



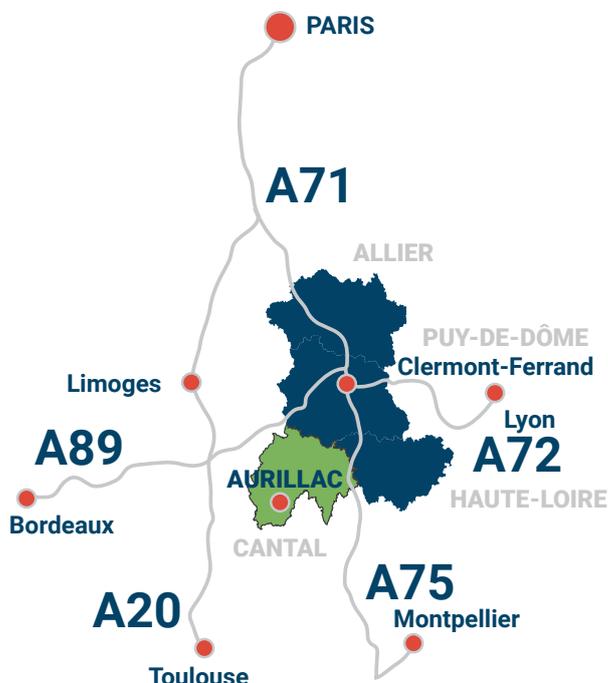
métiers
d'art
design et
communication

Diplôme National des Métiers d'Art et du Design

**Livret d'accueil
de l'étudiant**

BIENVENUE AU LYCÉE SAINT-GÉRAUD

VENIR DANS LE CANTAL



En Voiture

**Paris - Clermont-Ferrand
Montpellier**
(A71 - A75)

Paris - Limoges - Toulouse
(A20)

**Bordeaux - Clermont-Ferrand
Lyon**
(A89 - A72)

Préparez votre itinéraire :

www.viamichelin.fr

En avion

Aéroport d'Aurillac-Tronquières
Vol quotidien Paris-Aurillac :
Départ Paris Orly-Ouest
Arrivée Aurillac :

Lundi au Vendredi :
09h05 - 10h25
Lundi au Vendredi & Dimanche :
20h05 - 21h25

Départ Aurillac
Arrivée Paris Orly-Ouest :

Lundi au Vendredi :
07h05 - 08h30
Lundi au Vendredi & Dimanche :
18h05 - 19h30

Renseignements et réservation

www.chalair.fr

www.airfrance.fr

En train

Gare d'Aurillac

Préparez votre itinéraire :

