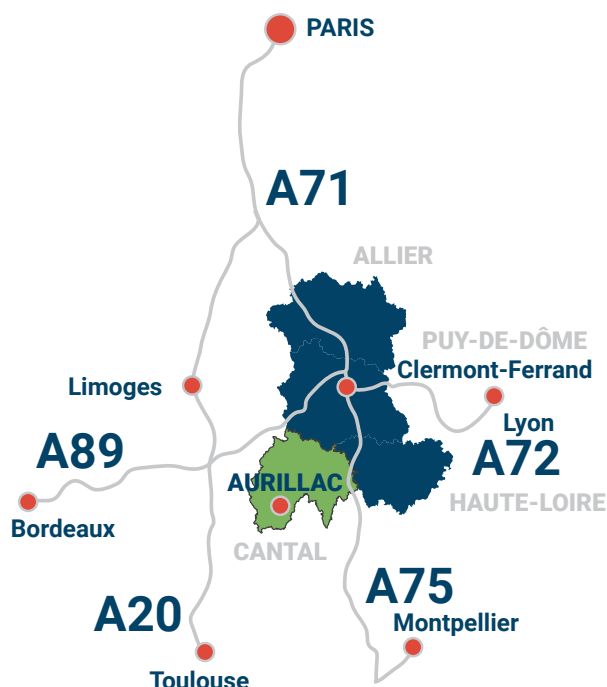




Livret d'accueil de l'Étudiant **DN MADE**

BIENVENUE AU LYCÉE SAINT-GÉRAUD

VENIR DANS LE CANTAL



En Voiture

Paris - Clermont-Ferrand

Barcelone

(A71 - A75)

Paris - Limoges - Toulouse

(A20)

Bordeaux - Clermont-Ferrand

Lyon

(A89 - A72)

Préparez votre itinéraire :

www.viamichelin.fr

En avion

Aéroport d'Aurillac-Tronquières

Vol quotidien Paris-Aurillac :

Départ Paris Orly-Ouest

Arrivée Aurillac :

Lundi au Vendredi :

09h05 - 10h25

Lundi au Vendredi & Dimanche :

20h05 - 21h25

Départ Aurillac

Arrivée Paris Orly-Ouest :

Lundi au Vendredi :

07h05 - 08h30

Lundi au Vendredi & Dimanche :

18h05 - 19h30

Renseignements et réservation

www.chalair.fr

www.airfrance.fr

En train

Gare d'Aurillac

Préparez votre itinéraire :

