

---

# CATALOGUE DE COURS

---

DNMA De **2ème année**  
mention *Numérique*

---

Parcours

**DESIGNER GRAPHIQUE OPTION MOTION DESIGN**  
**DESIGNER GRAPHIQUE OPTION DESIGN D'INTERFACE**

---

**Avant-propos** Le Diplôme National des Métiers d'Arts et de Design est une formation sur 3 ans, à plein temps.

La mention Numérique propose 2 parcours :

- designer graphique option motion design
- designer graphique option design d'interface

En tant que designer graphique numérique, l'étudiant-e suit toutes les étapes d'un projet, de sa conception à sa réalisation. Quel que soit le parcours choisi, qui le spécialise, il-elle aborde notamment le graphisme, la création d'images, de messages et de contenus audio-visuels, la conception d'interfaces, la direction artistique, le motion design.

Le projet de design au cœur du dispositif pédagogique global, est enrichi des autres enseignements venant se greffer en prolongement, en accompagnement, ou en acquisitions fondamentales.

---

**Parcours DESIGNER GRAPHIQUE  
OPTION DESIGN D'INTERFACE**

Effectif : 8 étudiant-e-s

Le designer graphique numérique interactif donne forme et vie à des dispositifs dans des champs prospectifs et secteurs émergents : applications mobiles, design web, jeux vidéo, AR, VR, environnements immersifs.

Scénarisation et animation d'interfaces multisupports : UX/UI design, game design, narration interactive, édition numérique inscrits dans des champs professionnels et socio-culturels variés.

---

**Parcours DESIGNER GRAPHIQUE  
OPTION MOTION DESIGN**

Effectif : 8 étudiant-e-s

Le motion designer donne forme à des éléments graphiques en mouvement pour produire du sens dans des projets audio-visuels.

Il engage une réflexion créative sur l'image animée, la typographie en mouvement et le design sonore, la réalisation d'habillages de chaînes et de programmes, de génériques de films ou de vidéos/teasers, d'identités visuelles, d'illustrations adaptées à tous les médias numériques, productions artistiques et événementielles.

---

---

# DEUXIÈME ANNÉE (S3 / S4)

---

Parcours

**DESIGNER GRAPHIQUE / MOTION DESIGN**

**DESIGNER GRAPHIQUE / DESIGN D'INTERFACE**

---

Les 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> semestres sont ceux de l'approfondissement et de la spécialisation dans le domaine du design graphique numérique. L'étudiant commence à préciser ses choix de domaines de création spécifiques : motion design et design d'interface.

Dans le prolongement de la première année, la transdisciplinarité nourrit les différents enseignements : génériques, transversaux, pratiques et professionnels.

Les enseignements se déclinent en semaines, en quinzaines, en mois ou en semestre. Le volume horaire est ici rapporté à la semaine :

