

DNMADE

mention *Livre*

Parcours

GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES

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

Le titulaire du DNMA De Livre est un professionnel dans les champs de la création contemporaine travaillant sur les nouvelles formes éditoriales dans une interaction permanente entre les techniques traditionnelles et les outils les plus innovants.

La mention Livre propose 4 parcours différents :

- Gravure, images imprimées
- Images et Narration
- Objet livre, création éditoriale
- Reliure, création et patrimoine

Année DN1 Designer de création éditoriale

Durant la 1^{ère} année du parcours Objet-livre, création éditoriale, les étudiant·es suivent un socle commun de cours fondamentaux avec celles·ceux du parcours Reliure, création et patrimoine. 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·e·s : le design éditorial et les métiers d'art liés au livre dans sa forme et son contenu.

Ces fondamentaux seront développés et enrichis tout au long

Parcours GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES Effectif : 15 étudiant·es

Ce parcours se fonde sur un apprentissage des techniques de gravure et d'impression. Le dessin, essentiel, est la base de conception des projets. L'étudiant développe des compétences professionnelles qui permettent d'intervenir dans différents secteurs des métiers du livre, du multiple, de l'image imprimée et de ses possibilités narratives. Formation unique en France dans l'éventail d'ateliers techniques proposés, les étudiants exploreront les techniques de la gravure en creux sur métal, en taille d'épargne, en relief, en gaufrage, en fer à dorer. Cette formation mobilise un goût affirmé pour le dessin, l'apprentissage d'un corpus de gestes patients constituant un métier.

PREMIÈRE ANNÉE (S1-S2)

Parcours GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES

Aperçu de la première année	Durant la 1ère année du parcours Gravure, images imprimées, la formation s'articule entre un socle d'enseignements fondamentaux et des cours de découverte du métier et des gestes techniques en atelier. Les étudiant·e·s suivent un socle commun de cours fondamentaux avec celles et ceux du parcours Images et Narration. Ce socle commun vise à fédérer et mettre en évidence les liens et cultures partagées qui, au-delà des spécialisations de parcours, sont indispensables pour la future vie professionnelle des étudiant·e·s : l'image, le dessin et leurs impressions. Ces fondamentaux sont mis au service d'objectifs du parcours qui visent à développer la technicité des métiers de la gravure, le processus créatif et réflexif. Tout au long de la formation et en fonction de la spécialité choisie, l'étudiant·e fera l'expérience de l'autonomie tant dans la conception que dans la réalisation ainsi que dans la promotion d'un projet artistique et artisanal.
Découverte	Au cours des premières semaines, les deux parcours (images imprimées et images et narration) travaillent autour d'un thème commun interrogé par le dessin et l'image, par la pratique du carnet. L'exercice vise à placer les étudiant·e·s dans une logique d'apprentissage d'un corpus de gestes par le biais des techniques de gravure et d'impression en taille douce et taille d'épargne.
Micro-projets	Les micro-projets ponctuent le reste de l'année. Ils permettent de découvrir des savoir-faire propres aux techniques de gravure dans le cadre de projets artistiques et éditoriaux.
Workshops interparcours	L'organisation de workshops inter-parcours vise à favoriser l'ouverture et le travail collaboratif par des travaux en équipes mixtes sur des concours ou des partenariats.
Stage	Le stage d'observation de deux semaines a pour objectif une immersion en milieu professionnel. L'objectif à l'issue du stage est de réaliser un objet imprimé qui rend compte de l'expérience.
Oral-bilan	Un entretien avec présentation de tous les travaux réalisés à chaque semestre permet aux étudiant·e·s et à l'équipe pédagogique de faire le bilan de l'année écoulée.
Hors les murs	Visite de lieux patrimoniaux (bibliothèques, musées,

salons) dont le Musée de l'Imprimerie et la BNF. Sorties culturelles (expositions, théâtre, opéra), pratique du dessin en extérieur. En accompagnement et en autonomie.

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.

