

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 \_\_\_\_ Ce que montrer veut dire. Figures, formes
  - 22 \_\_\_\_ Méthodes & techniques scientifiques
  - 24 \_\_\_\_ Le graphisme aujourd'hui : techniques, Histoire(s), sens et références
  - 26 \_\_\_\_ Conduire un projet, structurer sa démarche et en rendre compte
  - 28 \_\_\_\_ Démarche & techniques artistiques
  - 30 \_\_\_\_ Anglais général et de spécialité
  - 32 \_\_\_\_ Dynamique de projet : droit, gestion, financements
  - 34 \_\_\_\_ Journées d'études : recherches et pratiques contemporaines
  - 36 \_\_\_\_ 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 1

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**

# 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 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...

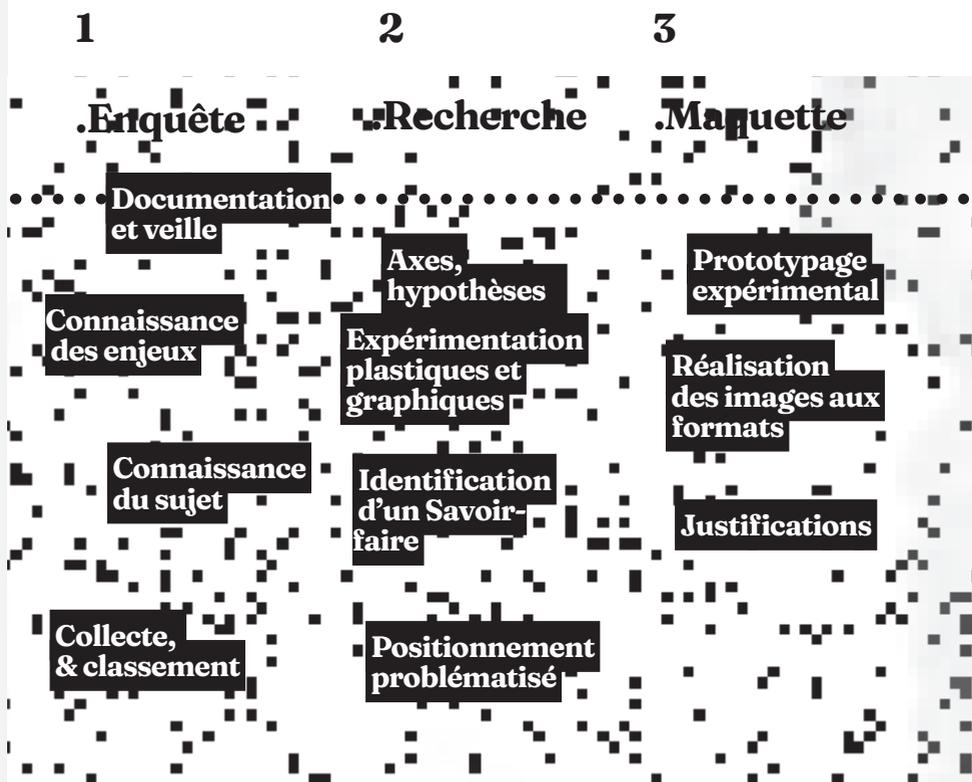
# **E.C.T.S.**

*(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



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**

**Ce que *montrer*  
veut *dire* .  
*Figures, formes***

PHI

— **Antoine Châtelet**

**.ECTS “EC 9.1 / EC 13.1 Humanités”**

À partir d'études croisées autour des univers de la peinture contemporaine, de la photographie et du cinéma, il s'agira d'explorer ce que "montrer veut dire" : Qui regarde ? Qu'est-ce qui est vu ? Comment interpréter les images qui filment des œuvres et/ou des artistes ?, en interrogeant la question du point de vue(s) – du filmeur à l'artiste en passant par le(s) regard(s) du spectateur sur une œuvre picturale.

L'ambition de ces cours sera guidée par un travail critique autour la question des images (films documentaires, photographies, archives) qui filment, regardent, écoutent des artistes en/au travail et leurs œuvres qui s'élaborent, faisant ainsi surgir des champs pluriels de significations qu'il s'agit toujours d'interpréter pour demeurer un regardeur actif.

Les exercices abordés en cours seront de deux natures. En premier lieu, comprendre les motifs éthiques et/ou esthétiques des artistes / artisans / écrivains qui président à l'élaboration d'une photographie, d'un plan cinématographique, du choix d'une archive, d'un texte critique sur des œuvres, etc. pour devenir soi-même un regardeur et/ou un lecteur critique. En second lieu, fabriquer des images, photographier, filmer avec son smartphone à partir de thèmes choisis par l'étudiant aux travers d'œuvres dans l'univers la peinture contemporaine pour convertir son regard (et celui des autres ?).

