

DNMADE

mention *Graphisme*

Parcours

DESIGNER TYPOGRAPHE

Avant-propos Le DNMADE mention Graphisme est une formation sur 3 ans, à plein temps. Le titulaire du DNMADE Graphisme est un professionnel du design graphique. En tant que designer, il suit toutes les étapes d'un projet, de sa conception à sa réalisation. La formation propose 3 parcours différents :

- Designer graphique,
- Design et stratégie de communication,
- Designer Typographe.

Quel que soit le parcours choisi, qui à terme le/la spécialise, l'étudiant.e développe sa capacité conceptuelle à traiter et construire des messages visuels en prenant en compte la rhétorique de l'image et la culture des publics auxquels ils s'adressent. Ces formations impliquent une réflexion sur la création, la diffusion et la perception des images, et questionnent la nature ainsi que les enjeux des messages à transmettre et traduire graphiquement. Dans une vision ouverte et contemporaine de la création graphique, les parcours de la mention forment des designers innovants au service des enjeux actuels de notre société.

Parcours DESIGNER Effectif : 15 étudiant-es
TYPOGRAPHE

Ce parcours propose d'explorer et de s'approprier les champs traditionnels et actuels, la culture, les savoirs-faire et les pratiques du designer typographique dans le cadre de projets créatifs expérimentaux ou de commandes. Sur 6 semestres, l'étudiant.e développe des compétences spécifiques dans la conception de caractères, la composition typographique, la déclinaison de polices corporate, la calligraphie, la stabilisation d'écritures, la gestion de la page, du texte et du signe sur papier, à l'écran ou encore dans l'espace.

PREMIÈRE ANNÉE (S1-S2)

Parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

- Aperçu de la première année** Durant la 1^e année du parcours Designer typographe, les étudiant·es suivent un socle commun de cours fondamentaux avec celles·ceux de la mention Numérique. Les projets et exercices menés le sont parfois en classe entière, parfois dissociés. Ce socle commun vise à fédérer et mettre en évidence les liens et cultures partagées qui, au-delà des spécialisations de parcours sur les deux années à venir, sont indispensables pour la future vie professionnelle des étudiant·es : le design graphique et ses supports imprimés comme numériques. Ces fondamentaux seront développés et enrichis tout au long de la formation et en fonction de la spécialité choisie, afin de donner à l'étudiant·e toutes les compétences nécessaires pour exercer son futur métier.
- Découverte** Au cours des premières semaines, afin de fédérer équipes et étudiant·es, de favoriser une attitude de découverte et d'exploration mais aussi l'entraide et l'autonomie, les parcours designer typographe et numérique, en équipes mixtes, sont impliqués dans un workshop découverte d'une zone dans Paris et dans une réalisation commune.
- Micro-projets** Les micro-projets, fictifs ou liés à des partenariats, ponctuent le reste de l'année. Il s'agit de découvrir et de s'appropriier les méthodologies de conception en design graphique, 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'argumentaires, de la présentation de ses idées à leur réalisation finalisée.
- Exposition-entretien-bilan** Après chaque semestre de pratique et d'activités dans tous les enseignements, une exposition des travaux et un entretien permettent aux équipes et aux étudiant·es de faire le bilan et le diagnostic des niveaux et des besoins.
- Stage** Un stage d'observation de deux semaines a pour objectif la découverte d'un secteur du design graphique ou typographique. Les observations effectuées au cours de cette immersion font l'objet d'une production éditoriale.
- Hors les murs** Visite de lieux patrimoniaux (musées, bibliothèques), sorties culturelles (expositions, théâtre, opéra...) en accompagnement ou en autonomie.
- Événements** L'école Estienne offre de nombreux événements auxquels peuvent être associés les étudiant·es tels que les Estiennes, les Portes ouvertes, Presse-Citron, et le Printemps de la Typographie.

