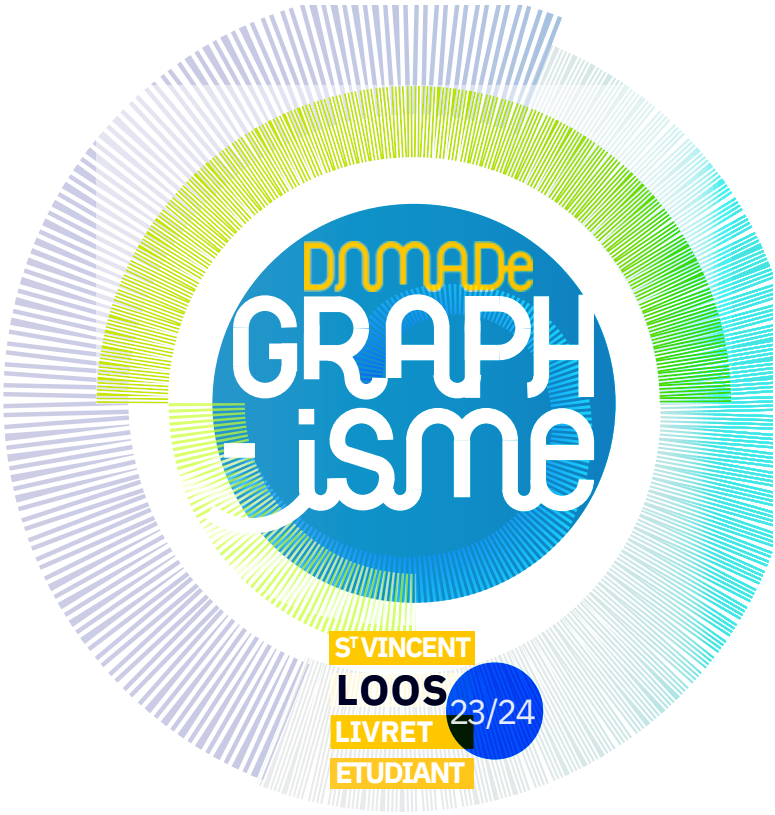

DNMADe
GRAPH
isme
St VINCENT
LOOS
23/24
LIVRET
ETUDIANT

Institut St Vincent de Paul - Intérieur du parc - Batiments de cours «côté lycée»

SOMMAIRE

1 DNMADe GRAPHISME

1.1 Le DNMADe 5
1.2 Le DNMADe au lycée St Vincent de Paul 19
1.3 Les parcours 22
1.4 Répartition des compétences 26

2 ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS

2.1 Culture & Humanités 34
2.2 Méthodologies - Techniques & Langues 38
2.3 Ateliers de Création 45
2.4 Parcours de Professionnalisation 55

3 DNMADe ACCÈS & FINALITÉ

3.1 Candidature 57
3.2 De la candidature à l'inscription 58
3.3 Finalités du DNMADe 59

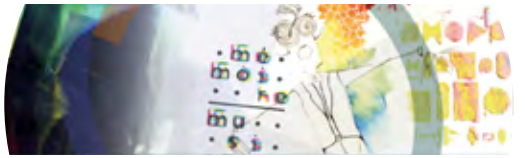
4 DNMADe, FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF

4.1 Les instances administratives 61
4.2 Le fonctionnement administratif 63

5 ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR & VIE ÉTUDIANTE

5.1 Un campus dédié aux étudiants 65
5.2 Associations-Mentorat-Tutorat 67
5.3 Locaux et aspects pratiques 69
5.4 Vivre ensemble 71

Construit en 2020, le bâtiment "Campus", exclusivement dédié aux étudiants, constitue leur lieu de vie principal. Il s'étend le long de la rue du Maréchal Joffre et ouvre sur le parc. Situé à proximité immédiate du CDI, le campus possède une salle de conférences, une chapelle, et une cafétéria.
Le DNMADe Graphisme occupe le 2e étage de ce batiment, jouissant ainsi d''une lumière propice aux activités artistiques.



1. DNMADe GRAPHISME

1.1 LE DNMADe

DEFINITION

Le DNMADe (Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design) a engager le cursus Design, Arts Appliqués et Métiers d'Art dans le processus de Bologne, afin que les diplômes français en design soient en concordance avec l'échelle européenne des formations, des évaluations, et des diplômes, connue sous le nom de "système L.M.D" (Licence, Maîtrise, Doctorat).

Le DNMADe est un diplôme universitaire qui, à l'issue de 3 années d'études post-bac (dont 12 à 16 semaines de stage), confère le grade de licence, (niveau II à l'échelle nationale, soit un niveau 6 à l'échelle européenne (180 E.C.T.S*.) il est accessible avec tout diplôme de niveau IV (Baccalauréat ou équivalent)

Le DNMADe conduit à différents types de projets professionnels ou d'études :
- insertion professionnelle (niveau licence),
- poursuite d'études (niveau maîtrise - avec pour objectif la gestion de projets),
- ou recherche universitaire (niveau doctorat)

