



DNMAD<sup>e</sup> Graph  
mineure livre -  
Design éditoria  
édition. Graphi  
mineure textile  
Graphisme, tex  
recherche et pr  
Graphisme mir  
numérique

**hisme**

---

**al & micro**

---

**isme**

---

**e** 

---

---

**kture,**

---

**rospective.**

---

**neure**

---

# 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 \_\_\_\_ Description des cours
  - 20 \_\_\_\_ Mémoire
  - 22 \_\_\_\_ Portfolio
  - 24 \_\_\_\_ Macro-projet
  - 26 \_\_\_\_ Anglais général et de spécialité
  - 38 \_\_\_\_ Dynamique de projet : droit, gestion, financements
  - 30 \_\_\_\_ Journées d'études : recherches et pratiques contemporaines
  - 32 \_\_\_\_ Stage(s) d'observation et de pratique

Projets

---

& découverte

---

du monde

---

professionnel

---

erte

---

e

---

nnel.

---

# Progression pédagogique

**P1.** Parcours design graphique et éditorial

**P2.** Parcours design de supports didactiques et de médiation

**P3.** Parcours Graphisme, texture, recherche et prospective



# DNMADE<sup>1</sup>

Assistant GR3

## .Produire

Réalisation  
et mise au  
point

Rapport  
texte / image

Harmoniser  
les formes /  
produire un  
vocabulaire  
cohérent

semestre 2

## .Questionner

— Problématiques,  
problèmes

— Image, écrits  
et société

— Collecter  
des informations

— Ouverture  
culturelle

## .Public, audience,

— Adéquations  
fond/forme/  
audience

— Enquêter,  
questionner  
comprendre  
l'autre

## .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

# DNMADE 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

# DNMAD<sup>e</sup> 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

--

Rendre  
compte de ses  
observations

Faire un état  
de l'art

semestre 5

# Compétences de la formation

Sur les 3 parcours et 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**

**c3.1** Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé

**c3.2** Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions

**c3.3** 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 besoin 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.

**c8.3** 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 personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante 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 projet et la réalisation d'un produit de design graphique

**C9.2** S'auto évaluer 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 : client, prescripteur, auteur, technicien, imprimeur, sous- traitants, directeurs techniques, directeurs marketing, diffuseurs et selon l'ampleur du projet sociologue, sémiologue, philosophe...

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

**C10.3** 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, storyboard, 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...)

## **Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme**

### **c11.1** 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.

**c11.2** S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre

**c11.3** Établir des principes d'évolution du projet de design graphique selon des critères explicites.

**c11.4** Faire la démonstration que le projet de design graphique est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

**c11.5** 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.

**c11.6** Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, auteur, technicien, imprimeur, sous-traitants, directeurs techniques, directeurs marketing, diffuseurs, prestataires, et selon la dimension du projet, sociologue, sémiologue, philosophes...

