



métiers  
d'art  
design et  
communication

# Diplôme National des Métiers d'Art et du Design

**Catalogue de cours**



# Offre de formations

Depuis plus de 30 ans, le Lycée Saint-Géraud est spécialisé dans la formation aux métiers du Design et de la Communication. Fort de cette expérience, il offre aujourd'hui une palette de parcours différenciés mais complémentaires de la Seconde à Bac + 3, avec des filières professionnelles, un bac technologique et des sections post bac.

Dans le contexte de la réforme de l'Enseignement Supérieur des Arts Appliqués, il propose également, depuis la rentrée 2018, trois mentions menant au Diplôme National des Métiers d'Art et du Design, valant grade de Licence, venues remplacer sa classe de Mise à Niveau en Arts Appliqués et ses trois BTS (Design Graphique options A et B et Design de Mode) par :

une mention « Graphisme » (Graphisme et Image)

une mention « Numérique » (Images numériques et Narration)

une mention « Matériaux » (Textile, Savoir-Faire et Prospective)

Le présent document a donc été conçu comme un guide synthétique, permettant de mieux connaître l'établissement mais aussi de comprendre l'esprit de ces nouveaux enseignements ainsi que leur mise en œuvre pédagogique.



# Sommaire

## **1. Le Diplôme National des Métiers d'Art et du Design**

Définition / Progression

Pôles d'enseignement / Validation

## **2. Catalogue de cours**

La mention Graphisme (p.16)

La mention Matériaux (p. 43)

La mention Numérique (p. 65)

**Point spécifique sur la troisième année (p. 88)**

## **3. L'établissement**

Règlement / Mobilités

Partenariats / Infos utiles

## ***DNMADe*** ***définition(s)***



Le **Diplôme National des Métiers d'Art et du Design** répond à l'évolution des métiers dans les secteurs de la création appliquée.

Il vise la formation de futurs professionnels aptes à collaborer au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication d'artefacts, de nature et statuts divers, dans la diversité des champs des métiers d'art et du design.

Le diplôme 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 (Système européen de transfert et d'accumulation de crédits).

La formation se développe sur une durée de six semestres et comprend la réalisation de stages en milieu professionnel dont un stage long obligatoire d'une durée de 12 semaines.

Au cours des 3 années de formation, les étudiants se spécialisent progressivement et gagnent en autonomie et en professionnalisme.

La formation est ouverte à des parcours de mobilité internationale, notamment dans le cadre des programmes **Erasmus+**.

## *Progression*

### **Une spécialisation progressive :**

la formation vise l'acquisition de connaissances et de compétences disciplinaires, transversales et professionnelles.

Les deux premiers semestres sont ceux de la découverte et de l'apprentissages des fondamentaux.

Les semestres 3 et 4 permettent l'approfondissement des méthodes et des démarches.

Les semestres 5 et 6 enfin, sont ceux du perfectionnement à travers l'écriture d'un mémoire et l'élaboration d'un projet.

Le principe de spécialisation progressive va de pair avec le développement croissant de l'autonomie de l'étudiant au fil du cursus.

### **Une individualisation du parcours :**

tout au long du cursus, les étudiants bénéficient d'un suivi individualisé leur permettant progressivement de définir et d'affirmer leur projet professionnel.

### **Une marge d'autonomie accordée aux établissements :**

le référentiel générique du diplôme constitue le cadre national de la formation.

Les établissements disposent cependant d'une autonomie qui leur permet de qualifier librement les spécialités des parcours et de décliner l'organisation et les contenus d'enseignement au plus près des spécificités et des besoins des territoires. Le projet pédagogique est garant des choix définis par l'équipe éducative.

# *Pôles d'enseignement*

Au cours des trois années de formation, les enseignements se répartissent en trois grands pôles complémentaires.

## **1. Les enseignements génériques : humanités et cultures**

Acquisition d'une culture philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique, relative au design graphique.

## **2. Les enseignements transversaux : méthodologies, techniques et langues**

Acquisition d'une culture linguistique, économique et juridique, numérique, technologique, technique (typographie, couleur, dessin, gravure, reliure, sérigraphie, moyens d'impression...).

Acquisition de démarches exploratoires graphiques et plastiques.

## **3. Les enseignements pratiques et professionnels : ateliers de création et professionnalisation**

Processus créatifs, communication et médiation des projets, travail en atelier, workshops avec des designers, co-enseignement en équipe pluridisciplinaire. Ces enseignements seront constitués de cours théoriques et pratiques, de rencontres et de deux stages.

***NB : le travail en autonomie étant essentiel en Design et Métiers d'Art, il devrait être d'au moins 15h hebdomadaires en première année, de 18h en deuxième année et de 20h en troisième année.***

**Première année (semestres 1 et 2)**  
**Crédits européens et nombre d'heures hebdomadaires**

<b>UE</b>	<b>Unités d'enseignement</b>	<b>ECTS (nombre de crédits)</b>	<b>Nombre d'heures par semaine</b>
<b>UE1/UE5</b>	<b>ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES Humanités et culture</b>	<b>16</b>	<b>5</b>
<b>UE2/UE6</b>	<b>ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX Méthodologies, techniques et langues</b>	<b>22</b>	<b>13</b>
<b>UE3/UE7</b>	<b>ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS Ateliers de création</b>	<b>17</b>	<b>11</b>
<b>UE4/UE8</b>	<b>PROFESSIONNALISATION (dont stage)</b>	<b>5 (3)</b>	<b>1</b>
<b>Total</b>		<b>60</b>	<b>30</b>

## Deuxième année (semestres 3 et 4)

UE	Unités d'enseignement	ECTS (nombre de crédits)	Nombre d'heures par semaine
UE9/ UE13	ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES Humanités et culture	13	4
UE10/ UE14	ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX Méthodologies, tech- niques et langues	17	10
UE11/ UE15	ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS Ateliers de création	19	12
UE4/UE8	PROFESSIONNALISATION (dont stage)	11 (9)	1
Total		60	27

## Troisième année (semestres 5 et 6)

UE	Unités d'enseignement	ECTS (nombre de crédits)	Nombre d'heures par semaine
UE16/ UE21	ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES Humanités et culture	8	S5 : 2 S6 : 1
UE17/ UE22	ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX Méthodologies, tech- niques et langues	11	S5 : 7 S6 : 6
UE18/ UE23	ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS Ateliers de création	28	S5 : 14 S6 : 16
UE19/ UE24	PROFESSIONNALISATION (dont stage)	13 (9)	1
Total		60	24

# Evaluation

La formation au DN MADE repose sur l'acquisition de connaissances et de compétences terminales sur lesquelles sont fondées les évaluations des enseignements.

La compétence est entendue comme l'aptitude à mettre en oeuvre un ensemble organisé de savoirs, de savoir-faire et d'attitudes permettant d'accomplir un certain nombre de tâches. Son évaluation suppose l'existence d'un contexte caractérisé de mise en oeuvre de la compétence et d'indicateurs précisant le niveau de performance attendu.

Les compétences du DN MADE sont énoncées dans la liste ci-après :

## *Liste des compétences du DN MADE*

**BLOC 1 : Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel  
design et métiers d'art**

**BLOC 2 : Exploitation des données à des fins d'analyse**

**BLOC 3 : Développement et mise en oeuvre des outils de création  
et de recherche en métiers d'art et design**

**BLOC 4 : Conduite du projet en métiers d'art et design**

**BLOC 5 : Usages numériques**

**BLOC 6 : Expression et communication orales et écrites**

**BLOC 7 : Maîtrise des différentes techniques d'information et de  
communication**

**BLOC 8 : Coopération et travail en équipe**

**BLOC 9 : Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design**

**BLOC 10 : Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design**

**BLOC 11 : Élaboration d'une stratégie personnelle**

## **Validation**

**Le diplôme est obtenu par la validation d'unités d'enseignement, regroupées ou non et organisées en blocs de compétences.**

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu, excepté les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

**Contrôle continu et épreuves ponctuelles permettent de vérifier l'acquisition par l'étudiant de l'ensemble des connaissances et compétences constitutives des blocs de compétences du diplôme.**

## **Les trois mentions du Lycée :**

**DNMADE Graphisme**  
(pages 16 à 41)

**DNMADE Matériaux**  
(pages 43 à 63 )

**DNMADE Numérique**  
(pages 65 à 87 )

**Point spécifique sur la 3<sup>e</sup> année**  
(pages 88 à 91)

# ***DNMADE GRAPHISME***

## ***Parcours Graphisme et Image***

Le parcours Graphisme et Image est un parcours destiné à former des étudiant·e·s spécialistes de l'image aptes à concevoir et fabriquer des signes visuels alliant créativité, savoir-faire techniques et dextérité graphique au service d'un message à transmettre.

La question de la commande, notion centrale au sein des ateliers, est d'ailleurs un principe fondamental de ce parcours attestant que l'image est intentionnelle, guidée par une fonction précise, et qu'elle peut trouver dans sa relation avec un texte ou une idée, dans le contexte d'intervention, ses contraintes ou ses différents modes de diffusion, non seulement le prétexte à sa création mais aussi une motivation et un renouvellement.

Le parcours permet de faire émerger des caractères singuliers en développant des pratiques de recherche et d'exploration sensibles et/ou graphiques.

La formation se polarise également sur l'affirmation d'une écriture cohérente et contemporaine, enrichie par une vision originale du monde environnant. Elle vise à former des étudiant·e·s qui deviendront plutôt, selon leur personnalité et leur démarche d'appropriation du cursus, des graphistes « passeurs » (qualités d'investigation et d'analyse des domaines traités, connaissances fines des mises en

œuvre), des graphistes « auteurs » (capacités d'expression, écriture personnelle plus affirmée) ou des graphistes « chercheurs » (facultés à répondre de manière innovante à des commandes), ces tendances pouvant s'affirmer dans leur choix d'entrer directement dans la vie active ou de poursuivre leurs études (DSAA, écoles supérieures d'Art, Université) après leur diplôme.

Ce parcours aborde tous les aspects du design graphique, questionnant autant les domaines du graphisme d'identité, du graphisme de message et du graphisme éditorial que ceux du graphisme d'expression ou du graphisme expérimental.

Il aborde également le(s) graphisme(s) sous ses différentes finalités (création de formes, de fonctions, d'artefacts, conception de narrations transmédia...) permettant de produire une variété de signes visuels de typologies différentes : images narratives, didactiques, informatives, images engagées, illustrations jeunesse, photographie...

En plus de l'apprentissage d'outils traditionnels et numériques (lino-gravure, sérigraphie, reliure, photographie, logiciels de PAO), l'étudiant·e développera des savoir-faire dans les domaines de la mise en page et de la typographie ainsi que des connaissances liées à la fabrication et à la réalisation de supports imprimés.

## **Première année**

### ***Enseignements génériques UE1/UE5 Pôle Humanités et Culture***

#### ***Humanités / Philosophie EC1.1/EC5.1***

En référence à la Philosophie et à son corpus, l'enseignement des Humanités structure de façon à la fois spécifique et transversale la formation méthodologique et intellectuelle des étudiants.

Approche des notions philosophiques et esthétiques fondamentales en lien avec les enseignements transversaux, acquisition des méthodologies et de la démarche réflexive et problématisante (questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral)

#### **Contenus :**

Cet enseignement aborde des notions fondamentales du corpus de Philosophie générale et de Philosophie de l'Art, inclut et dispense des savoirs relevant également des domaines de l'Esthétique et des Sciences humaines, sans toutefois s'y réduire.

En ce sens, sont aussi traitées diverses questions en prise avec le monde contemporain, leur actualité et leur incidence dans le Design et les métiers d'art.

NB : Les semestres 1 et 2 permettent l'étude de questions distinctes, toujours pensées en cohérence avec les enseignements transversaux et évaluables de manière autonome.

#### **Objectifs :**

- Mobiliser une culture philosophique exigeante et en maîtriser les concepts ;
- Favoriser une bonne disposition à questionner, développer son sens critique, attitude nécessaire au designer ;

- Acquérir un savoir-faire critique face aux documents ;
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation ;
- Partager ses connaissances au sein d'une équipe ;
- Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux ;
- Aborder les grands champs de problématisation des métiers du design ;
- Développer une capacité à théoriser puis à mettre en pratique, et réciproquement, car ces deux modes opératoires sont consubstantiels à tout processus de création. ;
- S'auto-évaluer, se remettre en question pour apprendre et gagner en perfectibilité.