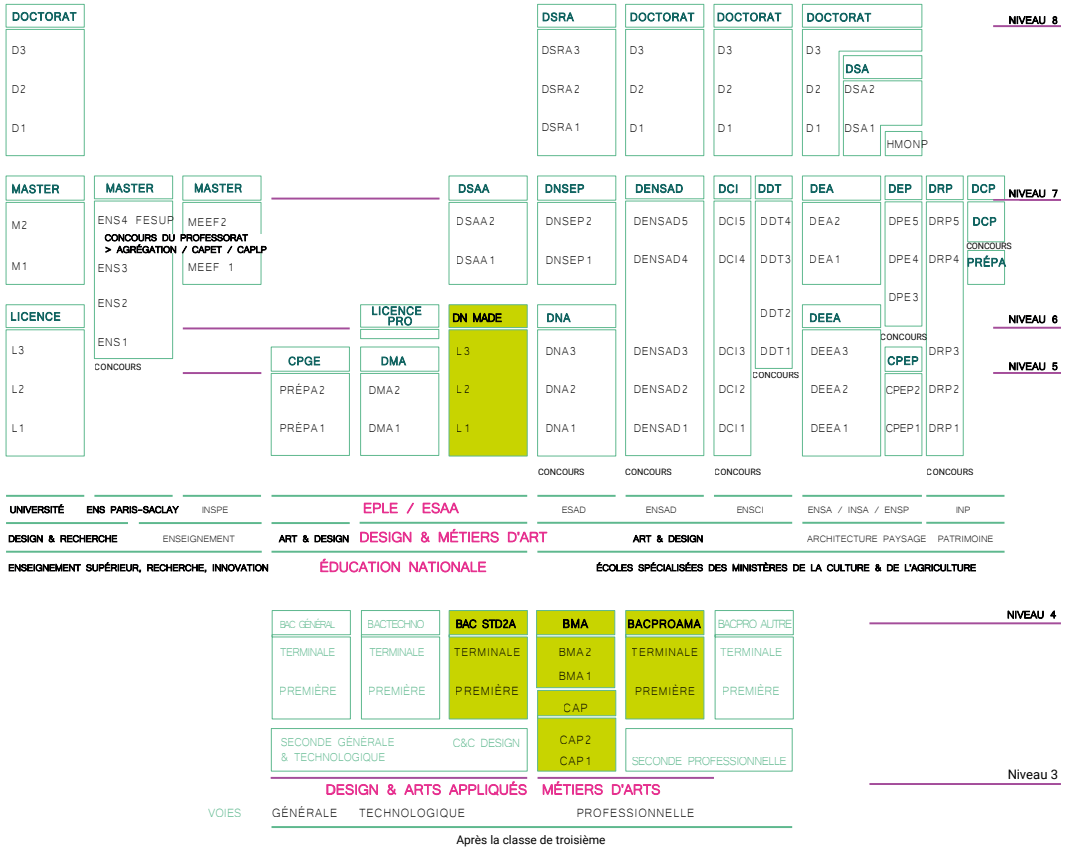
Le DNMADe forme de futurs professionnels à collaborer au sein d'équipes pluridisciplinaires. Le titulaire du DNMADe contribue à l'élaboration et la mise en œuvre de processus de création, de conception et de fabrication dans la diversité des champs des métiers d'art et du design..
14 mentions définies au niveau national, permettent d'harmoniser les différentes spécialités et parcours (Espace, Graphisme, Objet, Matériaux, Événement, Numérique, Livre, Patrimoine, Innovation Sociale, Mode, Animation, Spectacle, Ornement, Instrument) et structurent le DNMADe.

Les mentions se déclinent en majeures et mineures liées au Design et aux Métiers d'Art. La composition des parcours à partir de majeures et mineures est spécifique à chaque établissement. Les parcours proposés par les établissement prennent en compte les contextes socio-économiques des territoires dans lesquels ils sont implantés..
Cette approche vise à permettre une meilleure insertion des étudiants à l'issue de leurs études, et renforce les dimensions d'échange, de collaboration et d'ouverture des cursus avec le monde professionnel.

Dans le cadre du RéAA, de nombreuses passerelles et possibilités de personnalisation des parcours sont offertes en fonction du projet de chaque étudiant.
Les étudiants ont également la possibilité de suivre un cursus par la voie de l'apprentissage à compter de la deuxième année de formation.

*E.C.T.S.
European Credits
Transfer Systel

CURSUS DES ÉTUDES SECONDAIRES ET SUPÉRIEURES EN DESIGN & MÉTIERS D'ART



SPÉCIFICITÉS DU DNMADe

LE GRADE DE LICENCE

Délivré par le recteur, le DNMADe est un diplôme valant grade de licence, respectant le cadre de ce cycle universitaire (arrêté du 22 janvier 2014). La délivrance du DNMADe est conditionnée au conventionnement avec un EPCSCP*, habilité à délivrer un diplôme de grade universitaire (Art.33 L.2013-660 et L612-3), à la présence d'un enseignant-chercheur dans l'équipe pédagogique, et à la mise en place d'un conseil pédagogique dont le rôle sera d'orienter les objectifs de la formation, ses conditions de mise en œuvre et de certification.

Pour l'ensemble des établissements du RéAA, une «convention EPCSCP» a été signée avec le _CNAM_ (Conservatoire National des Arts et Métiers), qui nous accompagne dans la délivrance du diplôme.