www.voyages-sncf.com

LIENS UTILES



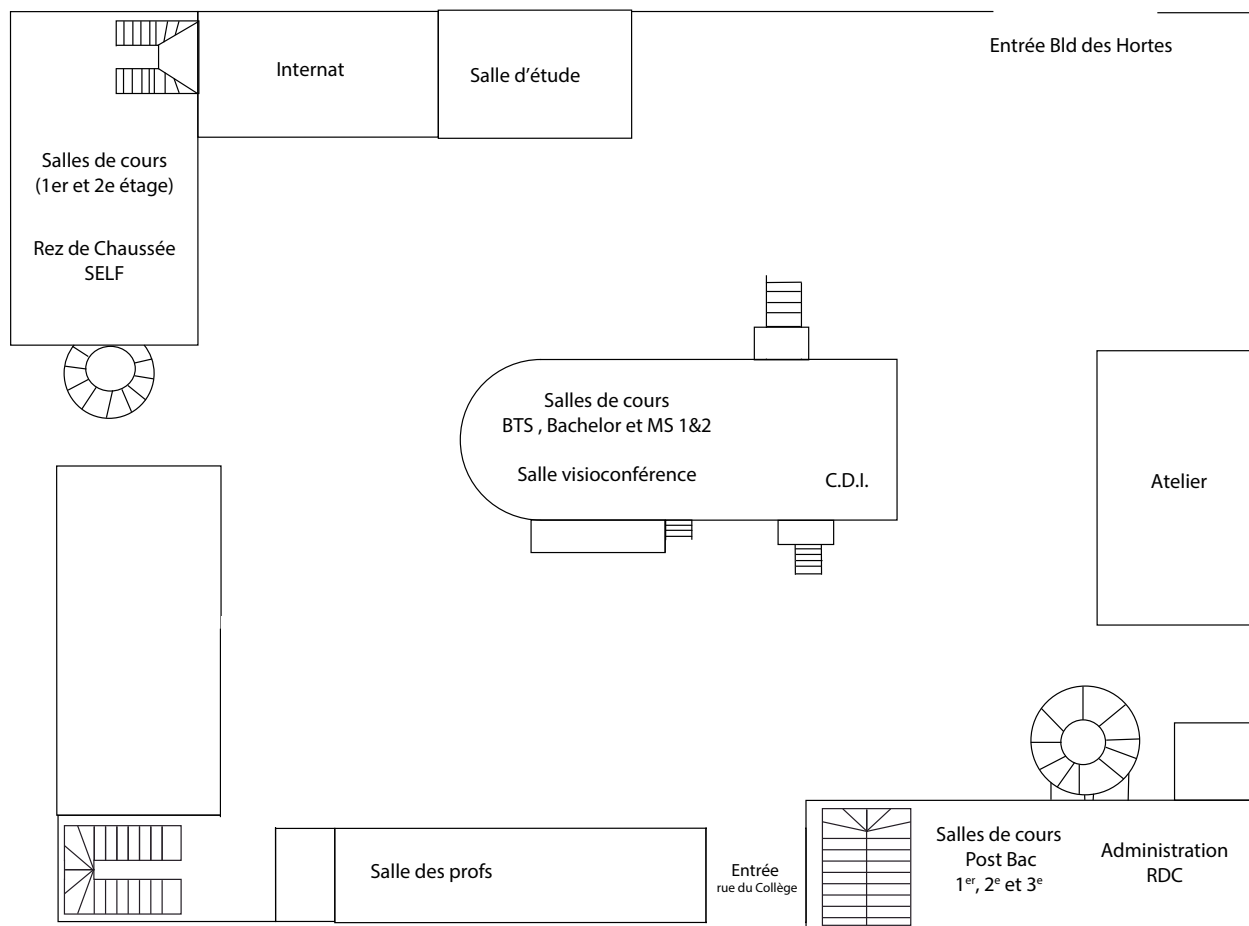
Ville d'Aurillac : www.aurillac.fr

Communauté d'Agglomération : www.caba.fr

Conseil Départemental : www.cantal.fr

L'ÉTABLISSEMENT

PLAN DE L'ÉTABLISSEMENT



L'ADMINISTRATION

Chef d'établissement : **Bernard LAURENT**
Adjoint de Direction : **Olivier ANTONY**
Accueil - Secrétariat :
Nathalie MIELGO - Cathy COMTET
Comptabilité : **Annie LESPINE**
Vie Scolaire :
Coordonnatrice : **Catherine JOUBERT**
Assistants d'éducation : **Véronique ARGHIROPOULOS - Jérôme PUEL**
Éducateur conseil : **Jérôme Gattier**
Internat :
Surveillante de nuit : **Chantal FRANC**
Responsable : **Isabelle BOUTAL**
Coordination pédagogique :
Lycée professionnel : **Bruno VERGER**
Lycée technologique : **Nathalie CARRIÉ**
BTS Com. et Bachelor : **Magali LAFFAIRE**
DN MADE Graphisme : **Barbara GABRIAC**
DN MADE Numérique : **Marie-Laure THOMAS**
DN MADE Matériaux : **Nathalie MOINS**
Responsable Apprentissage : **Philippe GILLES**

ENT école directe

Outil privilégié de la communication entre étudiants (et leur famille) et enseignants ou administration, vous y accédez grâce à des identifiants communiqués en début d'année.