**ENSEIGNEMENTS  
GÉNÉRIQUES**

**Humanités et cultures**

Lettres

Philosophie

**Culture des Arts, du Design et des techniques**

**ENSEIGNEMENTS  
TRANSVERSAUX**

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

**Technologie et matériaux**

**Technologie et matériaux - Labo Son**

**Outils et langages numériques**

**Langue vivante (anglais)**

**Contextes économiques et juridiques**

**ENSEIGNEMENTS PRATIQUES  
& PROFESSIONNELS**

**Savoir-faire et excellence technique**

**Pratique et mise en œuvre du projet**

**Démarche de recherche**

**Parcours de professionnalisation & poursuite d'études**

---

---

## APERÇU DE L'ANNÉE

- MICRO-PROJETS ET PROJETS** Aux semestres 3 et 4, des micro-projets et des projets sont proposés aux étudiants qu'ils soient fictifs ou de commande en partenariat. Il s'agit d'approfondir les démarches de conception en design numérique, de l'enquête au brief, de l'exploration et de la recherche au développement d'une idée, de la direction artistique à la production d'argumentaire, de la présentation de ses recherches à leur réalisation finalisée.
- ENTRETIEN-BILAN** L'étudiant sera aussi amené à élaborer un cahier des charges, un programme, une stratégie de création et à conduire l'ensemble d'un projet, de la conception à la réalisation. Un entretien entre l'étudiant et l'équipe pédagogique a lieu à la fin de chaque semestre. Différents travaux sont présentés à l'oral par l'étudiant donnant lieu à un échange et à l'établissement d'un bilan personnalisé. Celui-ci aide l'étudiant à affiner son projet professionnel en fonction de ses compétences et de sa singularité, développées dans les différentes productions présentées.
- WORKSHOPS** L'organisation de workshops vise à favoriser l'ouverture et le travail collaboratif par des travaux en équipes mixtes : motion /interface sur des concours, des partenariats ou encore des spécialités de pointe du numérique (codage, processing, javascript, gamedesign, VR, AR, réalité augmentée...)
- STAGE** À fin du quatrième semestre, un stage en situation professionnelle (entre 12 et 16 semaines) est prévu de manière à mettre en oeuvre les acquis de la formation et à aider l'étudiant à orienter son choix de projet de diplôme.
- ÉVÉNEMENTS** L'école Estienne offre de nombreux événements auxquels peuvent être associés, à divers titres les étudiant-e-s, notamment les Estiennes, les portes ouvertes, Presse-Citron et le Printemps de la Typo.
- AVANT-PROJET** Le quatrième semestre engage un questionnement personnel de la part de l'étudiant afin de définir le contexte, les enjeux, le domaine d'application de son mémoire et de son projet de diplôme.

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 9 / UE 13 Humanités et cultures
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 9.1 / EC 13.1 HUMANITÉS - LETTRES</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	2 heures semaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<p><b>S3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Systématiser l'approche des projets par une réflexion théorique et sensible ;</li> <li>- Développer la culture générale et enrichir les pratiques de design des apports de la littérature et des sciences humaines.</li> </ul> <p><b>S4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Initiation à la méthodologie de recherche en vue du mémoire de S5 ;</li> <li>- Pratique de l'écriture créative dans la perspective d'un transfert sur support numérique.</li> </ul>
<b>compétences visées</b>	<p><b>S3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mise en place d'un recul et d'un discours critique sur ses pratiques d'écriture ;</li> <li>- Méthodologie : capacité à définir un objet de recherche et à mobiliser des apports variés.</li> </ul> <p><b>S4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Approfondissement du travail en autonomie ;</li> <li>- Production d'écrits variés, dans leur forme, leur énonciation, leur démarche et leur finalité (textes narratifs, critiques, analytiques...).</li> </ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<p><b>S3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cours magistraux (groupe complet Typo+Num) : acquisition de fondements littéraires, culturels, méthodologiques ;</li> <li>- Visites et lectures ;</li> <li>- Ecriture dirigée.</li> </ul> <p><b>S4</b></p> <p>Travaux dirigés (groupe Num seul) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- activités de recherche ;</li> <li>- écriture créative.</li> </ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	Dossiers finaux constituant une synthèse des activités du semestre (travaux écrits et bilan critique).

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 9 / UE 13 Humanités et cultures
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 9.1 / EC 13.1 HUMANITÉS - PHILOSOPHIE</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	2 heures semaine au semestre 3 et 45 minutes semaine au semestre 4.
<b>objectifs de l'enseignement</b>	Apprendre à utiliser des réflexions théoriques pour nourrir le questionnement du designer sur des sujets de société, d'éthique, et sur le contenu même de son travail.
<b>compétences visées</b>	Développer sa capacité à formuler un questionnement pertinent, et le présenter de manière claire et cohérente. Enrichir sa culture théorique. Savoir chercher des références bibliographiques utiles à partir d'un sujet précis. Acquérir une méthode d'analyse et un langage technique qui préparent au travail de rédaction d'un article.
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	« L'IMAGE » Un designer produit des images, dans un monde qui en est déjà saturé. Quel en est l'enjeu ? Quelle est la nature des images, et leur fonction ? L'objectif de ce cours est de questionner l'usage et l'être des images, à partir de textes tirés de la philosophie et des sciences humaines, ainsi que d'œuvres d'art (appliqué ou non) classiques comme contemporaines. Bibliographie : - Jean Baudrillard, La société de consommation, Paris, Gallimard, coll. «Folio-essai», 1970. - Robert Bresson, Notes sur le cinématographe, Paris, Gallimard, coll. «Folio», 1975. - Georges Didi-Huberman, Devant l'image, Minuit, 1980. - Marc Jimenez, Qu'est-ce que l'esthétique ?, Gallimard, coll. «Folio-essai», 1997. - Gotthold Lessing, Laocoon, Paris, Klincksieck, coll. «L'esprit et les formes», 2011. - Platon, La République, livre X.
<b>modalités d'évaluation</b>	Les évaluations consistent à questionner un sujet contemporain en mettant en relation un texte théorique et une image, sous une forme courte mais structurée.

