

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.

TROISIÈME ANNÉE (S5-S6)

Parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

Aperçu de la troisième année	L'année se concentre sur le mémoire et le projet et permet à l'étudiant·e d'investir le territoire de recherche de son choix (thème, questionnement et hypothèses). La typographie est au cœur des recherches et les champs d'application sont larges : identité, information, communication, vulgarisation...
Le mémoire du projet : analyse, questionnement	1 ^{er} semestre : l'étudiant·e choisit un territoire commun au mémoire et au projet de diplôme. Il le documente et l'analyse. Sa posture de designer l'invite à formuler une problématique. Il témoignera de ce travail dans un mémoire d'environ 10000 signes et lors une soutenance. Les mémoires prennent la forme d'un objet pensé collectivement, tant éditorialement que graphiquement et sont imprimés en petite série. Le cours de technologies et matériaux permet d'aborder les techniques de fabrication en situation : vernisseuse 3D pour la couverture, impression numérique pour les pages intérieures, reliure thermocollée pour le façonnage
Nourrir sa culture artistique et sa pratique plastique	L'étudiant·e est invité·e durant cette troisième année à affiner sa posture créative, pour cela il·elle prolonge sa pratique expérimentale personnelle et enrichit sa culture artistique.
S'approprier des savoir-faire pour personnaliser sa pratique	La troisième année correspond pour l'étudiant·e à un temps de convergence des savoir-faire dont il·elle a fait l'acquisition (calligraphie, dessin de lettres, LEG, pratiques numériques). Les méthodes et les gestes sont compris, le travail se poursuit dans des directions plus individualisées qui témoignent de l'appropriation de ces techniques. À travers ces travaux il peut engager des projets et réflexions orientés vers les hypothèses de poursuite d'étude.
Le projet de diplôme	2 ^e semestre : l'étudiant·e engage des recherches ouvertes, en écho aux analyses menées dans le mémoire. Il·elle élabore des outils de méthode et d'exploration, fixe des critères d'auto-évaluation et prototype ses idées. Il·elle présentera son travail à un jury lors d'une soutenance.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 17 / UE 21 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

enseignement constitutif EC 17.1 / EC 21.1 HUMANITÉS - PHILOSOPHIE

objectifs de l'enseignement

- Orienter les étudiants vers des concepts opératoires pour approfondir leur réflexion.
- Permettre l'appropriation de références philosophiques ou plus largement théoriques donnant lieu à un développement dans le mémoire.
- Accompagner la clarification des argumentations et la mise à jour des présupposés sous-jacents à leurs analyses.

compétences visées

- Exploitation des données à des fins d'analyse (C2.1 - C2.3 - C2.4)
- Expression et communication orales et écrites (C6.1)
- Élaboration d'une stratégie personnelle (C11.2 - C11.3)

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

- Cours méthodologiques : bibliographie, entretien de recherche, préparation de la soutenance...
- Suivi individuel des étapes d'élaboration du mémoire et de l'articulation mémoire-projet.

modalités d'évaluation

- Bibliographie commentée
- Entraînements à l'oral

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 17 / UE 21 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES

enseignement constitutif **EC 17.2 / EC 21.2 CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES - SÉMIOLOGIE**

objectifs de l'enseignement

- Développer la culture générale, découvrir des artistes (au sens large, plasticiens, illustrateurs, performeurs, danseurs, musiciens...) en lien avec la typographie.
- Élargir et ouvrir le domaine de la typographie à la sculpture, l'installation, la performance...
- Développer un nouveau regard et un sens critique.

compétences visées

- Travail de recherche personnel, ouverture d'esprit et curiosité sur différents artistes et événements artistiques et culturels (spectacles, performances, Nuit Blanche, expositions, festivals, etc.).
- Analyse du travail de l'artiste, quel est le sens, comment l'œuvre est elle perçue. Prise de recul et discours critique sur les œuvres étudiées.
- Ouverture du sujet de diplôme de l'étudiant et association/ liens avec des références culturelles plus larges.

