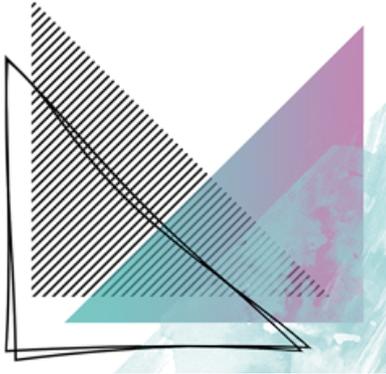


Lycée Jean Monnet Montpellier



# DNMADE NUMÉRIQUE

\* Diplôme National des Métiers  
d'Art et du Design

Parcours : Design visuel et interactions numériques  
*Design d'interaction*

Parcours : Design visuel de messages numériques  
*Narrations et Motion design*

Catalogue de cours des 3 ans de formation.

# SOMMAIRE

## PRÉSENTATION GÉNÉRALE & 1ÈRE ANNÉE

> **ORGANIGRAMME DES 3 ANNÉES DE FORMATION** /P.3

> **ORGANISATION DE LA 1ÈRE ANNÉE DE DNMADE NUMÉRIQUE** /P.4  
- *Présentation générale*

*Parcours Design visuel et interactions numériques:*

**DESIGN D'INTERACTION**

*Parcours Design visuel de messages numériques:*

**NARRATIONS ET MOTION DESIGN**

> **UE & ECTS EN DNMADE** /P.5

> **ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES - UE 1 & UE 5** /P.6

### **HUMANITÉS ET CULTURES**

- Humanités (Lettres et philosophie) EC1.1 ; EC 5.1
- Culture des arts, du design et des techniques EC1.2 ; EC 5.2

> **ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX - UE 2 & UE 6** /P.8

### **MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**

- Outils d'expression et d'exploration créative EC 2.1 ; EC 6.1
- Technologies et matériaux EC 2.2 ; EC 6.2
- Outils et langages numériques EC 2.3 ; EC 6.3
- Langues vivantes EC 2.4 ; EC 6.4
- Contextes économiques & juridiques EC 2.5 ; EC 6.5

> **ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS - UE 3 & UE 7** /P.10

### **ATELIERS DE CRÉATION**

- Techniques et savoir-faire EC 3.1 ; EC 7.1
- Pratique et mise en œuvre du projet EC 3.2 ; EC 7.2
- Communication et médiation du projet EC 3.3 ; EC 7.3
- Accompagnement vers l'autonomie

> **PROFESSIONNALISATION - UE 4 & UE 8** /P.12

- *Parcours de professionnalisation et poursuite d'études, Stage*

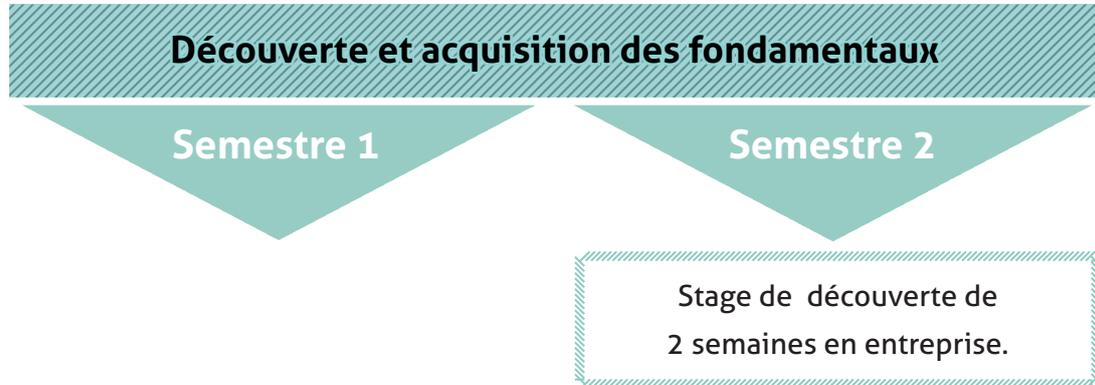
- > ORGANISATION DE LA 2ÈME ANNÉE DE DNMADE NUMÉRIQUE** **/P.13**
  - *Présentation générale*
  
- > ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES - UE 9 & UE 13** **/P.13**
  - HUMANITÉS ET CULTURES**
  - *Humanités (Lettres et philosophie)* EC9.1 ; EC 13.1
  - *Culture des arts, du design et des techniques* EC9.2 ; EC 13.2
  
- > ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX - UE 10 & UE 14** **/P.14**
  - MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES**
  - *Outils d'expression et d'exploration créative* EC 10.1 ; EC 14.1
  - *Technologies et matériaux* EC 10.2 ; EC 14.2
  - *Outils et langages numériques* EC 10.3 ; EC 14.3
  - *Langues vivantes* EC 10.4 ; EC 14.4
  - *Contextes économiques & juridiques* EC 10.5 ; EC 14.5
  
- > ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS - UE 11 & UE 15** **/P.17**
  - ATELIERS DE CRÉATION**
  - *Techniques et savoir-faire* E.C 11.1 ; EC 15.1
  - *Pratique et mise en œuvre du projet* EC 11.2 ; EC 15.2
  - *Communication et médiation du projet* E.C 11.3 ; EC 15.3
  - *Accompagnement vers l'autonomie*
  
- > PROFESSIONNALISATION - UE 12 & UE 16** **/P.19**
  - *Parcours de professionnalisation et poursuite d'études* E.C 12 ; EC 16.1
  - *Stage* E.C 16.2

<b>&gt; ORGANISATION DE LA 3ÈME ANNÉE DE DNMADE NUMÉRIQUE</b>	<b>/P.20</b>
- <i>Présentation générale</i>	
<b>&gt; ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES - UE 17 &amp; UE 21</b>	<b>/P.20</b>
<b>HUMANITÉS ET CULTURES</b>	
- <i>Humanités (Lettres et philosophie)</i>	EC17.1 ; EC 21.1
- <i>Culture des arts, du design et des techniques</i>	EC17.2 ; EC 21.2
<b>&gt; ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX - UE 18 &amp; UE 22</b>	<b>/P.22</b>
<b>MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES</b>	
- <i>Outils d'expression et d'exploration créative</i>	EC 18.1 ; EC 22.1
- <i>Technologies et matériaux</i>	EC 18.2 ; EC 22.2
- <i>Outils et langages numériques</i>	EC 18.3 ; EC 22.3
- <i>Langues vivantes</i>	EC 18.4 ; EC 22.4
- <i>Contextes économiques &amp; juridiques</i>	EC 18.5 ; EC 22.5
<b>&gt; ENSEIGNEMENTS PRATIQUES &amp; PROFESSIONNELS - UE 19 &amp; UE 23</b>	<b>/P.24</b>
<b>ATELIERS DE CRÉATION</b>	
- <i>Techniques et savoir-faire</i>	E.C 19.1 ; EC 23.1
- <i>Pratique et mise en œuvre du projet</i>	EC 19.2 ; EC 23.2
- <i>Communication et médiation du projet</i>	E.C 19.3 ; EC 23.3
- <i>Démarche de recherche</i>	E.C 19.4 ; EC 23.4
<b>&gt; PROFESSIONNALISATION - UE 20 &amp; UE 24</b>	<b>/P.26</b>
- <i>Parcours de professionnalisation et poursuite d'études</i>	E.C 20.1 ; EC 24.1
- <i>Stage</i>	E.C 20.2 ; EC 24.2
<b>&gt; APRÈS LE DNMADE</b>	<b>/P.26</b>
- <i>Poursuites d'études et perspectives professionnelles</i>	
<b>&gt; LEXIQUE</b>	<b>/P.26</b>
<b>&gt; CONTACTS</b>	<b>/P.27</b>