## ***Humanités / Lettres et Sciences Humaines***

### ***EC1.1/EC5.1***

**S1 : Approches de la problématisation de concepts fondamentaux et des méthodologies appliquées.**

**S2 : Une connaissance générale des grands concepts des LSH et des méthodologies appliquées à l'expression écrite et orale.**

le parcours est diversifié selon les grands axes suivants :

Les outils communs d'analyse :

- a. un bilan et état des lieux ;
- b. une consolidation et un approfondissement ;
- c. une exploration des différents modes de l'écrit et de l'oral.

La maîtrise des techniques d'expression tant écrite qu'orale ou numérique.

La maîtrise de l'analyse de l'image tant fixe que mobile : outils et méthode ; initiation à l'analyse filmique.

Les compétences d'analyse, de synthèse, de réflexion personnelle.

La culture :

- a. de tradition-répertoire, de création actuelle, « vivante » ;
- b. pont entre tradition et actualité ;
- c. fréquentation des lieux spécifiques de diffusion et de création culturelle, ainsi que de mémoire.

## ***Culture des arts, du design et des techniques*** ***EC1.2/EC5.2***

### **Objectif global de formation :**

Cet enseignement a pour objectif la transmission de savoirs théoriques (notamment historiques, esthétiques, sociologiques et techniques) constitutifs d'une culture artistique fondamentale puis plus spécifiques aux métiers d'art et au design et répondant à une spécialisation progressive du cursus.

### **Contenus S1 S2 :**

L'enseignement de première année consistera en une initiation à l'histoire des arts et des techniques induisant des repères chronologiques fondamentaux. Des transversalités opérées entre différents domaines, des analyses comparées entre des œuvres, des écrits, des documents techniques de nature ou d'époques différentes favoriseront des dynamiques et des approches dialectiques. Celles-ci viseront la compréhension des continuités et des ruptures dans l'histoire matérielle et culturelle des formes, et, par conséquent, la complexification de notions et concepts que l'étudiant rencontrera au cours de son parcours. Découverte et apprentissage du vocabulaire qui lui est spécifique.

### **Objectifs :**

- Apprendre à analyser une œuvre, un espace, un produit et à l'inscrire dans un contexte précis de création et de production ;

- Apprendre à travailler à partir d'un corpus documentaire de nature variée (œuvres, écrits, documents techniques, visuels et sonores) : rechercher, sélectionner et vérifier des ressources ;
- Rechercher, collecter et sélectionner la documentation ;
- Rechercher et hiérarchiser les informations utiles ;
- Engager une posture de veille culturelle.
- Savoir problématiser par la mise en tension de documents textuels (écrits de designers et de théoriciens du design, de journalistes, ...) et iconographiques pris dans des champs disciplinaires différents ;
- S'approprier les questionnements formulés à des fins créatives.

### **Un travail commun avec les Humanités :**

Une fois par semestre, est organisée une épreuve commune de 4 heures sur un sujet élaboré par les professeurs d'Humanités qui met en évidence l'inter- et la transdisciplinarité(s) des trois champs de connaissance (Lettres / Philosophie / Culture design). En ce sens, les thématiques de chaque semestre sont pensées en collaboration avec l'ensemble des Humanités et sont abordées par chacune des disciplines.

## ***Pôle Enseignements transversaux UE 2/UE 6***

### ***Outils d'expression et d'exploration créative EC 2.1/EC 6.1***

#### **Objectifs généraux :**

- Amener l'étudiant-e à différencier les outils d'expression, les classer et/ou les associer en les manipulant ;
- Expérimenter et se familiariser avec les différents types de dessin (d'observation, d'expression, d'intention, étude documentaire) et

les représentations conventionnelles de l'image ;

- Se forger une culture visuelle en plus d'une palette de moyens graphiques ;
- Initier une réflexion et des appropriations plasticiennes.

### **S1 : observer / représenter**

Découvrir, expérimenter, et mettre en pratique des outils, des techniques et des supports fondamentaux des modes d'expression du graphisme.

### **S2 : (s')affirmer / questionner / choisir**

S'approprier ces outils, ces techniques et ces supports afin d'initier une démarche singulière ainsi que des écritures plus personnelles.

### **Mise en œuvre :**

- Apports théoriques, consultation de ressources, visites d'expositions ;
- Expérimentations, travail du croquis, des modes conventionnels de représentation, réalisation de projets plasticiens, carnets de bord

## ***Technologies et matériaux***

### ***EC 2.2/EC 6.2***

### **Objectifs généraux :**

- Capacité à identifier les ressources nécessaires à la réalisation ;
- Compréhension de la perception inhérente à chaque individu ;
- Préparer son rendu en fonction de la destination.

### **S1 : Perception, systèmes informatiques**

L'œil et la vision

Hardware/ software

## **S2 : Couleur, image numérique**

Définition de la couleur, modes de synthèses. Compréhension des composantes d'une image numérique et des variations / applications en fonction des finalités

### **Mise en œuvre :**

- Présentation de cas concrets et de manipulations ;
- Travaux de recherche en autonomie ;
- Production, supports d'évaluations ;
- Etude technique de cas ;
- Travaux de groupe.

## ***Outils et langages numériques*** ***EC 2.3/EC 6.3***

### **Objectifs généraux :**

Apprentissage et approfondissement des outils de P.A.O. en vue d'accéder à une autonomie suffisante pour être capable d'intégrer ces logiciels dans la boîte à outil de l'étudiant designer graphique.

### **Contenu S1 : Découverte des logiciels P.A.O.**

Image bitmap avec Photoshop, dessin vectoriel avec Illustrator, mise en page avec InDesign.

### **Objectifs :**

- Comprendre l'interface de chaque application ;
- Pouvoir en parler dans un langage professionnel avec le vocabulaire approprié ;
- Savoir à quel moment de la production utiliser les moyens infographiques appropriés et en particulier chaque outil logiciel.

**Contenu S2 :**

Étude et mise en œuvre des fonctionnalités avancées des trois logiciels abordés en S1

**Objectifs :**

- Être capable de répondre à une demande simple en toute autonomie ;
- Savoir utiliser ces différents outils tant dans une démarche de création qu'à l'occasion d'une phase de réalisation.

## *Langues vivantes EC 2.4/EC 6.4*

**Objectifs généraux :**

- Consolidation du niveau B1 avec mise en pratique de savoirs, savoir-faire et savoir-être dans le monde professionnel ;
- Développer les compétences orales ;
- Renforcer les capacités de communication écrite et orale, niveau B1.

**Contenu S1 : Transition Lycée - DN MADE**

Savoir se présenter ;

S'entraîner à la prise de parole en continu à l'aide d'exposés à deux ou en groupes sur un artiste, un mouvement ou une création artistique ;

Apprendre ou réactiver le lexique spécialisé du monde du travail, de la communication ;

Travailler la compréhension de l'écrit à l'aide d'articles de presse ;

Travailler la compréhension de l'oral.

**Contenu S2 :**

Savoir présenter un document, décrire l'illustration qui l'accompagne, savoir utiliser le lexique de l'image ;

Savoir organiser son discours, reformuler les idées du document ;

Adopter un point de vue critique ;  
Travailler la compréhension de l'oral ;  
Savoir rédiger des communications rapides ;  
Savoir rédiger un CV et une lettre de motivation.

## ***Contextes économiques et juridiques*** ***EC 2.5/EC 6.5***

### **S1 : Connaissance et étude de l'environnement économique :**

Notion de marché et d'acteurs économiques

#### **Objectifs :**

- Savoir identifier les caractéristiques d'un marché ;
- Appréhender la situation des différents marchés sur lesquels s'effectuent les échanges de produits et de services dans leur secteur d'activité ;
- Identifier le circuit économique, les acteurs et les flux sur un marché.

### **S2 : La démarche mercatique :**

Notion de mix marketing

#### **Objectifs :**

- Repérer les composantes d'une stratégie commerciale.
- Construire sa stratégie commerciale ;
- Conduire une étude de marché (segmentation, positionnement, calcul des parts de marché potentielles...);
- Savoir construire une démarche mercatique (enquêtes, questionnaires : administration, dépouillement, compte-rendu).

# ***Pôle Enseignements Pratiques & Professionnels***

## ***Ateliers de création UE 3/UE 7 Techniques et savoir-faire EC 3.1/EC 7.1***

### **S1 : regarder / manipuler**

Se familiariser avec les matériaux textuels et iconographiques.  
Expérimenter et questionner les outils et les codes de la lettre et de l'image.

### **S2 : fabriquer**

Aborder les relations entre formes et contenus afin de produire des messages scripto-iconiques simples.

### **Objectifs :**

Faire appréhender les composantes ainsi que les différentes étapes de mise en œuvre d'un projet de Design Graphique.

### **Contenu : Découverte et acquisition des fondamentaux**

- Calligraphie / Lettering / Typographie ;
- Illustrations/prises de vue (image unique et image séquentielle).

A partir des techniques et des savoir-faire explorés en S1 , mise en œuvre en S2 d'un « objet éditorial » simple :  
Traitement des données/mise en page/mise en forme/micro édition.

## ***Pratique et mise en œuvre du projet*** ***EC 3.2/EC 7.2***

### **S1 : découvrir / répondre**

Questionner les notions de démarche design et de commande et comprendre leurs finalités par des exercices simples.

### **S2 : justifier / vérifier**

Être confronté à des demandes plus complexes sous forme de « micro-projets » individuels ou collectifs ;  
Savoir justifier et valider ses réponses.

### **Objectifs :**

Découvrir l'univers particulier du Design Graphique à travers l'analyse et/ou la conception d'« objets graphiques» simples en fonction de contextes ou de situations d'intervention (notion de commande).

### **Contenu :**

Études de cas et exercices pratiques simples de création dont une évaluation-bilan en tout début de parcours puis réalisation de micro-projets individuels ou collectifs

## ***Communication et médiation du projet*** ***EC 3.3/EC 7.3***

### **S1 : représenter / communiquer**

Découvrir et s'initier aux différents outils nécessaires à la communication d'une idée ou d'une démarche de projet.

## **S2 : présenter / convaincre**

Être capable de présenter et de défendre une idée ou une démarche de projet afin qu'elles soient comprises et approuvées.

### **Objectifs :**

- Apprendre et mettre en œuvre des moyens de présentations plurimédia ;
- Savoir présenter, exposer, communiquer et valoriser ses idées oralement et graphiquement ;
- Savoir concevoir, rédiger et choisir le(s) mode(s) de communication adéquat(s) ;
- Savoir collaborer et communiquer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet ;
- Avoir une distanciation critique.

### **Contenu :**

- Découvrir et comprendre les règles essentielles de typographie, de composition et de mise en page ;
- Créer des visuels ou des schémas didactiques et efficaces afin de faire comprendre une idée, une démarche ou une production auprès de différents publics ;
- Produire des discours argumentés ;
- Prendre la parole et transmettre aisément ses idées.

## ***Professionalisation UE 4/UE 8*** ***Parcours de professionnalisation*** ***et poursuite d'étude EC 4/EC 8***

## **S1 : découvrir / appréhender**

Être informé-e et s'informer sur les métiers liés au Design Graphique.

## **S2 : construire / se déterminer**

Définir son futur parcours de formation et/ou professionnel.

### **Objectifs :**

- Faire découvrir l'environnement professionnel correspondant aux champs du design graphique ;
- Faire connaître et optimiser les ressources en interne comme en externe (CDI, presse spécialisée, sites internet...) ;
- Accompagner l'étudiant-e dans sa recherche de stage(s).

### **Contenu :**

A partir de vidéos, d'exposés, de discussions, de rencontre avec des professionnels ou de visites d'agences, il s'agit de découvrir les différentes composantes des métiers du Design Graphique.

Un temps est également consacré à des ateliers d'écriture afin de savoir rédiger une lettre de motivation, mettre en forme un CV, réaliser et mettre en ligne un portfolio...

## Deuxième année

### *Enseignements génériques UE9/UE13* *Pôle Humanités et Culture*

#### *Humanités / Philosophie EC9.1/EC13.1*

Approfondissement des savoirs théoriques, des acquis méthodologiques, des techniques de recherche, et accompagnement à la réflexion sur ses propres pratiques, une réflexion poreuse aux expressions et enjeux divers et complexes du monde contemporain

#### **Contenus :**

L'enseignement des Humanités passe par l'étude des problèmes et questionnements que pose concrètement la pratique du Design et des métiers d'art en recourant à des expérimentations, illustrations ou exemples précis. Il veille à l'articulation de ces problèmes et questionnements à ceux, plus généraux, de la Philosophie, des théories esthétiques notamment modernes et contemporaines. Il permet en somme aux étudiants de réfléchir conjointement sur le monde et leurs propres pratiques. Les semestres 3 et 4 constituent des séquences distinctes. Le semestre 4 permet d'engager la détermination d'un projet personnel ou collaboratif.