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

- Cours magistral
- Visuels projetés (photos/ vidéos) à l'appui, présentation de livres en classe.
- Échange / débat avec les élèves.

modalités d'évaluation

- Carnet de culture : retranscription des cours en classe et recherche de références culturelles en lien avec leur sujet de mémoire et de diplôme, photos, contextualisation, croquis, commentaires argumentés...
- Exposé oral

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX

enseignement constitutif **EC 18.1 / EC 22.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE**

objectifs de l'enseignement Découvrir différentes pratiques plastiques, échapper aux contraintes techniques typographique et expérimenter les formes et les techniques avec plus de liberté et de spontanéité.

compétences visées

- Développer un univers graphique et plastique personnel en explorant différentes techniques et outils.
- Affirmer une intention artistique à travers une réalisation plastique (2D ou en volume) avec un vrai parti pris personnel.
- Savoir développer un projet en partant du croquis d'intention jusqu'à la réalisation finale à travers différents matériaux.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) Expérimentation/ manipulation de différents outils et techniques en cours.
Suivi individuel sur l'avancée des projets.

modalités d'évaluation Rendu des projets sous forme de dossier comprenant : croquis d'intention, expérimentations diverses dans carnet ou feuilles, projet final et photos du projet (mise en situation...)

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 18.2 / EC 22.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX**

objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Poursuite de l'acquisition des différents matériaux, procédés, de leurs contraintes dans le domaine de l'impression et la mise en forme.- Mobiliser les connaissances théoriques et pratiques permettant d'analyser et repérer des solutions techniques transposable sur le projet du diplôme- Mobiliser un questionnement technique et des possibles créatifs qui en découlent
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Être en mesure de savoir décrire et expliquer des procédés techniques et technologiques- Savoir articuler connaissances théoriques et mise en œuvre pratique en particulier pour débouché sur un projet réalisable.- Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Études de faisabilité- Alternance d'exercices courts et projets plus longs.- Observation de démonstrations sur parcs machines (procédés d'impression et de façonnage, ennoblement)- Conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.- Mise en œuvre des matériaux, techniques et technologies innovantes ou traditionnelles (procédés d'impression et de façonnage, imprimante 3D, découpe, ennoblement).
modalités d'évaluation	Évaluation de connaissances théoriques, de compte rendu d'observations, de dossiers d'analyses et d'études de cas à l'oral ou à l'écrit

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 18.3 / EC 22.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES**

objectifs de l'enseignement

- Approfondissement des acquis des années précédentes et application à des objets graphiques et éditoriaux plus complexes, en vue de l'impression ou de l'animation
- Approfondissement de la maîtrise des outils de numérisation de caractères
- Abord d'outils de montage vidéo, de modélisation 3D, de réalité augmentée, d'édition numérique fixe ou animée, ou encore apprentissage de code (java, html, css...), en fonction des besoins repérés, en lien avec les projets de diplôme

compétences visées

- Usage autonome, maîtrisé et pertinent des outils de base de l'édition print
- Maîtrise des compétences fondamentales des outils de numérisation de caractères, de l'édition numérique ou encore du montage (animation et vidéo)
- Capacité à fournir des fichiers en cohérence avec le média envisagé
- Entretenir un dialogue efficace avec un imprimeur ou un développeur.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

Cet enseignement en troisième année est en relation étroite avec les enseignements professionnels au service des projets développés dans ces derniers. Selon les outils numériques travaillés, leur usage est appliqué à des projets des autres enseignements ou bien leur maîtrise développée via des exercices d'application dédiés. Ces derniers se distribuent entre des modèles à reproduire pour appropriation et des demandes démontrant la maîtrise de leur exploitation dans une production plus autonome.

modalités d'évaluation

Contrôle et validation des fichiers produits.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 18.4 / EC 22.4 LANGUES VIVANTES - ANGLAIS**

objectifs de l'enseignement

- Consolidation des stratégies de compréhension et d'expression orales et écrites en lien avec le projet personnel de l'étudiant.e.
- Développement d'un argumentaire de démarche de création.
- Rédaction d'un abstract.

compétences visées

Le niveau visé est le niveau B2 du Cadre Européen Commun de Référence des Langues dans les compétences langagières (compréhension orale, compréhension écrite, production orale et production écrite).