<https://www.ecoledirecte.com/>

Lycée de la Communication Saint-Géraud

23, rue du collège

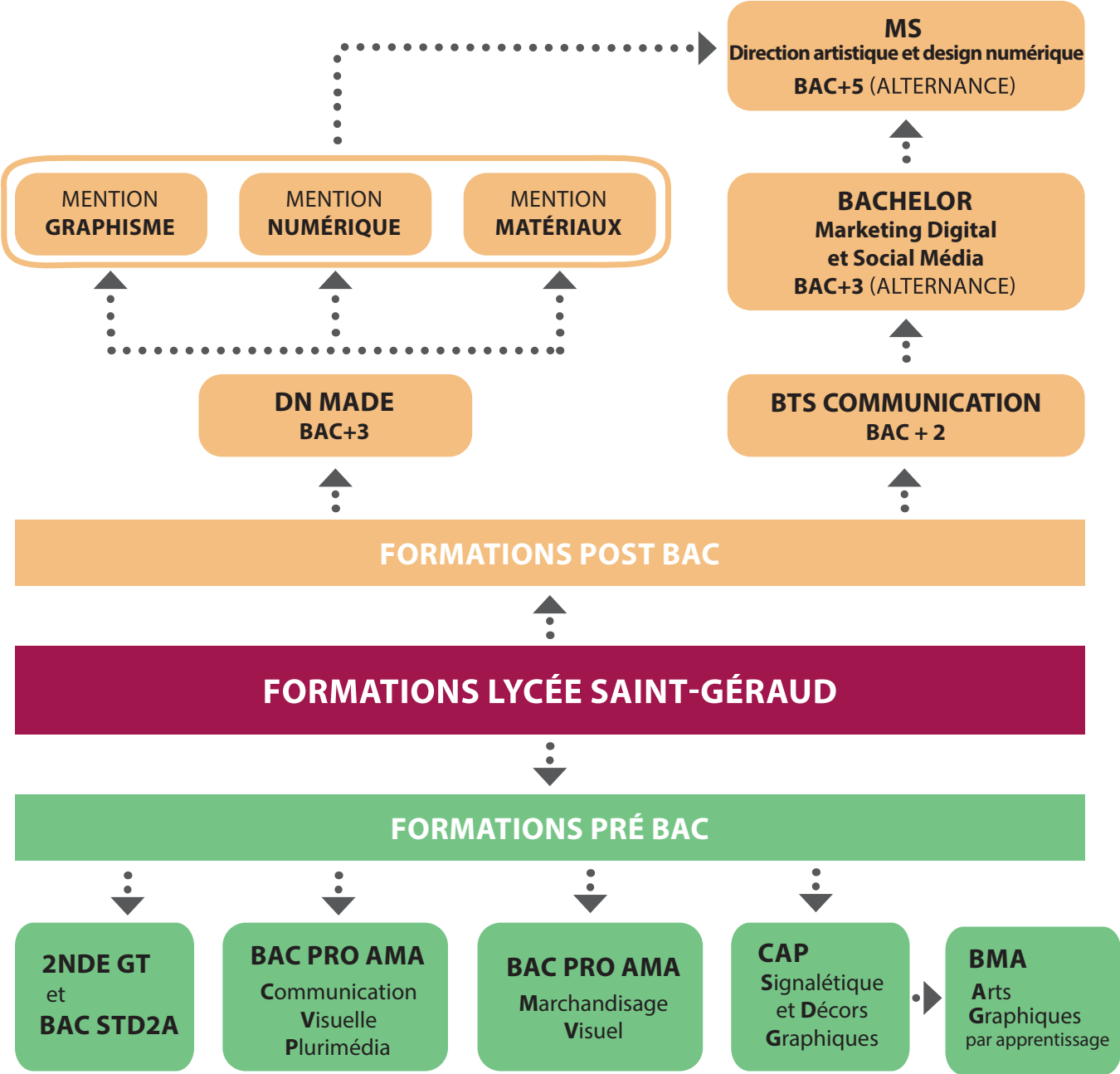
15013 AURILLAC Cedex

www.lycee-stgeraud.com

Téléphone : 04 71 48 28 18

Mail : 0150047V@ac-clermont.fr

L'OFFRE DE FORMATION DE L'ÉTABLISSEMENT



PROJET ÉDUCATIF

Depuis plus de 30 ans, le lycée St-Géraud propose des formations dans les domaines du Design, des Métiers d'Art et de la Communication. Cette spécificité attire des élèves et étudiants de toute la France, sous statut scolaire ou par apprentissage, créant un contexte favorisant un esprit collectif propice au développement individuel de chacun.

L'Art de Construire Ensemble

Un citoyen, un adulte, un humain, un professionnel, un jeune, un individu,...