#### **Objectifs :**

- Consolider les connaissances disciplinaires, la pratique des analyses ;
- Construire un raisonnement personnel structuré ;
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation ;
- Partager ses connaissances au sein d'une équipe ;
- Être en capacité de réfléchir sur le monde et ses propres pratiques ;

- Engager globalement une compréhension du monde contemporain dans ses composantes historiques et sociétales et s’y inscrire de manière critique ;
- S’initier à la veille documentaire ;
- Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet ;
- Mettre en œuvre les outils et méthodes permettant de structurer les étapes de recherche d’un projet et leurs interactions ;
- Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d’un projet.

## ***Humanités / Lettres et Sciences Humaines***

### ***EC9.1/EC13.1***

**S3 : Réflexion sur la pratique du design et des métiers d’art, au sein d’enjeux actuels éclairés par la philosophie et les LSH.**

**S4 : Recherche d’un sujet d’étude spécifique et de son enjeu problématique contemporain.**

Ce parcours trouvera sa suite logique dans la mise en pratique des éléments suivants :

Qualités de conceptualisation et de structuration efficace de la pensée ;

Recherche documentaire pour trier, sélectionner, hiérarchiser l’information ;

Mise en forme de la synthèse finale pour une transmission orale et écrite de qualité ;

Méthodes de mémoire et de partage, afin d’exploiter les ressources culturelles acquises grâce à des supports diversifiés

# *Culture des arts, du design et des techniques*

## *EC9.2/EC13.2*

### **Objectifs :**

- Apprendre à analyser une œuvre, un espace, un produit et à l'inscrire dans un contexte précis de création et de production ;
- Apprendre à travailler à partir d'un corpus documentaire de natures variées (œuvres, écrits, documents techniques, visuels et sonores) : rechercher, sélectionner et vérifier des ressources ;
- Rechercher, collecter et sélectionner la documentation ;
- Rechercher et hiérarchiser les informations utiles ;
- Engager une posture de veille culturelle ;
- Savoir problématiser par la mise en tension de documents textuels (écrits de designers et de théoriciens du design, de journalistes, ...) et iconographiques pris dans des champs disciplinaires différents ;
- S'approprier les questionnements formulés à des fins créatives.

### **Contenus S3 :**

Consolidation des connaissances, des approches thématiques, techniques, historiques des différents designs et métiers d'art, de l'époque moderne à nos jours ;

Listage raisonné des métiers, choix d'une spécialisation vraisemblable au travers des prismes historiques, techniques et théoriques.

### **Contenus S4 :**

Construction d'une réflexion théorique et thématique autour des points abordés.

## ***Pôle Enseignements transversaux*** ***UE 10/UE 14***

### ***Outils d'expression et d'exploration créative*** ***EC 10.1/EC 14.1***

#### **S3 : approfondir / construire**

Continuer à développer des démarches singulières initiées en première année.

#### **S4 : réinvestir / créer**

Affirmer davantage une écriture personnelle afin de répondre à des problématiques plasticiennes ou de les réinvestir en atelier de création.

#### **Objectifs :**

- Consolider le travail de dessin d'observation et de dessin d'intention ;
- Approfondir les procédés d'expression, d'exploration et de conception plastique initiés en première année afin de savoir choisir et utiliser les bons outils au service d'un projet ;
- Développer une écriture personnelle qui fasse sens et qui puisse être réinvestie en ateliers de création ;
- Se constituer une culture artistique propre ;
- Acquérir un regard critique sur ses productions, savoir affirmer ses intentions à l'écrit autant qu'à l'oral, apprendre à collaborer lors de projets collectifs

#### **Contenu :**

La pratique des outils se poursuit afin que l'étudiant-e s'approprié une grande variété de moyens d'expression et de méthodologies

par des exercices de compositions bidimensionnelles (dessin, peinture, gravure, photographie...) ou tridimensionnelles (modelage, volumes, installations...).

Il/elle questionne également les relations qui peuvent s'établir entre les différents médiums dans le but de construire un univers et une écriture personnelle.

Parallèlement, les étudiant-e-s sont amené-e-s progressivement à construire des démarches créatives diversifiées en lien avec les ateliers de création (projets personnels ou collaboratifs).

## Technologies et matériaux *EC 10.2/EC 14.2*

- Connaître les moyens techniques de diffusion de documents imprimés ainsi que les supports et les modalités d'impression ;
- Être capable de choisir une stratégie mise en œuvre en fonction des coûts de production.

### **Objectifs S3 :**

- Être capable d'identifier le moyen de production le plus approprié au type d'édition en cours d'élaboration tant au niveau de la faisabilité que de la maîtrise des coûts.

### **Contenu :**

Retour sur la chaîne graphique et les différents matériels disponibles pour mettre en œuvre un projet d'édition.

### **Objectifs S4:**

- Connaître les supports d'impression et les encres, leurs spécificités techniques (rendu, durée, solidité à la lumière...)
- Savoir utiliser les couleurs PMS et / ou Ben Day.
- Savoir faire des choix pour mettre en place une fabrication.

**Contenu :**

- Modalités de mise en œuvre pour préparer la sortie du document ;
- Étude des encres, des supports et de leurs réactions durant l'impression.

## *Outils et langages numériques*

### *EC 10.3/EC 14.3*

Appropriation des logiciels relatifs à la publication assistée par ordinateur

**Objectifs :**

- Approfondir des outils numériques dans leurs mises en œuvre ;
- Savoir sélectionner et s'approprier les outils adaptés permettant de développer des projets de création.

**Contenu :**

La pratique des outils numériques sera renforcée et des aspects plus spécifiques au design graphique seront mis en application. Il s'agira de réinvestir les connaissances acquises lors des semestres précédents et de s'approprier les outils numériques à des fins de création.

## *Langues vivantes EC 10.4/EC 14.4*

**Objectifs généraux**

- Culture internationale de références ;
- Pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel ;
- Préparation d'une certification européenne (sur la base du volontariat de l'étudiant) ;
- Présenter, communiquer et valoriser son projet.

### **S3 : Approfondissement et Spécialisation**

S'entraîner à la prise de parole en continu à l'aide d'exposés sur le thème de l'innovation ;

Savoir utiliser le lexique de la communication ;

Travailler la compréhension de l'écrit à l'aide d'articles de presse ;

Travailler la compréhension de l'oral.

### **S4 : Pratique**

Pratiques orale et écrite en situation de workshop, séminaire, concours,...

Approfondir le lexique spécialisé du monde du travail (en vue du rapport de stage de S5).

## ***Contextes économiques et juridiques***

### ***EC 10.5/EC 14.5***

### **S3 : Conduite et gestion de projet**

#### **Objectifs :**

- Savoir planifier un projet : avant pendant après ;
- Savoir mobiliser les outils et méthodes de la démarche de projet ;
- Savoir gérer les différents intervenants et étapes sur un projet ;
- Savoir conduire une étude financière de projet.

#### **Contenu :**

- Démarche de gestion de projet avec planification ;
- Gestion des prestataires du projet ;
- Budgétisation du projet ;
- TVA, devis, facturation ;
- Compte de résultat, Bilan.

### **S4 : Le statut juridique de l'activité**

#### **Objectifs :**

- Savoir choisir le cadre professionnel dans lequel on peut mener

une activité ;

- Connaître les enjeux de chaque statut ;
- Connaître les modalités de création d'entreprise.

**Contenu :**

- L'individu et la relation de travail ;
- Le contrat de travail ;
- Les différents statuts juridiques ;
- Business plan.

## ***Pôle Enseignements Pratiques & Professionnels***

### ***Ateliers de création UE 11/UE 15 Techniques et savoir-faire EC 11.1/EC 15.1***

**S3 : approfondir / traduire**

Questionner les techniques et les savoir-faire de fabrication du signe afin d'en faire des outils de création vecteurs de sens.

**S4 : réinvestir/ déployer**

Faire des choix répondant à des enjeux autant techniques que sémantiques pour les réinvestir dans une démarche de projet. Être capable d'en évaluer l'efficacité.

**Objectifs :**

Comprendre les différentes étapes de la production d'un support de Design Graphique de la conception à la fabrication jusqu'à sa diffusion.

Être capable de déterminer, de suivre et d'évaluer les différentes

étapes et les moyens à mettre en œuvre dans un projet de Design Graphique artisanal ou industriel.

**Contenu :**

Il s'agit d'approfondir les techniques et les savoir-faire découverts au cours de la première année, afin d'en faire de véritables outils de création et de prospection. Il s'agira également pour l'étudiant·e de suffisamment les maîtriser afin d'être capable de les réinvestir dans des processus de conception et de création plus globaux.

## ***Pratique et mise en œuvre du projet*** ***EC 11.2/EC 15.2***

**S3 : connaître / expérimenter**

Être confronté et savoir traiter des commandes complexes dans les différents champs du design graphique.

**S4 : se positionner/ choisir**

Initier une démarche singulière dans un domaine du design graphique.

**Objectifs :**

- Comprendre et analyser une demande globale ;
- Être capable de mettre en place une démarche créative articulant hypothèses de recherches et développement d'une réponse cohérente et adéquate à un projet ;
- Intégrer les savoirs théoriques et techniques nécessaires à la finalisation du projet.

**Contenu :**

Il s'agit d'approfondir et de développer des projets individuels ou

collaboratifs plus complexes dans les différents champs du parcours sous forme d'ateliers, de workshops ou de concours. Les demandes peuvent être réelles ou fictives, spécifiques ou thématiques. Aide à la détermination d'un sujet de recherche pour la troisième année.

## ***Communication et médiation du projet***

### ***EC 11.3/EC 15.3***

**S3 : Appropriation et application des méthodes de communication apprises en S1 et S2.**

**S4 : Questionnement et développement de nouvelles méthodes et formats de médiation.**

#### **Objectifs :**

- Savoir présenter, exposer, communiquer et valoriser ses idées oralement et graphiquement ;
- Savoir concevoir, rédiger et choisir le mode de communication adéquate ;
- Savoir collaborer et communiquer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet. ;
- Avoir une distanciation critique.

#### **Contenu :**

Appropriation et développement des méthodes :

Durant ces deux semestres, les étudiants seront amenés à développer l'ensemble des méthodes de communication vues en première année en leur donnant un ancrage spécifique relatif à leur pratique. Nous travaillerons les choix typographiques, la composition, mais aussi les formats imprimés et numériques employés. Par ailleurs, nous approfondirons le vocabulaire spécifique du design graphique

afin d'appuyer le travail critique et argumentatif propre à chaque projet. Enfin, nous explorerons les modes d'expression oraux, en questionnant à la fois les dispositifs spatiaux, les modes d'exposition et de représentation les plus à même de transmettre les idées développées pour chaque situation de projet.

## ***Démarche de recherche en lien avec le projet EC11.4/EC15.4***

**Démarche réflexive amenant à questionner et analyser la pratique mais également à problématiser et interroger à partir de la pratique : poser ou déduire une demande, définir ou extraire une problématique, conduire ou redéfinir un raisonnement...**

### **Objectifs :**

- Observer et émettre des hypothèses de conception à partir de sujets d'études ;
- Vérifier par la pratique et l'expérimentation ;
- Collecter des ressources pour nourrir sa démarche, développer son vocabulaire, enrichir sa culture personnelle ;
- Adopter une posture critique, savoir prendre de la distance, raisonner, justifier ;
- Savoir dialoguer, échanger, faire preuve d'éloquence et de mobilité pour communiquer.

### **Contenus :**

- Analyser, comprendre et projeter des problématiques liées aux enjeux du design et des métiers d'arts ;
- Mettre en corrélation les outils techniques, les faire dialoguer

# ***Professionalisation UE 12/UE 16***

## ***Parcours de professionnalisation***

### ***et poursuite d'étude EC 12/EC 16.1***

#### ***+ Stage EC 16.2***

#### **Objectifs :**

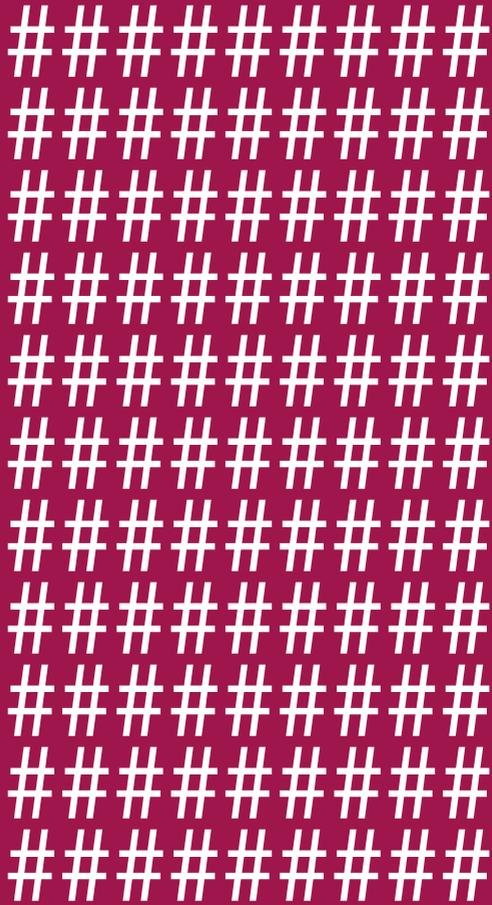
- Permettre à l'étudiant de définir son projet et son parcours par le développement d'une culture de spécialité et par la découverte des divers contextes professionnels ;
- Permettre à l'étudiant stagiaire de confronter ses acquis et compétences nouvelles aux territoires professionnels variés qu'offrent les secteurs des métiers d'art et du design ;
- Favoriser une intégration active au sein d'une structure professionnelle pour comprendre les rouages d'une activité de création, mais également associer ses capacités à celle d'un collaborateur, seul ou en équipe, y compris pluridisciplinaire.