DE NOMBREUX PARTENARIATS

Si le partenariat avec le CNAM est essentiel dans la mise en oeuvre du DNMADe, de nombreux autres partenariats de diffrents types sont envisagés.

***LES PARTENARIATS ÉTABLISSEMENTS

L'appartenance du Lycée S[t] Vincent de Paul au RéAA, induit des partenariats privilégiés avec les autres écoles du réseau :

- BAILLEUL : Lycée S[te] Marie, C.F.A. Don Bosco
- LENS : Lycée St Paul
- LOUVROIL : Lycée Théophile Legrand
- _ MAUBEUGE : Lycée Notre-Dame du Tilleul
- _ S[t]OMER - ESCAP-S[t] Denis
- _ SOISSONS : Lycée St Vincent de Paul

***LES PARTENARIATS CULTURELS

L'organisation de visites, expositions, sont indispensables à l'enrichissement des étudiants. Notre expérience nous a amenés à collaborer avec de nombreuses structures culturelles :

- LAM – Villeneuve d'Ascq
- Rose des Vents – Villeneuve d'Ascq
- Opéra de Lille
- Villa Cavrois - Croix
- Centre d'Arts Plastiques et Visuels – Lille
- La Condition Publique, ...

***LES PARTENARIATS PROFESSIONNELS

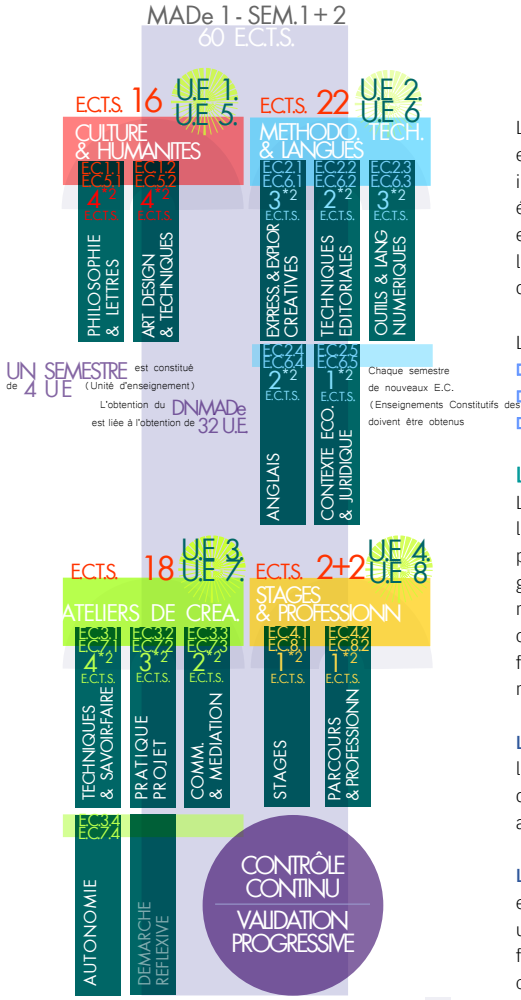
Les workshops, stages, forums, sont également l'occasion de tisser des liens professionnels, avec des graphistes, ateliers et entreprises divers. De nombreuses entreprises accueillent nos stagiaires ou s'impliquent dans nos jurys.

MOBILITE ET STAGES

La logique de partenariats et de mobilité du processus de Bologne vise à multiplier les échanges nationaux et internationaux. Le DNMADe s'inscrit dans cette logique en intégrant au cursus différents types de stages. Ces stages peuvent être effectués au niveau régional, national, ou international, dans un contexte professionnel, éducatif, ou collaboratif en fonction du projet professionnel de l'étudiant.

*E.P.C.S.C.P
Établissement Public à Caractère Scientifique Culturel et Professionnel - (Universités et grandes écoles habilitées à délivrer le grade de licence

EXEMPLE DE REPARTITION DES U.E., E.C., E.C.T.S. SUR L'ANNEE DE MADe1



SPÉCIFICITÉS DU DNMADe (suite)

Le programme européen Erasmus+ soutient et accompagne les échanges éducatifs internationaux grâce à un réseau de plus de 5000 établissements dont plusieurs dizaines d'écoles et universités en art et design, auprès desquelles l'étudiant peut postuler à partir de la 2e année d'études.

Le DNMADe prévoit 3 périodes de «stages» :

DNMADe1 : Stage d'observation de 2 semaines
DNMADe2 : Stage de mobilité de 12 à 16 semaines
DNMADe3 : Stage d'approfondissement de 6 à 8 sem.

LA PROGRESSIVITE

Le DNMADe, dans le respect du cadre de la licence, propose dans sa mise en oeuvre une progression régulière et constante des enseignements. Les compétences sont progressivement acquises et validées sous forme de contrôle continu en 1re et 2e années, puis sous forme de préparation et soutenance d'un mémoire et d'un projet personnel en 3e année.

Les SEM 1 & 2 sont ceux de la découverte et de l'acquisition des fondamentaux. Ils sont le lieu d'acquisition d'une culture commune aux différents parcours.

Les SEM 3 & 4 sont ceux de l'approfondissement et de la spécialisation. Ils permettent de préciser un parcours dans un domaine de création, parfois au croisement de plusieurs spécialités ou de diffférents métiers.