Notre établissement permet à chacun d'être acteur dans un collectif favorisant la mutualisation des compétences, l'entraide et la diversité en respectant l'identité et le rythme du développement de chacun. Que chacun ait sa libre pensée et sa libre conscience.

S'ouvrir et Découvrir

Un ancrage territorial (partenariats, réseaux artistiques et culturels. L'environnement professionnel et institutionnel)
Une ouverture à l'International.

Vivre ensemble et Partager

L'Art de Construire à Dessein

Nos formations permettent à chacun de développer son propre parcours de vie, de professionnel et de citoyen. Création, innovation, et accompagnement trouvent leur concrétisation dans des projets réels, avec l'implication de nombreux partenaires professionnels et culturels.

Créer et Innover

Au niveau pédagogique :
En vie scolaire
Des associations internes à l'établissement

Accompagner et Former

Ce projet éducatif s'augmente d'actions dans le cadre des cours ou en extra scolaire, notamment au travers du Volet Culturel, de l'ouverture à l'internationale et des associations de l'établissement.

LE VOLET CULTUREL

La vie culturelle est dans l'ADN des formations spécialisées dans la communication et les arts appliqués du lycée St-Géraud.

Elle se développe grâce à l'engagement d'enseignants ; à la participation depuis plusieurs années au dispositif : Volet culturel et à des liens tissés au fil du temps avec les institutions artistiques d'Aurillac et de la région.

Elle est une manière d'augmenter la proposition pédagogique de l'enseignement à travers des actions réelles, motivantes pour les apprenants, et des rencontres diversifiées tant humaines, culturelles en construisant des approches professionnelles.

La pérennité des actions est assurée par le biais d'associations qui développent et initient régulièrement de nouveaux partenariats et actions en collaboration avec des musées, théâtre, médiathèque, salle de concert, festival de musique, festival de BD, cinéma, résidence compagnie de théâtre de rue...

Elle se matérialise au sein d'atelier ouvert à tous les élèves et étudiants (radio, édition...) et/ou de projets proposés à des groupes classes au gré des actualités culturelles (événement, exposition, workshop...).

ERASMUS ET L'INTERNATIONAL

La stratégie d'ouverture à l'international du Lycée St-Géraud

Le lycée de la Communication St-Géraud s'implique dans l'ouverture à l'international depuis 2009, notamment par son adhésion aux programmes de mobilité de l'Union Européenne, Léonardo Da Vinci et Erasmus, puis Erasmus+.

Il s'agit d'un enjeu majeur pour l'établissement du fait de sa situation géographique enclavée (au cœur de la Région Auvergne), et des formations qui y sont dispensées. En effet, principalement centrées sur le Design, les Arts Appliqués et les Métiers d'Art, ces formations s'appuient sur un partenariat professionnel et culturel local et régional fort et ancré dans la durée.

Notre stratégie d'ouverture à l'international s'appuie sur les programmes Erasmus et Léonardo Da Vinci depuis plus de 10 ans, d'abord par la mobilité de stage en lycée professionnel (7 programmes successifs entre 2009 et 2019), que nous avons étendu au post Bac (Charte Erasmus de 2010 à 2013, puis de 2014 à 2020).

Depuis 2011, nous sommes membres d'un Consortium porté par l'ITEC Boisfleury-Philippine Duchesne de La Tronche dans l'Isère (38), avec les établissements Lycée St Louis-St Bruno de Lyon et Lycée St Ambroise de Chambéry. Ces 4 établissements proposent à leurs étudiants la possibilité d'effectuer leurs stages en Europe, et depuis 2020, d'effectuer un semestre d'étude à l'étranger.

Grâce au volet international de notre projet d'établissement, nous souhaitons développer notre image dynamique d'établissement porté sur l'ouverture, tant au niveau local qu'international. Notre volonté est d'ouvrir la mobilité internationale à tous les élèves et étudiants. C'est pourquoi nous développons des projets pour le Lycée Professionnel comme pour le postbac, qui sont présentés dans la rubrique consacrée à Erasmus+.