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 9 / UE 13 Enseignements Génériques
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 9.2 / EC 13.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	2 heures semaine en commun avec le parcours designer typographe.
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- développer un regard critique sur la création ;</li> <li>- comprendre les enjeux historiques, culturels, économiques, techniques de l'art numérique ;</li> <li>- être capable de dégager une problématique et une argumentation personnelle.</li> </ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- savoir utiliser un vocabulaire spécifique et précis ;</li> <li>- savoir rendre compte de façon synthétique d'une exposition, d'une conférence ;</li> <li>- savoir argumenter à l'oral comme à l'écrit ;</li> <li>- connaître les repères chronologiques propres à l'histoire des arts, du design et des techniques.</li> </ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prise de notes dans le cadre du cours magistral ;</li> <li>- Exposés et débats, analyse collective critique de l'oeuvre et du contexte de sa création.</li> <li>- Exposés sur des artistes de la création numériques, passés et actuels ;</li> <li>- Exposés sur des thématiques numériques liées aux enjeux de société actuels ;</li> <li>- Visite d'expositions et de musées (restitution sous forme de carnets d'exposition) ;</li> <li>- méthodologie de recherche (CDI et Bibliothèques) appliquée à une recherche thématique ;</li> <li>- établissement d'une bibliographie ;</li> <li>- notes de lecture et analyses de questions en relation avec le cours.</li> </ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- évaluation de connaissances et d'argumentation ;</li> <li>- évaluation orale et écrite des exposés ;</li> <li>- évaluation des carnets.</li> </ul>

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 10 / UE 14 Enseignements transversaux
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 10.1 / EC 14.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	5 heures quinzaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Relations entre les médiums, pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création ;</li><li>- Exploiter et optimiser les fondamentaux nécessaires à toutes formes de créations visuelles ;</li><li>- Affirmer une démarche singulière ainsi qu'une écriture et posture personnelles par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative ,</li><li>- Les projets sont associés à l'atelier de création.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Exploiter différents outils dans leur dimension physique comme analogique ou numérique ;</li><li>- Adapter ses modes et codes de représentation en fonction du projet ;</li><li>- Développer un sens critique et une argumentation référencée ;</li><li>- Être curieux et mobile.</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Expérimentation pratique systématique de médiums et de techniques variés ;</li><li>- Optimiser une pratique des outils d'expressions,</li><li>- Analyser et s'appropriier l'observation des réalités sensibles pour aborder les domaines de la narration : illustration, vidéo / son ;</li><li>- Carnet de croquis ;</li><li>- Enquête et analyse.</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Contrôle continu ;</li><li>- Bilan global des productions de l'étudiant.e en présence d'un groupe d'enseignants ayant participé à la formation.</li></ul>



---

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 10 / UE 14 Enseignements transversaux
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 10.2 / EC 14.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	3 heures semaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Exploration des matériaux sur le plan pratique et expérimental ;</li><li>- Acquisition des vocabulaires spécifiques des supports ;</li><li>- Acquisition de connaissances culturelles et techniques dans le domaine de la création numérique multimédia ;</li><li>- Analyse et étude de supports numériques, imprimés, vidéo et audio.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Capacité à expérimenter la mise en œuvre des moyens techniques ;</li><li>- Savoir analyser un projet numérique en utilisant un vocabulaire spécifique et précis ;</li><li>- Connaissance des repères chronologiques propres à l'histoire des techniques des supports.</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<b>Sur le plan pédagogique du travail de groupe :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Prise de notes dans le cadre du cours magistral (carnet) ;</li><li>- Alternance de situation d'expérimentation (pratique) des différentes techniques et supports suivies d'exercices d'analyse théoriques (étude de cas).</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	Contrôle continu (écrit / oral)

---

---

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 10 / UE 14 Enseignements transversaux
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 10.2 / EC 14.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX - LABO SON</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	3 heures quinzaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Sensibilisation, découverte et exploration des techniques et savoir-faires appliqués à l'audio-visuel.</li><li>- Apprentissage de l'écriture de scénario, prise de vue, montage, son.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Saisir les multiples aspects d'une production audio-visuelle au travers de maquettes et d'échantillons.</li><li>- Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques.</li><li>- Identifier les enjeux du domaine de l'audio-visuel au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	L'enseignement s'organise autour d'exercices pratiques et ouverts, associant son et image, ou parfois orientés autour du son seul. Après visionnage et analyse d'exemples visuels ou sonores, les élèves travaillent en petits groupes à l'élaboration de films , prétexte à l'exploration de méthodes et techniques visant la synergie audio-visuelle.
<b>modalités d'évaluation</b>	Les élèves rendent des films ou pistes sonores qui sont évalués, analysés et notés.