Le LEG - Laboratoire d'expérimentation graphique

Le Laboratoire d'expérimentation graphique regroupe différentes techniques d'impression traditionnelles : typographie (caractères mobiles en plomb et en bois), lithographie, sérigraphie, gravure sur bois et sur linoléum. Elles sont investies en première année dans la conception d'un livre collectif imprimé en petite série afin de s'initier aux spécificités de chaque technique.

mention	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
pôle d'enseignement	UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES
enseignement constitutif	EC 1.1 / EC 5.1 HUMANITÉS - PHILOSOPHIE
objectifs de l'enseignement	Initiation à l'esthétique (philosophie de l'art) à travers l'étude de questions spécifiques et la lecture de théoriciens.
compétences visées	Acquérir une méthode d'analyse et un langage technique.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	* ART ET LANGAGE : Comment parler d'une œuvre d'art ? L'enjeu de ce cours consiste à questionner le sens de l'œuvre d'art et différents critères du beau élaborés au cours de l'histoire de l'esthétique de l'antiquité à l'époque contemporaine. Bibliographie : - M. Jimenez, Qu'est-ce que l'esthétique ?, Gallimard, coll. « Folio-essai », 1997. - Winkelmann, Réflexions sur l'imitation des œuvres grecques en peinture et sculpture, Aubier, 1990. - Platon, Hippias majeur ; Le Banquet, Flammarion, GF, 1998- 2005. - E. Panofsky, Essais d'iconologie, Gallimard, 1967. - T. Mann, La Mort à Venise, Livre de Poche, 1975. - D.Hume, Essais esthétiques, Flammarion, GF, 2000. - D.Diderot, Salons, Gallimard, coll. « Folio Classique », 2008. - A. Breton, L'Amour fou, Gallimard, Folio, 1976.
modalités d'évaluation	*Rédaction d'un article et exposé (lors de la séquence « Cabinet de curiosités »). Pour ces deux exercices, l'objectif est de décrire et d'analyser une œuvre choisie par l'étudiant et vue au musée.

mention	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
pôle d'enseignement	UE 1 / UE 5 ENSEIGNEMENTS GÉNÉRIQUES
enseignement constitutif	EC 1.1 / EC 5.1 HUMANITÉS - LETTRES
objectifs de l'enseignement	- Développer une culture littéraire et des pratiques d'écritures en lien avec la formation - S'approprier notions de genres, registres, courants de pensées - Harmoniser l'expression écrite et orale : ateliers d'écriture, exposés - Acquérir des méthodes de travail - Travailler autour du projet, en synergie avec les équipes
compétences visées	- Acquérir des connaissances et un socle commun dans la culture littéraire, artistique - Comprendre les enjeux de la littérature dans sa dimension diachronique et synchronique - Comprendre les principes et enjeux de l'écriture littéraire en explorant les genres - Travailler les formes d'écriture brèves, la concision et la narration, la recherche d'un vocabulaire précis et scientifique en adéquation avec le projet envisagé - Pratique de l'oral : exposés, mises en situation, communication de projet, lectures à voix haute des productions...
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Cours en classe entière - De la prise de notes à la conceptualisation et la rédaction - Atelier d'écriture autour d'exercices variés - Participation à des visites de lieux culturels et patrimoniaux et sorties au théâtre - S'exprimer / exprimer : communiquer et argumenter un projet - Vers l'autonomie dans la recherche documentaire
modalités d'évaluation	• restitution de travaux écrits • exposés oraux • dossiers de bilans

mention	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
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 une œuvre en utilisant le vocabulaire adapté. • acquérir des repères dans l'histoire de l'art. • relier une œuvre à un contexte artistique, sociétal et historique. • hiérarchiser ses idées et argumenter (écrit et oral) • développer son ouverture sur l'histoire de l'art et la création contemporaine, se tenir informé de l'actualité. • mettre en perspective les œuvres d'époques différentes. • faire émerger des problématiques à partir des œuvres analysées et des expositions visitées.
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)	• prise de notes dans le cadre du cours magistral • analyses d'œuvres • compte-rendus de visites d'expositions et de musées (carnet d'exposition)
modalités d'évaluation	Contrôle continu.

mention	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
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	• Définir une démarche singulière ainsi qu'une écriture et posture personnelles par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative : dessins, expressions plastiques, géométrie, perspective, volume, couleur, lumière, son, matières, médias.
compétences visées	• Observer, expérimenter, traduire, exprimer, ouvrir la pratique du dessin, tendre vers une écriture personnelle. • Expérimenter le langage plastique : le graphisme, la couleur, le volume. • S'ouvrir sur d'autres média: photo, vidéo, informatique...
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	• Séquences de 2 à 5 séances environ, s'articulant autour de phases d'analyse, de recherche, expérimentation et de développement. • Séances de modèle vivant.
modalités d'évaluation	• Carnet de dessin d'observation. • Carnet d'expérimentation plastique. • Dossiers de recherches sur un thème donné. • Réalisations sur un thème donné.