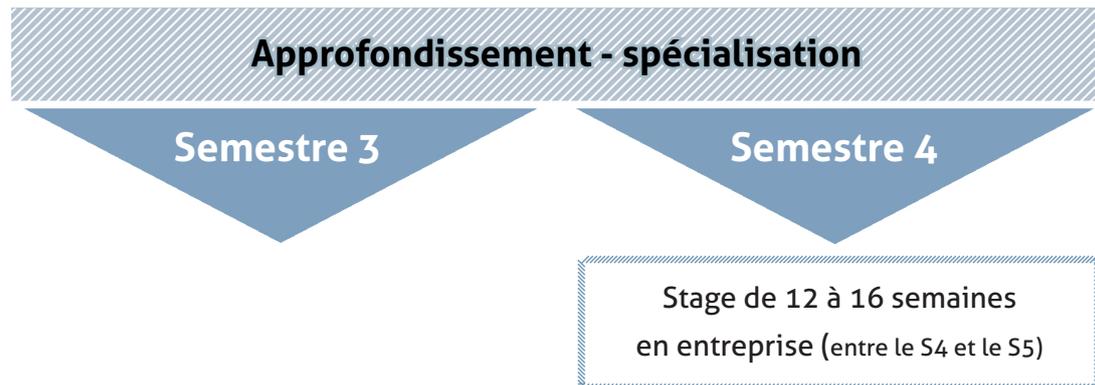
# ORGANIGRAMME

## DES 3 ANNÉES DE FORMATION

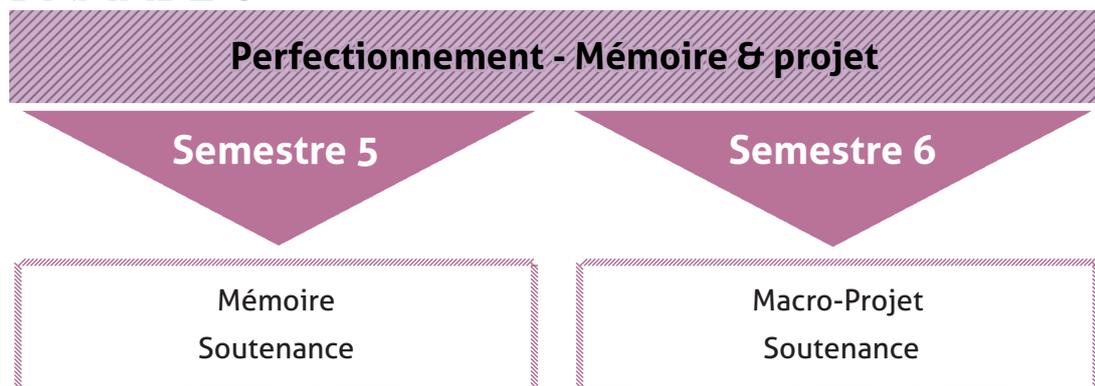
### DNMADE 1



### DNMADE 2



### DNMADE 3



# ORGANISATION

## DE LA CLASSE DNMADE 1ÈRE ANNÉE



Le DNMADe proposé par le lycée Jean Monnet se définit par la mention majeure intitulée «Numérique». Il permet l'acquisition des savoirs et savoir-faire liés à la conception visuelle, plus précisément grâce à l'outil numérique et au service des supports numériques.

Chaque candidat devra choisir entre deux parcours : un lié au web et un à la création vidéo. En effet, dès la 2ème année, les deux parcours sont distincts.

Cette combinaison a pour but d'encourager l'ouverture et l'innovation dans les domaines de création numérique.

### PARCOURS 1 :

#### **Design visuel et interaction numériques (Design d'interaction)**

Ce parcours consiste en la conception Web design et services numériques. Il se retrouve dans les sites Web, e-pub, applications numériques, les installations interactives, les environnements numériques, les objets connectés, le game design, etc.

Mentions majeures : web, interactivité, UI (user interface) / design d'interface.

- Design d'UI (user interface – interface utilisateur) répondant entre autres au Design de services (objets connectés, applications, réalité augmentée).
- Questionnements du design visuel allant d'une approche fonctionnelle et ergonomique de l'UI, à une approche sensorielle et immersive.
- Étude et construction de scénarios d'interaction. Fonctionnalité et grammaire gestuelle.
- Sensibilisation aux questions liées à l'UX (Expérience utilisateur).

Ce parcours a pour objectif de former de futurs designers graphiques dont la spécialité porte sur les questions de l'interactivité, pouvant les amener vers des métiers comme UX Designer et Web designer. La dimension multimédia et tactile est au coeur de la conception, tout en questionnant également les problèmes de communication à résoudre pour un client (l'identité visuelle, le design de message, etc.)

Ce parcours requiert une certaine curiosité et une ouverture vers les nouvelles technologies, la dimension multimédia mais aussi un intérêt pour les questionnements que soulève la communication sur le Web. Un intérêt particulier pour le dessin est attendu également.

### PARCOURS 2 :

#### **Design visuel de messages numériques (Narrations et Motion Design)**

Mentions majeures : Vidéo, Motion design, image animée, design de message, graphisme. Conception de messages vidéos ou animés, exploration des potentialités de l'image en mouvement à des fins identitaires, narratives, expressives ou publicitaires.

Ce parcours consiste en la conception de vidéos et l'exploration des potentialités de l'image en mouvement. L'apprentissage intègre l'ensemble des étapes de la conception, de l'analyse de la demande, du scénario en passant par le storyboard et les techniques de postproduction.

Ces vidéos et narrations peuvent :

- S'intégrer dans des stratégies de communication plus globales : format court intégré dans un site, campagne de sensibilisation, publicité.
- Se destiner aux médias de diffusion web : clip pour une plate-forme vidéo, courts métrages.
- Amener à concevoir des scénarisations interactives : documentaire trans-média, BD interactive.
- Être projetés lors d'événements (ex : vidéo accompagnant une performance ou une conférence).

Ce parcours prépare de futurs concepteurs d'images dont la spécialité concerne l'image animée et la vidéo pouvant les amener à se spécialiser vers des métiers comme Story-boarder ou Motion Designer.

Ce parcours requiert un intérêt pour la narration, le séquençage, la construction d'un message et une curiosité pour les logiciels liés à la création vidéo, le son et l'image. Une ouverture pour le dessin est attendue également.

Le DNMADE Numérique est une formation professionnalisante qui vise aussi à proposer une certaine polyvalence utile au métier de designer graphique, afin de pouvoir répondre aux différentes contraintes qu'entraîne la conception de l'image vidéo (motion design, image animée, stop-motion...) et interactive en abordant par exemple des questions de représentation, de volume, de son, etc.

La 1ère année propose d'acquérir les savoirs fondamentaux préparatoires à la poursuite de la formation, en lien avec les deux spécialisations et avec une grande place accordée au dessin, langage fondamental du designer.

Cette 1ère année prépare aussi aux postures à adopter dans le cadre du travail en équipe, tout comme celles que l'on peut rencontrer dans le monde du travail : le partage des compétences dans une synergie de

groupe et la mise en commun d'idées créatives. Les approches pédagogiques valorisent la coopération autour de projets ancrés dans l'actualité (rôles et engagements du designer, nouveaux supports de communication...)

Le lycée Jean Monnet à Montpellier propose un cadre propice à la création dans une métropole dynamique où exercent diverses agences de communication et entreprises et dont certaines peuvent venir à la rencontre des étudiants, lors de conférences ou de rencontres.

L'équipe pédagogique du DNMADE est composée d'enseignants dont la plupart enseignent depuis de nombreuses années dans le domaine du Design graphique et numérique et dont les cours ouvrent sur des questionnements actuels autour des différents champs du Design.

> Classe de 30 étudiants réunissant deux parcours

> Projets individuels et en groupes sous la forme de TD/TP

> Plate-forme d'ordinateurs et matériel spécifique.

> Ateliers transversaux, expérimentaux et prospectifs : décloisonnement des niveaux autour de savoir faire techniques.