## **E.C.T.S.**

*(European Credits Transfer System)*

- 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)*

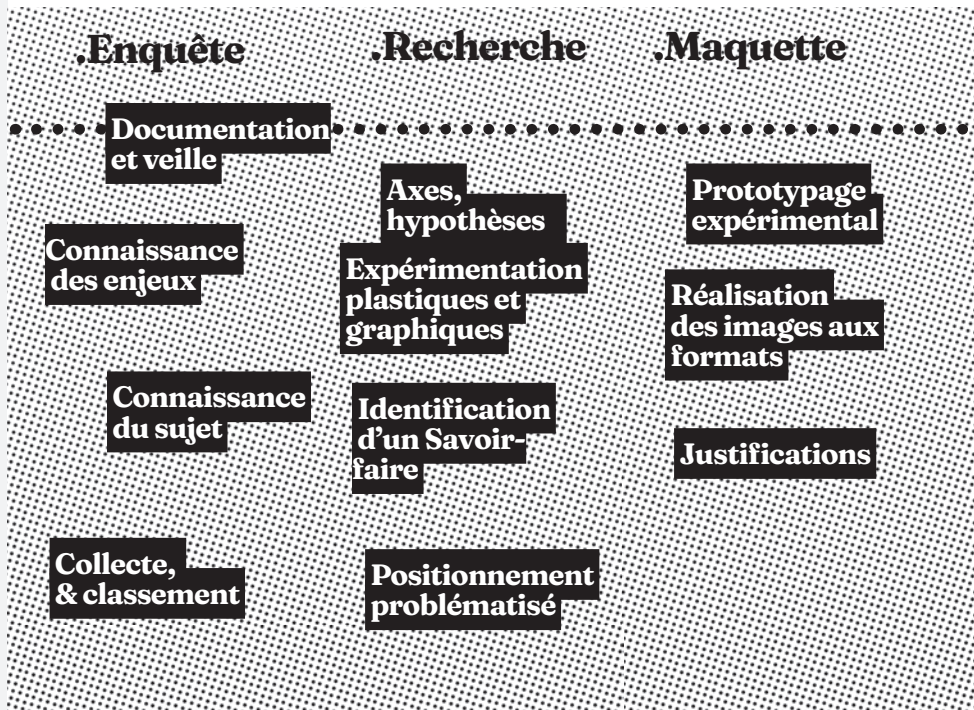


# Planning de projet type

1

2

3





4

5

## **.Restitution**

## **.Soutenance**

**Espace de  
présentation  
scénographié**

**Supports  
de médiation**

**Rédaction  
des mémos,  
des notes  
et des cartels**

**Discours oral  
synthétique  
et précis**

**Documents  
techniques**

**Capacité  
de vulgarisation  
des aspects  
techniques  
et administratifs**



**2023 — 2024 /**  
**Descriptions**  
**des cours**

# **Mémoire : écrire objectivement, dire vrai, problématiser**

CD PHI

**— Yann Aucompte  
& Antoine Châtelet  
& Damien Laverdunt**

**.ECTS “Humanités”  
& “culture des arts”  
et des techniques” validation de l’UE. 19**

À partir d'un objet d'étude vous établirez une méthode d'analyse viable. Vous rédigerez un mémoire de cinq à dix pages. Il traduira votre recherche, ses doutes et vos découvertes.

¶ Le travail commence par une découverte de différentes méthodes d'analyses d'objet de design graphique. Les exercices consistent en une application de ces méthodes. La confrontation des ces différentes méthodes permet d'aboutir à une problématisation de votre réflexion. La philosophie a une place importante dans cette méthodologie. Elle permettra de relier votre objet à des questions sociétales. Le mémoire permettra d'interroger le rôle des formes dans des contextes de changements sociétaux forts.

Le mémoire est présenté devant un jury. Le mémoire a pour but de se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel. Il est évalué sur 3 compétences et valide l'UE 19.

**c3.1** Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé

**c3.2** Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions

**c3.3** Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

# Portfolio : projet d'orientation

TM OLN CMP OE T&SF DEM.RECH PP

— Yann Aucompte,  
Anne Duranton,  
Françoise Dubarry,  
Damien Laverdunt

**.ECTS & “Outils et langages numériques”  
& “Communication et médiation du projet”  
& “Pratique et mise en œuvre du projet”  
& “Technologies et matériaux” &   
“Démarches de recherche liées au projet”**

— Trois projets seront conduits au long de l'année. Les travaux de première année et deuxième année feront l'objet d'un travail d'approfondissement et de finalisation technique.

¶ Constituer un portfolio permet aux étudiants de réfléchir à leur orientation future. Les cours permettront de penser leur démarche globale et les centres d'intérêts professionnels qui se font jour. Il s'agira également de consolider le portfolio avec des projets en partenariat avec des acteurs de la vie professionnelle. Le travail doit aboutir à la clarification d'un projet professionnel ou formatif. Le développement des projets s'accompagne d'une recherche active de formations supérieures post licence, ainsi que de l'élaboration d'un réseau de professionnels, de commanditaires, de chercheurs et de publics qui permettront de construire les bases d'une expertise.

¶ Grâce à des projets et des expérimentations en équipe autour des différentes méthodologies de conception graphique ; à des échanges et des remédiations inter-niveaux l'étudiant peut développer des processus de médiation et des objectifs de communication, comme par exemple :

valoriser grâce aux principes de l'édition : grille de mise en pages, sélection de la documentation, choix typographiques, hiérarchie des informations, rapport texte/image etc.

- Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation
- Employer différentes techniques d'information et de communication
- Coopérer et travailler en équipe
- Partager ses connaissances et valoriser ses projets restituer des expériences : rendre compte et les communiquer

Le portfolio est évalué de façon formative afin d'évaluer l'acquisition des compétences dans des situations de travail en autonomie. Les productions seront évaluées sur des blocs de compétences spécifiques au premier semestre, puis sur la globalité des compétences au deuxième semestre.

Conception et/ou production individuelle et en équipe de réalisations évaluant les capacités de l'étudiant à :

- pratiquer une veille culturelle permettant de nourrir ses projets

- mener des expérimentations graphique typo/texte/image et les communiquer
- partager des connaissances grâce à des workshop inter-niveaux premières et troisième année
- proposer des solutions personnalisées et diversifiées, communicantes pour valoriser leurs travaux
- faire des choix de communication pertinents en fonction des publics ciblés
- présenter des projets grâce à une argumentation écrite ou orale

# Macro-projet : enquêter, comprendre un contexte, prototyper

TM OLN CMP OE T&SF DEM.RECH PP

— Yann Aucompte,  
Mireille Aulnette,  
Antoine Chatelet, Anne  
Duranton, Damien  
Laverdunt, Françoise  
Dubarry

.ECTS “Outils et langages numériques” &  
“Communication et médiation du projet” &  
“Pratique et mise en œuvre du projet” &  
“Technologies et matériaux” & “Démarches  
de recherche liées au projet”



Le Macro-projet ou projet MADe est un projet au long cours dont vous élaborez le sujet. Vous répondez aux problèmes posés par les acteurs de ce contexte en élaborant une multiplicité de réponses que vous confrontez à des nombreux points de vues (professionnels, philosophique, professoraux, scientifiques, etc.).