**LEG - Laboratoire
d'expérimentation
graphique**

Divers projets permettent de découvrir les techniques traditionnelles et artisanales de la composition de caractère et de l'impression (le pochoir, la sérigraphie et l'imprimerie typographique en caractères mobiles) notamment au sein du Laboratoire d'Expérimentation Graphique de l'école.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES**enseignement constitutif** EC 1.1 / EC 5.1 HUMANITÉS - PHILOSOPHIE

objectifs de l'enseignement	Initier au questionnement philosophique appliqué à des sujets d'esthétique et de sciences humaines. Montrer en quoi cette démarche oriente et enrichi le travail du designer.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• aptitude à développer une démarche cohérente et argumentée face à un problème.• capacité à lire et à analyser un texte en en dégagant les enjeux conceptuels.• développer l'esprit critique en sensibilisant aux présupposés et aux implications des différents types de discours qu'on peut tenir sur un sujet.• donner les éléments fondamentaux d'une culture théorique en esthétique et en sciences humaines.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Le cours s'appuie sur des textes classiques et contemporains, qui peuvent appartenir au champ proprement philosophique, mais aussi anthropologique, sociologique, psychologique... En les mettant en regard de productions d'art (appliqué ou non), on avancera dans la compréhension des enjeux du design. Le dialogue entre les différentes conceptions initie une réflexion à laquelle les étudiants participent activement.
modalités d'évaluation	Les évaluations consistent à questionner un sujet contemporain en mettant en relation un texte théorique et une image, sous une forme courte mais structurée.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES**enseignement constitutif** EC 1.1 / EC 5.1 HUMANITÉS - LETTRES

objectifs de l'enseignement	<p>Ces objectifs répondent en S1 et en S2 à l'impératif de prendre en compte la diversité des profils accueillis.</p> <ul style="list-style-type: none">• Maîtrise des outils communs d'analyse permettant l'acquisition d'une culture littéraire (connaissance croisée des époques et des genres ; identification des registres ; notions de linguistique)• Exploration des techniques d'expression tant écrite qu'orale• Développement des compétences d'analyse et de synthèse• Ouverture à une culture plurielle (culture de tradition - dite « de répertoire » - et création actuelle)
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">• Savoir mobiliser des repères culturels fondamentaux• S'exprimer avec rigueur et précision, à l'écrit comme à l'oral• Identifier et analyser diverses ressources en lien avec un sujet de recherche• Synthétiser des informations de façon efficace• Défendre un point de vue de façon argumentée
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	L'organisation séquentielle annuelle articule une logique de projets - menés par ailleurs au sein des enseignements plus spécifiques - à une progression autonome, liée aux objectifs fixés par le référentiel pour l'enseignement des Lettres.
modalités d'évaluation	Ateliers d'écriture ; comptes rendus de lecture, d'exposition, de conférence ; rédaction de critiques, de notes d'intention ; constitution de dossiers de recherche.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

enseignement constitutif **EC 1.2 / EC 5.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES**

objectifs de l'enseignement

- analyser des œuvres
- faire émerger un questionnement
- hiérarchiser ses idées et argumenter (écrit et oral)
- développer son ouverture sur l'histoire de l'art et la création contemporaine, mettre en perspective les œuvres d'époques différentes, se tenir informé de l'actualité

compétences visées

- analyser une œuvre en utilisant un vocabulaire spécifique et précis
- rendre compte de façon synthétique d'une exposition
- dégager une ou des problématiques (œuvre, thème, exposition)
- connaître les repères chronologiques propres à l'histoire des arts, du design et des techniques.