## UE ET ECTS EN DNMADE

**Les UE ( Unités d'enseignements )** sont constituées de plusieurs **ECTS ( European Credits Transfer System, c'est-à-dire «Système européen de transfert et d'accumulation de crédits» )**

- > Chaque semestre, tous les ECTS se compensent entre eux au sein de chaque UE.
- > Chaque semestre, toutes les UE se compensent entre elles.
- > Les deux semestres de chaque année de formation se compensent entre eux.
- > A l'issue de chaque semestre, une session de rattrapage est proposée aux étudiants n'ayant pas obtenu la validation de celui ci.
- > Des mentions peuvent être données en fin d'année de formation, celles-ci récompensent les compétences acquises de l'étudiant et son degré de qualification.
- > L'étudiant valide son DNMADE dès lors qu'il obtient la validation des six semestres de formation.
- > Le DNMADE confère à son titulaire le grade de licence et la délivrance de 180 ECTS, dans le cadre de certification de l'espace européen de l'enseignement supérieur.

## UE 1 & UE 5 Humanités et Cultures

### Philosophie

La créativité se nourrit aussi par le dehors et par la perception des présupposés, des liens, et des enjeux, bref du paysage conceptuel et critique de l'objet sur lequel on travaille.

Dès lors, l'enseignement de philosophie aura pour finalité de :

- > Acquérir et/ou approfondir une culture sur des grandes questions esthétiques, mais aussi sur l'existence humaine et son environnement.
- > Penser la continuité ou le renouvellement de ces questions dans le monde contemporain par la lecture et l'analyse de textes issus des Humanités et l'approche problématisée de ces questions.
- > Se familiariser et maîtriser certains concepts majeurs de l'histoire de la philosophie et des sciences humaines.
- > Apprendre à problématiser, à conduire des recherches et à construire une réflexion organisée et argumentée sur des objets variés.
- > S'exercer à exposer les résultats de celle-ci à l'écrit comme à l'oral.
- > Apprendre à mener ce travail seul et en groupe.
- > Apprendre à s'exprimer avec correction, clarté et rigueur à l'écrit et à l'oral.

### Lettres

> Exploration de différents modes de l'écrit et de l'oral. Consolidation et approfondissement des techniques d'expression écrite et orale. Outils et méthode d'analyse, de synthèse, de réflexion critique et personnelle.

> Analyse de textes littéraires et d'images fixes et mobiles. Initiation à l'analyse filmique. Approches thématiques permettant de questionner sa compréhension du monde contemporain.

> Fréquentation de lieux spécifiques de diffusion et de création culturelle. Approche sensible du spectacle vivant dans sa diversité, entre tradition et modernité.

> Initiation à la pratique théâtrale. Elaboration et réalisation de créations artistiques performatives.

> Développer ses capacités de réflexion critique et personnelle. Capacité à problématiser et à argumenter à l'écrit et à l'oral en s'exprimant avec correction, clarté et rigueur.

> Maîtriser les techniques d'expression écrite et orale. Savoir adopter un langage corporel et un lexique adaptés à la situation de communication, prendre en compte son destinataire, faire preuve de qualités de conviction, d'écoute, de reformulation, questionner et relancer dans une situation d'entretien ou de débat.

> Savoir mobiliser une culture personnelle et générale ouverte et riche. - Acquérir des outils méthodologiques de travail propices à la création.

> Affirmer une personnalité artistique singulière.

### Culture des arts, du design & des techniques

La première année de formation en Culture des Arts, du design et des techniques propose une Introduction aux grands courants artistiques de l'histoire des arts et du design : Histoire des arts décoratifs puis du design à partir de la révolution industrielle, histoire de la photographie et du cinéma, grands courants des arts plastiques au XXème siècle.

Ainsi il s'agit d'acquérir de grands repères chronologiques, contextuels, politiques, artistiques, philosophiques (grands courants de pensée irrigant l'histoire du design).

Initiation aux enjeux symboliques, sociologiques, sociaux, politiques de l'image en tant qu'information.

Questionnement sur le pouvoir de l'image.

Travail sur la méthode et le plan en dissertation.  
Initiation à l'analyse comparée.

Recherche documentaire.

Études de textes, citations ou extraits de traités.

Incitation à développer une veille culturelle personnelle, entretenir et développer une culture générale et spécifique.

#### Objectifs :

- > Acquérir une culture générale du design et des Arts visuels.
- > Savoir traiter et questionner une problématique artistique.
- > Savoir faire émerger une forme de recul critique.
- > Savoir organiser une recherche documentaire seul ou en équipe (exposés écrits ou oraux en groupe).
- > Savoir présenter une recherche documentaire à l'écrit ou à l'oral.

## UE 2 & UE 6 Méthodologies, techniques et langues

### Outils d'expression & d'exploration créative

Pratique du dessin, allant du dessin d'intention à l'étude documentaire en passant par le croquis rapide d'observation.

Apprentissage théorique et pratique des codes de représentation (le cadrage, la composition, les lignes de force, les jeux de formes, les jeux de couleurs et contrastes, les textures ...)

Expérimentations de différentes techniques graphiques et plastiques (crayons, feutres, encres, collage, techniques mixtes...).

Pratique personnelle exploratoire, valorisant des univers et écritures personnels, notamment par le biais de carnets de croquis ou de Mood-Board...

Initiation théorique et pratique au story-board, volumes.

#### Objectifs :

- > Distinguer deux fonctions : celle de moyen adapté à la phase de recherche, et celle d'outil au service de la communication.
- > Savoir représenter l'espace : technique de représentation conventionnelle et tracé à main levée.
- > Connaître les différents registres de représentation (schémas de principe, croquis, esquisses, textes, story-boards, visuels faits à la main ou réalisés avec l'outil numérique) et savoir les utiliser en comprenant leurs fonctions.
- > Connaître le langage élémentaire du story-board et comprendre les différentes fonctions.
- > Savoir découper une narration en séquences.

## Technologies & matériaux

*Cours en lien avec le cours de sciences.*

Théorie et connaissances multimédia ainsi qu'expérimentations. Initiation à l'impression : Différentes techniques d'impression. Questionnements sur l'impact du web sur l'utilisateur.

Le DNMADE Numérique du lycée Jean Monnet oriente le contenu de ce cours vers l'acquisition d'un certain nombre de connaissances informatiques de base la première année. Depuis l'acquisition des unités de mesure de base en informatique, en passant par des notions très simples sur l'ordinateur, ses connexions... Il s'agit de permettre aux étudiants de développer un minimum d'autonomie avec leur outil de travail.

Très vite, les connaissances développées s'articulent autour de l'apprentissage de logiciels spécifiques (notamment des logiciels de la suite Adobe).

Enfin, en fonction du parcours des étudiants, ils auront à affirmer des connaissances plus spécifiques (codes, formats vidéos, colorimétrie, ...) toujours en lien avec des logiciels dont l'apprentissage sera la première mise en application de ces connaissances. L'analyse d'image, en photographie et cinéma, est abordée afin de donner aux étudiants des bases solides et nécessaires sur la culture de ces arts.

La photographie numérique est particulièrement étudiée. Afin de travailler la pratique de l'oral dans l'optique de leurs futurs entretiens professionnels les étudiants présenteront des analyses détaillées sur différentes lectures d'images. Ces pratiques serviront à bâtir dans un deuxième temps un projet photographique personnel utilisant les logiciels de post production afin de valoriser leur création.

#### Objectifs :

- > Savoir organiser, nommer, ranger, sauvegarder son travail.
- > Connaître le complexe informatique ainsi que les modes colorimétriques.
- > Connaître les différents types d'images, les mesures, les résolutions d'affichage, les tailles d'écran, les formats de fichiers (extensions, caractéristiques...)
- > Connaître la typologie des sites Web ainsi que la typologie et les formats des e-pub.
- > Connaître l'historique ainsi que le fonctionnement d'internet et des réseaux.
- > Se familiariser avec des logiciels de post production pour valoriser un projet.

# ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

## UE 2 & UE 6 Méthodologies, techniques et langues

## Outils & langages numériques

Le parcours des étudiants doit les amener à développer des savoir-faire et une maîtrise d'un certain nombre de logiciels et de notions indispensables dans les secteurs professionnels auxquels ils se destinent, et en fonction de leur parcours : certaines applications de la suite Adobe, des bases en code (parcours design d'interaction) ou en prise de vue (parcours narrations et motion design), ...

Dans ce cours, en lien avec les connaissances développées en Technologies et Matériaux, des points seront approfondis et mis en application dans des exercices dirigés.