SPÉCIFICITÉS DU DNMADe (suite)

Les SEM 5 & 6 sont ceux du perfectionnement. Ils sont le lieu de la détermination finale. Le choix définitif du parcours/de la spécialité se fait en fonction des acquis et de l'élaboration du projet professionnel. Ce choix permet à l'étudiant d'orienter la suite de son parcours vers la professionnalisation ou la poursuite d'études.

LES U.E,, E.C, E.C.T.S.

Pour valider la progression de l'étudiant dans le cursus, un système d'E.C.*, U.E.*, E.C.T.S.* structure le diplôme. Ce sont les composants incontournables du grade de licence.
Chaque U.E .(Unité d'Enseignement/groupe de matières) est constituée d'E.C. (comparables aux différentes matières du cycle «Terminale»)
Chaque U.E. correspond à un nombre d'E.C.T.S acquis grâce à une bonne progression dans les E.C. Les U.E. sont validées à la fin de chaque semestre, Dans un semestre, l'ensemble des E.C. (donc, l'ensemble des U.E.) permettent d'acquérir 30 E.C.T.S. 6 semestres octroient 180 E.C.T.S.

Les E.C. (Enseignements Constitutifs) sont évalués de façon continue et font la preuve de l'acquisition des aptitudes et compétences attendues pour l'obtention du DNMADe.
L'équivalent d'une moyenne de 10 est nécessaire pour acquérir un E.C.
Chaque aptitude, compétence, ou E.C. acquis l'est définitivement.

Pour les semestres 1–2–3–4, les E.C. et U.E. sont attribués en fonction de contrôles en cours de formation.
Pour les semestres 5 et 6 l'acquisition des E.C. et U.E dépend à la fois des évaluations en cours de formation et des préparations et soutenances de mémoire et de projet de fin d'études.
Lors d'un semestre, l'acquisition de l'ensemble des E.C. liés à une U.E. permet la validation de l'U.E.
Si un E.C. n'est pas acquis, l'U.E. ne peut pas être validée.
Les E.C.T.S correspondant a l'U.E. incomplète sont dans ce cas «stockés» dans l'attente de l'aquisition des E.C.T.S complémentaires.
La validation d'une U.E permet l'attribution du nombre d'E.C.T.S. qui lui est affecté.
L'attribution de la totalité des E.C.T.S. (180) permet l'obtention du DNMADe et confère le grade de licence.

Toutefois !
Contrairement à ce qui se passe en lycée, une forte moyenne pour un E.C. n'équilibre pas systématiquement un E.C. déficitaire.
La compensation d'une matière par une autre se décide en commission pédagogique après étude du dossier de l'étudiant.
Des E.C. appartenant à différentes U.E. ne peuvent pas s'équilibrer.

*E.C. Enseignement Constitutif/matière
*U.E. Unité d'Enseignement /groupe de matières

*E.C.T.S. European Credits Transfer System

TABLEAU RECAPITULATIF DES UE - EC - ECTS

MADe 1 SEM 1 SEM 2 — MADe 2 SEM 3 SEM 4 — MADe 3 SEM 5 SEM 6

U.E. CULTURE & HUMANITES — U.E. METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES — U.E. ATELIERS DE CREATION — U.E. STAGES & PROFESSIONNALISATION

