biologie.

Les séances se dérouleront sous la forme de travaux pratiques, d'études de cas et de recherches documentaires avec pour objectif d'apporter des solutions graphiques à des problèmes scientifiques. La communauté scientifique est confrontée à la question de la vulgarisation scientifique : en première année, il s'agira donc de réaliser des productions en lien avec l'édition et la didactique. Livrets, livres jeunesse, affiches, courtes vidéos, dessins naturalistes sont des exemples de médias pouvant être explorés dans ce cours. Il s'agira d'adapter le propos et les représentations à un public cible (jeune public par exemple) afin d'informer sur l'état de la science dans un domaine donné.

Les étudiants produiront notamment des objets de vulgarisation scientifique pouvant entrer dans un portfolio. Ils seront aussi amenés à présenter leurs travaux et discuter de leurs choix devant le groupe.

Il s'agira également de prendre la mesure des enjeux de la construction de la science et de comprendre l'importance de la démarche hypothético-déductive et de la révision par les pairs (peer review). Les étudiants seront amenés à analyser des exemples historiques et actuels de controverses scientifiques. Il s'agira de comprendre que le temps de la science est un temps long et que l'élaboration des connaissances est un travail collectif. La science a pour objet de répondre à des questions en procédant par observations et expérimentations.

Les réponses produites sont provisoires ; elles peuvent-être à tout moment vérifiées, réfutées ou complétées par les pairs.

Les étudiants apprendront à mener des recherches documentaires et à identifier des sources fiables. Ils comprendront la différence entre controverses scientifiques et polémiques basées sur des fake news.

Culture des arts, du design et des techniques

— Emmanuel Cendrier

**ETCS “EC 1.2 / EC 5.2 - Culture des arts, du design
et des techniques”**

Objectif : acquisition d'une culture du design et d'une culture plus spécifique de design graphique.

Objectifs :

- Initiation à l'histoire des arts et des techniques.
- Transmission de savoirs théoriques (historiques, sociologiques et techniques).
- Mise en place des repères chronologiques fondamentaux.
- Mise en place d'une transversalité entre les différents domaines du design.
- Mise en relation de l'approche historique et chronologique avec les enjeux contemporains.
- Analyses comparées entre œuvres, écrits, documents techniques de natures et d'époques différentes.
- Compréhension des continuités et des ruptures dans l'histoire matérielle et culturelle des formes.

Méthodologie :

- Apprendre à analyser une réalisation, un espace, un produit et à l'inscrire dans un contexte précis de création, de production économique, sociale, politique.
- Apprendre à repérer les caractéristiques esthétiques, techniques, sémantiques, économiques et politiques.
- Comprendre et cerner les influences des innovations techniques ou technologiques sur les productions en design et métiers d'arts.
- Approfondir ses connaissances en engageant une posture de veille culturelle et apprendre à rechercher des données fiables, des ressources vérifiées.

Évaluation :

- Exercer une veille en design et métiers d'arts.
- Développer ses propres ressources.
- Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité.
- Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'histoire.
- S'informer sur les pratiques d'atelier et les productions émergentes.
- Désigner ses ressources.
- Communiquer à l'oral et à l'écrit dans un registre de langue précis et clair.
- Structurer une analyse.
- Mettre en perspective une production dans son contexte.

Outils d'expression et d'exploration créative/ techniques et savoir faire/ communication et médiation de projet

**—— Mireille Aulnette
& Françoise Dubarry
& Emmanuel Cendrier**

**ETCS “EC 2.1 / EC 6.1 - Outils d'expression et
d'exploration créative” & “EC 3.1 / EC 7.1 - Techniques
et savoir faire” & “EC 3.3 / EC 7.3 - Communication
et médiation de projet”**

Objectif : découverte et acquisition des fondamentaux.

- Savoir observer, comprendre, nommer et restituer.
- Observer, comprendre, utiliser, développer des techniques au service d'une recherche
- Découvrir et acquérir une variété de techniques et d'outils d'expression fondamentaux, traditionnels, contemporains.
- Acquérir des techniques et des savoir-faire, à investir et interroger dans les processus de conception et de création.
- Définir une démarche singulière par la recherche et l'exploration graphique, plastique.
- Développer des expérimentations débouchant sur des propositions, des axes multiples, porteurs de sens.
- Diversifier les regards, les points de vue, les hypothèses, vers la définition d'écritures en adéquation avec des micro-projets.
- Communiquer, mettre en forme sur différents supports de la 2D au numérique, à la 3D.
- Développer une argumentation en mobilisant le vocabulaire de la discipline à l'oral et à l'écrit.
- Enrichir son champ de références afin de pouvoir mobiliser une culture artistique.