www.voyages-sncf.com

LIENS UTILES



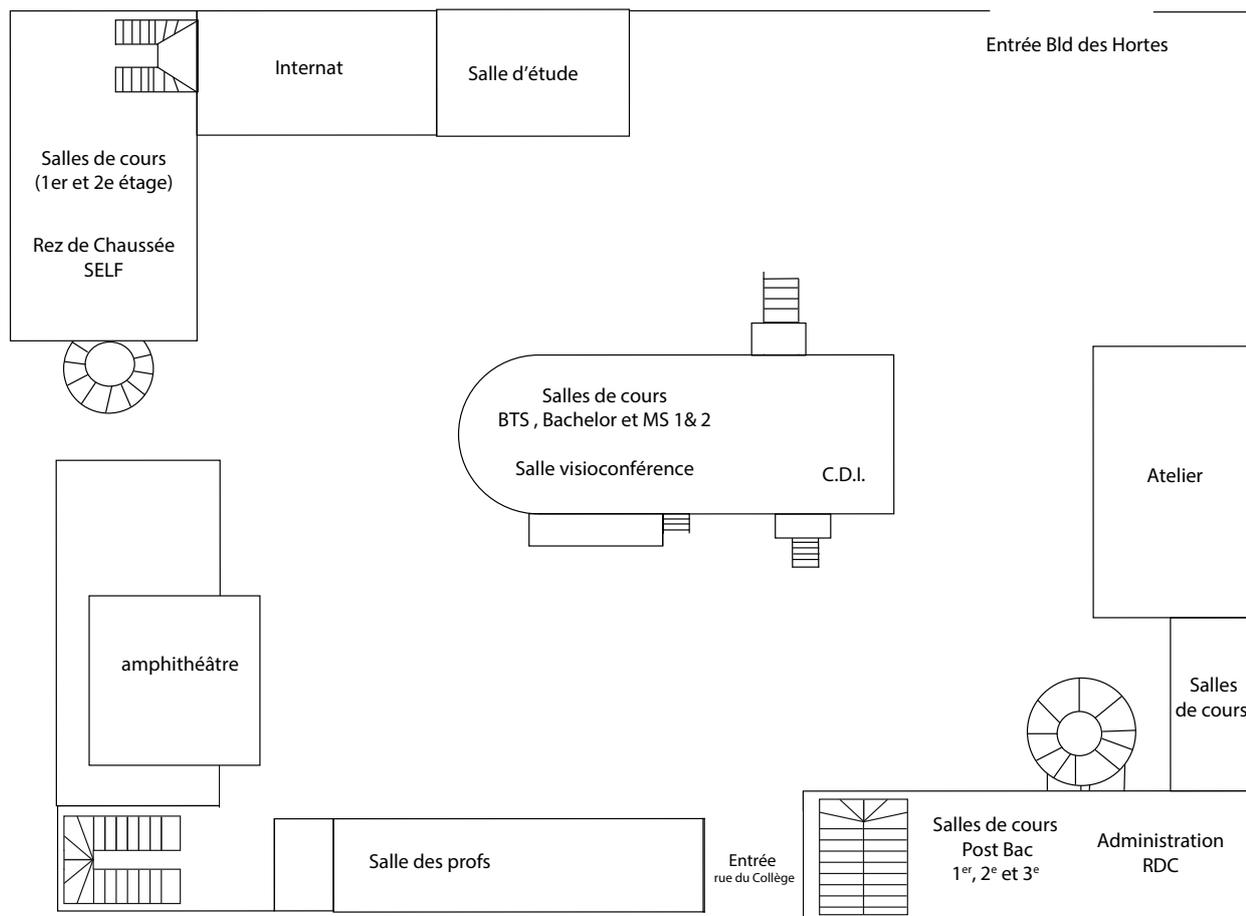
Ville d'Aurillac : www.aurillac.fr

Communauté d'Agglomération : www.caba.fr

Conseil Départemental : www.cantal.fr

L'ÉTABLISSEMENT

PLAN DE L'ÉTABLISSEMENT



L'ADMINISTRATION

Chef d'établissement : **Bernard LAURENT**

DDFPT : **Olivier ANTONY**

Accueil - Secrétariat :

Cathy COMTET - Christelle GEERAERT
Nathalie MIELGO

Comptabilité : **Annie LESPINE**

Vie Scolaire :

Coordonnatrice : **Catherine JOUBERT**

Assistantes d'éducation :

Véronique ARGHIROPOULOS
Agnès CECCAROLI

Éducateur conseil : **Jérôme GATTIER**

Coordination post-bac

DN MADE : **Nathalie CARRIÉ**

BTS Com. et Bachelor : **Magali LAFFAIRE**

Référents DNMADE :