	U.E. CULTURE & HUMANITES	U.E. METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES	U.E. ATELIERS DE CREATION	U.E. STAGES & PROFESSIONNALISATION
MADe 1 SEM 1	U.E.1 ECTS 8 PHILO & LETTRES 4 E.C.T.S C.M.2h ART DESIGN & TECHNIQUES 4 E.C.T.S C.M+T.P.3h	U.E.2 ECTS 11 EXP.& EXPLOR. CREATIVES 3 E.C.T.S C.M+T.P.4h TECHNOLOGIES & MATERIAUX 2 E.C.T.S C.M.2h OUTILS & LANG. NUMERIQUES 3 E.C.T.S C.M+T.P.4h ANGLAIS 2 E.C.T.S C.M.2h CONTEXTE ECO & JURIDIQUE 1 E.C.T.S C.M.1h	U.E.3 ECTS 9 TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE 3 E.C.T.S T.P.4h PRATIQUE PROJET 4 E.C.T.S C.M+T.P.5h COMM. & MEDIATION 2 E.C.T.S C.M.1h AUTONOMIE T.P.1h	U.E.4 ECTS 1+1 PARCOURS & PROFESIONN. 1 E.C.T.S T.P.1h STAGES 1 E.C.T.S
MADe 1 SEM 2	U.E.5 ECTS 8 PHILO & LETTRES 4 E.C.T.S C.M.2h ART DESIGN & TECHNIQUES 4 E.C.T.S C.M+T.P.3h	U.E.6 ECTS 11 EXP.& EXPLOR. CREATIVES 3 E.C.T.S C.M+T.P.4h TECHNOLOGIES & MATERIAUX 2 E.C.T.S C.M.2h OUTILS & LANG. NUMERIQUES 3 E.C.T.S C.M+T.P.4h ANGLAIS 2 E.C.T.S C.M.2h CONTEXTE ECO & JURIDIQUE 1 E.C.T.S C.M.1h	U.E.7 ECTS 8 TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE 3 E.C.T.S T.P.4h PRATIQUE PROJET 4 E.C.T.S C.M+T.P.5h COMM. & MEDIATION 1 E.C.T.S C.M.1h AUTONOMIE T.P.1h	U.E.7 ECTS 1+2 PARCOURS & PROFESIONN. 1 E.C.T.S T.P.1h STAGES 2 semaines 2 E.C.T.S
MADe 2 SEM 3	U.E.9 ECTS 7 PHILO & LETTRES 4 E.C.T.S C.M.2h ART DESIGN & TECHNIQUES 3 E.C.T.S C.M+T.P.2h	U.E.10 ECTS 10 EXP& EXPLOR. CREATIVES 3 E.C.T.S C.M+T.P.3h TECHNOLOGIES & MATERIAUX 2 E.C.T.S C.M+T.P1h30 OUTILS & LANG. NUMERIQUES 2 E.C.T.S C.M+T.P.3h ANGLAIS 2 E.C.T.S C.M+T.P1h30 CONTEXTE ECO & JURIDIQUE 1 E.C.T.S C.M.1h	U.E.11 ECTS 12 TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE 4 E.C.T.S T.P.4h PRATIQUE PROJET 4 E.C.T.S C.M+T.P.5h DEMARCHE DE RECHERCHE 2 E.C.T.S C.M+T.P1h30 COMM. & MEDIATION 2 E.C.T.S C.M+T.P1h30	U.E.12 ECTS 1+0 PARCOURS & PROFESIONN. 1 E.C.T.S T.P.1h STAGES
MADe 2 SEM 4	U.E.13 ECTS 6 PHILO & LETTRES 3 E.C.T.S C.M.2h ART DESIGN & TECHNIQUES 3 E.C.T.S C.M+T.P.2h	U.E.14 ECTS 7 EXP& EXPLOR. CREATIVES 2 E.C.T.S C.M+T.P.3h TECHNOLOGIES & MATERIAUX 1 E.C.T.S C.M+T.P1h30 OUTILS & LANG. NUMERIQUES 2 E.C.T.S C.M+T.P.3h ANGLAIS 1 E.C.T.S C.M+T.P1h30 CONTEXTE ECO & JURIDIQUE 1 E.C.T.S C.M.1h	U.E.15 ECTS 7 TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE 2 E.C.T.S T.P.4h PRATIQUE PROJET 3 E.C.T.S C.M+T.P.5h DEMARCHE DE RECHERCHE 1 E.C.T.S C.M+T.P1h30 COMM. & MEDIATION 1 E.C.T.S C.M+T.P1h30	U.E.16 ECTS 1+9 PARCOURS & PROFESIONN. 1 E.C.T.S T.P.1h STAGES 1,2à16semaines 9 E.C.T.S
MADe 3 SEM 5 SEM 6	U.E.17 ECTS 4 PHILO & LETTRES 2 E.C.T.S T.P.1h ART DESIGN & TECHNIQUES 2 E.C.T.S T.P.1h	U.E.18 ECTS 5 EXP& EXPLOR. CREATIVES 1 E.C.T.S T.P.2h TECHNOLOGIES & MATERIAUX 1 E.C.T.S T.P.1h OUTILS & LANG. NUMERIQUES 1 E.C.T.S T.P.2h ANGLAIS 1 E.C.T.S T.P.1h CONTEXTE ECO & JURIDIQUE 1 E.C.T.S T.P.1h	U.E.19 ECTS 11 TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE 2 E.C.T.S T.P.3h PRATIQUE PROJET 4 E.C.T.S T.P.5h DEMARCHE DE RECHERCHE 3 E.C.T.S C.M+T.P.3h30 COMM. & MEDIATION 2 E.C.T.S C.M+T.P.2h30	U.E.20 ECTS 1+9 PARCOURS & PROFESIONN. 1 E.C.T.S T.P.1h STAGES 9 E.C.T.S
MADe 3 SEM 6	U.E.21 ECTS 4 PHILO & LETTRES 2 E.C.T.S T.P0h30 ART DESIGN & TECHNIQUES 2 E.C.T.S T.P0h30	U.E.22 ECTS 6 EXP& EXPLOR. CREATIVES 1 E.C.T.S T.P1h30 TECHNOLOGIES & MATERIAUX 1 E.C.T.S T.P.1h OUTILS & LANG. NUMERIQUES 2 E.C.T.S T.P1h30 ANGLAIS 1 E.C.T.S T.P.1h CONTEXTE ECO & JURIDIQUE 1 E.C.T.S T.P.1h	U.E.23 ECTS 17 TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE 3 E.C.T.S T.P.3h PRATIQUE PROJET 9 E.C.T.S T.P.7h DEMARCHE DE RECHERCHE 3 E.C.T.S C.M+T.P.3h30 COMM. & MEDIATION 2 E.C.T.S C.M+T.P.2h30	U.E.24 ECTS 3+0 PARCOURS & PROFESIONN. 3 E.C.T.S T.P.1h STAGES

STRUCTURE ET CONTENU DU DNMADe

Le DNMADe s'organise autour de 4 U.E., qu'il est nécessaire de valider progressivement (chaque U.E. est reconduite chaque année) en se construisant autour de diverses compétences.