LES ASSOCIATIONS DE ST-GÉRAUD

SG Éditions

L'association SG Éditions a pour mission de valoriser les projets réalisés sous de multiples formes par le lycée et de prendre activement part à la vie culturelle locale via des événements en tous genres.

- un magazine trimestrielle : SG MAG et son studio SG RADIO

https://www.youtube.com/channel/UCBLVr-0HPgEkK_VIWdV60Ug

- Des rendez-vous culturels publics tout au long de l'année

- un cycle de conférences et rencontres

- Des publications : *Presque BD*, etc.

SG Factory

Sous l'intitulé SG Factory sont regroupées les productions mêlant Arts graphiques et Musiques actuelles. Majoritairement issues des filières professionnelles, les travaux SG Factory s'inscrivent dans une démarche pédagogique initiée depuis 2003 avec la Coopérative de Mai, à Clermont-Ferrand. ...

Au-delà de la Coopérative de Mai, d'autres partenariats ont été créés au fil des ans, dans la région et au-delà : Théâtre municipal d'Aurillac, festival Hibernarock (Cantal), festival Europavox (Clermont-Ferrand), mais aussi le label Electric Honey à Glasgow (!), dans le cadre de projets Erasmus qui amènent régulièrement profs et élèves jusqu'en Écosse.

Après une belle série de livres illustrés et de vidéo-clips, c'est désormais la pratique de la sérigraphie qui mobilise l'essentiel de l'énergie SG Factory, comme l'atteste le Facebook affilié à cette petite entreprise (qui, comme chacun sait, ne connaît pas la crise...).

LES ASSOCIATIONS ÉTUDIANTES ET DES FORMATIONS

Le BDE

Le Bureau des étudiants offre aux étudiants la possibilité d'organiser des moments conviviaux et d'envisager des actions communes, soit pour créer du lien, soit pour récolter des fonds en vue de mutualiser des achats matériels, ...

En parallèle **les associations des formations** ont pour vocation d'organiser des actions en relation avec les projets pédagogiques afin de financer des voyages scolaires en France et/ou Europe. L'occasion de rencontrer des professionnels, d'enrichir ses références artistiques, et de se familiariser à d'autres cultures.

Com'ncó - l'association BTS Communication

page facebook : BTSCommunicationSaintGeraud

compte Instagram : bts_com.sg

Contrefaçon - l'association des DNMADE Matériaux

page facebook : AssociationContre_façon

compte Instagram : dnmade.mat.textile

Pixel- l'association des DNMADE Numérique

page facebook : en construction

compte Instagram : en construction

Les mines graphik - l'association des DNMADE Graphique

page facebook : en construction

compte Instagram : en construction

Livret de la formation

DN MADE

Le diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE)

vise l'acquisition de solides connaissances et de compétences professionnelles dans les différentes spécialités des métiers d'arts et du design.

Le DNMADE s'adresse à des bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués tels que les brevets des métiers d'art. Le DN MADE s'obtient à l'issue d'un cycle de formation en trois années et confère le grade de licence.

L'identité et la flexibilité des parcours se définissent par la maîtrise conjointe des processus de conceptualisation dans les grands champs de la création ainsi que des processus de production/fabrication spécifiques. Ce positionnement favorise les liens « conception/création » et « production/fabrication/mise en œuvre » ; il reflète la diversité des parcours métiers d'art et design.

Il s'agit par conséquent de former des futurs professionnels capables, au sein d'une équipe pluridisciplinaire, de mettre en synergie les différentes interfaces qui participent à l'élaboration des processus de création et de fabrication d'artefacts, de produits de nature et statut divers dans les champs des métiers d'art et du design.

BAC +3

LES 4 PÔLES D'ENSEIGNEMENT DU DN MADE

I. Enseignements génériques :

- **Culture des arts, du design et des techniques** : acquérir une culture artistique fondamentale puis plus spécifique aux métiers d'art et du Design par des savoirs théoriques, notamment historiques, esthétiques, sociologiques et techniques.
- **Lettres** : Enrichir une culture littéraire et cinématographique critique, développer différents modes d'expression et adopter des méthodes de recherches documentées efficaces
- **Philosophie** : Mobiliser une culture philosophique exigeante et en maîtriser les concepts, définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux. Énoncer, argumenter et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet. Engager une compréhension du monde contemporain dans ses composantes historiques et sociétales et s'y inscrire de manière critique.