Graphisme : **Bruno VERGER**

Numérique : **Julien LAMPRE**

Matériaux : **Nathalie MOINS**

ENT écoledirecte

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

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

Lycée de la Communication Saint-Géraud

23, rue du collège

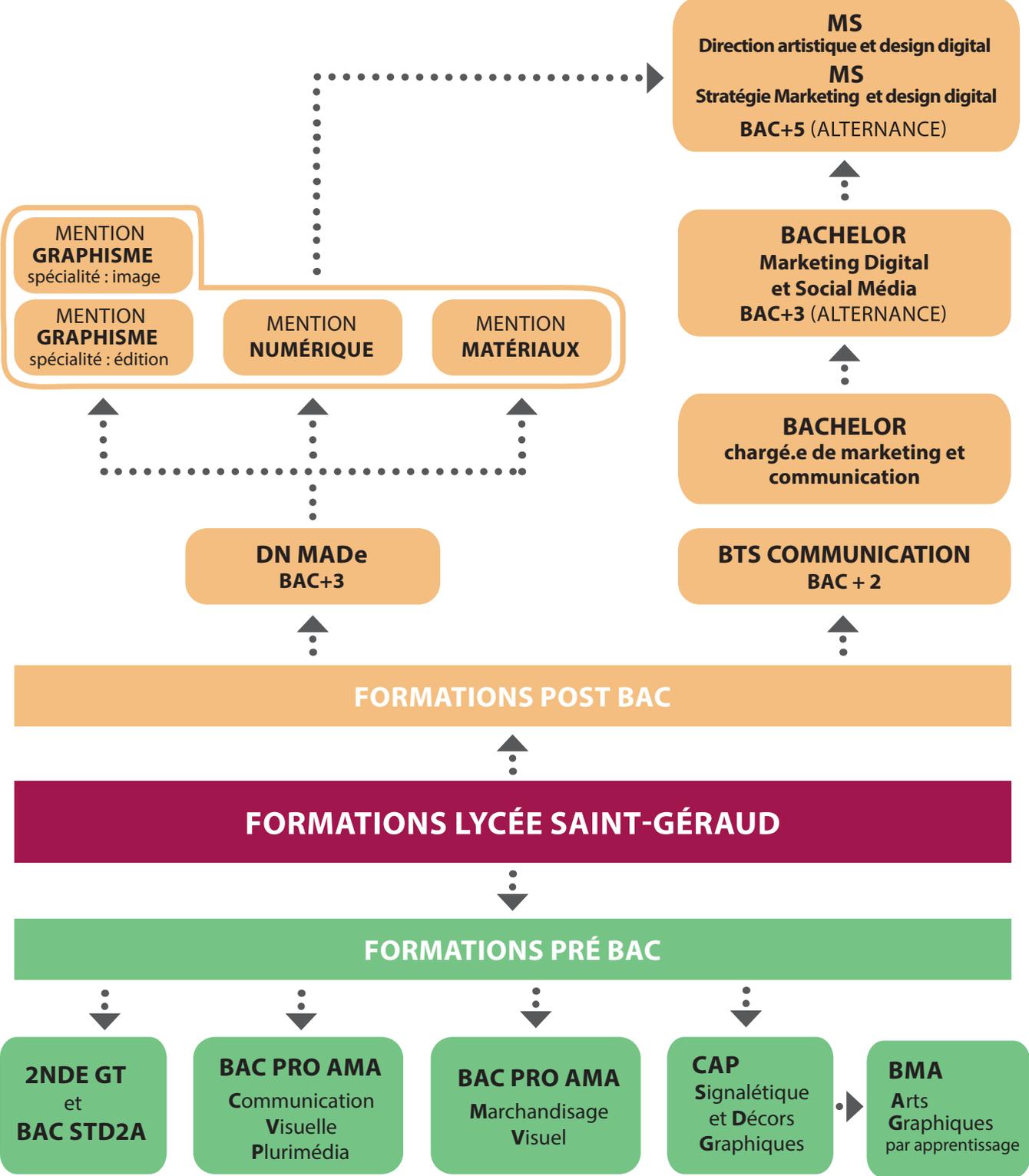
15013 AURILLAC Cedex

www.lycee-stgeraud.com

Téléphone : 04 71 48 28 18

Mail : 0150047V@ac-clermont.fr

L'OFFRE DE FORMATION DE L'ÉTABLISSEMENT



PROJET ÉDUCATIF

Depuis les années 80, le lycée St-Géraud propose des formations dans les domaines du Design, des Métiers d'Art et de la Communication. Cette spécificité attire des élèves et étudiants de toute la France, sous statut scolaire ou par apprentissage, créant un contexte favorisant un esprit collectif propice au développement individuel de chacun.

L'Art de Construire Ensemble

S'ouvrir et Découvrir

Notre établissement permet à chacun d'être acteur dans un collectif favorisant la mutualisation des compétences, l'entraide et la diversité en respectant l'identité et le rythme propre à chaque individu de son développement, garantissant ainsi sa libre pensée et sa libre conscience.

Vivre ensemble et Partager

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

L'Art de Construire à Dessein

Créer et Innover

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

Accompagner et Former

Au niveau pédagogique,
En vie scolaire,
Par des associations internes à l'établissement.

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

LE VOLET CULTUREL

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

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

Elle est une manière de compléter l'offre pédagogique à travers des actions réelles, motivantes pour les apprenants, et des rencontres diversifiées tant humaines que culturelles en construisant des approches professionnelles.

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

Elle se matérialise au sein d'ateliers ouverts à tous les étudiants (radio, édition...) et/ou par des projets proposés à des groupes classes au gré de l'actualité culturelle (événements, expositions, workshops...).

ERASMUS ET L'INTERNATIONAL

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

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

Il s'agit d'un enjeu majeur pour l'établissement du fait de sa situation géographique enclavée (au cœur de la Région Auvergne) et des formations qui y sont dispensées.