---

L'évaluation du partiel prendra deux formes qui rendront compte des activités et pratiques conduites dans les cours :

- Choisir trois formes audiovisuelles (photographie, séquence d'un film sur l'art, archive, etc.) liées à un "verbe" choisi par l'étudiant et élaborer, à partir de là, un "carnet de bord" argumenté, allant de l'esthétique à l'éthique.

- Présenter un film de deux minutes qui expose, dénonce, manifeste un point de vue critique sur les enjeux d'une œuvre d'art contemporain(e) : sa place dans le monde et les mondes qu'elle déploie.

# Méthodes & techniques scientifiques

SVT

— Elsa Gernigon

**.ECTS EC “10.2 & 14.2 technologies  
et matériaux”**

————— 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 : il s'agira donc de proposer des projets d'édition et de didactique permettant d'informer sur l'état de la science et adaptée à un public cible (jeune public par exemple). Les étudiants produiront notamment des objets de vulgarisation scientifique pouvant entrer dans un port folio.

¶ 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 controverse scientifique et polémiques basées sur des fake news. L'évaluation prendra la forme d'un port folio élaboré au fur et à mesure des séances. Les étudiants présenteront également un grand oral s'appuyant sur une présentation d'un des thèmes étudiés.

# Le graphisme aujourd'hui : techniques, Histoire(s), sens et références

CD

— Yann Aucompte

**„ECTS” EC 9.2 / 13.5 culture des arts  
et des techniques”**

————— Ce cours vise à nourrir et expliquer les enjeux de design rencontrés dans le cadre des projets. Il s'agira de contextualiser le cadre pratique des activités conduites. Il est aussi question de comprendre l'origine des solutions graphiques que les différents acteurs de la discipline ont donné au cours de l'histoire.

¶ Le cours prendra comme base de réflexion des productions graphiques contemporaines. À partir d'une démarche analytique nous extrairons des formes visibles les raisons qui conduisent les graphistes à ces démarches. Pour éclaircir leurs intentions le cours prendra appui sur des textes et des témoignages de graphistes mais aussi sur l'histoire des institutions, de la politique et de la culture. Il nous faudra retisser les liens indissociables du graphisme au commanditaire, aux publics, aux idées de son temps et aux contraintes politiques. Nous aborderons successivement les questions de la citation et l'usage des références, de la vulgarisation, du vernaculaire, de la traduction scientifique des données, du numérique, de l'objectivité et de la neutralité, des formes de recherches liées au design, et l'influence de l'histoire dans la discipline.

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, articles, portfolios, etc.
- Des comptes-rendus d'activité

# Conduire un projet, structurer sa démarche et en rendre compte

TM OLN CMP OE T&SF DEM.RECH PP

— Yann Aucompte  
& Pascale Brochot  
& Emmanuel Cendrier  
& Damien Laverdunt

.ECTS & “EC 10.3 & 14.3 Outils et langages numériques” & “EC 11.3 & 14.3 Communication et médiation du projet” & “EC 11.2 & 15.2 Pratique et mise en œuvre du projet” & “EC 10.2 & 14.2 Technologies et matériaux” & EC 13.1 Démarches de recherche liées au projet” & .ECTS “EC 8 Parcours de professionnalisation et poursuite d’étude” & .ECTS “EC 16.1 & EC 16.2 “Parcours de professionnalisation et poursuite d’étude”

## — Ce cours à pour ambition de se familiariser avec des méthodologies de projet en design graphique.

¶ Le cours s'appuie sur le suivi de 5 projets qui obéissent chacun à des approches distinctes de conception. Il s'agit de mobiliser différentes méthodes (exploratoire, par résolution de problème, approche d'auteur) et situations (de commandes, fictives et réelles ou autonomes). Mais le cours tend aussi à faire entrer en résonance des pratiques plus libres d'exploration graphiques et plastiques avec une démarche de projet. Comment tisser la découverte et l'exploration d'un savoir-faire avec les contraintes d'un projet. Comment mettre en place deux temporalités au sein d'une pratique personnelle ? Le cours intégrera une réflexion sur et par la pratique de moyens plastiques. Il sera également question de présenter sa démarche, ses références, et ses trouvailles dans des dispositifs d'exposition, des oraux et des documents écrits. Les méthodologies abordées permettront d'aborder différentes manières de nourrir l'une et l'autre des temporalités.

Le travail est auto-évalué en continu par des fiches de compétences. Il est évalué par des notes lors des restitutions de projets et des phases de travail.

- Une restitution est organisée sous la forme d'une exposition pour laquelle vous disposerez d'un espace égal. Elle présente chaque étape dûment documentée et argumentée. Un jury constitué des enseignants et de professionnels vous évalue tant sur la qualité formelle des pièces, que sur la documentation, la

connaissance du cadre juridique et technique, la prestation orale, la culture internationale et anglo-saxonne liée aux problématiques posées et la capacité à envisager des solutions variées.