Vous serez évalué sur votre capacité à :

- Affirmer un univers graphique et plastique personnel au service du projet.
- Conduire une démarche, développer des axes de recherches, les structurer et en rendre compte.
- Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet.
- Expérimenter différents champs d'hypothèses.
- Recueillir des ressources pour documenter un sujet, un thème.
- Développer ses propres ressources.
- Créer des outils, des hypothèses au service de micro-projets.
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire.
- Développer une argumentation avec un esprit critique.
- Veiller au respect des échéances.

Partenariat avec la BNF comprend des visites d'expositions et d'ateliers, des journées d'études.

Les thèmes abordés durant l'année seront en lien avec des expositions de la BNF et d'autres lieux voire d'autres actualités.

Outils et langages numériques

**—— Emmanuel Cendrier,
Olivier Laveau**

**ETCS “EC 10.3 / EC 14.3 - Outils et langages
numériques”**

Objectif : découverte et acquisition des fondamentaux destinés aux traitements, à la retouche et à la création d'images numériques.

Apprendre, explorer, pratiquer, découvrir et/ou acquérir, afin de maîtriser un panel d'outils numériques fondamentaux dédiés à la conception et au design graphique (dont entre autres les logiciels Photoshop, Illustrator et InDesign) à travers un éventail d'expérimentations, d'exercices et de réalisations directement liés aux pratiques et au métier de designer graphique.

Sont notamment expérimentés les outils relatifs au dessin vectoriel, au traitement de l'image photographique, à l'édition, à l'animation, à la réalité augmentée et expériences de lecture interactives.

Dynamique de projet : droit, gestion, financements

— Léa Cadio

**ETCS “EC 10.5 / EC 14.5 - Contextes économiques
& juridiques”**

Dynamique de projet : droit, gestion, financements.

Descriptif : Sensibiliser aux contextes économiques, environnementaux et juridiques dans le cadre des projets abordés dans l'année.

Contenus notionnels relatifs à la découverte et à la connaissance de l'environnement économique :

- Rôle et influence des acteurs de l'environnement économique du secteur des métiers du graphisme et de l'édition au niveau national, européen et international.
- Comprendre la notion de marché et s'y adapter: choix et étude de marché, démarche marketing (prix, produit, promotion et place), stratégies et veille.
- La production de l'entreprise : organisation, logistique, sourcing.
- L'intégration de l'économie environnementale dans les entreprises : RSE - Responsabilité Sociétale et Environnementale des entreprises.
- Contenus notionnels relatifs à la découverte et à la connaissance de l'environnement juridique dans lequel évolue le secteur d'activité des métiers du graphisme :
 - Métiers du graphisme, du numérique et tendances du droit : aspects juridiques des créations, conséquences juridiques des nouvelles technologies sur ces métiers.
 - Formes de contrats : achat/vente, contrat d'édition, contrat d'exposition...
 - Politique de protection de l'innovation de l'entreprise : innovation, droits d'auteur, protection et recours, INPI.
 - Politique sociale de l'entreprise : contrats de travail, droits et obligations salariés/employeur.
 - Étude des organisations : l'influence des statuts juridiques sur le fonctionnement et la fiscalité des organisations.

Modalités d'évaluation : Contrôle continu avec différentes situations écrites, numériques et orales d'évaluation avec pour chacune, un contexte de réalisation précis et des performances attendues permettant d'évaluer les compétences.

Période de mobilité/stage

Consolider et enrichir son parcours.

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, des périodes de stage au cours des trois années permettront sous une forme fractionnée plusieurs expériences :

- un stage de 2 semaines (maximum 70 heures) au cours du deuxième semestre ayant pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier.

Les objectifs du stage en situation professionnelle :

- Permettre à l'étudiant stagiaire de confronter ses acquis et compétences nouvelles aux territoires professionnels variés qu'offrent les secteurs des métiers d'art et du design, qu'ils relèvent de l'artisanat, de l'industrie, d'institutions culturelles ou associatives, et à toutes les échelles (travailleur indépendant, PME, grands groupes).

- Favoriser une intégration active au sein d'une structure professionnelle pour comprendre les rouages d'une activité de création, mais également associer ses capacités à celle d'un collaborateur, seul ou en équipe, y compris pluridisciplinaire.

Intervenants/professionnels :

72 heures réparties sur l'année.