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

Sur le plan pédagogique du travail de groupe :

- prise de notes dans le cadre du cours magistral
- exposés et débats, analyse collective critique de l'œuvre et du contexte de sa création

Sur le plan individuel :

- analyse individuelle (fiche d'analyse des œuvres)
- visite d'expositions et de musées (carnet d'exposition)
- méthodologie de recherche (CDI et Bibliothèques) appliquée à une recherche thématique
- établissement d'une bibliographie
- notes de lecture et analyses de questions en relation avec le cours.

modalités d'évaluation Contrôle continu.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 2.1 / EC 6.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE**

objectifs de l'enseignement	<p>S1</p> <ul style="list-style-type: none">découvrir et expérimenter les fondamentaux : outils, gestes, modes de représentation, couleur, langage graphique, leur valeur expressive et sémantique. Acquérir des modes de représentation graphiques variés : synthétiques, analytiques, expressifs ou documentaires <p>S2</p> <ul style="list-style-type: none">définir une écriture et une posture de réponse expressive personnelle par le dessin, la plasticité, le signe, la narration par l'image, la couleur, la photographie, le multimédia. Stimuler le regard et la perception en tentant d'en trouver des traductions créatrices dans des mediums variés.
compétences visées	<p>S1</p> <ul style="list-style-type: none">Expérimenter différents outils et explorer des hypothèses variées, observer et représenter, adapter des modes représentation et un langage graphique en fonction d'une intention, connaître et expérimenter les lois fondamentales de la couleur. <p>S2</p> <ul style="list-style-type: none">Développer avec plus d'autonomie et une expressivité plus personnelle, dans le cadre d'un projet, les compétences acquises en S1. Évoquer un univers et communiquer une intention ou une signification par un medium, un moyen technique, un langage graphique, un signe, un registre coloré, une séquence imagée appropriés. Observer et représenter.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">Expérimentation pratique systématique de mediums et de techniques variés.Carnet de croquisEnquête et analyse
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">contrôle continubilan global des productions de l'étudiant en présence d'un groupe d'enseignants ayant participé à la formation

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

enseignement constitutif EC 2.2 / EC 6.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

objectifs de l'enseignement

- exploration des matériaux sur le plan pratique et expérimental
- acquisition d'un vocabulaire spécifique aux supports d'écriture et d'impression
- acquisition de connaissances culturelles et techniques dans le domaine du livre/première approche du projet éditorial
- analyse et étude de supports imprimés

compétences visées

- expérimenter la mise en œuvre des moyens techniques
- analyser un projet éditorial en utilisant un vocabulaire spécifique et précis
- connaître les repères chronologiques propres à l'histoire des techniques et supports d'impression

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

Sur le plan pédagogique du travail de groupe :

- Prise de notes dans le cadre du cours magistral (carnet)
- Alternance de situation d'expérimentation (pratique) des différentes techniques et supports suivies d'exercices d'analyse théoriques (étude de cas)

modalités d'évaluation

Contrôle continu (analyse écrite et orale)

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** EC 2.2 / EC 6.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

objectifs de l'enseignement

S1

- acquisition d'un vocabulaire technique
- comprendre les capacités expressives des procédés et de leur mise en œuvre, savoir expérimenter, réaliser et tester un prototype concret

S2

- savoir organiser les étapes de conception, de mise en œuvre de l'impression d'un projet, d'en assurer la faisabilité et le suivi par le mener à son terme dans les meilleures conditions

compétences visées

- mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des objets, des espaces, des procédés, des services ou des systèmes)

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

Travaux dirigés

Exercices, expérimentations et études de cas.

Reconnaissance des techniques d'impression.

Manipulation.

Analyse individuelle, fiche d'analyse des techniques

Cours magistraux

Prise de notes dans le cadre du cours magistral

Travaux pratiques

Expérimentation de l'impression en ton direct et

réalisation d'un prototype au LEG (Laboratoire d'expérimentation graphique). Réalisation d'un prototype d'une impression en trois techniques artisanales.