mention	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
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	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
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	La séquence introductive à partir d'une demande questionnera la nature d'une image numérique (bases théoriques) et les moyens d'exploration des outils de numérisation et de retouche d'image.
compétences visées	S1 - Donner des acquis théoriques et techniques fondamentaux - Favoriser l'acquisition d'une autonomie et de «savoir- faire» vis-à-vis des outils numériques - Rendre curieux et favoriser l'expérimentation des outils numériques S2 - Identifier les potentiels des logiciels de PAo. - Expérimenter les passerelles entre outils matriciels et vectoriels de création d'image pour travailler les matérialités de l'image. - Approfondir les étapes et méthode de conception d'une image entre dessin et travail à l'écran, son élaboration pré- numérique, numérique et post-numérique.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	S1 Sur le plan pédagogique du travail de groupe : explications et démonstrations à la fois théoriques et techniques en classe entière. Alternance de moments d'exercices et des moments d'appropriation et d'expérimentation personnelle des outils au service d'une demande. S2 Sur le plan pédagogique du travail de groupe : explications et démonstrations à la fois théoriques et techniques en demi-groupe. suivi plus personnalisé des approfondissements et confrontations , échange autour des expérimentations menées en classe.
modalités d'évaluation	Evaluation en contrôle continu

mention	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
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	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
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) modalités d'évaluation	Travail en classe entière (cours).Fiches ressources à disposition via Pronote. 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	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
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	S1. Sensibilisation aux gestes de la gravure Acquisition des techniques de la gravure afin d'en faire des outils de création Acquisition de connaissances techniques dans le domaine de l'image imprimée, le multiple. S2. Acquisition des techniques de la gravure afin d'en faire des outils de création Exploration des matériaux liés aux techniques de la gravure Elaboration d'une matériauthèque (nuanciers, tests, supports) à partir des différentes techniques de gravure.
compétences visées	Expérimenter les gestes techniques de la gravure et de l'impression Adapter son intention en fonction des supports et outils Identifier les caractéristiques de la gravure en taille directe et en taille douce.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Enseignement en atelier de gravure Situation d'expérimentation pratique des différentes techniques de gravure et d'impression.
modalités d'évaluation	Contrôle continu

mention	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
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 compétences visées modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées) modalités d'évaluation	
• Découverte et acquisition des savoirs et des savoir faire fondamentaux par l'expérimentation et l'apprentissage des techniques en taille directe, indirecte, taille d'épargne, et de leurs procédés d'impression.	
S1 • Reconnaître et intégrer les procédés diversifiés de l'estampe • Concevoir et mettre en œuvre un projet en taille d'épargne et impressions polychromes,. • Assimiler et expérimenter les possibilités plastiques et graphiques de la gravure en taille directe de son impression et de la technique du monotype • Concevoir et mettre en œuvre un projet en taille d'épargne et impressions polychromes. S2 • Concevoir et mettre en œuvre un projet en eau forte ; assimiler les procédés de morsures successives. • Acquérir de l'autonomie et de la maîtrise dans le domaine de l'impression et sa préparation • Développer une écriture graphique adaptée au médium • Maîtriser les outils de la pointe sèche	
• Cours magistraux d'identification des techniques et de leurs procédés • Sorties et rencontres (musées, BNF, salons...) • Micro-projets: S1 : taille directe ; S2 : taille indirecte • Stage en entreprise : 2 semaines d'observation, débouchant sur la réalisation d'un carnet de reportage graphique et l'élaboration d'un livre d'artiste en atelier. • Ressources : Estampes de Seghers, Degas, Manet (BNF) et fonds d'estampes de l'atelier. Reproductions de gravures anciennes et contemporaines, d'illustrations et d'art contemporain.	
Evaluation des productions en continu dans leurs différentes phases: recherche et finalisation.	