II. Enseignements transversaux

- **Outils d'expression et d'exploration créative** : Mobiliser des savoir-faire techniques et artistiques afin de communiquer de manière sensible et/ou conventionnelle ses démarches et projets dans le domaine du Design.
- **Technologie et Matériaux** : Connaître et interagir avec l'ensemble des matériaux et des processus de fabrication entrant dans la réalisation et la production industrielles ou artisanales d'un projet de Design.
- **Outils et langages numériques** : Obtenir des compétences techniques et des savoir-faire par l'exploration de logiciels ou de protocoles dédiés et en faire des outils de création au service de projets de Design.
- **Langues vivantes** : Amener l'étudiant vers l'autonomie dans les 5 compétences (compréhension de l'écrit, compréhension de l'oral, expression orale en continu et interaction orale).
- **Contextes économiques et juridiques** : Connaître les éléments contextuels dans les domaines économiques et juridiques afin de mener à bien des projets en Design dans leur dimension financière (devis, factures, rémunération...) ainsi que dans la protection des créations visuelles (droit d'auteur...) tout en respectant le cadre légal défini par la loi (droit à l'image par exemple).

III. Enseignements pratiques et professionnels :

- **Techniques et Savoir-Faire** : Faire appréhender les différentes étapes de conception, de réalisation, d'évaluation et de communication permettant de répondre de façon singulière à une commande de Design.
- **Pratique et Mise en Œuvre du Projet** : Mettre en œuvre et éprouver de façon ponctuelle puis synthétique les différentes étapes et dispositifs d'une démarche de création afin d'apporter des réponses conceptuelles, sensibles et pratiques adaptées à une commande de Design.
- **Communication et Médiation du Projet** : Comprendre les enjeux et mettre en œuvre les moyens d'une présentation pluri média d'un projet de Design ainsi qu'en formaliser, produire et prononcer le discours d'accompagnement.

CALENDRIER DES STAGES

DNMADE 1^{ère} année : 70h en S2 sur le mois de juin

DNMADE 2^e année : 8 à 12 semaines de juin à septembre

DNMADE 3^e année : 4 semaines en février

Liste des compétences du DN MADE

Le DN MADE répond aux objectifs du grade licence et aux critères de l'arrêté du 27 janvier 2020 relatif au cahier des charges des grades universitaires. 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). Texte extrait du site designetmetiersdart.fr

Blocs communs à l'ensemble des mentions de DN MADE

BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence

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.

BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

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

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

BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel

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

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

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

BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse

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

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

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation

Développer une argumentation avec un esprit critique

BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]

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

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

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

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

BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art

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

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

BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art

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

Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe

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

Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.

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

Livret de la formation

DN MADE GRAPHISME

Les objectifs :

- Développer votre sens créatif, en particulier à travers le dessin.
- Acquérir les outils traditionnels et contemporains nécessaires à la conception et à la réalisation de réponses à des problématiques de Design Graphique.
- Savoir évaluer, faire évoluer et produire des réponses.
- Mener à bien des commandes de Design Graphique en apportant des réponses divergentes et opérantes.
- Coordonner, planifier, budgétiser et contrôler les différentes étapes d'un projet de Design Graphique, Faire le lien entre le commanditaire et les différents intervenants.
- Acquérir une solide culture historique et en particulier dans les domaines du graphisme et de la typographie.

BAC +3

LISTE DES COMPÉTENCES DU DN MADE

pour la mention Graphisme

BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du graphisme

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'image et de ses composants.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de design graphique
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design graphique

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques du design graphique et de la communication.
- Développement d'une culture professionnelle du graphisme et de la communication (photographique, littéraire, typographique, artistique et des arts visuels ...)

BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du graphisme

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, auteur, technicien, imprimeur, sous-traitants, directeurs techniques, directeurs marketing, diffuseurs et selon l'ampleur du projet sociologue, sémiologue, philosophe...

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

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

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

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

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

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

BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme

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

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet de design graphique selon des critères explicités.