modalités d'évaluation

- contrôle continu sur analyses et études de cas
- évaluation diagnostique et sommative sur les expérimentations et réalisations de prototypes.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 2.3 / EC 6.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES**

objectifs de l'enseignement	Découvrir et expérimenter l'environnement numérique de base du designer graphique : <ul style="list-style-type: none">• créer et retoucher des images matricielles et vectorielles• concevoir des documents de présentation interactifs ou imprimables• comprendre les interactions utiles entre les logiciels• développer des méthodes et procédures adaptées aux finalités des projets et micro-projets• découvrir la programmation sous Processing (microworkshop)
compétences visées	S1 <ul style="list-style-type: none">• distinguer les modalités de travail et les enjeux créatifs des images matricielles et des images vectorielles, des images virtuelles et des images imprimées• pratiquer et expérimenter les outils de base et logiciels liés à la retouche d'image, au dessin vectoriel et à la mise en page• acquérir une méthode de stockage et d'archivage efficace S2 <ul style="list-style-type: none">• mettre en page textes, images, vidéos, sons en mettant en place des logiques systématiques (gabarits, styles, couleur)• pratiquer, et saisir les enjeux créatifs de la programmation pour le design graphique (micro-workshop)
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	La formation consiste en apports théoriques et pratiques. L'acquisition se réalise progressivement sous la forme de travaux dirigés et petits exercices créatifs mettant en jeu les méthodes et outils présentés, en cohérence avec la pratique de projet qu'ils enrichissent, développent ou introduisent.
modalités d'évaluation	contrôle continu, travaux dirigés et exercices ponctuels rendus sous forme de dossiers numériques.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** EC 2.4 / EC 6.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS

objectifs de l'enseignement

- consolidation et développement de la maîtrise de l'anglais
- formation des étudiants à communiquer dans un cadre personnel mais aussi professionnel.

compétences visées

Développement des compétences langagières (production de l'oral et de l'écrit, compréhension de l'oral et de l'écrit) ; acquisition d'un lexique spécifique à la formation et d'une culture de l'art et du design international. Sont visés le niveau B2 du Cadre Européen Commun de Référence des Langues dans les compétences langagières et l'autonomie de l'étudiant dans la communication.

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

L'enseignement de l'anglais pourra s'appuyer sur des ressources audio/audiovisuelles et écrites authentiques, les projets pédagogiques de la section et le travail effectué dans les autres matières, et prendre en compte l'actualité, notamment culturelle.

modalités d'évaluation

Évaluation des compétences langagières en contrôle continu.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 2 / UE 6 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

enseignement constitutif **EC 2.5 / E 6.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES**

objectifs de l'enseignement Comprendre et mobiliser des connaissances économiques, juridiques, sociales, fiscales et en gestion afin de se repérer dans l'environnement professionnel du parcours.

compétences visées Comprendre et mémoriser des connaissances économiques, juridiques, social, fiscal et en gestion afin de repérer dans l'environnement professionnel du parcours.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) Travail en classe entière (cours).Fiches ressources à disposition via Pronote.

modalités d'évaluation Évaluations écrites en cours de semestre.Les différentes évaluations contribueront à la validation des compétences ci-après : C5.1, C5.2, C5.3, C5.4

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 3 / UE 7 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif EC 3.1 / EC 7.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

objectifs de l'enseignement

- observer les grandes structures de notre système d'écriture
- acquisition d'un vocabulaire lié à la pratique de la calligraphie et du dessin de lettres
- maîtriser les phénomènes optiques liés à cette pratique
- réaliser plusieurs signes dans une cohérence stylistique

compétences visées

- observer, analyser et évaluer différentes techniques
- maîtriser les outils
- lire et personnaliser les modèles proposés.
- comprendre et appliquer une méthodologie de travail.
- expérimenter et mettre en œuvre une technique.