---

---

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 2 Enseignements transversaux
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 10.3 &amp; 14.3 OUTILS &amp; LANGAGES NUMÉRIQUES</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	3 heures quinzaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Approfondissement des logiciels de création numérique ;</li><li>- Exploration du potentiel technologique des langages de programmation ;</li><li>- Développement d'un rapport pratique et critique face au numérique.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Perfectionnement des compétences pratiques et maîtriser les usages des outils numériques ;</li><li>- Savoir utiliser les logiciels spécifiques au motion design et au design d'interface ;</li><li>- Connaître les langages de programmation spécifiques à la création digitale.</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Exercices pratiques, mini-projets, workshops, ou projets transversaux articulés avec les cours de pratique et mise en œuvre du projet, de techniques et savoir-faire...</li><li>- La formation consiste en apports théoriques et pratiques, l'acquisition se réalise progressivement sous la forme de travaux dirigés et d'exercices créatifs mettant en jeu les méthodes et outils présentés, en cohérence avec la pratique de projet qu'ils enrichissent, développent ou introduisent.</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Évaluation normative des projets ;</li><li>- Contrôle continu, travaux dirigés et exercices ponctuels rendus sous forme de dossiers numériques.</li></ul>

---

---

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 10 / UE 14 Enseignements transversaux
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 10.4 / EC 14.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	2 heures semaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Pratique écrite et orale de la langue en relation avec le domaine professionnel.</li><li>- Accompagnement à la préparation d'outils de candidature pour l'étranger (CV, portfolio, entretiens d'embauche).</li><li>- Amorce du travail préparatoire en vue du passage d'une certification en anglais.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Autonomie de l'étudiant dans la communication. Capacité à présenter, communiquer et valoriser son projet.</li><li>- Utilisation du lexique spécifique approprié.</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	L'enseignement de l'anglais pourra s'appuyer sur des ressources audiovisuelles authentiques, les projets pédagogiques de la section et le travail effectué dans les autres matières et prendre en compte l'actualité notamment culturelle.
<b>modalités d'évaluation</b>	Contrôle continu dans les 4 compétences au cours du semestre.

---

---

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 10 / UE 14 Enseignements transversaux
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 10.5 / E 14.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES ÉCONOMIE GESTION</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	2 heures quinzaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les différentes formes juridiques d'entreprise ;</li><li>- les organisations publiques ;</li><li>- la propriété intellectuelle ;</li><li>- le droit à l'image ;</li><li>- initiation à la facturation.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	La deuxième année vise à amener l'étudiant à mobiliser les savoirs et mettre en oeuvre les compétences développées en première année.
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Cours photocopié remis à l'élève et projeté en salle ;</li><li>- Utilisation de l'ordinateur enseignant pour des recherches de vocabulaire juridique et (ou) économique.</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	Évaluations écrites en cours de semestre.

---

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 11 / UE 15 enseignements pratiques & professionnels
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 11.1 / EC 15.1 SAVOIR-FAIRE ET EXCELLENCE TECHNIQUE</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	3 heures semaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Développer et maîtriser les techniques et savoir-faires propres au numérique ;</li> <li>- Comprendre et être capable de jouer avec les codes de lectures et de fabrication de l'image digitale : en mouvement ou interactive ;</li> <li>- Fabrication empirique d'interfaces graphiques ou d'images animées numériques.</li> </ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Convoquer et mettre en jeu des ressources personnelles ;</li> <li>- Concevoir et avoir de la mobilité sur des hypothèses de réponse ;</li> <li>- Définir les enjeux de développement d'un projet numérique ;</li> <li>- Conduire une recherche de mise au point ;</li> <li>- Conduire une démarche d'intégration ;</li> <li>- Mobiliser le vocabulaire et la culture spécifique du numérique.</li> </ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	Cet enseignement alterne entre théorie et pratique. Sous la forme de projets, workshops ou micro-projets, des pratiques guidées pour certains apprentissages, des exercices très ouverts pour développer l'autonomie de l'étudiant.e et l'inviter à chercher par lui-même et développer son usage personnel des pratiques numériques et des outils de création digitale.
<b>modalités d'évaluation</b>	Contrôle continu : projets, micro-projets, travaux pratiques, exposés oraux, etc., permettant de rendre compte de l'acquisition des méthodes et des codes du numérique.