#### **Contenus :**

Le DNMADE est ouvert sur les réalités professionnelles des secteurs des métiers d'art et du design.

Le lien avec la profession est privilégié à travers un ensemble de dispositifs (visite d'entreprises, intervention de professionnels, recherche des diversités de profil d'un secteur d'activité, etc) contribuant à enrichir chez le futur diplômé sa représentation du secteur d'activité et à le guider dans ses choix d'orientation et de construction progressive de son parcours.

**Entre les semestres 4 et 6 une période de 12 semaines de stage doit être effectuée au sein de structures professionnelles afin d'acquérir les compétences, les gestes et les savoirs spécifiques au parcours et d'engager un accompagnement du projet.**



## *DN MADE Matériaux, Parcours Textile, Savoir-faire et Prospective*

Ce parcours explore la création de surfaces destinées à la décoration et à l'environnement tout comme au vêtement et à la mode. Il articule réflexion et production. Différents ateliers jalonnent les apprentissages : tissage, maille, teinture, impression, broderie... Ancrée dans les savoir-faire traditionnels, la formation invite à questionner les grands enjeux du monde contemporain pour orienter la réflexion sur l'avenir. Ces enseignements théoriques et pratiques amènent à observer, expérimenter, analyser, assimiler, s'approprier dans l'objectif d'acquérir les outils conceptuels, artistiques et techniques. Ils forment aux méthodes de démarches de création et de médiation du projet permettant d'engager des postures de créateurs responsables.

## Première année

### *Enseignements génériques UE1/UE5* *Pôle Humanités et Culture*

L'enseignement des Humanités est une formation, au sein du Diplôme National des Métiers d'Art et du Design, dans le domaine des **lettres et sciences humaines, de la philosophie et du design**. Elle se propose de former à l'analyse des liens conceptuels qu'entretiennent ces trois matières. Elle est prise en charge par des professeurs, travaillant en équipe, qui enseignent chacun leur matière, en transversalité avec les autres. Cet enseignement est organisé en **six semestres**, soit trois années d'études. Cet apprentissage en commun vient en dernière année épauler la réalisation d'un mémoire dans le cadre d'un projet professionnalisant inscrit dans une réflexion contemporaine.

### *Philosophie, Lettres et Sciences Humaines* *EC1.1/EC5.1*

### *Culture des arts, du design et des techniques* *EC1.2/EC5.2*

Contenus et objectifs :

Le pôle « humanités et Culture » étant un enseignement générique, il est le même dans ses contenus et ses objectifs pour les trois parcours en première année..

Pour connaître ces derniers, il suffit de se reporter aux enseignements décrits dans le parcours « Graphisme » à la page 18 pour la Philosophie, à la page 19 pour Lettres et Sciences Humaines et à la page 20 pour Culture des arts, du design et des techniques.

## *Pôle Enseignements transversaux UE 2/UE 6*

### *Outils d'expression et d'exploration créative EC 2.1/EC 6.1*

#### **Objectifs généraux :**

- Amener l'étudiant.e à différencier les outils d'expression, les classer et/ou les associer en les manipulant ;
- Expérimenter et se familiariser avec les différents types de dessin (d'observation, d'expression, d'intention, étude documentaire) et les représentations conventionnelles de l'image ;
- Se forger une culture visuelle en plus d'une palette de moyens graphiques ;
- Initier une réflexion et des appropriations plasticiennes.

#### **S1 : Représenter /s'approprier / confronter / se positionner**

- pratiques des outils & médiums (les techniques )
- manipulations créatives (le module )
- appropriation des outils
- adopter une posture créative (sélectionner )
- exploration créative personnelle (de l'ensemble aux détails )
- la perception

#### **S2 : Manipuler / intégrer/ valoriser / se situer**

Le monde sensible ( les effets : visuel, spatial, coloré )

- le sensoriel ( le langage des couleurs, des matières, et des textures le principe d'équivalence) ;
- approfondissement des investigations , des recherches ;
- approfondissement et méthodologie des démarches ;
- appropriations, intégrations ;
- soutenance ;
- éprouver, engager une personnalité créative.

# ***Technologies et matériaux***

## ***EC 2.2/EC 6.2***

### **Objectifs généraux :**

- Observer et analyser les propriétés des matériaux traditionnels et contemporains ;
- Comprendre les enjeux économiques et écologiques (agir en designer responsable) ;
- Connaitre les principes fondamentaux de la théorie des couleurs et leurs applications ;
- Préparer une image en fonction de la destination.

### **S1 : Vision et couleur**

Étude de la perception et des matériaux : la vision et la couleur, perception raisonnée ;

Étude des matériaux qui s'expriment dans le design ;

Étude des métiers spécifiques à l'artisanat et à l'industrie textile.

### **S2 : Numérique et matériaux**

Compréhension des composantes d'une image numérique ;

Étude des matériaux spécifiques au textile ;

Étude de l'histoire de l'innovation textile.

# ***Outils et langages numériques***

## ***EC 2.3/EC 6.3***

Initiation aux logiciels relatifs à la publication assistée par ordinateur et sensibilisation aux enjeux contemporains liés aux outils numériques.

### **Objectifs généraux :**

- Découvrir des outils numériques dans leurs mises en oeuvre à des fins d'appropriation et de création ;
- Développer des connaissances des concepts issus des outils numériques en faisant preuve d'esprit critique.

### **Contenu S1 & S2 :**

L'enseignement s'organise autour de micro-projets permettant une prise de connaissance des techniques élémentaires liées aux outils numériques (retouche d'image, dessin vectoriel, mise en page). Ces connaissances seront essentielles au développement d'aptitudes qui trouveront, en situation de projet, de nombreux prolongements et applications. Il s'agira de développer un rapport pratique et critique au numérique et à son impact dans notre société.

## ***Langues vivantes***

### ***EC 2.4/EC 6.4***

### ***Contextes économiques et juridiques***

### ***EC 2.5/EC 6.5***

L'enseignement des langues vivantes et celui des contextes économiques et juridiques étant des enseignements transversaux, leurs objectifs et leurs contenus sont communs aux trois parcours. Pour retrouver ces derniers, se référer au parcours « Graphisme» aux page 24 et 25 de ce catalogue.

## ***Pôle Enseignements Pratiques & Professionnels***

### ***Ateliers de création UE 3/UE 7 Techniques et savoir-faire EC 3.1/EC 7.1***

#### **S1 : Découverte et sensibilisation par des approches progressives**

##### **Contenu :**

Démarche exploratoire, production et réflexion.

L'enseignement conduit l'étudiant à expérimenter une diversité d'approche (tactile, visuelle...) et de techniques pour façonner des productions textiles. Cet apprentissage progressif lui fournit peu à peu un répertoire sensible de matériaux qui constitueront un socle articulant connaissance théorique du vocabulaire et savoir-faire.

Cette sensibilisation aux techniques fondamentales telles que tissage, maille, impression, ennoblissement... se déroule sous forme d'ateliers en lien avec la « pratique et mise en oeuvre du projet » et la « communication et médiation du projet ».

##### **Objectifs :**

- Découvrir des savoir-faire et sensibiliser à des techniques par l'exploration des matériaux et des gestes pour en faire des outils de création ;
- Observer et analyser des méthodes de mise en oeuvre à des fins de verbalisation ;
- Répertoire des outils et des process de fabrication fondamentaux.

#### **S2 : Échantillonnage, élaboration de matériauthèque**

**Contenu :**

La pratique expérimentale, toujours au coeur de l'enseignement, invite l'étudiant à une ouverture créative par l'exploration et la multiplication des possibilités techniques. Progressivement, l'étudiant est amené à s'emparer de ses connaissances pour dépasser le stade intuitif et s'orienter vers une approche raisonnée. Il explore les qualités sensibles et fonctionnelles de matériaux en réponse à une problématique d'usage. Il entreprend la mise en place d'une tissuthèque.

Les enseignements, abordés conjointement avec la « pratique et mise en oeuvre du projet » et la « communication et médiation du projet », s'ancrent dans des enjeux sociétaux du XXIème siècle.

**Objectifs :**

- Élargir le champ des connaissances et des savoir-faire spécifiques par l'expérimentation ;
- Approfondir des techniques et les aborder comme outils de conception et de réalisation d'un projet ;
- Favoriser une posture de recherche et de questionnement qui articule geste et réflexion ;
- Découvrir les modes opératoires des outils et des machines.

## ***Pratique et mise en oeuvre du projet***

### ***EC 3.2/EC 7.2***

#### **S1 : Micro-projets ouverts sur différents champs de la création**

**Contenu :**

L'enseignement s'organise autour de micro-projets sur la base d'incitation de différentes natures qui amènent l'étudiant à s'initier à la démarche de projet. Certains micro-programmes sont conçus pour valoriser l'articulation entre les pôles des ateliers de création.

En début de formation, une thématique commune aux trois parcours permet à l'étudiant de repérer les points fondamentaux de la démarche partagés par les différents domaines du design. Il permet également à l'équipe pédagogique de percevoir les différents profils d'étudiants.

### **Objectifs :**

- Comprendre les outils et méthodes fondamentaux pour mener une démarche de projet ;
- Sélectionner et exploiter des ressources de diverses natures ;
- Exploiter, confronter et synthétiser des informations ;
- Articuler des savoirs généraux, artistiques et technologiques ;
- Emettre des hypothèses créatives ;
- S'initier à l'argumentation de ses choix.

## **S2 : Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création textile**

### **Contenu :**

Des projets à temporalité variable permettent l'acquisition des outils fondamentaux conceptuels, artistiques et techniques inhérents à la démarche de projet en design textile. L'étudiant éprouve toutes les étapes de la démarche créative de la programmation jusqu'à la réalisation. Ces projets engagent peu à peu l'étudiant dans un processus de réflexion, il découvre des méthodologies d'investigation et de recherche. La remédiation l'aide à structurer et à argumenter ses propos. Un projet collaboratif met l'étudiant dans une posture d'écoute, d'échange, de construction et de production par un travail en équipe.

### **Objectifs :**

- Expérimenter et investir les méthodes de recherches et de conception ;

- Exploiter les outils et méthodes fondamentaux de la démarche à travers les différentes phases d'un projet de création ;
- Proposer des solutions en réponse à des questionnements spécifiques ;
- Verbaliser ses intentions et argumenter ses choix ;
- Apprendre à travailler en équipe.

## ***Communication et médiation du projet***

### ***EC 3.3/EC 7.3***

**S1 : Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication**

**S2 Apprentissage des modes et codes de représentation et de communication :**

#### **Contenu S1 & S2 :**

Les deux premiers semestres permettent à l'étudiant de découvrir et d'approcher les outils nécessaires à la communication d'une démarche de projet : création de visuels, de mood-board, d'échantillons, de discours argumentés, etc.

La réalisation de supports de communication et de médiation favorisant la lisibilité de ceux-ci permet à l'étudiant d'acquérir les moyens de communiquer auprès de publics professionnels. Nous abordons également les règles essentielles de la composition, de la typographie et de la mise en page au service des supports de communication spécifique au design textile.

La prise de parole, facteur également déterminant pour soutenir une démarche, est abordée pour des besoins individuels et collectifs par le biais de différents entraînements (ateliers, workshop...). Ces moyens dessinent une attitude argumentative de l'étudiant et sa faculté à transmettre aisément ses idées.

**Objectifs S1 & S2 :**

- Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer les multiples aspects d'un projet ;
- Communiquer un projet à l'oral, à l'écrit et par des supports de médiation adaptés seul ou en groupe ;
- 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'initier à l'argumentation en faisant preuve d'esprit critique.