mention	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
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 / LEG
objectifs de l'enseignement	L'enseignement vise, à travers la mise en œuvre de 5 techniques traditionnelles conjointes dans l'élaboration d'un petit ouvrage, de faire prendre conscience à l'étudiant, des relations parfois étroites entre conception et technique et d'acquérir des méthodes, techniques et savoir faire.
compétences visées	Savoir mettre en œuvre les techniques de l'atelier et savoir les réinvestir au service d'un projet.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	*Enseignement en atelier d'impression avec les différents parcours de la mention livre en classes entières. Conception de maquettes en amont en transversalité avec d'autres cours. Réalisation d'un projet d'envergure sur les machines de l'atelier pendant tout le semestre.
modalités d'évaluation	Evaluation somative en fin de semestre sur la production du circulus et sur les premières étapes de réalisation du livre.

mention	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
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	- Connaître et expérimenter de manière pertinente les dispositifs de médiation du projet : mise en scène, relation discours support image, scénarisation, etc..
compétences visées	-Mettre en scène un projet : exposition et présentation orale. -Mettre en évidence valoriser une démarche de création -Structurer, hiérarchiser et synthétiser son propos -Savoir adapter son propos aux conditions de réception -Sélectionner et exploiter un support de médiation en fonction d'un objectif de communication.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	-Apports théoriques. -Enquête et documentation. -Oraux.
modalités d'évaluation	- Restitution sous forme globale (dossier) ou plus ponctuelle (réflexion critique, court texte d'intention, etc.)

mention	LIVRE
parcours	GRAVURE - IMAGES IMPRIMÉES
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	- Permettre une interaction avec le milieu professionnel grâce à des interventions d'illustrateurs, d'éditeurs, d'entrepreneurs dans le champ du livre.
compétences visées	- S'inscrire dans des projets avec des partenaires extérieurs afin de créer des conditions de réactivité et de création qui placent les étudiants dans des formats et des approches nouvelles de l'image et de la narration, des contenus et de leur forme.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	- Lors de workshops dédiés à des pratiques de l'illustration, il est important pour nous de faire intervenir de jeunes professionnels (anciens de la formation qui apportent une réelle expertise et une approche contemporaine dans la conduite des projets). - Visite de lieux ou d'expositions en lien avec les secteurs professionnels de la gravure et de l'illustration.
modalités d'évaluation	- Présentations orales. - Travail individuel ou en groupe. - Compte-rendus écrits et dessinés de rencontres avec des partenaires extérieurs. - Rapport de stage.

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 livre et des arts graphiques

- Faire état d'une pratique expérimentale personnelle dans les champs suivants : gravure, estampe, gravure en gaufage, en modelé, en relief, taille d'épargne, taille douce, eau forte, sérigraphie, impression à chaud, impression à sec, gaufage, typographie, mise en œuvre maquette et production, calligraphie, dessin

typographique, techniques de mise en œuvre reliure/dorure, illustration (aquarelle, collage, dessin) techniques d'impression.

- Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle à travers une appropriation personnelle des matériaux et des techniques de réalisation.
- S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :
 - maîtrise des gestes et des outils des métiers du livre
 - résolution de process de production sérielle ou de petite série
- développement d'une culture professionnelle

C10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du livre et des arts graphiques

- Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés: commanditaires, imprimeurs, éditeurs, photographes, conservateurs, fournisseurs et, selon l'échelle du programme, illustrateurs, graphistes, élus, etc.
- Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine du livre.
- Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte les supports, les matériaux, les façonnages, les ennoblisements, la dimension plastique, les mises en œuvre de la chaîne graphique, leur sens (dimension sémantique et le rapport à l'environnement).
- Évaluer les cohérences et les ruptures entre les hypothèses envisagées et la demande initiale.
- Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs en prenant en compte la réalité des métiers du livre.
- Mettre en œuvre les matériaux, les façonnages, les ennoblisements, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des process de fabrication: conception, d'image, d'éléments graphiques, de composition, de typographie, de reliure, d'édition.

C11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant des métiers du livre et des arts graphiques [compétence évaluée par le jury du projet de diplôme en S6]

- Saisir les éléments caractéristiques d'un projet dans les domaines du livre et des arts graphiques au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication et d'édition
 - Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO
 - Établir des principes d'évolution du projet du livre et des arts graphiques selon des critères explicités.
 - Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale de la production du livre et des arts graphiques.
 - Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement du métier du livre et des arts graphiques.
 - Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet (auteurs, éditeurs, imprimeurs, diffuseurs, libraires, lecteurs) et les experts associés (partenaires privés, institutions muséales, associations, collectivités, ...)
-