Pratique autour de logiciels professionnels, notamment issus de la suite Adobe.

Initiation à la retouche d'image, au montage et photomontage, au dessin et à la colorisation, à la mise en page et au maquettage de sites, à l'animation simple.

Initiation au Responsive Web Design. Sensibilisation à la notion de citoyenneté numérique.

Introduction à la notion d'interaction en général, au rapport à l'utilisateur ou au spectateur, à la question de l'immersion et la dimension tactile.

### Objectifs :

- > Acquérir les premières compétences pratiques et techniques fondamentales.
- > Développer un regard critique et des questionnements sur les questions liées au numérique et à la création numérique.

## Langue vivante Anglaise

Une approche de la langue anglaise par le biais de documents et de tâches variés permettant de travailler toutes les compétences (compréhension orale, compréhension écrite, expression écrite, expression orale, interaction orale). Les documents abordent des thématiques en lien avec les deux parcours proposés et développent la connaissance des patrimoines culturels et artistiques des pays anglophones.

L'étude des différents documents amène à l'acquisition du vocabulaire spécifique au domaine des arts, du graphisme, de la création... Les travaux et les exercices effectués par les étudiants favorisent le développement de leurs capacités de réflexion, d'argumentation et de présentation de projets en Langue Vivante Étrangère Anglaise.

### Objectifs :

- > Travailler toutes les compétences : compréhension orale, expression écrite, expression orale, interaction orale.
- > Acquérir et enrichir ses connaissances culturelles et artistiques liées au monde anglophone.
- > Acquérir du vocabulaire spécifique.
- > Être capable d'argumenter et de présenter des projets.

## Contextes économiques & juridiques

Cet enseignement doit permettre à l'étudiant d'appréhender les connaissances et les compétences d'économie et gestion essentielles à la réussite de leurs applications dans le cadre de leur activité professionnelle.

### Objectifs :

- > Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique. Acquérir le vocabulaire économique et juridique nécessaire à leur futur métier.
- > Identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques, organisationnelles et de gestion acquises pendant leur scolarité dans le cadre de leur activité professionnelle (projet, mission, ...).
- > Concevoir les impératifs nécessaires à un entrepreneur dans le cadre de son activité dans une entreprise.

# ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

## UE 3 & UE 7 Ateliers de création

### Techniques & savoir-faire

Mise en place de plusieurs ateliers où les étudiants de tous les niveaux peuvent s'inscrire afin de découvrir un savoir-faire lié à la conception numérique mais aussi des techniques variées et liées aux métiers d'Arts, qu'ils pourront être amenés à utiliser durant les trois années de formation.

Ces ateliers transversaux permettent aux étudiants de tous niveaux de mettre en commun leurs compétences et ces compétences acquises pourront être réinvesties au service des micro-projets notamment et durant la pratique professionnelle de chacun.

Ces ateliers peuvent également être ponctuellement, pour les étudiants, l'occasion d'échanger avec des professionnels lors de Master class.

Cours alternant théorie et pratique (expérimentation et mise en pratique) autour de diverses techniques et technologies ainsi qu'au travers de savoir-faire.

Exemples d'ateliers possibles (non exhaustif et tout ne sera pas abordé dans ce seul cours) : atelier de linogravure ou autres procédés d'impressions artisanaux, découverte des logiciels de retouches et de montage, initiation au codage html, sensibilisation à la typographie, à la mise en page éditoriale, à la reliure, introduction aux notions de narration et d'interaction, aux techniques photographiques, à l'animation, au stop- motion...

#### Objectifs :

- > Développer un profil personnel.
- > S'approprier sa formation.
- > Mixer les niveaux et les compétences.

## Pratique & mise en œuvre du projet

Le cours pouvant parfois être pluridisciplinaire, il s'articule entre des études de cas, des exercices exploratoires et des micro-projets.

Les études de cas visent à découvrir des contextes ou des supports de communication spécifiques. Elles visent à connaître les différentes phases des projets, nécessaires à leur mise en œuvre. Enfin elles permettent d'analyser une demande.

Les micro-projets sont des phases de travail individuel ou en coopération dans lesquelles l'étudiant acquiert progressivement une méthode de démarche créative afin de répondre à une demande, en diversifiant ses propositions, en explorant plusieurs solutions stratégiques, ergonomiques, esthétiques et techniques.

Dans ce cadre, l'étudiant sera initié à l'élaboration d'un cahier des charges ou d'une copie stratégique.

Les exercices exploratoires permettent à l'étudiant de comprendre et de s'approprier une notion et d'ouvrir davantage sa pratique sur une approche innovante et singulière. Mise en place et valorisation du travail d'équipe autour de projets collectifs.

Dans ce cas, la présentation orale du projet peut être l'occasion d'une coopération en équipe et de valorisation d'un travail grâce à la capacité à argumenter des choix créatifs.

#### Objectifs :

- > Acquérir une méthodologie d'analyse et de recherche créative en préparation au mémoire et au macro projet (Semestre 4 et Semestre 5).
- > Elargir ses apports culturels relatifs aux projets (culture graphique, culture artistique, culture de la communication, culture typographique, etc.)
- > Savoir travailler en équipe (évaluation de la cohésion d'équipe, de l'adaptation, de la capacité à écouter, etc.)
- > Acquérir une distanciation critique.

## UE 3 & UE 7

### Ateliers de création

#### Communication & médiation du projet

Un designer ne doit pas seulement être capable de répondre à une demande. Il doit être capable de rendre compte des différentes étapes de son projet, être capable d'argumenter ses choix auprès de ses clients, mais également au sein de son agence. D'une part cela lui permettra de travailler en équipe. D'autre part c'est indispensable pour expliquer son travail à ses commanditaires.

Les semestres 1 et 2 seront l'occasion pour les étudiants de découvrir et de se familiariser avec les outils nécessaires à la communication d'une démarche de projet : création d'images, de schémas, de visuels, d'échantillons et de maquettes didactiques, de discours argumentés, etc.

Ils devront s'imprégner des règles essentielles de la composition, de la typographie et de la mise en page.

La prise de parole, facteur également déterminant pour soutenir une démarche, sera mise à l'honneur par le biais de différents ateliers. Cette articulation entre tous ces éléments façonnera la posture argumentative de l'étudiant et sa faculté à transmettre aisément ses idées.

#### Objectifs :

- > Savoir mettre en valeur et communiquer ses projets visuellement. Savoir expliquer son intention et argumenter ses choix de mise en scène.
- > Savoir organiser un oral en mettant en valeur ses productions. Savoir présenter un projet collectif.
- > Savoir mettre en page (hiérarchiser, organiser et communiquer efficacement le projet).

#### Accompagnement vers l'autonomie

Ce cours permet d'apporter des heures de soutien et un accompagnement personnalisé.

À partir des profils des étudiants, l'accompagnement vers l'autonomie permet de développer leurs compétences de base et de renforcer leurs méthodes de travail notamment pour les EC de Pratique et Mise en Oeuvre du Projet, de Communication et Médiation du projet, de Techniques et Savoir Faire.

L'organisation du travail personnel de l'étudiant peut être abordée dès le premier semestre pour l'aider dans la prise en charge de cet aspect de la formation.

Les objectifs de cet accompagnement sont définis avec les étudiants et adaptés à chacun, en fonction des éléments abordés dans les différentes UE, notamment en Ateliers de Création. Potentiellement l'ensemble des compétences visées par les UE 1,2 et 3 peuvent faire l'objet d'un travail en Accompagnement vers l'autonomie.

L'accompagnement est un dispositif d'aide, il ne fait pas l'objet d'une évaluation formalisée. Son efficacité s'évalue par les progrès des étudiants dans les autres EC.

#### Objectifs :

- > Faire émerger un profil personnel.
- > Gagner en autonomie dans le travail.