- Des notes de processus de travail qui vous informent sur votre assiduité, votre compréhension et l'implication dans les projets.

# **Développer une pratique personnelle Faire état d'une démarche exploratoire Communiquer et scénographier un projet**

**CMP T&S OE T&SF**

**— Mireille Aulnette,  
Françoise Dubarry**

**.ECTS “EC 10.1 / 14.1 - outils d’expression  
et d’exploration” & “EC 11.1 & 15.1 Techniques  
et savoir- faire” & “EC 11.3 & 14.3  
Communication  
et médiation du projet”**

— Découverte, acquisition et maîtrise d'une variété de techniques et outils d'expression fondamentaux, traditionnels et contemporains.

- Acquisition des techniques et des savoirs faire, à investir et interroger dans les processus de conception et de création.
- Définition d'une démarche singulière par une recherche et exploration créative graphique, plastique et volumique.
- Développement des expérimentations vers des propositions multiples, des imaginaires et récits ouverts, porteurs de sens.
- Diversification des regards, des points de vue, des perspectives, des hypothèses.
- Définition d'une écriture et posture personnelle.
- Orientation vers des installations, du multi média, des performances, révélant le projet de manière didactique et attractive.
- Préparation et montage d'exposition ou d'évènements.
- Confrontation de ces productions dans des scénographies communicantes, mettant en exergue les différents sens.
- Collaboration avec les différents acteurs du projet.
- Mobilisation d'une culture générale et artistique et appréciation des contextes de création, de production du design et des Métiers d'Art.
- Enonciation des idées, argumentation écrite et orale, au travers de supports adaptés, communication de projet

### **Évaluation**

- |   |  |
|---|--|
| - affirmer un univers graphique et plastique personnel              | de recherches et références et par une scénographie cohérente                    |
| - conduire une démarche, structurer cet univers et en rendre compte | - mobiliser le sens du dialogue, de l'écoute, du partage et de l'esprit critique |
| - communiquer un projet par un carnet                               | - développer un discours écrit et oral synthétique et compréhensible             |

# Anglais général et de spécialité

LVI

— Hélène Écotierre

**.ECTS “EC 10.4 / 13.4 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).

# Dynamique de projet : droit, gestion, financements

CE3

— Léa Cadio

**.ECTS “EC 10.5 / 14.5 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 “EC 12 Parcours  
de professionnalisation  
et poursuite d'étude” & “EC 16.1 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 “EC 12 Parcours  
de professionnalisation  
et poursuite d’étude”**

**.ECTS “EC 16.1 & EC 16.2 Parcours  
de professionnalisation  
et poursuite d’étude”**

————— Le ou les stages vous permettront d’observer et de pratiquer le graphisme dans un cadre professionnel précis. Il vous faudra identifier les différents types d’organisation du graphisme pour problématiser le ou les lieux de stages où vous souhaitez aller. Vous en déduirez la situation de stage de la troisième année, qui sera le point de départ de votre projet de fin de cursus.

¶ Par des études de contextes économiques et juridiques les cours permettront de saisir les enjeux légaux et financiers de ces milieux. Des exercices d’écriture, d’analyse et d’observation vous permettront d’apprendre à collecter des données et à les restituer de façon claire et organisée. Le cours de philosophie vous invitera à étendre le cadre de vos analyses en mettant en critique les idées et les éléments de langage mobilisés. Le stage doit être choisi avec à l’esprit une question liée à la pratique du design. Qu’est-ce qui fait question pour vous dans la pratique du design graphique ? Quelles zones d’ombre vous empêchent de former une image concrète de la discipline ? Quels freins avez-vous rencontrés lors de la pratique de projets fictifs ? Quelle méthode souhaiteriez-vous expérimenter dans un contexte d’expertise ? Le rapport sera salué pour ses qualités de synthèse et d’analyse. Mais il aura aussi pour ambition de compulser un maximum de document sur la situation de stage. Il constituera autant un objet éditorial au design soigné qu’un dispositif d’exposition appuyé par un discours critique qui nous permettra de mettre en perspective votre projet de fin d’étude.

L’évaluation portera sur :

- des dossiers de veille permettant de classer et de situer des interlocuteurs pertinents.
- un rapport de stage faisant état de vos activités de façon empirique, de l’organisation de la structure selon un point de vue opérationnel et juridique, et de votre point de vue critique sur votre expérience. Il sera conclu par un essai qui

problématisera la place de cette structure dans la société actuelle.

- un espace de médiatisation de votre problématisation. Il appuie sur un aspect particulier du stage qui vous conduit à mener une investigation et une pratique personnelle plus poussée. Vous formulerez trois propositions de projet de fin d’étude.