En effet, centrées sur la Communication, le Design et les Métiers d'Art, ces formations disposent d'un partenariat professionnel et culturel local et régional fort et ancré dans la durée.

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

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

Grâce au volet international de notre projet d'établissement, nous souhaitons développer une image dynamique portée sur l'ouverture à des échelles territoriales plus vastes.

Notre volonté est d'ouvrir la mobilité internationale à tous les élèves et étudiants. C'est pourquoi nous développons des projets pour le Lycée Professionnel comme pour le Postbac, qui sont présentés dans la rubrique du site internet consacrée à Erasmus+.

LES ASSOCIATIONS DE ST-GÉRAUD

SG Éditions

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

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

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

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

- un cycle de conférences et rencontres ;

- des publications : *Presque BD*, etc.

LES ASSOCIATIONS ÉTUDIANTES ET DES FORMATIONS

Le BDE

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

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

Com'ngo, l'association BTS Communication

page facebook : BTSCommunicationSaintGeraud

compte Instagram : bts_com.sg

Contrefaçon, l'association des DNMA De Matériaux

page facebook : AssociationContre_façon

compte Instagram : dnmade.mat.textile

Pixel, l'association des DNMA De Numérique

page facebook : Asso Pixel

compte Instagram : pix3l.sg

Mauvaise Graine, l'association des DNMA De Graphiques

compte Instagram : @mauvaisegraine_sg

Livret de la formation

DN MADe

Le livret de la formation DNMADE renseigne sur le fonctionnement de cette formation et l'organisation du lycée Saint-Géraud. Il permet de trouver toutes les informations administratives, pédagogiques et associatives.

Le DNMADE (Diplôme National des Métiers d'Art et du Design) est un cycle d'études de trois ans qui correspond à un grade licence. Son enseignement est un parfait équilibre entre théorie et pratique. Il permet d'acquérir des compétences techniques, de création, de pensée et professionnelles.

La pédagogie de projet est mise en avant dans chacune des Mentions. Graphisme (Graphisme et Image et Objets Éditoriaux Plurimédia), Matériaux (textile et savoir-faire écoresponsable, Création et Recherche) et Numérique (Images Numériques et Narration) sont les quatre spécialités proposées à Saint-Géraud.

Il est à noter que comme pour toute formation professionnalisante, il est possible de réaliser la troisième année en alternance.

BAC +3

CHARTRE DU DN MADe

1 - Organisation du travail

OBLIGATION D'ASSIDUITÉ

La présence aux cours et ateliers est obligatoire.

Toute absence devra être justifiée (certificats médicaux, convocations examens, convocations concours, permis de conduire, jurys d'assise, décès d'un proche) par écrit dans un délai de 7 jours auprès de la vie scolaire.

En lien avec le règlement intérieur de la formation et la vie scolaire, l'étudiant qui aurait dépassé le seuil d'absences toléré pourra être déclaré défaillant aux unités d'enseignement du semestre par la commission pédagogique et selon la situation, il se verra proposer le redoublement ou signifier son exclusion.

Sur des cas particuliers (absences longues pour maladie ou autre), l'équipe pédagogique sera informée afin d'envisager un protocole adapté pour valider les UE. Ce protocole sera soumis à l'étudiant qui devra s'engager à le suivre.

OBLIGATION DE TRAVAIL

Le statut d'étudiant implique d'étudier : il se doit d'être curieux et engagé dans la formation qu'il a choisie.

La réussite aux examens ne peut être envisagée qu'avec un travail personnel régulier et rigoureux.

Les étudiants doivent réaliser dans les temps exigés les travaux demandés (écrits, oraux, manuels) et se soumettre aux modalités d'évaluation des compétences dans chaque EC.

DEVOIR D'INFORMATION - ÉCOLEDIRECTE ET DNMADe++

Écoledirecte est utilisé pour toutes les communications administratives. Il est de la responsabilité de chaque étudiant de s'y connecter suffisamment régulièrement pour prendre connaissance de :

- l'emploi du temps et ses mises à jour ;
- les convocations aux examens ;
- les informations administratives du lycée ;
- les enquêtes (évaluation de la formation,...).

DNMADe ++ est l'outil administratif de référence, de suivi et d'évaluation des étudiants.