## UE 4 & UE 8 Professionnalisation

### Parcours de professionnalisation & poursuite d'étude

Ce cours vise à accompagner les étudiants dans leur première prise de contact avec le monde professionnel. D'une part, il s'agira de comprendre et d'apprendre à utiliser les outils de présentation et d'échange avec ce dernier (rédiger un CV, utiliser LinkedIn, mener un entretien, rédiger une lettre de motivation...). D'autre part, des moments d'échanges avec des professionnels (Sorties pédagogiques, visites d'entreprises, conférences/rencontres, workshops...) pourront permettre à l'étudiant d'acquérir des bases de réflexion pour l'ensemble des choix qu'il aura à faire dans le monde professionnel (quel statut? travailler en agence ou en indépendant? ...)

#### Objectifs :

- > Ouvrir sur les réalités professionnelles, préparer son avenir professionnel.
- > Se créer un réseau.
- > Découvrir et développer une culture de spécialité.
- > Situer les champs professionnels en relation avec la mention et les spécialités pour y accéder.

### Stage en entreprise N°1

Le stage en 1ère année se déroule sur deux semaines (70 heures) en immersion en entreprise pour l'observation active et la découverte du contexte professionnel.

Le stage est évalué sous la forme d'un rapport de stage ou d'un oral, au choix de l'équipe enseignante.

#### Objectifs :

- > Permettre à l'étudiant de définir son projet, son parcours par la découverte d'un contexte professionnel en particulier.
- > Découvrir le monde professionnel dans sa spécialité.
- > Acquérir ses toutes premières expériences professionnelles spécifiques.

# ORGANISATION

## DE LA CLASSE DNMADE 2ÈME ANNÉE

La deuxième année de DNMADE est une année d'approfondissement où les deux parcours sont distincts. Cette combinaison a pour but d'encourager l'ouverture et l'innovation dans les domaines de la création numérique.

Les 3ème et 4ème semestres visent donc la spécialisation.

L'année se conclue par un stage de 12 à 16 semaines au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation du projet spécifique à chaque étudiant (insertion professionnelle ou poursuite d'étude après le DNMADE).

Les méthodes incitatives pour l'enrichissement et l'actualisation de ses connaissances numériques, visuelles, culturelles, techniques et technologiques, permettront à l'étudiant de construire des problématiques et de proposer des hypothèses de réponses variées et concrètes.

Il s'agit d'approfondir les différentes étapes de la démarche de projet, en équipe ou de façon individuelle.

L'étudiant poursuit ainsi son parcours en le déterminant davantage encore vers un ou plusieurs domaines de création, dans une optique de professionnalisation.

## ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

### Lettres

Explorer différents modes de l'écrit et de l'oral. Consolider et approfondir des techniques d'expression écrite et orale ainsi que la pratique d'outils et de méthode d'analyse, de synthèse, d'argumentation.

Approfondir une réflexion critique et personnelle sur le monde contemporain par le biais d'approches thématiques plus complexes et d'une analyse croisée des époques et des genres (littéraires, musicaux, cinématographiques, théâtraux..)

Fréquentation de lieux spécifiques de diffusion et de création culturelle afin de développer une approche sensible du spectacle vivant dans sa diversité.

#### Objectifs :

> Acquérir de nouveaux outils de maîtrise de l'oral en lien avec la pratique théâtrale. Conception et réalisation d'un projet de création artistique au croisement de plusieurs disciplines (théâtrale, plastique, performative..)

### UE 9 & UE 13

## Humanités et Cultures

> Développer ses capacités de réflexion critique et personnelle. Capacité à argumenter, synthétiser et rendre compte d'un processus à l'écrit et à l'oral. Maîtrise de nuances dans l'expression, de registres, de connotations.

> Maîtriser de nouvelles techniques d'expression écrites et orales afin de développer des qualités de conceptualisation et de structuration efficace de la pensée.

> Être capable de à mener une recherche documentaire (trier, sélectionner, hiérarchiser l'information) au service d'un projet transversal.

> Savoir mobiliser une culture personnelle et générale ouverte et riche.

> Acquérir des outils méthodologiques de travail en groupes propices à la création sous des formes nouvelles.

### Philosophie

En deuxième année, l'enseignement des Humanités élabore et examine un certain nombre de notions transversales des domaines philosophique et esthétique, et, plus spécifiquement, mais non pas exclusivement, du design et des métiers d'art.

Il s'agira d'approcher de façon critique les enjeux contemporains liés à la pratique professionnelle du design, et à l'univers technique dans lequel ils prennent place : réseaux, interactivité, intelligence artificielle, médias...

### Culture des arts, du design & des techniques

La deuxième année sera plus spécialement consacrée à des approches thématiques ou techniques de l'histoire du design, de l'époque moderne à nos jours, et aux théories qui y sont liées.

Les semestres 3 et 4 investiront les enjeux actuels des champs disciplinaires définissant les parcours :

Au cours du semestre 3, sensibilisation à l'éthique dans les métiers de l'image ainsi qu'à des questionnements autour du pouvoir de l'image et de l'information.

Travail sur l'analyse de l'image orale et écrite amenant à dégager des problématiques artistiques.

#### Objectifs :

- > Fréquenter les principales analyses philosophiques de la technologie, de ses possibilités et de ses éventuelles dérives contemporaines et futures.
- > Approfondir la réflexion sur les enjeux sociaux, politiques et éthiques de la pratique du design, ainsi que sur les pouvoirs et les responsabilités du designer.
- > Maîtriser les outils conceptuels indispensables pour soutenir formellement et assumer cette responsabilité dans le cadre du travail collectif.

Lors du semestre 4, les approches thématiques et techniques seront spécifiques aux parcours.

#### Objectifs :

- > Savoir traiter et questionner une problématique donnée, selon une méthodologie.
- > Savoir prendre du recul critique.
- > Savoir mener une recherche documentaire.
- > Savoir présenter une recherche documentaire à l'écrit ou à l'oral.

# UE 10 & UE 14

## Méthodologies, techniques et langues

# ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

## Outils d'expression & d'exploration créative

Les connaissances et pratiques acquises dans les semestres 1 et 2 seront approfondies et renforcées. La dimension créative sera enrichie d'expérimentations plastiques, graphiques et techniques dans une perspective exploratoire.

Selon le parcours

Perfectionnement dans l'utilisation du story-board comme outil de conception puis de communication.

Perfectionnement dans la schématisation de parcours et/ou expérience utilisateur.

### Objectifs :

- > Savoir utiliser les modes de représentation et de dessin adaptés à vos intentions.
- > Développer des compétences en vue d'acquérir une écriture graphique personnelle.

## Outils & langages numériques

Dans ce cours, en lien avec des connaissances développées en technologie et matériaux, des points seront approfondis et mis en application des exercices dirigés.

L'approche sera différenciée selon le parcours.

Par exemple, pour le parcours interactivité, le langage HTML5 et CSS3 seront étudiés.

De même, pour le parcours vidéo, les logiciels de montage vidéo seront approfondis.

## Technologies & matériaux

*Cours en lien avec le cours de sciences comme en semestres 1 et 2.*

Approfondissement des connaissances multimédia et expérimentations.

En fonction du parcours des étudiants, ils auront à affirmer des connaissances plus spécifiques (codes, formats vidéos, colorimétrie, ...) toujours en lien avec des logiciels dont l'apprentissage sera la première mise en application de ces connaissances.

### Objectifs :

- > Approfondir et renforcer les savoirs acquis en première année.

### Objectifs :

- > Approfondir les compétences pratiques et techniques fondamentales.
- > Affiner son regard critique et savoir mieux se questionner sur les questions liées au numérique et à la création numérique.

## UE 10 & UE 14 Méthodologies, techniques et langues

### Contextes économiques & juridiques

Cet enseignement doit permettre à l'étudiant d'approfondir les connaissances et les compétences d'économie et gestion acquises en 1ère année et essentielles à la réussite de leurs applications dans le cadre de leur activité professionnelle.

#### Objectifs :

- > Identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques imposées par l'évolution des relations économiques dans un environnement de plus en plus immatériel, (contrat électronique, droits et protections, ...).
- > Concevoir les impératifs de comptabilité analytique nécessaires à un entrepreneur dans le cadre de son activité dans une entreprise (présentation de la comptabilité analytique, les composants des coûts, ...).