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

Travaux dirigés, exercices, expérimentations.
Pratique de la calligraphie, du dessin de lettre, des techniques de stabilisation typographique.
Étude de différents modèles historiques, analyse de leurs structures.
Étude des différents ductus et des éléments constitutifs propre aux écritures étudiées.
Étude des rapports entre le geste écrit et le geste dessiné.

modalités d'évaluation

Contrôle continu

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 3 / UE 7 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif EC 3.2 / EC 7.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET

objectifs de l'enseignement

- favoriser la curiosité, la coopération en groupe et l'autonomie
- découvrir la démarche de projet
- découvrir et expérimenter la valeur sémantique de la composition typographique
- acquérir les fondamentaux du dessin, du vocabulaire de la lettre et du système de signes

compétences visées

- collecter, analyser, hiérarchiser une documentation
- concevoir et mettre en place une enquête, et une analyse
- explorer des hypothèses de recherche
- communiquer et argumenter sa recherche
- concevoir et réaliser un signe identitaire en relation avec un univers
- structurer un système graphique
- expérimenter différentes techniques de dessin (schémas, plans, intention...) afin de communiquer ses idées

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

Expérimentation pratique systématique de médiums et de techniques variés en groupe et en individuel.
Tenue d'un cahier de projet.
Alternance d'exercices courts et projets plus longs.
Enquêtes et analyses.

modalités d'évaluation

- évaluation de projets en contrôle continu (entretiens oraux, dossiers, présentations...)
- bilan global des productions de l'étudiant en présence d'un groupe d'enseignants ayant participé à la formation

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 3 / UE 7 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif **EC 3.3 / EC 7.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET**

objectifs de l'enseignement

- travailler l'argumentation et la conceptualisation d'un projet
- développer l'esprit critique par le travail en groupe et par l'analyse de l'existant
- acquérir un vocabulaire approprié et savoir le mobiliser dans une posture professionnelle

compétences visées

- formuler, questionner et analyser une démarche
- compétences écrites et orales
- travailler en groupe et croiser les disciplines.

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

- Projets interdisciplinaires mobilisant plusieurs supports et compétences
- Pratique de l'oral : présentation devant le groupe
- Pratique de l'écrit pour la formulation d'hypothèses et d'analyses

modalités d'évaluation

Restitution sous forme globale (dossier) ou plus ponctuelle (réflexion critique, court texte d'intention, etc.)

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 4 / UE 8 PROFESSIONNALISATION**enseignement constitutif** **EC 4 / EC 8 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE**

objectifs de l'enseignement

- accompagner dans la recherche d'un stage
- optimiser l'usage des ressources de l'école (CDI, bibliothèque...)
- faire découvrir les possibles en termes d'études et de professions associées aux trois parcours.
- mettre en scène et valoriser son expérience et ses projets

compétences visées

- localiser et utiliser les ressources de l'école et autour de l'école.
- présenter, se présenter, valoriser son travail et ses compétences en exposant, en recherchant un stage, à travers une présentation papier ou numérique (rapport de stage, bilan de fin d'année...).
- questionner, écouter, observer pour préciser son projet d'étude et son projet professionnel

**modalités de formation
(dispositif pédagogique et
ressources employées)**

S1 Réunions de travail et de discussion, visites, enquêtes et observations en lien avec les différentes échéances du parcours et de la vie de classe : découvrir le CDI et la bibliothèque, exposer son travail, s'exprimer à l'oral, écrire une lettre de motivation, mettre en forme un cv...

S2 Rencontres avec des professionnels ou des étudiants en DSAA DT et DCN, représentant le design typographique et le design numérique. Discussion et questions. Partage des expériences de stage et suivi de la réalisation du rapport de stage sous la forme d'un lexique singulier.

modalités d'évaluation

Évaluation formative de l'engagement et de l'autonomie, bilans et conseils, à partir d'entretiens, de discussions, de documents produits.

CATALOGUE GÉNÉRAL DES COMPÉTENCES DNMADE

C1 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.

C2 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.

C3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel [compétence évaluée par le jury de mémoire en S5]

- 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.

C4 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

C5 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.

C6 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.

C7 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.

C8 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.

C9 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 ...)

C10 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, soustraitants, 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...)

C11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme [compétence évaluée par le jury du projet de diplôme en S6]

- 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 explicites
 - 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...
-