RESPECT DES LIEUX ET DU MATÉRIEL

Les salles de cours et ateliers sont des espaces de travail qui doivent préserver les conditions nécessaires à la concentration de chacun. Il est impératif de les laisser propres et organisés pour les cours suivants. L'utilisation des équipements (ordinateurs, imprimantes et équipements d'atelier) se fait uniquement avec l'autorisation et selon les règles édictées par l'équipe enseignante du parcours.

2. Évaluation

OBTENTION DU DIPLÔME

Le DN MADe s'obtient par la validation de chaque unité d'enseignement (UE) du parcours.

Les UE sont validées chaque semestre en commission pédagogique. La validation d'une UE confère la totalité des crédits ECTS (European Credits Transfer System) qui lui sont associés. Les ECTS permettent d'évaluer les équivalences avec des formations françaises et européennes voire internationales.

Si l'étudiant quitte le cursus en cours de formation, un relevé des crédits ECTS obtenus lui sera délivré (permettant par exemple d'intégrer une nouvelle formation).

Si l'étudiant échoue à son diplôme, la commission pédagogique étudiera son cas pour envisager un rattrapage, un redoublement ou la remise d'un certificat de suivi de formation mentionnant les UE et ECTS acquis permettant à l'étudiant de postuler dans d'autres formations.

VALIDATION DES UE

La validation des UE est fondée sur l'évaluation des compétences du DNMADe organisées par blocs. Les UE des six semestres à l'exception de l'UE19 (au S5) et de l'UE23 (au S6) sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies au niveau de chaque enseignement constitutif (EC) de l'UE.

L'UE19 et l'UE23 sont respectivement validées par des épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire puis du projet MADe.

L'acquisition des UE du DNMADe s'organise selon les principes de capitalisation et de compensation appliqués dans le cadre du système européen de crédits ECTS.

DÉLIVRANCE DES ECTS ET PASSAGE EN ANNÉE SUPÉRIEURE

Les ECTS sont délivrés de manière GLOBALE pour chaque Unité d'Enseignement par semestre.

La délivrance partielle d'ECTS au niveau des enseignements constitutifs de l'UE n'est pas autorisée.

Si on attribue à l'étudiant à la fin de la première année :

- 60 ECTS : passage en deuxième année ;
- entre 48 et 59 ECTS : passage en deuxième année avec rattrapage ou redoublement ;
- moins de 48 ECTS : redoublement ou exclusion de la formation (arrêté sur décision du chef d'établissement).

Si on attribue à l'étudiant à la fin de la deuxième année :

- 120 ECTS : passage en troisième année ;
- entre 108 et 119 ECTS : passage en troisième année avec rattrapage ou redoublement ;
- moins de 108 ECTS : redoublement ou exclusion de la formation (arrêté sur décision du chef d'établissement).

En cas de redoublement, l'étudiant garde le bénéfice des UE déjà validées. Il n'y a pas d'aménagement de l'assiduité : tous les cours restent obligatoires.

L'étudiant peut donc passer d'un semestre à l'autre jusqu'en S6 mais il devra - grâce aux rattrapages - obtenir les ECTS manquants.

Chaque semestre, l'attribution des ECTS est récapitulée à l'étudiant sur le PV délivré par la commission pédagogique. Ceux obtenus par compensation doivent être notés comme tels.

RÉSULTAT DES ÉVALUATIONS SEMESTRIELLES ET COMPENSATIONS

DNMADe++ est l'outil de référence administratif, les résultats sont publiés sur cette plateforme.

Ils sont également affichés dans l'établissement.

À l'issue de chaque semestre, un bilan périodique, qui est la synthèse des évaluations par bloc de compétences des EC, est édité pour chaque étudiant (attestation de fin de semestre disponible sur DNMADe ++).

Sur la base de ce bilan, la commission pédagogique se prononce sur la validation des UE du semestre.

Les unités d'enseignement sont définitivement acquises dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante. Une compensation par blocs est possible entre les EC de l'UE.

Les autres mécanismes de compensation :

- 2^e niveau de compensation : les UE se compensent au sein d'un même semestre après validation de la commission pédagogique.

- 3^e niveau de compensation : les UE de deux semestres consécutifs de la même année scolaire se compensent en tenant compte des résultats aux rattrapages après validation de la commission pédagogique.