**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 18 / UE 22 ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX**enseignement constitutif** **EC 18.5 / E 22.5 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** Approfondir les connaissances dans le cadre d'un dossier de gestion appliqué au contexte de la formation en justifiant et analysant la démarche mise en œuvre. Être capable de :

- Présenter le contexte du projet individuel ;
- Identifier le client : statut juridique, cible... ;
- Déterminer le statut juridique, social et fiscal du cédant en fonction de ce qui est facturé (œuvre, honoraires de création, droits d'auteur forfaitaire, prestation de service...) ;
- Établir un devis avec les différentes mentions (adapter les lignes de facture en cohérence avec le statut juridique et social du cédant et la nature de ce qui est cédé, valorisation, calcul de la TVA...) sur papier ou avec un logiciel de facturation ;
- Analyser la rentabilité.

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) Travail en classe en autonomie (dossier de gestion).Fiches ressources à disposition via Pronote.**modalités d'évaluation**

Évaluation du dossier de gestion. 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 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif EC 19.1 / EC 23.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

objectifs de l'enseignement

- calligraphier à partir de sources historiques pour connaître une grande variété de styles d'écritures
- personnalisation de la calligraphie en vue de la création typographique

compétences visées

- maîtriser différents outils et techniques de calligraphie pour développer la créativité
- savoir mettre en œuvre une méthodologie de travail pour l'élaboration complète d'un style calligraphique personnalisé

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

travaux dirigés, exercices, expérimentations.
pratique de la calligraphie pour préparer le dessin typographique

modalités d'évaluation

Compétences évaluées :
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design
Conduite du projet en métiers d'art et design
Élaboration d'une stratégie personnelle

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS**enseignement constitutif** **EC 19.2 / EC 23.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET**

objectifs de l'enseignement	Convergence de toutes les compétences professionnelles, transversales ou génériques : <ul style="list-style-type: none">- Engager l'étudiant dans un territoire de recherche : problématisation en lien avec la spécialité, études de cas, identification de références, étude d'un contexte et d'un public- Guider dans l'élaboration de son cahier des charges- Accompagner dans les phases de recherches graphiques, de développement et de mise au point.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- élaborer un cadre de projet qui soit viable- identifier les phases de projet pour les programmer- documenter et référencer un projet- auto-évaluer sa démarche et sa production pour permettre une avancée autonome- s'approprier des problématiques de spécialité (le signe, la lettre, l'identité, le texte...)- engager des recherches ouvertes guidées par des intentions énonçables
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Partenariat avec structure culturelle (rencontre des équipes du théâtre et de la communication, échange avec le collectif en charge du design graphique<ul style="list-style-type: none">— conception graphique, au choix, seul ou à plusieurs)- Mini-studio de design éditorial, avec équipes en responsabilités différenciées- Suivi individualisé des projets de diplôme, remédiations collectives ou individuelles selon les temps de l'année- Études de cas (sur la base de visite collective d'exposition ou de références mobilisées par l'étudiant)
modalités d'évaluation	Rendus de dossier permettant d'évaluer : l'analyse, les études de cas, l'exploration graphique, l'exigence de mise au point

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif **EC 19.2 / EC 23.2 PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET / DESSIN TYPOGRAPHIQUE**

objectifs de l'enseignement - Développer des process de créations typographiques en relation avec la problématique de son projet de diplôme.
- Mettre en place une méthodologie de recherche et d'expérimentation en lien avec le projet.

compétences visées - Savoir organiser ses recherches et les argumenter,
- Maîtriser les outils d'écriture utilisés.
- Maîtriser les logiciels de numérisations en lien avec la création typographique.

modalités de formation Travaux dirigés

(dispositif pédagogique et modalités d'évaluation) Contrôle continu, qualité des expérimentations, pertinence des réponses formelles, organisation des recherches.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif **EC 19.3 / EC 23.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET**

objectifs de l'enseignement Démarche réflexive de conception « d'outils » nécessaires à la communication et présentation du mémoire et du projet, en fonction des différentes étapes et des interlocuteurs

compétences visées

- compréhension des enjeux de communication autour des objets du mémoire et du projet
- clarté et efficacité de la présentation de la démarche de réflexion orale et écrite