¶ Ce projet sera accompagné par la quasi-totalité de l'équipe pédagogique ainsi que de nombreux intervenants (commanditaires, chercheurs, acteurs, publics, etc.). Les cours permettront d'explorer la diversité des méthodologies déjà engagées en deuxième année. Le premier semestre permettra d'établir les enjeux du sujet : problèmes du commanditaire, problématique de design, problématique sociétale. Le projet une fois posé doit permettre à l'étudiant de développer une multitude de réponses. Ces réponses doivent faire l'objet d'un retour critique de la part de l'étudiant. La qualité du projet sera alimenté par une réflexion théorique et philosophique qui permettront de positionner le projet dans des enjeux actuels : tant du point de vue de la discipline que du monde. Le projet avance par essais/erreurs et permet de constater les expériences graphiques engagées par l'étudiant. Toutes ces recherches sont présentées lors d'une exposition publique.

Vous serez évalué sur :

- La reformulation des enjeux théoriques abordés en cours dans un article de votre main. Vous confronterez les questions théoriques à vos propositions pratiques. Ces textes seront présentés lors de vos restitutions.
- Une veille graphique contemporaine examinée à l'aune des problématiques soulevées en cours. Vous y prendrez position en défendant un point de vue personnel étayé.
- Des résumés de conférences, documentaires, livre, articles, portfolios, etc.
- Des comptes-rendus d'activité et d'entretiens avec les nombreux

intervenants, usagers, commanditaires, lecteurs, publics et interlocuteurs que vous aurez rencontrés.

- un plan créatif qui résume votre compréhension du contexte d'intervention.
- Des prototypes, des maquettes, des esquisses et des enquêtes.
- La qualité professionnelle et les normes de production d'images et d'imprimés en vigueur dans le métier.
- Des explorations plastiques personnelles qui prendront la forme de pièces inscrites dans des démarches artistiques actuelles.
- Une exposition de votre projet qui traduira toutes les étapes de son développement.

# Anglais général et de spécialité

LVI

— Hélène Écotierre

**.ECTS “Langues vivantes”**

---

Lors des cours d'anglais, les élèves de DN MADE seront amenés à se pencher sur différents thèmes, ayant trait au design dans le monde anglophone (affiches de film, mode, édition de fanzines ou encore livres atypiques), dans le but de raffiner leur maîtrise de l'anglais courant, ainsi que de l'anglais de spécialité. Pour ce faire, un accent tout particulier sera mis sur le travail de groupe et la collaboration, lors d'activités de compréhension (orale et écrite) reposant sur des supports authentiques, ainsi que de production (orale ou écrite).

¶ Type de rendus : Les élèves seront évalués sur des rendus de types variés, à l'oral ou à l'écrit. Il leur sera, par exemple, demandé de créer une affiche de film et de justifier leurs choix de mise en page devant la classe, d'écrire un texte d'introduction pour une exposition fictive, ou encore de créer leur propre fanzine (en groupe).

Vous rendrez un *abstract* en anglais de votre mémoire.

# Dynamique de projet : droit, gestion, financements

CE3

— Léa Cadio  
& Intervenants pro

**.ECTS “Contextes économiques  
& juridiques”**

## — 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.

● 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 des compétences.

● Des mémos liées à chaque sujets conduit dans l'année.

# Journées d'études : recherches et pratiques contemporaines

JDE

— Intervenants  
professionnel.le.s  
et chercheur.e.s

**.ECTS “Parcours de professionnalisation  
et poursuite d'étude” & “Parcours  
de professionnalisation et poursuite d'étude”**

————— Elles se tiendront dans des institutions partenaires, à Paris. Elles permettront de rentrer en contact avec la recherche et les enjeux actuels de la discipline.

¶ Ces journées se divisent en 2 thématiques distinctes : le livre et la didactique visuelle.

● L'évaluation portera sur un compte-rendu résumant, par le dessin et l'écrit, chacune des interventions.

# Stage(s) d'observation et de pratique

STA

**.ECTS “Parcours de professionnalisation  
et poursuite d'étude”**



————— Le ou les stages vous permettront  
d’observer des situations ou des contextes  
d’intervention en lien avec votre macro-projet

Vos observations seront restituées dans  
l’oral de macro-projet. Elles permettront  
de construire le projet et les réponses  
expérimentales que vous explorerez tout  
au long de l’année.