Sous la responsabilité de la commission pédagogique, un dispositif spécial de compensation peut être mis en œuvre pour fournir un bilan global de ses résultats et l'attribution correspondante d'ECTS à un étudiant qui souhaiterait se réorienter en cours de formation ou effectuer une mobilité dans un autre établissement ou suspendre de façon transitoire ses études.

RATTRAPAGES

Le rattrapage est une obligation si l'étudiant n'a pas validé l'UE. L'équipe pédagogique propose à la commission pédagogique le dispositif de rattrapage de l'EC ou des EC concernés.

La commission pédagogique entérine ou modifie les propositions de session de rattrapage et en avertit l'étudiant dans les deux semaines qui suivent sa tenue ; charge à lui de prendre contact avec les enseignants des EC concernés afin de connaître les modalités du rattrapage. Dans le cas contraire, les ECTS ne seront pas validés et la règle du paragraphe précédent s'applique.

ORGANISATION DES ÉVALUATIONS

En l'absence de travail rendu à une situation d'évaluation, l'étudiant est déclaré « Non Évalué » dans l'EC. Les systèmes de compensation à l'intérieur de l'UE à laquelle appartient l'EC sont bloqués et l'UE ne peut être validée. L'étudiant doit passer une évaluation de rattrapage de la situation d'évaluation.

Aucun niveau de maîtrise des compétences évaluées n'est éliminatoire.

Les EC ne peuvent être coefficientés.

3. Évaluation des enseignements en DNMADe

Une enquête d'évaluation est envoyée aux étudiants sur École Directe sous la forme d'un sondage anonyme 15 jours avant le conseil de perfectionnement. Elle porte sur l'organisation de la formation et des enseignements.

L'évaluation s'envisage comme un outil d'analyse et d'amélioration continue de la formation.

Les résultats sont présentés à la commission pédagogique.

LES INSTANCES RÉGLEMENTAIRES

(Art D642-48 du code de l'éducation)

Une Commission Pédagogique

Une commission pédagogique de la formation est placée auprès du chef d'établissement.

Elle se prononce sur l'organisation de la formation et les modalités d'évaluation des étudiants.

Les décisions relatives au passage des étudiants dans l'année supérieure, aux redoublements et aux dispenses de scolarité, de stages ou d'épreuves lui sont également soumises pour avis. Les dispenses peuvent porter sur les enseignements détaillés dans l'arrêté mentionné à l'article D. 642-42. du code de l'éducation.

Les membres de la commission sont désignés par le recteur de région académique.

La commission comprend :

1° Des enseignants-chercheurs exerçant leurs fonctions dans l'établissement public à caractère scientifique, culturel et professionnel ayant conclu une convention de partenariat ;

2° Un inspecteur d'académie-inspecteur pédagogique régional ;

3° Des enseignants intervenant dans la formation ;

4° Au moins un étudiant suivant la formation ;

5° Un designer et un professionnel des métiers d'art, en exercice depuis au moins trois ans ;

6° Le chef de l'établissement dispensant la formation.

Le président de la commission est choisi par le recteur de région académique parmi les membres mentionnés au 1° du présent article.

Un Conseil de Perfectionnement

Un Conseil de Perfectionnement composé de la commission pédagogique et de membres extérieurs invités (professionnels, représentants d'institutions professionnelles, culturelles, associatives, etc.) est une instance consultative qui permet d'évaluer les enseignements et d'apporter un regard distancié sur le bon déroulement de la formation.

LES 3 PÔLES D'ENSEIGNEMENT DU DN MADe

I. Enseignements génériques - Pôle Humanités & Culture :

Humanités

• Philosophie et Sciences Humaines :

• Mobiliser une culture philosophique exigeante et en maîtriser les concepts, définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux. Énoncer, argumenter et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet. Engager une compréhension du monde contemporain dans ses composantes historiques et sociétales et s'y inscrire de manière critique.

• **Lettres** : Enrichir une culture littéraire et cinématographique critique, développer différents modes d'expression et adopter des méthodes de recherches documentées efficaces

Culture

• **Culture des Arts, du Design et des Techniques** : acquérir une culture artistique fondamentale puis plus spécifique aux métiers d'art et du Design par des savoirs théoriques, notamment historiques, esthétiques, sociologiques et techniques.

II. Enseignements transversaux - Pôle Méthodologies, Techniques et Langues

• **Outils d'expression et d'exploration créative** : Mobiliser des savoir-faire techniques et artistiques afin de communiquer de manière sensible et/ou conventionnelle ses démarches et projets dans le domaine du Design.