## Langue vivante Anglaise

Cette 2ème année propose un approfondissement de l'étude de la langue anglaise à travers des tâches variées permettant de travailler toutes les activités langagières du CECRL pour viser le niveau B2 en fin de cursus. Les documents étudiés aborderont des thématiques en lien avec les deux parcours proposés et/ou permettront d'élargir la connaissance des patrimoines culturels et artistiques des pays anglophones. Les étudiants seront amenés à produire des projets, ou simulations de projets, dans leur domaine de prédilection, à expliquer leur démarche et à les défendre, notamment à l'oral. En outre, la méthodologie de la lettre de motivation, dans le cadre de la recherche d'un stage à l'étranger, sera abordée.

De façon générale, l'étude de documents iconographiques, écrits ou sonores, favorisera l'acquisition d'un vocabulaire spécifique au domaine des arts, du graphisme et de la création numérique... Les travaux et exercices effectués par les étudiants seront de nature à développer leurs capacités de réflexion, d'argumentation et de présentation de projets en langue anglaise afin de les préparer aux attentes de la 3ème année de DNMADE.

#### Objectifs :

- > Travailler toutes les compétences : compréhension orale, expression écrite, expression orale, interaction orale.
- > Acquérir et enrichir ses connaissances culturelles et artistiques liées au monde anglophone.
- > Acquérir du vocabulaire spécifique.
- > Être capable de présenter des projets en lien avec le cursus et de produire une argumentation cohérente.
- > Encourager l'expression de sensibilités artistiques diverses et riches.

# ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

## UE 11 & UE 15

### Ateliers de création

## Pratique & mise en œuvre du projet

Les projets se distinguent en fonction des 2 parcours. Les exercices visent à développer de l'autonomie pour conduire au macro-projet du semestre 6.

#### Objectifs :

- > Maîtriser la méthodologie d'analyse et de recherche créative en perspective du projet DNMADe (S5/S6).
- > Enrichir et personnaliser ses références dans le cadre de sa démarche créative.
- > Savoir travailler en équipe (évaluation de la cohésion d'équipe, de l'adaptation, de la capacité à écouter...etc.).
- > Savoir mettre en forme ses projets et communiquer efficacement ses idées.

## Techniques & savoir-faire

Mise en place de plusieurs ateliers où les étudiants de tous les niveaux peuvent s'inscrire afin de découvrir un savoir-faire lié à la conception numérique mais aussi des techniques variées et liées aux métiers d'Arts, qu'ils pourront être amenés à utiliser durant les trois années de formation.

Ces ateliers transversaux permettent aux étudiants de tous niveaux de mettre en commun leurs compétences et ces compétences acquises pourront être réinvesties au service des micro-projets notamment et durant la pratique professionnelle de chacun.

Ces ateliers peuvent également être ponctuellement, pour les étudiants, l'occasion d'échanger avec des professionnels lors de Master class.

Cours alternant théorie et pratique (expérimentation et mise en pratique) autour de diverses techniques et technologies ainsi qu'au travers de savoir-faire.

Exemples d'ateliers possibles (non exhaustif et tout ne sera pas abordé dans ce seul cours) : atelier de linogravure ou autres procédés d'impressions artisanaux, découverte des logiciels de retouches et de montage, initiation au codage html, sensibilisation à la typographie, à la mise en page éditoriale, à la reliure, introduction aux notions de narration et d'interaction, aux techniques photographiques, à l'animation, au stop- motion...

#### Objectifs :

- > Développer un profil personnel.
- > S'approprier sa formation.
- > Mixer les niveaux et les compétences.

Une partie des heures seront investies pour:

- > Mise en place de savoir-faire techniques, de règles élémentaires typographiques, de composition et de mise en page.

### Communication & médiation du projet.

En s'appuyant sur les fondamentaux abordés en première année, l'étudiant développera la mise en valeur de ces productions en vue de la présentation du mémoire du macro-projet et de son avenir professionnel.

#### Objectifs :

- > Affirmer un profil créatif singulier.
- > Savoir s'inscrire dans un groupe de travail en partageant ses compétences et en définissant son rôle.
- > Maîtrise de la présentation de son travail dans une perspective professionnelle. Savoir expliquer son intention et argumenter ses choix avec une posture professionnelle.

### Parcours de professionnalisation & poursuite d'étude

Cours permettant la découverte des spécificités des métiers liés à chaque parcours à travers des rencontres et échanges professionnels et des sorties pédagogiques. Il permet aussi de commencer à définir son orientation et parcours professionnel en prenant du recul sur le monde du design.

#### Objectifs :

- > Élaborer et préparer ses orientations professionnelles.
- > Découvrir différents aspects du monde professionnel.

La construction du parcours de l'étudiant doit pouvoir lui permettre une poursuite d'études dans tout autre diplôme de niveau I (DSAA, DNSEP, diplôme ENSCI, ENSAD etc.) pour prétendre à un profil de poste de type *direction artistique junior*.

### Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet.

Cours qui met l'accent sur la méthodologie de projet, notamment en ce qui concerne la problématisation et l'argumentation. Acquisition de différentes méthodes au service de la démarche créative. Méthodes incitatives pour l'enrichissement et l'actualisation de ses connaissances.

#### Objectifs :

- > Connaître et expérimenter différentes méthodes créatives.
- > Comprendre et mettre en place un cahier des charges.
- > Savoir exploiter et répondre à un cahier des charges.

## UE 12 & UE 16 Professionnalisation

### Stage en entreprise N°2

Le stage en 2ème année se déroule **de 12 à 16 semaines** au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation du projet de sixième semestre. Pour chaque étudiant, le stage sera à déterminer en fonction de l'orientation envisagée. Ce stage est évalué sous la forme d'un rapport de stage ou d'un oral, au choix de l'équipe enseignante.

#### Objectifs :

- > Confronter ses acquis et compétences à la réalité professionnelle.
- > Développer une culture liée à sa spécialité.
- > Comprendre les rouages d'une activité de création.
- > Acquérir une expérience professionnelle supplémentaire durant ses études.
- > Développer son réseau professionnel.

# ORGANISATION

## DE LA CLASSE DNMADE 3ÈME ANNÉE

La **troisième année de DNMADE** a pour objet le **perfectionnement et la singularisation d'un parcours d'études** par la **conduite d'un mémoire et d'un projet professionnel**, étape «terminale» du diplôme. L'étudiant va ainsi choisir un domaine de création propre à son parcours de spécialité puis définir et développer une étude en lien avec celui-ci. Durant les cinquième et sixième semestres, il va également mettre à profit sa maîtrise technique pour orienter son travail de façon plus personnelle et innovante.

La période du **semestre 5**, permettra à l'étudiant de se positionner en tant que futur designer et de se documenter pour venir nourrir son futur projet à travers la conception d'un **mémoire d'étude**. Ce travail individuel a pour objectif de **sensibiliser à la fois à la recherche et à sa valorisation** et démontre

une **exigence de réflexion et de méthodologie**. Au **semestre 6**, l'étudiant développera un **macro-projet personnel, en lien avec ce mémoire**.

**Une soutenance orale de mémoire** devant un jury composé d'enseignants et de professionnels **vient donc clore le semestre 5**.

**Une soutenance orale de Macro-projet** devant un jury composés d'enseignants et de professionnels marque la **fin de la formation au semestre 6**, ainsi que l'**ouverture vers le monde professionnel ou la poursuite d'études**.

Chaque étudiant sera accompagné dans ces démarches par un **enseignant référent** afin d'élargir les pistes de réflexion autour du mémoire et du macro-projet.

## ENSEIGNEMENT GÉNÉRIQUES

### Lettres

- > Exploration de différents modes de l'écrit et de l'oral. Consolidation et approfondissement des techniques d'expression écrite et orale. Utilisation de la méthode et des outils d'analyse, de synthèse, d'argumentation.
- > Approfondissement d'une réflexion critique et personnelle sur le monde contemporain.
- > Fréquentation de lieux spécifiques de diffusion et de création culturelle. Approche sensible du spectacle vivant dans sa diversité. Appréhension d'une pratique au service de la maîtrise de l'oral.
- > Mise en perspective des compétences acquises dans le(s) domaine(s) des métiers d'art et du design en lien avec le projet individuel de l'étudiant.e. Application efficiente des savoirs et savoir-faire, pour justifier ses choix et sa recherche personnelle.
- > Conception et réalisation d'un projet portant un regard et un questionnement sur le monde culturel contemporain, au croisement des enjeux disciplinaires du Design et des Humanités. Formulation argumentée et exploration d'une problématique forte et rédaction d'une note de synthèse.