## ***Professionalisation UE 4/UE 8***

### ***Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude EC 4/EC 8***

**S1 : Initiation et construction du parcours****Contenu :**

Le premier semestre de cet enseignement a pour vocation de construire chez l'étudiant une représentation juste des domaines professionnels du textile. Des apports théoriques articulés à des travaux dirigés lui permettent de comprendre les différents secteurs du design et des métiers d'art en général, puis plus particulièrement ceux en lien avec le textile

**Objectifs :**

- Enrichir, chez l'étudiant, les représentations des secteurs du design et des arts métiers ;
- Découvrir et comprendre la variété et les spécificités du design et des arts métiers liés au textile.

## **S2 : Détermination d'un parcours structuré**

### **Contenu :**

Ouvert sur les réalités professionnelles des secteurs des métiers du textile, cet enseignement favorise les contacts avec le monde de l'entreprise sous différentes formes. La rencontre sur des lieux d'activité et la construction d'outils spécifiques tels que CV et lettres de motivation permettent de mettre en relation l'étudiant et des professionnels, potentiellement en vue du stage de deux semaines.

### **Objectifs :**

- Consolider la représentation des secteurs d'activité du design textile ;
- Valoriser son profil et ses compétences par des outils réactualisables.

## **Deuxième année**

### ***Enseignements génériques UE9/UE13 Pôle Humanités et Culture***

#### ***Philosophie, Lettres et Sciences Humaines EC9.1/EC13.1***

#### ***Culture des arts, du design et des techniques EC1.2/EC5.2***

Comme en première année, le contenu ainsi que les objectifs de ces deux enseignements sont communs aux trois parcours. Voir pages 35, 36 et 37 de ce catalogue.

### ***Pôle Enseignements transversaux UE 10/UE 14***

#### ***Outils d'expression et d'exploration créative EC 10.1/EC 14.1***

##### **Objectifs :**

- développer et enrichir une sensibilité, les usages des outils et des médias variés ;
- expérimenter et questionner des pratiques artistiques et des codes culturels divers ancrés dans l'actualité plastique et des champs textiles ;

- affirmer des intentions en fonction des choix de supports, d'outils, de médiums ou de matériaux différents ;
- développer une identité plastique singulière et contemporaine soutenue par une culture référencée ;
- Approfondir une dimension critique et réflexive des projets ;
- Communiquer et argumenter à l'oral et l'écrit un processus de fabrication et son cheminement créatif.

### **S3 conceptualiser/ collaborer :**

Travail en équipe. Interroger et documenter une problématique plastique. Explorer techniques et savoir-faire. Sélectionner et prototyper.

### **S4 Affirmer une identité personnelle/élaborer des processus :**

Élaborer des méthodologies de recherche et des démarches personnelles. Verbaliser et communiquer le travail à l'oral et la mise en scène.

## ***Technologies et matériaux***

### ***EC 10.2/EC 14.2***

#### **Objectifs généraux :**

- Les polymères utilisés en textile ;
- Les contraintes mécaniques et la résistance des matériaux, connaissance des caractéristiques liées en un textile : résistance à l'abrasion, élasticité, etc ;
- Les teintures : chimie des colorants, approche théorique de la teinture ;
- La lessive : processus de nettoyage par un tensio-actif ;
- Analyser les propriétés des matériaux, historiques, institutionnels, traditionnels ou innovants.

### **S3 : Polymères**

Étude des matériaux, polymères ;

Contraintes mécaniques ;

Etude de l'Histoire de l'innovation textile, naturel, synthétique, artificiel, tissus technologiques

### **S4 : Teinture et tissus**

Teinture, entretien des tissus ;

Susciter un réseau professionnel actif et une habilité à sourcer les données.

## ***Outils et langages numériques***

### ***EC 10.3/EC 14.3***

#### **Appropriation des logiciels relatifs à la publication assistée par ordinateur**

##### **Contenu :**

La pratique des outils numériques sera renforcée et des aspects plus spécifiques au design textile seront mis en application. Il s'agira de réinvestir les connaissances acquises lors des semestres précédents et de s'approprier les outils numériques à des fins de création.

##### **Objectifs :**

- Approfondir des outils numériques dans leurs mises en oeuvre ;
- Savoir sélectionner et s'approprier les outils adaptés permettant de développer des projets de création.

## *Langues vivantes*

*EC 10.4/EC 14.4*

## *Contextes économiques et juridiques*

*EC 10.5/EC 14.5*

Comme en première année, le contenu ainsi que les objectifs de ces deux enseignements sont communs aux trois parcours.  
Voir pages 35, 36 et 37 de ce catalogue.

## *Pôle Enseignements Pratiques*

*& Professionnels*

## *Ateliers de création UE 11/UE 15*

*Techniques et savoir-faire EC 11.1/EC 15.1*

**S3 & S4**

### **Contenu :**

La deuxième année permet de poursuivre l'approche des différentes techniques fondamentales avec une acquisition progressive, afin de commencer à entrevoir une autonomie. L'étudiant évolue vers des pratiques invoquant gestes et matériaux variés. Ces savoir-faire sont réinvestis par différentes pratiques selon les approches de l'étudiant. Elles lui permettent de rapprocher des connaissances et compétences transversales personnelles, au service des processus de conception et de création, mêlant tradition et innovation. Des traductions peuvent ainsi être proposées vers une dimension prospective, questionnant les enjeux sociétaux contemporains.

### **Objectifs :**

- Repérer et sélectionner les savoir-faire adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions ;
- Mettre en oeuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet ;
- Acquisition du vocabulaire technique spécifique aux différents champs convoqués ;
- Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet ;
- Sensibiliser à une approche collaborative avec l'ensemble des savoir-faire, des techniques fondamentales et du vocabulaire technique spécifique.

## ***Pratique et mise en oeuvre du projet*** ***EC 11.2/EC 15.2***

### **S3 : Approfondissement de la démarche de projet spécifique aux champs du design textile**

#### **Contenu :**

Ce semestre est celui de l'approfondissement des spécificités des domaines du textile. L'étudiant est également amené à approfondir et à s'approprier chaque étape de la démarche de création spécifique au design textile.

Les projets, de plus grande ampleur, sont définis par des contextes variés, autour de thématiques communes aux différents pôles des ateliers. Ils permettent à l'étudiant d'expérimenter les outils et méthodes, mais aussi d'élaborer des questionnements personnels afin de construire peu à peu une approche singulière du design textile.

Un projet collectif est conduit pour apprendre à créer et concevoir en s'appuyant sur la contribution de plusieurs étudiants. Il permet à chacun de considérer tous les acteurs d'un projet comme des ressources possibles. La remédiation, individuelle ou en groupe, engage l'étudiant à développer une attitude critique face à sa production.

### **Objectifs :**

- Comprendre et éprouver les spécificités des domaines du design textiles ;
- Maîtriser les différentes phases d'un projet de création ;
- Appréhender des contextes de création variés pour en saisir les enjeux ;
- Assimiler les outils et méthodes spécifiques aux démarches du design textile ;
- Engager des questionnements personnels ;
- Développer des aptitudes nécessaires au travail en équipe.

### **S4 : Démarche de projet collaborative et individuelle, problématiques complexes et spécifiques à plusieurs champs du design textile.**

#### **Contenu :**

L'étudiant éprouve la démarche de projet dans sa complétude, de façon individuelle ou en équipe.

Les projets, ancrés dans des réalités professionnelles, sont orientés autour de thématiques larges, permettant à l'étudiant d'observer et de s'approprier un contexte duquel découle de multiples questions de projet.

Le sujet devient le point de départ d'un processus de réflexion, qu'il pourra peu à peu construire en autonomie.

Il élabore des problématiques et développe des hypothèses de réponses diversifiées et concrètes.

Les activités permettent peu à peu à l'étudiant de préciser et définir les outils de sa démarche personnelle de projet, mais aussi d'expérimenter des méthodologies d'investigation et de recherche. En croisant les spécialités du textile et en faisant des choix, l'étudiant construit son parcours en affirmant ses attraits dans un ou plusieurs domaines de création. Un projet en partenariat est organisé en réponse à un concours pour confronter l'étudiant à des réalités professionnelles autour d'un contexte et d'un cahier des charges réels.

### **Objectifs :**

- Maîtriser les outils et méthodes propres à la démarche de création en design textile ;
- Préparer l'étudiant au paysage professionnel contemporain, collaboratif ou plus individuel ;
- Définir en autonomie les conditions d'existence d'un projet ;
- Favoriser le questionnement et la réflexion, l'échange et le mouvement d'idées ;
- Investir les projets de manière singulière, réflexive et assumée.

## ***Communication et médiation du projet*** ***EC 11.3/EC 15.3***

### **S3 et S4**

#### **Contenu :**

Durant cette deuxième année, l'étudiant est amené à consolider les compétences de communication et de médiation du projet initiées en première année. En interaction avec les différents pôles d'ateliers, il réalise des supports de communication des projets spécifiques au design textile au service d'une lisibilité maîtrisée, dans chaque étape de la démarche.

Peu à peu, il approfondit également les méthodes de présentation orale individuelle et en groupe de travail, et acquière des outils de scénarisation du projet, pour montrer et démontrer ses idées et ses démarches de création.

La prise de parole est valorisée lors de remédiations ou de soutenance, individuelle ou en groupe permettant à l'étudiant de façonner ainsi sa posture argumentative et sa faculté à transmettre ses idées. Elle l'invite à développer une attitude critique sur sa production.

Cet enseignement prépare peu à peu à exposer ses projets dans l'objectif d'une intégration dans la vie professionnelle, mais aussi à une poursuite d'études en distinguant les spécificités de certains types de support et postures.

### **Objectifs :**

- Produire des supports de communication de qualité, valorisant chaque étape de la démarche ;
- Connaître les modalités d'expression et le vocabulaire spécifiques aux métiers d'art et design textile ;
- Acquérir une aisance dans la présentation et l'argumentation de ses idées, de ses démarches, individuellement et en groupe ;
- Communiquer son projet par une scénarisation adéquate ;
- Adopter une distanciation critique face à ses idées, sa démarche et sa production ;
- Adapter ses supports de communication et de médiation en fonction de ses interlocuteurs ;
- Savoir collaborer et communiquer au sein d'une équipe avec tous les acteurs du projet.

## ***Démarche de recherche en lien avec le projet EC11.4/EC15.4***

Démarche réflexive amenant à questionner et analyser la pratique mais également à problématiser et interroger à partir de la pratique : poser ou déduire une demande, définir ou extraire une problématique, conduire ou redéfinir un raisonnement...

### **Objectifs :**

- Observer et émettre des hypothèses de conception à partir de sujets d'études ;
- Vérifier par la pratique et l'expérimentation ;
- Collecter des ressources pour nourrir sa démarche, développer son vocabulaire, enrichir sa culture personnelle ;
- Adopter une posture critique, savoir prendre de la distance, raisonner, justifier ;
- Savoir dialoguer, échanger, faire preuve d'éloquence et de mobilité pour communiquer.

### **Contenus :**

- Analyser, comprendre et projeter des problématiques liées aux enjeux du design et des métiers d'arts ;
- Mettre en corrélation les outils techniques, les faire dialoguer.

# ***Professionnalisation UE 12/UE 16***

## ***Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude EC 12/EC 16.1 + Stage EC 16.2***

S3 et S4

### **Contenu :**

Tout en poursuivant l'enrichissement, chez l'étudiant, des secteurs d'activité de sa spécialité, cet enseignement permet de le guider peu à peu dans ses choix d'orientation et de construction de son parcours. Un suivi individualisé l'aide progressivement à estimer ses projets de poursuite d'étude ou d'insertion professionnelle. La recherche de stage et le stage sont des points forts du semestre.

### **Objectifs :**

- Situer les champs professionnels du design textile à des fins d'enrichissement et de détermination ;
- Définir son projet et son parcours par le développement d'une culture de domaine professionnel ;
- Approfondir un secteur d'activité professionnel en particulier (stage) ;
- Confronter ses acquis au monde professionnel et les compléter.

**Entre les semestre 4 et 6 une période de 12 semaines de stage doit être effectuée au sein de structures professionnelles afin d'acquérir les compétences, les gestes et les savoirs spécifiques au parcours et d'engager un accompagnement du projet.**



## *DNMA De Mention Numérique*

### *Parcours Images numériques et Narration*

Ce parcours forme des designers spécialisés dans la communication visuelle narrative & interactive : design d'identité, design éditorial, animation 2D-3D et vidéo, motion design, character design. Les enseignements s'organisent autour des différents domaines d'apprentissages de la création d'images graphiques et dynamiques (fixes ou/et animées) : du dessin au dessin, du papier à l'écran, du matériel au virtuelle.