- **HUMANITÉS –**

[Enseignements génériques et fondamentaux] Cet enseignement vise l'acquisition de champs référentiels. Principalement théorique, il vise à la compréhension du monde contemporain.

- **MÉTHODOLOGIES TECHNIQUES& LANGUES**

- [Enseignements transversaux].

Cet enseignement est consacré aux outils, aux apprentissages,et aux méthodes d'expression créative, d'expérimentation, de visualisation et de compréhension nécessaires à la démarche de projet

- **ATELIERS DE CRÉATION –**

- [Enseignements pratiques et professionnels]

Cet enseignement constitue lecœur du diplôme. Il est le lieu de rencontre des pratiques de création, des savoir-faire techniques, des méthodologies et des démarches de projet. Il favorise la mise en synergie de plusieurs disciplines.

- **PARCOURS & PROFESSIONNALISATION**

Cet enseignement vérifie l'autonomie et l'intégration des acquis en vue de l'insertion dans le monde professionnel

STRUCTURE ET CONTENU DU DNMADe (suite)

REPARTITION U.E. E.C.T.S

Chaque U.E comprend plusieurs E.C. évalués pendant les semestres 1 – 2 – 3 – 4 – en contrôle continu.
Les E.C. des semestres 5 et 6 sont évalués au travers de la rédaction d'un mémoire et de la soutenance d'un projet de fin d'études.
24 U.E. sont doivent être validées pour l'obtention du diplôme (4 U.E. x 6 SEM.)

HUMANITES - 37 ECTS
U.E. 1, 5, 9, 13, 17, 21
soit un total de **37 E.C.T.S**.

METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES
U.E. 2, 6, 10, 14, 18, 22
soit un total de **50 E.C.T.S.**

ATELIERS
U.E. 3, 7, 11, 15, 19, 23
soit un total de **64 E.C.T.S.**

STAGES & PROFESSIONNALISATION
U.E. 4, 8, 12, 16, 20, 24
soit un total de **29 E.C.T.S.**

Les valeurs et importances des différentes U.E. peuvent être observées dans le schéma ci-contre.

HORAIRES - REFERENTIEL
Le nombre d'E.C.T.S. attribué à chaque U.E. est relatif au nombre d'heures que l'étudiant doit consacrer à chaque enseignement constitutif.

Le nombre d'ECTS varie selon les attendus de la discipline et les années de formation.

Le processus de Bologne, intègre la notion de "temps de travail étudiant pendant et hors-cours" (stages, travail en autonomie, recherches, ...)
Un E.C.T.S. valide environ 25-30h de travail global. Ceci explique la diminution du nombre d'heures hebdomadaires au fil des années; en même temps que la charge de travail et d'investissement personnel augmentent.

Le total d'heures de cours/semaine en DNMADe s'organise de la façon suivante :
MADe1 : 30h
MADe2 : 27h
MADe3 : 24h

C'est le temps de travail étudiant attendu qui détermine le nombre d'E.C.T.S. affectés à une U.E.

COMPETENCES A ACQUERIR

BLOC 4
Exploiter des données à des fins d'analyse

- **C4.1** Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité
- **C4.2** Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.
- **C 4.3** Développer une argumentation avec un esprit critique

BLOC 5
Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]

- **C 5.1** Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- **C 5.2** Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.
- **C5.3** Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder.
- **C 5.4** 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

- **C 6.1** Ientifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.
- **C 6.2** S'informer des pratiques d'atelier et des produc-tions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

BLOC 7
Employer différentes techniques d'information et de communication en design et M.A

- C **7.1** Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.
- **C 7.2** Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoins du métier.

BLOC 8
Coopérer et travailler en équipe

- **C 8.1** Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.
- **C 8.2** Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.
- **C 8.3** Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

- **C 10.2** Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design graphique.
- **C 10.3** 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.
- **C 10.4** 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.
- **C 10.5** Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.
- **C 10.6** 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
- **C 10.7** Mettre en oeuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et dela réalisa-tion 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

- **C 11.1** 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.
- **C 11.2** Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO
- **C 11.3** Établir des principes d'évolution du projet de design graphique selon des critères explicités.
- **C 11.4** Faire la démonstration que le projet de design graphique est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.
- **C 11.5** 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.
- **C 11.6** 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...

1.2 LE DNMADe GRAPHISME AU LYCEE St VINCENT DE PAUL

Le DNMADe Graphisme du lycée St Vincent de Paul s'articule avec 3 autres DNMADe du réseau d'Arts Appliqués des Hauts de France (RéAA) : DNMADe Objet (Théophile Legrand – Louvroil) le DNMADe Graphisme – (Lycée St Vincent de Paul (Soissons), le DNMADe Espace (ESCAP-St Denis– St Omer)

L'objectif pour le réseau est de proposer une complémentarité dans ses formations, afin de Permettre à l'étudiant de choisir progressivement son orientation et de bénéficier de multiples passerelles.
L'axe des industries Créatives et Culturelles, (en plein essor dans la région), a été suivi par l'ensemble des établissements du RéAA. Il permet de trouver des repères communs et de mieux articuler nos formations.

Cette offre complémentaire et diversifiée, permet par ailleurs d'envisager un parcours personnalisé correspondant précisément au projet professionnel de l'étudiant. Elle articule efficacement les différents enseignements dispensés par les établissements.