## UE 17 & UE 21

### Humanités et Cultures

#### Objectifs :

- > Approfondir ses capacités de réflexion critique et personnelle. Capacité à concevoir une problématique forte, à argumenter, à synthétiser et à rendre compte d'un processus à l'écrit et à l'oral tout en maîtrisant la méthodologie documentaire.
- > Enrichissement des techniques d'expression écrites et orales au service d'une réflexion argumentée. Consolidation d'acquis transversaux afin d'aider à la structuration du projet individuel de l'étudiant.e.
- > Capacité à mener un projet mettant en jeu des compétences d'organisation et de travail en groupes plus complexes, mais aussi de coordination avec des professionnel.le.s du secteur culturel, au service d'un projet transversal.
- > Savoir mobiliser une culture personnelle et générale ouverte et riche.
- > Affirmer une personnalité artistique singulière plus élaborée, développer la capacité d'adaptation de cette dernière en fonction du contexte et des objectifs visés. Développer sa créativité.

### Philosophie

La troisième et dernière année de DNMADe visera à la fois à :

- > Consolider et enrichir sa culture en philosophie et plus généralement en sciences humaines.
- > Consolider sa maîtrise conceptuelle.
- > Savoir construire et exposer une problématique de façon claire et pertinente.
- > Savoir argumenter une position (exposer clairement des raisons, justifier, illustrer de façon pertinente).
- > Maîtriser la recherche, la synthèse et l'analyse de sources diverses (articles, ouvrages, essais, conférences, œuvres, etc.), en prenant aussi appui sur les acquis des années précédentes, afin de construire et de nourrir une réflexion adaptée au projet de l'étudiant.

La troisième année viendra aborder plus spécifiquement les problématiques artistiques des XX<sup>ème</sup> et XXI<sup>ème</sup> siècles, notamment à travers l'étude d'œuvres numériques.

Cette exploration aura pour objectif de faire naître des questionnements liés aux spécificités de ce domaine, soit les thématiques de l'interactivité, du mouvement, de la dynamique, du son, dans l'œuvre d'Art ou le design.

Ce cours viendra également nourrir les réflexions du mémoire en permettant d'asseoir culturellement les directions méthodologiques nécessaires pour en bâtir la structure.

> Travailler l'exposition, la présentation et la rédaction écrite du mémoire de son projet, qu'il s'agisse du fond (clarté, richesse et pertinence de l'expression, etc.), ou de la forme de celui-ci (savoir exposer une bibliographie, citer, maîtriser la ponctuation, etc.)

> Travailler la présentation orale de son projet.

#### Objectifs :

Mettre en oeuvre l'ensemble des compétences acquises par l'étudiant, au travers de l'enseignement de la philosophie lors de sa formation, non seulement afin de construire et finaliser le mémoire puis le macro-projet, mais également pour acquérir plus d'aisance et d'autonomie dans une future poursuite d'études ou un engagement professionnel.

### Culture des arts, du design & des techniques

#### Objectifs :

> Disposer d'une connaissance éclairée de l'histoire de l'Art et du design afin d'en comprendre les enjeux actuels et à venir, notamment ceux liés à l'évolution numérique des domaines de la création.

> Savoir mener une recherche documentaire autour de problématiques artistiques ou liées au design, afin de répondre à des interrogations personnelles et étayer une réflexion spécifique, notamment dans le cadre du Mémoire.

> Maîtriser à l'oral ou l'écrit la présentation et le développement d'une problématique artistique et/ou de design.

## UE 18 & UE 22 Méthodologies, techniques et langues

### Outils d'expression & d'exploration créative

Cours permettant d'affiner sa pratique de la représentation en fonction de sa spécialité en développant notamment une écriture graphique plus personnelle. Les outils seront explorés pour leur capacité à produire des effets, des ressentis ou des ambiances associées au visuel. C'est notamment le domaine du Concept Art.

Plus spécifiquement pour chaque parcours, on pensera à :

> Développer et perfectionner l'utilisation du story-board comme outil de conception puis de communication.

> Perfectionner la maîtrise de modes de représentation permettant de schématiser un parcours et/ou une expérience utilisateur et de traduire graphiquement des principes interactifs.

#### Objectifs :

> Connaître les différents modes de représentation et maîtriser leurs usages.

> Développer des compétences en vue d'affiner son écriture graphique personnelle.

### Technologies & matériaux

Mise en perspective des compétences développées et des savoirs acquis avec le monde professionnel, notamment à travers :

> Le projet professionnel (épreuve de macro-projet) de l'étudiant.

> Des ateliers avec des professionnels.

### Outils & langages numériques

D'une part, les étudiants seront amenés à progressivement développer leur autonomie. En consolidant leurs bases, ils apprendront à chercher les ressources didactiques qui leur permettront de satisfaire aux exigences techniques d'un projet : plus que jamais apprendre ... à apprendre.

Il est donc attendu de l'étudiant qu'il discerne progressivement ce qui doit être parfaitement su et maîtrisé de ce qu'il saura aller chercher le moment venu. L'autoformation s'imposant comme une impérieuse nécessité, dans les domaines du numérique en constante évolution.

D'autre part, en progressant, les étudiants vont sans doute se découvrir des affinités qui les amèneront à se spécialiser dans certaines techniques en lien avec leur projet personnel et professionnel.

Ces deux points trouveront à être réinvestis dans le macro-projet de l'étudiant.

#### Objectifs :

> Maîtriser et connaître les compétences et les outils numériques de base.

> Être capable de développer et enrichir son propre champ spécifique de compétences, de façon autonome, en ayant notamment recours à l'autoformation.

> Des réalisations de maquettes numériques en lien avec d'autres cours, par exemple le cours de Pratique et Mise en oeuvre du projet.

Ces maquettes pourront avoir pour but d'enrichir le portfolio de l'étudiant, au service de la suite de son parcours.

## UE 18 & UE 22 Méthodologies, techniques et langues

### Contextes économiques & juridiques

Lors de la troisième année, l'étudiant doit pouvoir mettre en œuvre ses compétences et connaissances abordées lors des deux années précédentes.

Cet enseignement visera donc à leur permettre de se projeter dans le cadre de leur future vie professionnelle, et envisager la construction de leur propre structure.

#### Objectifs :

- > Approfondir les connaissances comptables observées lors des deux années passées (analyse et interprétation de documents de synthèse, etc.). Identifier les connaissances utiles à l'élaboration de leur projet.
- > Discerner l'intérêt de cet enseignement dans le cadre d'un contexte professionnel.

## Langue vivante Anglaise

Dans la continuité du travail effectué au cours des deux années précédentes, la langue anglaise sera abordée par le biais de documents et de tâches variées permettant de travailler toutes les compétences (compréhension orale, compréhension écrite, expression écrite, expression orale, interaction orale).

Les documents traitent des thématiques en lien avec les deux parcours proposés et / ou développent la connaissance des patrimoines culturels et artistiques des pays anglophones.

L'étude des différents documents amène à l'acquisition et à l'élargissement du vocabulaire spécifique au domaine des arts, du graphisme, de la création...

Les travaux et les exercices effectués par les étudiants favorisent le développement de leurs capacités de réflexion, d'argumentation et de présentation de projets en Langue Vivante Étrangère Anglaise.

#### Objectifs :

- > Travailler toutes les compétences : compréhension orale, expression écrite, expression orale, interaction orale.
- > Atteindre le niveau B2 du cadre européen de référence pour les langues (CECRL).
- > Acquérir et enrichir ses connaissances culturelles et artistiques liées au monde anglophone.
- > Acquérir du vocabulaire spécifique.
- > Être capable d'argumenter et de présenter des projets.