La présentation dynamique d'images permet une communication plus attractive tout en respectant le sens. Les étapes de conception et les outils méthodologiques traditionnels combinés aux approches technologiques actuelles accompagnent chaque démarche de projet créative, orientée numérique.

Le parcours Numérique vise à développer des compétences de conception applicables à tous supports et stratégies de communication de produits numériques, dans les domaines du design graphique. Il propose une approche créative des pratiques techniques et plastiques (outils et médiums d'expression fondamentaux traditionnels et contemporains), en utilisant les nouvelles technologies et dispositifs numériques dans l'espace d'un écran. Il est complété par des cours théoriques abordant les enjeux de la communication marketing et de la représentation (histoire du graphisme, des langages, des signes, de l'écriture...).

Ce parcours forme des designers spécialisés dans les supports multimédia et l'animation.

L'enseignement questionne les supports numériques dans leur multiplicité et s'organise autour de méthodologies de création, de conception, développement et communication.

**Design graphique (orienté numérique) :** cette discipline consiste à créer, choisir et utiliser des éléments graphiques nécessaires à la communication visuelle (dessins, caractères typographiques, photos, couleurs, etc.) pour élaborer un objet de communication et/ou de culture sur différents supports numériques.

**Design d'animation :** cette seconde discipline permet de composer des images et des messages de communication en mouvement en alliant trois vecteurs : l'image, la typographie et le design sonore. Elle décrit le champ des images en mouvement, dont le Motion design, l'Animation traditionnelle y compris le Concept design, le Character design : T-POSE, personnages, décors, accessoires...

### **Les différentes secteurs d'activité :**

Les différentes activités commencent par l'élaboration d'un cahier des charges, jusqu'aux démarches utilisant des dispositifs / langages numériques à travers une veille culturelle, et des apprentissages :

- **du graphisme à l'identité visuelle** (moodboard, pictogrammes, charte graphique, logotypes...);
- **de la mise en page au design éditorial** (livre numérique et interactif);
- **du story board au design d'animation** (l'animation d'identités visuelles, d'illustrations, de clip publicitaires, l'habillage de génériques télévisés, de films ou de vidéos/teasers...);
- **de l'aspect à l'exécution des éléments visuels d'un site web** (la conception de la navigation, le design du site : interface, partie UI, arborescence, zoning).

## Première année

### *Enseignements génériques UE1/UE5*

### *Pôle Humanités et Culture*

L'enseignement des Humanités est une formation, au sein du Diplôme National des Métiers d'Art et du Design, dans le domaine des **lettres et sciences humaines, de la philosophie et du design**. Elle se propose de former à l'analyse des liens conceptuels qu'entretiennent ces trois matières. Elle est prise en charge par des professeurs, travaillant en équipe, qui enseignent chacun leur matière, en transversalité avec les autres. Cet enseignement est organisé en **six semestres**, soit trois années d'études. Cet apprentissage en commun vient en dernière année épauler la réalisation d'un mémoire dans le cadre d'un projet professionnalisant inscrit dans une réflexion contemporaine.

### *Philosophie, Lettres et Sciences Humaines*

#### *EC1.1/EC5.1*

### *Culture des arts, du design et des techniques*

#### *EC1.2/EC5.2*

Contenus et objectifs :

Le pôle « humanités et Culture » étant un enseignement générique, il est le même dans ses contenus et ses objectifs pour les trois parcours en première année..

Pour connaître ces derniers, il suffit de se reporter aux enseignements décrits dans le parcours « Graphisme » à la page 18 pour la Philosophie, à la page 19 pour Lettres et Sciences Humaines et à la page 20 pour Culture des arts, du design et des techniques.

## ***Pôle Enseignements transversaux UE 2/UE 6 Méthodologies, Techniques et Langues***

### ***Outils d'expression et d'exploration créative EC 2.1/EC 6.1***

#### **Contenu :**

- Découvertes et pratiques des outils et moyens d'expression et de représentation fondamentaux (graphiques, plastiques et volumiques) par l'expérimentation du dessin d'observation et analytique, du dessin d'intention et d'expression ;
- Initiation et approfondissement aux différents médiums d'expression et méthodologies plus spécifiques au parcours autour de la question de la forme et du sujet.

#### **Objectifs généraux :**

- Découvrir/acquérir les divers moyens d'expression et d'exploration créative dans leur dimension matérielle, numérique et analogique ;
- Savoir observer/appréhender le visible et ses modes de représentation (rapport forme et espace). Puis savoir traduire, restituer plastiquement ses observations ;
- Analyser/Utiliser des méthodologies dans les opérations de traduction : matière/texture, lumière/couleur ;
- Acquérir des bases fondamentales du dessin d'anatomie, à des fins plastiques et pluridisciplinaires ;
- Développer une sensibilité plastique, une écriture personnelle dans des domaines privilégiés ;
- Savoir mener une exploration plastique dans différents domaines, pour traduire une pensée, un cheminement, une démarche et affirmer ses intentions.

### **S 1 : Observer / Représenter**

Découvertes et pratiques des outils et techniques d'expression par le dessin.

### **S 2 : Explorer / Approfondir**

Explorer et approfondir des outils et médiums fondamentaux, des méthodologies appliquées à la création.

## ***Technologies et matériaux***

### ***EC 2.2/EC 6.2***

#### **Contenu :**

La première année est destinée à l'acquisition des fondamentaux communs aux divers domaines des arts appliqués et du design.

Ces fondamentaux seront abordés sans demander de pré-requis :

- Analyse des besoins matériels et logiciels perception des images.
- Composantes de la couleur ;
- Connaissance des caractéristiques de l'image numérique : gestion de la couleur sur les différents supports ;

L'enseignement se veut transversal avec l'enseignement outils et langages numériques.

La maîtrise de ces connaissances donnera aux étudiants les ressources techniques nécessaires à l'élaboration de leurs projets.

#### **Objectifs généraux :**

- Capacité à identifier les ressources nécessaires à la réalisation ;
- Compréhension de la perception inhérente à chaque individu ;
- Préparer son rendu en fonction de la destination.

### **S 1 : Perception, systèmes informatiques**

Étude de la perception et du fonctionnement de l'environnement numérique ;

Étude des systèmes informatique / hardware software.  
L'œil et la vision.

## **S 2 : Couleur, image numérique**

Compréhension des composantes d'une image numérique et des variations / applications en fonction des finalités :

- La couleur ;
- L'image numérique.

## ***Outils et langages numériques***

### ***EC 2.3/EC 6.3***

#### **Contenu :**

Ce premier semestre sera l'occasion pour les étudiants de découvrir et de se familiariser avec l'apprentissage des logiciels de PAO (retouche d'image, dessin vectoriel, mise en page...)

Travail sur la grille (composition), le texte (la typo : anatomie de la lettre, famille de caractère, mise en page de la typo...) , l'image (le dessin vectoriel et bitmap, la retouche image, les formats, les résolutions, les modes colorimétriques) et les formats d'enregistrement et leurs utilisations.

#### **Objectifs généraux :**

- Maîtriser la modification et l'identification des images bitmap et vectorielles ;
- Appréhender la mise en page ;
- Maîtriser les logiciels couramment utilisés dans l'univers professionnel afin d'identifier de manière autonome la pertinence de l'usage de ceux-ci ;
- S'initier au langage numérique.

### **S 1 : S'initier aux outils numériques / Identifier les logiciels**

Connaître et maîtriser le vocabulaire de base professionnel ;  
Appréhender et identifier des logiciels de PAO ;  
L'interface, les outils, les fonctions dans les logiciels de création.

### **S 2 : Expérimenter / Se perfectionner**

Approfondissement en PAO ;  
Initiation aux langages numériques ;  
Comprendre les enjeux de la révolution numérique.

## ***Langues vivantes***

### ***EC 2.4/EC 6.4***

### ***Contextes économiques et juridiques***

### ***EC 2.5/EC 6.5***

L'enseignement des langues vivantes et celui des contextes économiques et juridiques étant des enseignements transversaux, leurs objectifs et leurs contenus sont communs aux trois parcours. Pour retrouver ces derniers, se référer au parcours « Graphisme» aux page 24 et 25 de ce catalogue.

# *Pôle Enseignements Pratiques & Professionnels*

## *Ateliers de création UE 3/UE 7 Techniques et savoir-faire EC 3.1/EC 7.1*

### **Contenu :**

Cet atelier de création intègre la découverte de méthodes et de pratiques variées relatives à la mention du numérique. Les intentions techniques, graphiques et animées sont développées dans des apprentissages théoriques et pratiques.

Des savoir-faire techniques et technologiques contribuent à l'ouverture, au questionnement (chantiers d'expériences), à la représentation et à la réflexion créative du domaine de la mention.

Les compétences acquises peuvent être réinvesties au service de matières transversales.

### **Objectifs généraux :**

- Représenter, engager des recherches créatives (expérimenter, scénariser, visualiser, représenter, diversifier...);
- Réaliser de manière méthodique ;
- Nourrir sa réflexion de référence ;
- Acquisition des fondamentaux de l'image fixe / animée ;
- Appropriation créative et sensible des procédés ;
- Appréhender les délais de réalisation.

### **S 1 : Découvrir / Initier / Expérimenter**

Découverte, sensibilisation, expérimentation ;

Initiation et apprentissage des différents codes, normes, outils, techniques de pensée et de représentation visuelle en lien avec la mention.

## **S 2 : Approfondir / Consolider**

Approfondissement des différents codes, normes, outils, techniques de pensée et de représentation visuelle en lien avec la mention ; Consolidation et pratique.

## ***Pratique et mise en œuvre du projet***

### ***EC 3.2/EC 7.2***

#### **Contenu :**

La pratique et mise en œuvre du projet s'organise autour de micro-projets dans une approche progressive, dans laquelle la contribution du design graphique et numérique y est identifiée (langages formels et sémantiques, rhétoriques graphiques, typographiques et iconiques).

Des processus de contextualisation sont mis en place : recherche d'informations, enquête, analyse, synthèse, problématisation.

Les bases méthodologiques du projet et le processus créatif de travail sont déterminés.

Incitation à une approche pratique, sensible privilégiant l'expérimentation, nourrie par des savoirs / savoir-faire, et des liens des savoirs généraux, artistiques et technologiques.

#### **Objectifs généraux :**

- Découvrir les notions et spécificités fondamentales et initier des pratiques réflexives en rapport avec le parcours ;
- Convoquer et exploiter des ressources de diverses natures : savoir collecter, identifier, organiser, restituer, les informations à des fins d'exploitation ;
- Définir les conditions d'existence d'un projet, délimiter son cadre, cheminer de l'expérimentation à la résolution ;
- Mettre en place un processus créatif, afin d'acquérir une démarche de projet ouverte et innovante (explorer et expérimenter des outils et méthodes de recherche et de conception).

## **S 1 : Découvrir / Sensibiliser**

Sensibilisation à la démarche de création et aux outils/supports de communication.

## **S 2 : Approfondir / Définir le parcours**

Approfondissement de la démarche de projet dans plusieurs champs de création du design graphique et numérique.

# ***Communication et médiation du projet***

## ***EC 3.3/EC 7.3***

### **Contenu :**

- Découvrir et comprendre les règles essentielles de typographie, de composition et de mise en page ;
- Créer des visuels ou des schémas didactiques et efficaces afin de faire comprendre une idée, une démarche ou une production auprès de différents publics ;
- Produire des discours argumentés ;
- Prendre la parole et transmettre aisément ses idées.

### **Objectifs généraux :**

- Savoir présenter, exposer, communiquer et valoriser ses idées oralement et graphiquement ;
- Savoir concevoir, rédiger et choisir le mode de communication adéquate ;
- Savoir collaborer et communiquer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet ;
- Avoir une distanciation critique.

## **S 1 : Observer / Découvrir**

Prise de conscience des modes des codes de représentation et de communication d'un projet ;

Acquisition des méthodologies pour rechercher, montrer et démontrer des idées, des processus et des démarches de création tant à l'oral qu'à travers des supports de médiation.

## **S 2 : Interroger / Acquérir**

Comprendre les mécanismes d'une situation de communication ;  
Création d'images, de schémas, de visuels, d'échantillons et de maquettes didactiques, de discours argumentés, aidant un récepteur à comprendre une démarche dans son ensemble.