Le DNMADe Graphisme du lycée S^{0} Vincent de Paul, s'inscrit dans la prolongation du bac technologique STD2A (proposé par les écoles du réseau : S^{t} Vincent-Loos, T. Legrand-Louvroil, ESCAP-S^{t}Denis -St Omer) etdu bac professiionnel MA-Communication Plurimédia (également proposé à l'intérieur du réseau : S^{te} Marie-BAILLEUL, S^{t} Paul -LENS, N.D. du Tilleul-MAUBEUGE).
Faisant suite au BTS Graphisme, il maintient l'orientation graphisme, en lui donnant une coloration narrative et éditoriale, propre à l'évolution de notre société.

LA SPECIALITE «MESSAGE & NARRATION»

La spécialité «Message & Narration» a été choisie dans la volonté d'ancrer le DNMADe dans le contexte socio-économique régional tout en prenant en compte les affinités pédagogiques et artistiques de l'équipe pédagogique avec ce contexte.
Le DNMADe «Message & Narration» exploite les tendances actuelles de la communication et du design : il s'appuie sur l'évolution des comportements-consommateurs, et sur la prépondérance des médias narratifs dans la communication

Le DNMADe «Message & Narration» propose d'explorer les moyens éditoriaux, graphiques, typographiques et visuels pour produire une communication impactante, soucieuse d'une diversité d'univers et de publics.
Nous avons défini à l'intérieur de cette soécialité, 3 parcours qui se complètent dans leur approche du message et de la narration, en se focalisant chacun sur une dimension spécifique.

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES DE LA FORMATION

• **CREATION CULTURELLE** traite de l'aspect immersif du message visuel pour s'adresser à l'imaginaire.

• **CREATION TYPOGRAPHIQUE** explore l'aspect évocateur du message visuel pour s'adresser à l'imagination.

• **INNOVATION GRAPHQIUE** aborde l'aspect synthétique du message visuel pour produire de l'image intelligente.

Ces 3 parcours, comme le réclame le fontionnement du DNMADe, allient majeures et mineures en conjuguant Design et Métiers d'Arts. Si les majeures «Graphisme» et «Innovation» appartiennent exclusivement au champ du design, elles s'alimentent et s'enrichissent de mineures propres aux Métiers d'Arts : Évènement, Numérique, Typographie, Livre, ..., et de techniques incontournables comme la photographie, la video, etc..

L'objectif de la formation est de permettre au futur graphiste :

• d'approcher et maîtriser les théories, les méthodologies et les pratiques relatives à l'évolution du graphisme, liées à la mutation de la profession, notamment dans le champs éditorial.

• de s'approprier les savoir-faire patrimoniaux pour les réinvestir dans un questionnement technologique actuel

• de croiser des pratiques complémentaires, collaboratives et enrichissantes dans le champ éditorial, du message et de la narration

• de développer des attitudes de conception et de création propres aux nouveaux besoins de communication et de diffusion, et visant à s'inscrire dans le domaine des «Activités Stratégiques» et des «Industries Culturelles et Créatives»

• de développer une écriture personnelle et singulière à la croisée de savoirs reconnus e t d'une ouverture technologique, afin d'accéder à un métier innovant et adapté à sa personnalité sur le marché de l'emploi.

RYTHME DE TRAVAIL ET PLANNING

L'orientation du DNMADe vers une réelle mobilité oblige à un découpage semestriel, lui-même organisé en périodes de cours, stages et évaluations permettant des points de rencontre et des échanges avec les structures partenaires, d'autres établissements, (notamment ceux du RéAA).
L'existence de plannings communs nous permet d'envisager des interactions tels que forums, échanges, projets collaboratifs, évaluations, jurys, recrutements, etc.

ORGANISATION DES COURS

L'offre du DNMADe repose sur un socle commun d'enseignements génériques et fondamentaux, d'enseignements transversaux. Il se spécialise au travers des ateliers de création, point de convergence les précédents enseignements.

Les enseignements sont dispensés en cours magistraux (45 étudiants) lorsqu'ils sont similaires pour l'ensemble des parcours d'une même mention, ou en T.P. (15 à 20 étudiants) lorsqu'il s'agit de cours spécifiques aux parcours.

Les heures de cours et de travail, relatives à chaque E.C. fixent un nombre d'ECTS. Ces éléments révèlent l'importance et la place d'un enseignement dans le cursus et/ou le semestre.
Il appartient à l'étudiant, tout en respectant les principes de base des E.C., U.E., E.C.TS, dans la mesure ou l'emploi du temps le permet, de conjuguer différents ateliers ou cours, afin de personnaliser son parcours.
Les cours en DNMADe sont à percevoir comme un éventail de possibilités complémentaires les unes des autres mises au service de la détermination du projet professionnel de l'étudiant.
A cet effet des heures d'autonomie et de parcours de professionnalisation sont mises en place pour guider l'étudiant dans son projet professionnel.
Des passerelles, spécialisations, ou ateliers d'approfondissement (ateliers verticaux) pourront être envisagés pour alimenter et définir le projet de l'étudiant.