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

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

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

Livret de la formation

DN MADE NUMÉRIQUE

Les objectifs :

- Développer une démarche de projet et des compétences de conception de produits numériques multimédia.
- Savoir mettre en lien des savoirs et disciplines complémentaires au service d'un projet.
- Mettre en place une veille technologique et culturelle permanente, communiquer autour d'un concept.
- Démontrer une pratique graphique et plastique personnelle.
- Produire des solutions de communication permettant de répondre aux attentes des commanditaires.

BAC +3

LISTE DES COMPÉTENCES DU DN MADE

pour la mention Numérique

BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du numérique

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'environnement numérique.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de design numérique
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design numérique

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques du design numérique
- Développement d'une culture professionnelle du numérique et de la communication (design de produits et de service, audiovisuelle, photographique, littéraire, typographique, artistique et des arts visuels ...)

BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du numérique

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, ...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design numérique.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, les séquences, les arborescences, ...) et les usages, l'expérience -utilisateurs...).

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

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

Rechercher des architectures, des interfaces et environnements numériques; argumenter ses choix de création et de conception au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

Mettre en œuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de : design numérique : narrations, interactivités, communication et multimédia, motion design et design sonore, jeux vidéo, documentaires interactifs, habillage, créations éditoriales numériques et interactives, interfaces site web, animations, dispositifs interactifs physiques, objets connectés...

BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant du numérique

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design numérique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet de design numérique selon des critères explicités.

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

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les usages, l'environnement des supports et dispositifs numériques et les pratiques de développement durable.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Livret de la formation

DN MADE MATÉRIAUX

Les objectifs :

- Développer et mener une démarche de création et de conception.
- Accroître une culture artistique et générale personnalisée.
- Maîtriser les techniques de fabrication et les logiciels spécifiques.
- Acquérir des connaissances techniques et technologiques propres au secteur.
- Prendre en compte les contraintes économiques et de faisabilité.
- Communiquer visuellement et textuellement un projet, développer une argumentation.
- Coordonner, planifier, budgétiser et contrôler les différentes tâches de création, de production et de diffusion.
- Mettre en place une veille technologique, artistique et tendance permanente.
- Aiguiser votre posture professionnelle et construire des préoccupations personnelles.

BAC +3

LISTE DES COMPÉTENCES DU DN MADE

pour la mention Matériaux

BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers des matériaux

Faire état d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante du matériau : bois; céramique; métal; laque; textile; verre et cristal ainsi que des matériaux associés.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de mise en œuvre de matériaux
- dans la gestion de projet de mise en œuvre de matériaux

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

Maîtrise des outils, protocoles et techniques du matériau.

Développement d'une culture professionnelle des matériaux (artistique, technologique, historique, sociétale, esthétique, économique et environnementale.) et constitution d'une matériauthèque.

BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des matériaux

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : clients, commanditaires, équipes pluridisciplinaires, spécialistes, artisans, techniciens et, selon l'échelle du programme : consultants, architectes d'intérieur, bureau de style, acheteurs matière, conservateurs, collectionneurs, historiens.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine des matériaux relevant des procédés de travail artisanaux et industriels.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte la dimension physique, technologique, voire mécanique du ou des matériau(x), les process, l'aspect sensible, plastique, tactile, volumique, l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur aspect signifiant, l'usage et le rapport à l'environnement (cycle de vie, écoconception).

Au regard de la demande initiale, cahier des charges, commande, appel d'offre, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet de mise en œuvre du matériau.

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

Rechercher des méthodes d'intervention et de fabrication, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D.

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de mise en œuvre de matériaux

BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant des matériaux

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de matériaux en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet de mise en œuvre du matériau selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet de mise en œuvre de matériaux est bien en adéquation avec la demande initiale, son économie générale et les règles et normes en vigueur.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation et de production du projet relevant de mise en œuvre de matériaux.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés: clients, commanditaires, équipes pluridisciplinaires, spécialistes, artisans, techniciens et, selon l'échelle du programme : consultants, architectes d'intérieur, bureau de style, acheteurs matière, conservateurs, collectionneurs, historiens.

lycée
st-géraud
métiers d'art
design et
communication

23, rue du Collège
15013 AURILLAC Cedex
www.lycee-stgeraud.com