## ***Professionnalisation UE 4/UE 8*** ***Parcours de professionnalisation*** ***et poursuite d'étude EC 4/EC 8***

### **Contenu :**

Découverte des spécificités professionnelles liées aux champs du domaine numérique. Différentes démarches sont mises en place : investigations, échanges, concours éventuels. Ces dispositifs ainsi qu'un suivi individualisé, contribuent à enrichir chez le futur diplômé, le secteur d'activité. Ce qui lui permettra par la suite d'affirmer son profil, de définir l'orientation d'un stage, de projets, et de réfléchir à une poursuite d'étude ou à un parcours professionnel adapté. Cet enseignement favorise également l'insertion professionnelle grâce à la mise en oeuvre d'une communication singulière et significative à la recherche de stage.

### **Objectifs généraux :**

- Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées ; pertinentes et vérifiées, discerner les différents domaines et cursus professionnels du parcours ;
- Développer une culture de spécialité ;

- S'informer, rechercher et prendre des contacts en autonomie.
- Élaborer et préparer ses orientations professionnelles :
- Accompagner et faciliter l'accès aux stage avec la mise en œuvre d'un dossier de candidature singulier correspondant aux attentes d'insertion professionnelles de l'étudiant ;
  - Savoir adopter une posture professionnelle pour mener une recherche de stage de manière raisonnée et approfondie.

### **S 1 : Initier / Découvrir**

Initiation et découverte des parcours professionnels ;  
Mise en œuvre de démarches d'investigation.

### **S 2 : Construire / Déterminer**

Construction du parcours individuel de l'étudiant ;  
Détermination et construction d'un parcours structuré.

Stage découverte de 2 semaines.

## **Deuxième année**

### ***Enseignements génériques UE9/UE13***

#### ***Pôle Humanités et Culture***

### ***Philosophie, Lettres et Sciences Humaines***

#### ***EC9.1/EC13.1***

### ***Culture des arts, du design et des techniques***

#### ***EC1.2/EC5.2***

Comme en première année, le contenu ainsi que les objectifs de ces deux enseignements sont communs aux trois parcours.

Voir pages 35, 36 et 37 de ce catalogue.

### ***Pôle Enseignements transversaux***

#### ***UE 10/UE 14***

### ***Outils d'expression et d'exploration créative***

#### ***EC 10.1/EC 14.1***

#### **Contenu :**

L'exploration et l'expérimentation des outils d'expression fondamentaux graphiques, plastiques et volumiques mis en relation (signifiés/signifiants), participent à la construction de l'univers plastique de l'étudiant. De ce fait, une grande variété de moyens d'expression et de méthodologies peut être envisagée à travers :

- **des pratiques bidimensionnelles de l'image fixe et en mouvement** (texture, perspective, modelé des formes, phénomènes visuels entre planéité / spatialité) ;
  - **des pratiques tridimensionnelles** (manipulations du support, du matériau, procédés photographiques, infographiques et audiovisuels, technique du modelage/façonnage).
- Démarches créatives et plasticiennes croisées à l'atelier de création.

### **Objectifs généraux :**

- Installer une diversité des outils et moyens d'expression artistique et de création ;
- Mobiliser des savoir-faire techniques et artistiques spécifiques et connecter ses apports au service d'un projet design et aux champs d'activités de l'Atelier de création ;
- Initier une recherche d'idée par le biais des techniques de représentation (dessin, dessin vectoriel, esquisses graphiques et volume) ;
- Développer un ensemble de représentations plastiques, graphiques ;
- Exprimer une intention par le choix du médium, du support, de l'outil et du geste ;
- Choisir les moyens plastiques les plus appropriés à l'expression recherchée.

### **S 3 : Expérimenter / Développer**

L'exploration et l'expérimentation des outils d'expression contribuent à la construction de l'univers plastique de l'étudiant.

### **S 4 : Créer / Affirmer**

L'affirmation des intentions et le regard critique sont investis dans les expérimentations plastiques de l'Atelier de création.

## Technologies et matériaux EC 10.2/EC 14.2

### Contenu :

Cet enseignement vise à la compréhension des supports techniques et technologiques du monde numérique par l'observation, l'analyse, l'apprentissage et la pratique :

- Acquérir une culture technique de l'image numérique et les techniques de base d'internet (histoire et fonctionnement d'internet, l'interactivité, les réseaux, le référencement, l'hypertexte, les protocoles, ...);
- Numérisation d'un signal audio/vidéo ;
- Découvrir les techniques de montage et de tournage en vidéo ;
- Connaître des notions sur l'enregistrement sonore (micros, logiciels son);
- Connaître l'évolution des médias dans les nouvelles technologies (web TV, You tube...).

### Objectifs généraux :

- Aborder la mise en œuvre, comprendre les technologies d'aujourd'hui ;
- Maîtriser un lexique technique ;
- Argumenter et justifier ses choix tant à l'écrit qu'à l'oral (vocabulaire spécifique) ;
- Choisir et mettre en œuvre les outils et les techniques au service d'une phase de projet ;
- Transférer ses connaissances et les appliquer au sein d'une démarche de création.

**S3 : Investigation** des procédés technologiques dans un but de création, veille technologique spécifique au domaine.

**S4 : Observation** des compétences technologiques en vue du projet personnel.

## ***Outils et langages numériques***

### ***EC 10.3/EC 14.3***

#### **Contenu :**

Les fondamentaux des logiciels les plus couramment utilisés dans la création graphique ont été rencontrés lors de la première année. L'objectif est ici de préciser la connaissance de ceux-ci à travers l'application de certaines spécificités. L'exploration de logiciels complémentaires est aussi envisagée afin que l'étudiant se familiarise avec différentes possibilités et approches de conception.

#### **Objectifs généraux :**

- Identifier et maîtriser les outils et langages numériques les plus pertinents à l'élaboration d'un projet ;
- Comprendre les mécanismes de production ;
- Identifier les nouvelles approches de conception actuelles ;
- Développer un rapport autonome, pratique et critique au numérique ;
- Connaître et maîtriser le vocabulaire spécifique.

#### **S3 : Développement / Spécificité**

Approfondissement des outils numériques visant la consolidation des acquis et l'autonomie dans la réalisation des productions et de leur médiatisation. L'étudiant développe des aptitudes qui trouveront, en situation de projet, de nombreux prolongements et applications.

#### **S4 : Investigation / Expérimentation**

Le semestre 4 favorise la découverte et l'exploration de logiciels plus complémentaires à la mention. Le cours sera principalement constitué de travaux pratiques permettant l'apprentissage et la maîtrise de ces différents outils. Le futur diplômé sera ainsi en mesure d'identifier le potentiel créatif de chaque logiciel vu en cours et de réinvestir ces acquis dans de futurs projets.

## *Langues vivantes*

*EC 10.4/EC 14.4*

## *Contextes économiques et juridiques*

*EC 10.5/EC 14.5*

Comme en première année, le contenu ainsi que les objectifs de ces deux enseignements sont communs aux trois parcours.

Voir pages 35, 36 et 37 de ce catalogue.

## *Pôle Enseignements Pratiques & Professionnels*

### *Ateliers de création UE 11/UE 15*

*Techniques et savoir-faire EC 11.1/EC 15.1*

#### **Contenu :**

Parallèlement à l'approfondissement des savoirs-faire techniques fondamentaux vus en première année, l'étudiant est encouragé à découvrir et expérimenter de nouvelles méthodologies et techniques qui lui permettront de se positionner face à la diversité des pratiques de la mention et ainsi construire ses propres compétences selon un mode opératoire sensible et singulier.

Cet enseignement a pour objet (à travers les diverses approches méthodologiques, esthétiques et techniques) de s'approprier des expériences, dans les différents champs professionnels et de préciser une posture de designer.

Les compétences acquises pourront être réinvesties au service de matières transversales.

### **Objectifs généraux :**

- Observer, analyser des moyens de productions ;
- Mettre en relation des savoirs généraux, artistiques et technologiques ;
- Découvrir, expérimenter, développer des outils et processus de fabrication fondamentaux ;
- Mettre en place une approche sensible et exploratoire des outils ;
- Acquérir des compétences, gestes et savoirs spécifiques lié à la problématique du mouvement et en faire des outils de création ;
- Expérimenter la réalisation d'un projet multimédia. Expérimenter des techniques d'animation ;
- Comprendre la capacité narrative que projette les mots, les images, les sons, afin de produire des propositions singulières ;
- Développer un profil personnel ;
- Conduire l'étudiant à formuler des choix, des intentions créatives en lien avec son orientation et son projet professionnel.

### **S 3 : Enrichissement / Élaboration**

Cet atelier de création poursuit la découverte des savoirs-faire et techniques amorcés en première année, centrant sa méthode sur l'expérience par la pratique et sur le regard actif porté sur des concepts émergents.

### **S 4 : Approfondissement / Positionnement**

L'étudiant est engagé à approfondir sa pratique par la spécialisation et l'approfondissement de procédés. Les possibilités créatives de l'étudiant augmenteront au fur et à mesure de son habileté et de sa maîtrise. A terme l'objectif est de favoriser une démarche singulière par le biais d'exploration créative variées afin d'appliquer ces techniques à une méthodologie de conception.

# ***Pratique et mise en œuvre du projet***

## ***EC 11.2/EC 15.2***

### **Contenu :**

Les cours de Pratique et mise en œuvre de projet renforcent les acquis de la 1<sup>ère</sup> année et mobilisent des compétences (savoirs théoriques et procéduraux / savoir-faire cognitifs, procéduraux, expérientiels, sociaux), dans une situation professionnelle et son contexte significatif.

Les projets s'articulent autour de thématiques spécifiques à la communication visuelle narrative et interactive, dans les différents domaines de la création d'images graphiques, infographiques, fixes ou/et animées et ses applications sur certains types de supports numériques.

Dans un travail interdisciplinaire avec l'Atelier de création, les étudiants sont amenés à répondre aux projets dans leur globalité, du dessein à sa réalisation, jusqu'à sa publication numérique.

### **Objectifs généraux :**

- Développer une démarche de projet dans les champs du design graphique choisis ;
- Effectuer des choix graphiques, plastiques, tendanciels et techniques pour répondre à une intention ;
- Amplifier le travail de veille technique, culturelle et artistique (référéncé et archivé) ;
- Approfondir la culture professionnelle spécifique au parcours, à travers l'exploitation précise d'outils et une terminologie significative ;
- Mettre en relation les savoirs associés théoriques et techniques au projet ;
- Faire preuve d'un esprit curieux, ouvert et critique envers ses productions ;
- Posséder le sens du dialogue et de l'écoute ;

- Inciter et engager un sujet de recherche de projet pour les semestres 4 et 5.

### **S3 : Mobiliser des compétences / Répondre**

Les cours théoriques et pratiques mobilisent des méthodologies et compétences.

### **S 4 : Se spécialiser / Stage**

Démarche de projet individuelle et spécifique, à partir d'une situation réelle ou plausible, liée à un secteur d'activités professionnelles.

## ***Communication et médiation du projet*** ***EC 11.3/EC 15.3***

### **Contenu :**

La progression pédagogique de cet enseignement prépare à l'intégration dans la vie professionnelle, en explorant des modes d'expression oraux, en questionnant des moyens d'exposition et de représentation les plus à même de transmettre les idées développées pour chaque situation de projet.

L'étudiant sera amené à répertorier, présenter et valoriser l'ensemble des méthodes de conception visuelle, vues au sein d'un projet. Sont abordés : les langages narratifs et visuels.

La clarté du discours écrit (puis oral), l'emploi d'un vocabulaire spécifique et autres processus incontournables à la bonne restitution du projet sont également travaillés.

### **Objectifs généraux :**

- Savoir présenter, exposer, communiquer et valoriser ses idées oralement et graphiquement ;
- Savoir concevoir, rédiger et choisir le mode de communication adéquate ;

- Savoir collaborer et communiquer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet ;
- Choisir et appliquer un dispositif de communication adapté ;
- Maîtriser les différentes parties d'un dossier de restitution (analyse, références, recherches, développement, finalisation) ;
- Avoir une distanciation critique.

### **S 3 : Valoriser / Exprimer**

Afin de comprendre les mécanismes d'une situation de création, l'étudiant apprendra à communiquer visuellement et par la prise de parole une démarche de projet. Il réalisera des supports de médiation favorisant la valorisation et la lisibilité de celle-ci. Petit à petit, il façonnera sa posture argumentative et sa faculté à transmettre aisément ses idées.

### **S 4 : Exposer / Présenter**

Le 4ème semestre poursuit les objectifs du 3ème. Il veille à l'approfondissement de la communication d'un positionnement conceptuel réfléchi et argumenté mais aussi au développement de la capacité de l'étudiant à présenter et valoriser un projet à destination d'un auditoire (averti ou non-initié).

## ***Démarche de recherche en lien avec le projet EC11.4/EC15.4***

### **Contenu :**

Cet enseignement est conçu pour que l'étudiant puisse saisir avec discernement des méthodes de recherche.