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

- Travaux individuels ou en groupe de réflexion autour de textes ou de productions
- Production d'outils de présentation graphiques au cours des étapes du projet en groupe ou de manière individuelle
- Travaux d'entretiens d'évaluation entre pairs

modalités d'évaluation

- production de supports visuels
- exposés oraux
- entretiens autoévalués ou pas

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 19 / UE 23 ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS

enseignement constitutif EC 19.4 / EC 23.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA DÉMARCHE DE PROJET

objectifs de l'enseignement

S5

- Élaborer une bibliographie commentée.
- Construire un mémoire, c'est-à-dire un effort réflexif personnel et méthodique qui peut prendre la forme d'une synthèse de lectures véritablement appropriées, d'un entretien de recherche avec ses conclusions, ou d'autres formes encore à expérimenter donnant leur place à des documents visuels participant également au questionnement.
- Réfléchir et élaborer un contenu rédactionnel faisant partie du projet en cours de développement en tenant compte des enjeux relatifs à la tonalité expressive et aux divers strates d'implicite du discours.

S6

Il s'agit d'apprendre à mettre en perspective les savoir-faire du designer typographe, les ressources techniques contemporaines et traditionnelles du champ du design typographique, l'observation et l'analyse de problématiques contemporaines établissant une culture étendue, théorique et pratique, de ce champ.

compétences visées

S5

Identifier et hiérarchiser des connaissances précises collectées dans des livres, des articles de niveau universitaire, des podcasts ou toutes autres sources de connaissances susceptibles de nourrir la réflexion.

S6

- Construire une réflexion personnelle en tenant compte des savoirs les plus contemporains ou les plus légitimes au regard de la problématique identifiée.
- Savoir saisir et interroger des objets précis.
- Développer le recul critique pour relativiser le discours d'escorte en le confrontant à la mise en place effective des enjeux communicationnels réels des objets interrogés.
- Interroger les validités de ses hypothèses par des échanges directs avec des professionnels permettant une initiation aux techniques et attentes d'entretiens

modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)

S5

Le cours se partage entre contenus méthodologiques liées au mémoire (bibliographie, plan, problématisation en relation étroite avec le parcours de formation) et suivi individuel des étapes d'élaboration de l'écriture du mémoire, puis des éléments rédactionnels solidaires du projet.

S6

En groupe classe, en groupe restreint interactif et en suivi individuel, par le biais d'études de cas choisies qui conduiront à questionner la pratique réelle du designer typographe et son recours réfléchi à des dispositifs singuliers pour rendre compte des enjeux communicationnels dont il a la charge.

modalités d'évaluation Sous forme de rendus oraux et écrits.

mention GRAPHISME

parcours DESIGNER TYPOGRAPHE

pôle d'enseignement UE 20 / UE 24 PROFESSIONNALISATION**enseignement constitutif** **EC 20 / EC 24 PARCOURS DE
PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE**

objectifs de l'enseignement	Cet enseignement comporte deux volets : Professionnalisation - aborder des questions de déontologie professionnelle - documenter les postures professionnelles et pratiques actuelles ou émergentes - questionner la viabilité de projets et les méthodes de travail Poursuite d'études - documenter le panel des filières envisageables - accompagner dans la formulation du projet de poursuite d'études - conseiller aux différents moments de l'orientation (CV, lettre de motivation, book)
compétences visées	Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design Élaboration d'une stratégie personnelle
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	- Discussions autour de conférences ou autour d'articles professionnels - Travail collaboratif pour élaborer des documents de référence - Entretiens individualisés pour assurer l'accompagnement vers les poursuites d'étude
modalités d'évaluation	- Évaluation formative de l'engagement et de l'autonomie - Évaluation d'un écrit formulant des hypothèses de projet professionnel - Évaluation d'un projet graphique restituant l'expérience de stage du s4

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...
-