---

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 11 / UE 15 Enseignements pratiques & professionnels
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 11.2 / EC 15.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	8 heures semaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Prise en compte des contraintes, des besoins, du contexte et mise en place d'une méthodologie spécifique à la démarche de projet numérique ;</li><li>- Approfondir la conception et la réalisation d'un projet de création dans les domaines du motion design ou du design d'interface.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<b>Être capable de :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- définir les conditions d'existence d'un projet numérique ;</li><li>- maîtriser les outils et méthodes de création ;</li><li>- répondre à un cahier des charges ;</li><li>- médiatiser et argumenter ses choix et ses concepts ;</li><li>- adopter une distance critique pour évoluer dans son travail.</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<p>Cet enseignement alterne entre théorie et pratique par un travail en équipe, collectif ou individuel.</p> <p>Sous la forme de projets réels avec nos divers partenariats, ou sous la forme de workshops, afin de développer l'autonomie de l'étudiant au sein d'un projet professionnel de design numérique passant de l'expérimentation (plastique et technique, analogique et/ou numérique) jusqu'au développement et production.</p> <p>Le dispositif pédagogique privilégié est celui du cours interactif, basé sur le dialogue et l'échange, encourageant la mise en commun de la réflexion et des connaissances, ainsi que le transfert de compétences.</p>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Évaluation formative (présentation orale) ;</li><li>- Évaluation sommative (exercices pratiques).</li></ul>

---

---

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 11 / UE 15 Enseignements pratiques & professionnels
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 11.3 / EC 15.3 DÉMARCHE DE RECHERCHE</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	1 heure semaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Travailler l'argumentation et la conceptualisation de projet ;</li><li>- Développer l'esprit critique par le travail en groupe et par l'analyse de l'existant ;</li><li>- Acquérir un vocabulaire approprié et savoir le mobiliser dans une posture professionnelle.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Formuler, questionner et analyser une démarche ;</li><li>- Compétences écrites et orales ;</li><li>- Travailler en groupe et croiser les enseignements constitutifs.</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Projets interdisciplinaires mobilisant plusieurs supports et compétences ;</li><li>- Pratique de l'oral : présentation devant le groupe ;</li><li>- Pratique de l'écrit pour la formulation d'hypothèses et d'analyses.</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	Restitution sous forme globale (dossier) ou plus ponctuelle (réflexion critique, court texte d'intention, etc.).

---



---

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 11 / UE 15 Enseignements pratiques & professionnels
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 11.4 / EC 15.4 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	0,5 heure semaine associée à l'enseignement «Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude»
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Concevoir, rédiger et choisir les modes de communication adéquats</li><li>- Soulever des enjeux de conception liés aux formes de diffusion innovantes.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.</li><li>- Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicites.</li><li>- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.</li><li>- Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Formulation d'argumentaires écrits ou oraux, spécifiques à la communication de démarche de projet.</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Évaluation formative (présentation orale) ;</li></ul>

---

---

<b>mention</b>	<b>NUMÉRIQUE</b>
<b>parcours</b>	<b>DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN &amp; DESIGN D'INTERFACE</b>
<b>pôle d'enseignement</b>	UE 12 /UE 16 Professionnalisation
<b>enseignement constitutif</b>	<b>EC 12 / EC 16.1 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE</b>
<b>nombre d'heures par semaine, répartition des heures</b>	1 heure semaine
<b>objectifs de l'enseignement</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ouverture sur les différentes réalités professionnelles du secteur du numérique ;</li><li>- Accompagner l'étudiant dans la construction de son parcours de professionnel et (ou) sa poursuite d'études ;</li><li>- Accompagner l'étudiant·e dans la recherche du stage.</li></ul>
<b>compétences visées</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Valoriser son travail et ses compétences personnelles ;</li><li>- Argumenter ses choix ;</li><li>- Faire usage d'un vocabulaire spécifique ;</li><li>- Rendre compte d'une expérience professionnelle avec recul et distance critique.</li></ul>
<b>modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Réunions de travail et de discussion, rencontre de partenaires, visites, enquêtes et observations en lien thématique avec les différentes échéances du parcours et la vie de classe.</li><li>- Rencontres avec des professionnels du design numérique ou des anciens étudiants, actuellement en DSAA : discussion et questions.</li><li>- Partage des expériences de stage et suivi de la réalisation du rapport de stage sous la forme d'un storytelling singulier.</li></ul>
<b>modalités d'évaluation</b>	Évaluation formative de l'engagement et de l'autonomie, bilans et conseils, à partir d'entretiens, de discussions, de documents produits.

---