# ENSEIGNEMENTS PRATIQUES & PROFESSIONNELS

## UE 19 & UE 23

### Ateliers de création

### Pratique & mise en œuvre du projet

Comme en seconde année, les projets se distinguent en fonction des 2 parcours. Les exercices visent à développer de l'autonomie pour conduire au macro-projet du semestre 6.

La troisième année peut aussi être, comme les années précédentes mais aussi dans d'autres E.C, l'opportunité de travailler en équipe d'étudiants, en combinant les compétences de chacun. En effet, il devient important pour eux d'en savoir plus sur leurs affinités avec cette situation.

Ainsi cette organisation de travail peut leur permettre de se positionner sur leurs futures pratiques professionnelles et leurs choix d'orientations.

#### Objectifs :

- > Consolider la méthodologie créative en perspective du projet DNMADE (S6).
- > Enrichir et personnaliser ses références dans le cadre de sa démarche créative.

### Techniques & savoir-faire

Ces ateliers sont transversaux aux trois années de formation. La place de l'étudiant de DNMADE 3 y est essentielle notamment lors d'éventuels travaux en groupes. En effet, dans ce cadre, son expérience et ses compétences, acquises en classe ou lors de son stage en entreprise, pourront l'amener à devenir l'élément fédérateur d'une équipe.

Ces ateliers permettent ainsi aux étudiants de tous niveaux de travailler ensemble et de mettre en commun leurs compétences. Une fois acquises, celles-ci pourront être réinvesties au service des macro-projets notamment et durant la pratique professionnelle de chacun.

Ces ateliers peuvent également être, ponctuellement, l'occasion pour les étudiants d'échanger avec des professionnels lors de Master class.

Cours alternant théorie et pratique (expérimentation et mise en pratique) autour de diverses techniques et technologies ainsi qu'au travers de savoir-faire.

#### Objectifs :

- > Développer un profil personnel.
- > S'approprier sa formation.
- > Savoir s'inscrire dans un groupe de travail en partageant ses compétences et en définissant son rôle.

### Communication & médiation du projet

Développement et mise en valeur de ses productions en vue de la présentation du mémoire du macro-projet et de son avenir professionnel.

Les compétences associées à cet enseignement prennent également en compte des enjeux liés au travail en équipe, comme évoqué dans le descriptif des deux enseignements précédents. L'étudiant doit être capable de partager ses idées de manière valorisante et d'en débattre efficacement.

À ce stade de sa formation, il est indispensable qu'il perçoive que la présentation joue un rôle déterminant pour ce faire. Cela aussi bien dans la structure de son argumentation (le fond), que sur la forme.

#### Objectifs :

- > Affirmer un profil créatif singulier.
- > Maîtriser la présentation orale de son travail dans une perspective professionnelle. Savoir expliquer son intention et argumenter ses choix, en s'appuyant sur des supports visuels efficaces et avec une posture professionnelle.
- > Savoir mettre en forme ses idées et ses projets de façon personnelle et singulière. En maîtriser la communication, graphiquement comme à l'écrit.

### Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet.

La démarche de recherche sera questionnée notamment lors du travail du mémoire et du macro-projet.

On attendra de l'étudiant qu'il apprenne à distinguer des questionnements de fond qui suscitent une réflexion sur les grands enjeux du design et la manière dont ce dernier joue un rôle dans notre société.

Il lui faudra désormais, par ailleurs, se montrer capable d'analyser une demande pour en extraire un cahier des charges menant au problème de design. Il s'attachera ensuite à le résoudre.

Dans les deux cas, on demandera donc à l'étudiant d'apprendre à construire, structurer, puis exploiter une problématique.

#### Objectifs :

- > Percevoir l'intérêt potentiel d'une thématique en lien avec les champs du design.
- > A partir d'une thématique choisie, être en mesure de construire une problématique puis de développer une démarche de recherche exploratoire riche sur les plans théorique et pratique.
- > Être capable de recul critique sur son propre travail, en percevoir la portée et les limites.

### Stage

Au semestre 5, l'étudiant doit témoigner de l'expérience acquise lors de son stage.

On attend de lui un regard analytique sur cette rencontre avec l'univers professionnel auquel cette formation le destine. Il lui faudra dépasser un positionnement trop descriptif pour montrer qu'à la faveur des semaines en situation, il a compris un certain nombre de points (qui pourront varier d'un stage à l'autre) et se mettre en perspective son apprentissage avec le monde professionnel.

Le rapport de stage sera la mise en forme de ce témoignage.

Lors du semestre 6, l'étudiant aura la possibilité d'effectuer un stage technique de production d'une semaine au sein d'une entreprise, ce afin de se perfectionner par l'approche d'une technique ou d'un savoir-faire en particulier, au service de son Macro-projet et de son projet d'étude.

**Ce diplôme ouvre aux métiers de la création numérique** dans les champs du design vidéo, du graphisme, de l'animation, de l'évènementiel et du spectacle : Directeur Artistique, designer d'interfaces, designer d'interactions, web-documentariste, data-designer, ...

**L'obtention du diplôme permet une poursuite d'études en diplôme supérieur d'arts appliqués (DSAA) ou en master.** Les étudiants ayant obtenu leur diplôme conférant le grade de licence auront également la possibilité de prétendre plus facilement à une **mobilité internationale** et la possibilité de bénéficier selon les cas de **passerelles** avec les

**DNMADe** : Diplôme des Métiers d'Arts et du Design.

**S1, S2... S6** : Semestre 1, semestre 2 (1ère année)... semestre 6 (3ème année)

**TD**: Travaux dirigés, enseignements dispensés par groupes.

**TP**: Travaux pratiques, enseignements d'application dispensés en groupe restreint.

### Parcours de professionnalisation & poursuite d'étude

Les compétences évaluées dans cette E.C sont directement en relation avec le macro-projet:

Il s'agira pour l'étudiant, d'envisager ce projet personnel dans une optique professionnelle en établissant un dialogue ou des échanges avec des spécialistes du domaine dans lequel celui-ci s'inscrit. Cette relation pouvant même déboucher sur un partenariat.

La valorisation et la promotion du macro-projet seront également évalués dans cet E.C.

## APRÈS LE DNMADE ?

### POURSUITES D'ÉTUDES & PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES

autres formations de ce secteur (universités, écoles, diplômes du ministère de la culture), diverses et complémentaires.

De nombreux postes de créatifs se situant à bac+4/5, il peut être intéressant de poursuivre ses études.

Néanmoins, la formation prépare à une **insertion professionnelle directe**. L'ambition du DNMADe est de former aussi bien des designers intégrés dans des PME/PMI ou en agence, que des créateurs capables de développer leur pratique en tant qu'indépendant ou au sein de structures collectives ou collaboratives.

## LEXIQUE

**UE**: Unité d'Enseignement.

*Une Unité d'Enseignement (U.E.) est composée de différents Enseignements Constitutifs (E.C.).*

**EC**: Un enseignement constitutif est une partie qui compose une Unité d'enseignement (U.E).

**ECTS**: European Credits Transfer System ou système européen de transfert des crédits en français.  
*Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens, au niveau d'études concerné.*

## MODALITÉS D'INSCRIPTION

Pour pouvoir candidater, il faut être bachelier issu des formations technologiques, générales ou professionnelles et s'inscrire sur la plateforme Parcoursup.

## DOSSIER PARCOURSUP

- > Les bulletins scolaires
- > Une lettre de motivation
- > Un dossier complémentaire dont les modalités sont accessibles sur la plateforme Parcoursup.

## CONTACT

Lycée Jean Monnet  
rue de Malbosc CS49998  
34187 Montpellier cedex 4  
France

ce.0341736c@ac-montpellier.fr  
ddf.monnet34@ac-montpellier.fr

## SITE WEB DU DNMADE

[www.multimedia-jean-monnet.fr](http://www.multimedia-jean-monnet.fr)

## SITE WEB DU LYCÉE

[lyc-monnet-montpellier.ac-montpellier.fr](http://lyc-monnet-montpellier.ac-montpellier.fr)

## SITE NATIONAL

<https://designetmetiersdart.fr>