• **Technologies et Matériaux** : Connaître et interagir avec l'ensemble des matériaux et des processus de fabrication entrant dans la réalisation et la production industrielles ou artisanales d'un projet de Design.

• **Outils et langages numériques** : Obtenir des compétences techniques et des savoir-faire par l'exploration de logiciels ou de protocoles dédiés et en faire des outils de création au service de projets de Design.

• **Langues vivantes** : Amener l'étudiant vers l'autonomie dans les 5 compétences (compréhension de l'écrit, compréhension de l'oral, expression orale en continu et interaction orale).

• **Contextes économiques et juridiques** : Connaître les éléments contextuels dans les domaines économiques et juridiques afin de mener à bien des projets en Design dans leur dimension financière (devis, factures, rémunération...) ainsi que dans la protection des créations visuelles (droit d'auteur...) tout en respectant le cadre légal défini par la loi (droit à l'image par exemple).

III. Enseignements pratiques et professionnels : Pôle Ateliers de Création

• **Techniques et Savoir-Faire** : Faire appréhender les différentes étapes de conception, de réalisation, d'évaluation et de communication permettant de répondre de façon singulière à une commande de Design.

• **Pratique et mise en œuvre du Projet** : Mettre en œuvre et éprouver de façon ponctuelle puis synthétique les différentes étapes et dispositifs d'une démarche de création afin d'apporter des réponses conceptuelles, sensibles et pratiques adaptées à une commande de Design.

• **Communication et Médiation du Projet** : Comprendre les enjeux et mettre en œuvre les moyens d'une présentation plurimédia d'un projet de Design ainsi qu'en formaliser, produire et prononcer le discours d'accompagnement.

• **Parcours de Professionnalisation et poursuite d'études.**

CALENDRIER DES STAGES

DNMADe 1^{ère} année : 70h en S2 fin juin

DNMADe 2^e année : 8 à 12 semaines de mai à août

DNMADe 3^e année : 4 semaines en février

LISTE DES BLOCS COMPÉTENCES DU DN MADe

Le DN MADe répond aux objectifs du grade licence et aux critères de l'arrêté du 27 janvier 2020 relatif au cahier des charges des grades universitaires. Le diplôme confère à son titulaire le grade de licence et la délivrance de 180 ECTS dans le cadre de certification de l'espace européen de l'enseignement supérieur (Système européen de transfert et d'accumulation de crédits).

Texte extrait du site designetmetiersdart.fr

Blocs communs à l'ensemble des mentions de DN MADe

BLOC 1 : Utiliser les outils numériques de référence.

Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

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

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

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

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

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

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

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

BLOC 4 : Exploiter des données à des fins d'analyse.

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

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

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation

Développer une argumentation avec un esprit critique

BLOC 5 : Agir en tant que professionnel dans le domaine de la mention concernée.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

BLOC 8 : Coopérer et travailler en équipe.

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

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

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

Livret de la formation

DN MADe GRAPHISME

Les objectifs :

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

BAC +3

LISTE DES COMPÉTENCES DU DN MADE

pour la mention Graphisme

BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du graphisme

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Livret de la formation

DN MADe NUMÉRIQUE

Les objectifs :

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

BAC +3

LISTE DES COMPÉTENCES DU DN MADe pour la mention Numérique

BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du numérique

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Livret de la formation

DN MADe MATÉRIAUX

Les objectifs :

- Mener une démarche de conception et de création.
- Acquérir une culture artistique, technologique et générale.
- Maîtriser les connaissances et savoir-faire techniques propres au secteur.
- Comprendre les enjeux de la production textile à différentes échelles.
- Prendre en compte des contextes, des problématiques, des contraintes pour proposer des solutions.
- Apprendre à travailler en équipe de spécialité, interdisciplinaire et avec des partenaires.
- Communiquer un projet à l'oral, à l'écrit et avec des supports adaptés.
- Développer un sens du questionnement et de la recherche en lien avec les matériaux textiles.

BAC +3

LISTE DES COMPÉTENCES DU DN MADE pour la mention Matériaux

BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers des matériaux

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

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

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

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

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques du matériau.
- Développement d'une culture professionnelle des matériaux (artistique, technologique, historique, sociétale, esthétique, économique et environnementale) et constitution d'une matériauthèque.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



métiers
d'art
design et
communication

23, rue du Collège 15013 AURILLAC Cedex