Ainsi, s'établit un dialogue intime entre les savoirs-faire, les ressources techniques contemporaines et traditionnelles.

### **Objectifs généraux :**

- Savoir mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historiques, sociétales, esthétiques, technologiques, économiques et environnementales ;
- Savoir définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux ;
- Savoir mettre en œuvre une démarche de recherche.

### **S 3 : Analyser / Questionner**

Mise en place d'une culture de références. Initier progressivement une démarche de recherche à partir d'observation et d'analyse. Acquisition d'une méthodologie de recherche : enquêter, problématiser, conceptualiser, analyser, construire, argumenter, ouvrir sur des hypothèses de projet.

### **S 4 : Problématiser / Investiguer**

Établir une démarche de recherche et une pensée divergente afin de répondre à une problématique. Développer ses capacités d'analyse et de recul critique pour sélectionner, observer, faire évoluer des productions. Échanger, collaborer et armer ses parti-pris créatifs, définir et justifier un positionnement de designer.

***Professionalisation UE 12/UE 16  
Parcours de professionnalisation  
et poursuite d'étude EC 12/EC 16.1  
+ Stage EC 16.2***

## **Contenu :**

Afin de consolider et d'enrichir les acquis de première année, l'étudiant continuera d'appréhender les réalités professionnelles du secteur d'activité à travers différents projets. Il construira son parcours de poursuite d'études ou d'insertion professionnelle, et consolidera son profil. La deuxième année favorise la mise en oeuvre d'un portefeuille de compétences. Au semestre 4, un stage professionnel de 12 à 16 semaines, apporte de nouvelles compétences, gestes et savoirs spécifiques.

## **Objectifs généraux :**

- Permettre à l'étudiant de définir son projet et son parcours par le développement d'une culture de spécialité et par la découverte des divers contextes professionnels ;
- Permettre à l'étudiant stagiaire de confronter ses acquis et compétences nouvelles aux territoires professionnels variés qu'offrent les secteurs des métiers d'art et du design ;
- Favoriser une intégration active au sein d'une structure professionnelle pour comprendre les rouages d'une activité de création, mais également associer ses capacités à celle d'un collaborateur, seul ou en équipe, y compris pluridisciplinaire.

## **S3 : Identifier / Affirmer**

Se préparer à l'insertion professionnelle. À l'aide des dispositifs mis en oeuvre, l'étudiant identifie les secteurs d'activités dans lesquels il aimerait s'engager. Afin d'affirmer ses choix d'orientation et d'enrichir son dossier de candidature, il élabore un portefeuille de compétences singulières, concordant aux types de missions qu'il aimerait réaliser lors du stage.

## **S4 : Émerger / S'intégrer**

La poursuite des travaux engagés en semestre 3 fait émerger le profil singulier du futur diplômé et favorise son intégration professionnelle (stage).

## Troisième année

### *Mémoire (S5) et Projet (S6)*

Le DN MADE s'attache à préparer les étudiants, tant à la poursuite d'études supérieures qu'à l'insertion professionnelle directe à l'issue de celui-ci.

Le mémoire et le projet s'inscrivent dans la logique de ce cycle de formation professionnalisant, ouvert sur les réalités des métiers d'art et du design et visant l'acquisition des outils et des méthodes de spécialité.

#### **Organisation pédagogique**

Si le mémoire et le projet occupent une place centrale et déterminante en troisième année, des projets complémentaires ou parallèles peuvent être menés afin de favoriser l'acquisition et la consolidation des connaissances et l'exercice des compétences.

### *Le mémoire en DNMADE*

#### **Cadre des épreuves d'examen**

L'attention lors de l'évaluation du mémoire est portée sur les compétences visées ci-après :

- capacité à construire une pensée créative articulée à un contexte d'étude et à des références culturelles issues des champs de l'art, de la technique, des métiers d'art et du design ;
- aptitude à construire une pensée propice à la définition et/ou enrichissement d'un projet dans le domaine de spécialité choisi ;
- produire un contenu écrit et graphique dont les qualités didactiques de rédaction et d'édition sont pensées en adéquation avec le thème et le propos soutenus.

Le mémoire privilégie une forme construite harmonisée favorisant la publication (plan, support, résumé, bibliographie).

L'évaluation porte également sur la capacité du candidat à respecter des règles déontologiques fondamentales quant à la citation des sources utilisées, et sur la justesse des modalités de construction de son travail (références, légendes, notes de bas de page, hiérarchie typographique, citations, clarté et lisibilité...).

**Le mémoire est doublé d'un "abstract", version anglaise résumée de l'argumentation du projet, et est présenté à l'oral au sein de l'EC 22.4 Langues vivantes étrangères.**

## *Le projet en DNMADE*

« L'évaluation du projet de diplôme, qu'il soit personnel ou mené collectivement, est portée sur les objectifs de compétences visés ci-après :

- la transmission: le projet assure une pérennité et une excellence de compétences, de savoir-faire et de transmission de savoirs liés aux métiers d'arts et au design (geste, savoirs patrimoniaux, méthodes de conception) ;
- la création: le projet démontre les capacités à définir un territoire de recherche, le développement d'une attitude créative propre à l'étudiant, la capacité à échanger avec des partenaires (analyse, repérage de besoins, créativité en partenariat) et les moyens de communication adéquats pour porter une démonstration ;
- l'innovation: le projet s'inscrit dans une dynamique contemporaine et distanciée vis à vis de l'histoire des métiers d'art et du design (dimension exploratoire et expérimentale de l'étude, ancrage dans une actualité de l'innovation culturelle, artistique, technologique, industrielle, éthique et sociétale) ;
- le partenariat : le projet démontre une aptitude à la démarche de création menée collectivement (articulation de la recherche créa-

tive en métiers d'art et design en lien avec un contexte réel, collaboration avec des partenaires extérieurs lors des diverses phases de construction du projet, association avec d'autres créateurs et démarche de co-création) ;

- la communication et la médiation du projet en cohérence avec la démarche et les objectifs visés par le candidat ;
- la capacité à discuter la production avec le jury, à la considérer lors de la soutenance comme un tremplin plutôt que comme une fin. »

**Le projet concentre création, recherche et développement ; il est conçu et réalisé en 3<sup>e</sup> année à un niveau professionnel, en relation avec le domaine de création choisi par l'étudiant.**

Qu'il s'agisse de constituer une pièce maîtresse du portfolio ou d'une première étape vers la définition d'un territoire de recherche pour la poursuite d'étude, ce projet démontre les capacités de l'étudiant à :

- Révéler un profil créatif ;
- Définir un positionnement en tant que créateur de formes, de fonctions, d'artefact(s) ;
- affirmer une position engagée dans les champs de la création (métiers d'art et/ou design) ;
- Identifier un problème pour lequel les métiers d'art et le design peuvent apporter une panoplie de solutions ;
- Définir les meilleures solutions concrètes, incarnées par la production d'artefacts, d'objets, de produits, de services, de systèmes innovants ;
- Développer une capacité à construire une médiation informative et didactique à propos d'une démarche de création, d'un processus créatif ;
- Être en mesure d'exposer, expliquer, défendre le projet présenté et d'en débattre ;
- Présenter au sein d'une production textuelle aussi bien les ancrages théoriques et historiques, que l'argumentation factuelle de

tout un processus ;

– Être capable de construire, développer et médiatiser un processus de création en équipe pluridisciplinaire.

***Le mémoire ainsi que le projet MADE font l'objet d'une évaluation ponctuelle sous la forme d'une soutenance orale devant un jury.***

**Le Mémoire est évalué à la fin du semestre 5.**

**Le Projet quant à lui, est présenté et soutenu à l'issue du 6e semestre.**

NB : une session de rattrapage peut être organisée avant fin septembre, si le jury décide de demander un complément au candidat.

Rédaction largement inspirée d'informations provenant du site national Design & Métiers d'Art ainsi que des documents et notes d'accompagnement produits par notre Inspection Générale.



## Organisation de L'Établissement



### *Contacts :*

Téléphone : +33 (0)4 71 48 28 18 (standard)

Adresse mail académique : 0150047V@ac-clermont.fr

Site internet : [www.lycee-stgeraud.com](http://www.lycee-stgeraud.com)

## ***Horaires d'ouverture***

matin : 8h - 12h du lundi au vendredi

Après-midi : 13h - 18h du lundi au jeudi, 13h - 15h30 le vendredi

## ***Horaire des cours***

Les cours débutent à 8h tous les jours (sauf le lundi à 10h) et finissent à 17h50 (sauf le vendredi à 15h)

## ***Equipe administrative***

### **Direction**

**Chef d'Établissement** : M. Bernard LAURENT

direction@lycee-stgeraud.com

**Directeur Adjoint** : M. Olivier ANTONY

adjoint@lycee-stgeraud.com

### **Secrétariat**

Mmes Catherine COMTET et Nathalie MIELGO

secretariat@lycee-stgeraud.com

### **Comptabilité**

Mme Annie LESPINE

comptabilite@lycee-stgeraud.com

### **Vie scolaire et étudiante**

Mmes Véronique ARGHIROPOULOS et Catherine JOUBERT

viescolaire@lycee-stgeraud.com

## *Vie étudiante*

### **Extraits du Règlement Intérieur :**

Notre établissement est non seulement un lieu de travail, mais aussi un lieu de vie communautaire, cherchant à donner à chacun, par un souci pédagogique et éducatif constant, les éléments de savoir, de savoir-faire et de savoir-être indispensables à l'épanouissement de la personne.

Pour réaliser les objectifs énoncés, des exigences essentielles doivent être respectées, en particulier en ce qui concerne le respect des personnes, du matériel et des locaux pédagogiques.

### **ASSIDUITÉ ET PONCTUALITÉ**

L'obligation d'assiduité et de ponctualité consiste à se soumettre strictement aux horaires d'enseignement définis par l'emploi du temps. Elle implique également d'accomplir les travaux qui sont demandés par les enseignants.

**Les formations en post bac ne peuvent s'envisager « en pointillés » et l'assiduité est indispensable pour réussir.**

### **PERMANENCES - RÉCRÉATIONS – SELF**

S'il n'y a pas cours, les étudiants peuvent quitter l'établissement à condition d'être présents et ponctuels au prochain cours. Ils gardent la possibilité de rester dans leur salle de cours pour travailler.

Les étudiants ont la possibilité de sortir de l'enceinte du lycée pendant les récréations mais pour des raisons de sécurité ils ne doivent pas rester attroupés.

Les étudiants qui souhaitent prendre le repas de midi au lycée doivent s'inscrire et acheter leur ticket à la vie scolaire avant 9h00 le jour-même.

## **Erasmus+**

**Titulaire de la Charte Erasmus+ pour l'Enseignement Supérieur, le Lycée St Géraud est membre d'un consortium dont la finalité est de faciliter les périodes de formation initiale ou en entreprise dans les pays de l'Union Européenne.**

La Charte Erasmus+ est disponible sur le site Internet de l'établissement (n° 256480-EPP-1-2014-1-FR-EPPKA3-ECHE)

**Les périodes de formation « Semestre »** se déroulent au sein d'établissements européens d'enseignement supérieur avec lequel des accords inter-institutionnels ont été signés : l'Université de Ljubljana en Slovénie, l'ESDI de Barcelone en Espagne et l'ESA Le 75 à Bruxelles en Belgique. De nouveaux accords peuvent être signés selon les opportunités initiées par les étudiants ou l'établissement. Les acquis de la formation validés par l'établissement partenaires sont ensuite reconnus pour le DN MADE.

**Les stages quant à eux peuvent se dérouler dans des entreprises, des institutions, des collectivités territoriales ou des associations.** Parmi les destinations régulières, la Roumanie (Medias et Sibiu), l'Espagne (Tolède, Grenade, Madrid), la Grande-Bretagne (Manchester, Glasgow), l'Irlande (Dublin); les Pays-Bas (Twente), et le Belgique (Bruxelles).

Les stages doivent avoir une durée de 2 mois minimum et peuvent aller jusqu'à 3 mois.

## *Partenariat International*

Université de Ljubljana (Slovénie)

ESDI de Barcelone (Escola Superior de Disseny-Universitat Ramon Llull)

ESA le 75 - Bruxelles (Belgique)

SEDU (Seinajoki - Finlande)

Glasgow Kelvin College (UK)

Electric Honey (Label Musical - Glasgow)

Zorobabel - Bruxelles.

Ear to the Ground - Manchester

## *Membre du Campus Design Matériaux et Innovation* Région Auvergne Rhône-Alpes

Et pour trouver d'autres réponses :

*Site national Design et Métiers d'Art*

(<https://designetmetiersdart.fr/>)