1.3 LES PARCOURS

Les parcours (ou spécialités) sont une composante importante du DNMADe. Ils permettent à l'étudiant, de faire coïncider le DNMADe avec l'image de son projet professionnel personnel.
Les 3 parcours proposés par l'établissement correspondent à 3 approches essentielles au travers desquelles l'étudiant pourra se reconnaître.

CREATION CULTURELLE traite d'une approche graphique axée sur les événements culturels
.
CREATION TYPOGRAPHIQUE axplore l'aspect technique et connotatif des caractères et de la mise en page.

INNOVATION GRAPHIQUE aborde les aspects innovants liés au design graphique print ou numérique
Chaque parcours, ancré dans le contexte des Industries Culturelles et Créatives, transmet les bases essentielles du graphisme éditorial et narratif, tout en se consacrant à un champ spécifique du graphisme.

CRÉATION CULTURELLE

MAJEURE GRAPHISME
Mineures Événement - Numérique

Notre région autrefois essentiellement industrielle, se tourne aujourd'hui vers une économie de culture et de loisirs.
L'objectif du parcours sera d'explorerde nouvelles stratégies de communication et des technologies innovantes pour produire des supports dédiés à la Création Culturelle et adaptés aux modes de diffusions émgents. Le parcours «Création Culturelle» tentera d'ouvrir des porosités entre le secteur Culturel et Créatif, les nouvelles productions artistiques et les technologies du futur.

CRÉATION TYPOGRAPHIQUE

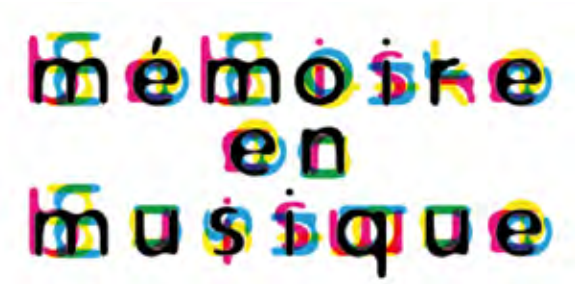
MAJEURE GRAPHISME -
Mineures Typographie –Livre–Numérique

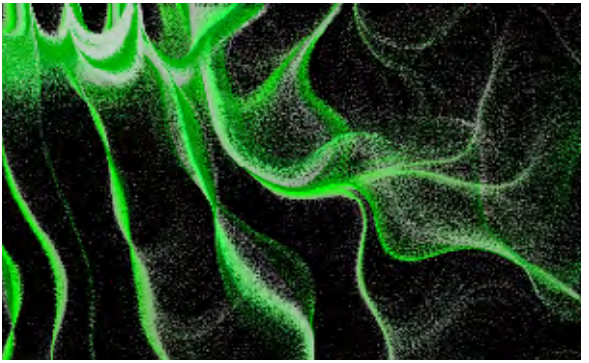
Le patrimoine «imprimerie» de notre région s'avère très intéressant, allant de l'exploitation artisanale et/ou créative du matériel (letter-press, livre d'art, ...) au domaine numérique.
Ceci offre la possibilité de conjuguer matériaux authentiques (papier, fibres, ...) et techniques artisanales (typographie, découpe, embossage, dorure,..) de façon contemporaine, expérimentale ou numérique, afin de questionner les règles et les acquis de la culture typographique.
Il s'agira dans ce parcours de concevoir des supports éditoriaux et de communication innovants

INNOVATION GRAPHIQUE

MAJEURE INNOVATION
Mineures Graphisme – Numérique–

A l'articulation du siècle de l'image et du siècle du numérique, l'innovation graphique devenue incontournable, fait que les modes de représentations évoluent et intègrent dans une proportion croissante, les technologies vidéographiques, interactives, animées, et numériques.
En s'appuyant sur l'évolution et la mutation de l'image, et en questionnant des savoir-faire historiques à dimension humaine et sensible, le parcours «Innovation Graphique» expérimentera de nouveaux modes de représentation (données numériques, quotidiennes, contextuelles, narratives,...) afin d'apporter des réponses graphiques inédites, de développer des univers éditoriaux et identitaires, cohérents, dynamiques et innovants.





CHOISIR SON PARCOURS

À chaque parcours sont associées différentes majeures et mineures, qui bien souvent orientent le choix de l'étudiant lors de son inscription sur Parcoursup....Moment fatidique mais non irrévocable. Ce choix n'est pas définitif !
La première année, liée à l'apprentissage des fondamentaux, sera aussi celle de la confirmation du choix de parcours. Après plusieurs projets individuels, collectifs ou collaboratifs, l'étudiant acquèrera une meilleure connaissance du contenu et des possibilités offertes par la formation.
Il pourra alors plus pertinemment définir son projet professionnel et faire un choix judicieux de «majeure» et «mineures».

Toujours dans la mention Graphisme, l'étudiant en MADe 2, confirmera son parcours en approfondissant la spécialité choisie

L'organisation des cours laisse à l'étudiant le choix de différents ateliers (modules), qui lui permettront de définir précisément son parcours et ses intentions de métier.

Chaque enseignement suivi fera l'objet d'une indication sur le «supplément de diplôme» et des attributions d'E.C.T.S. correspondantes.

EQUIPE PÉDAGOGIQUE : MADe 1 - 2 - 3

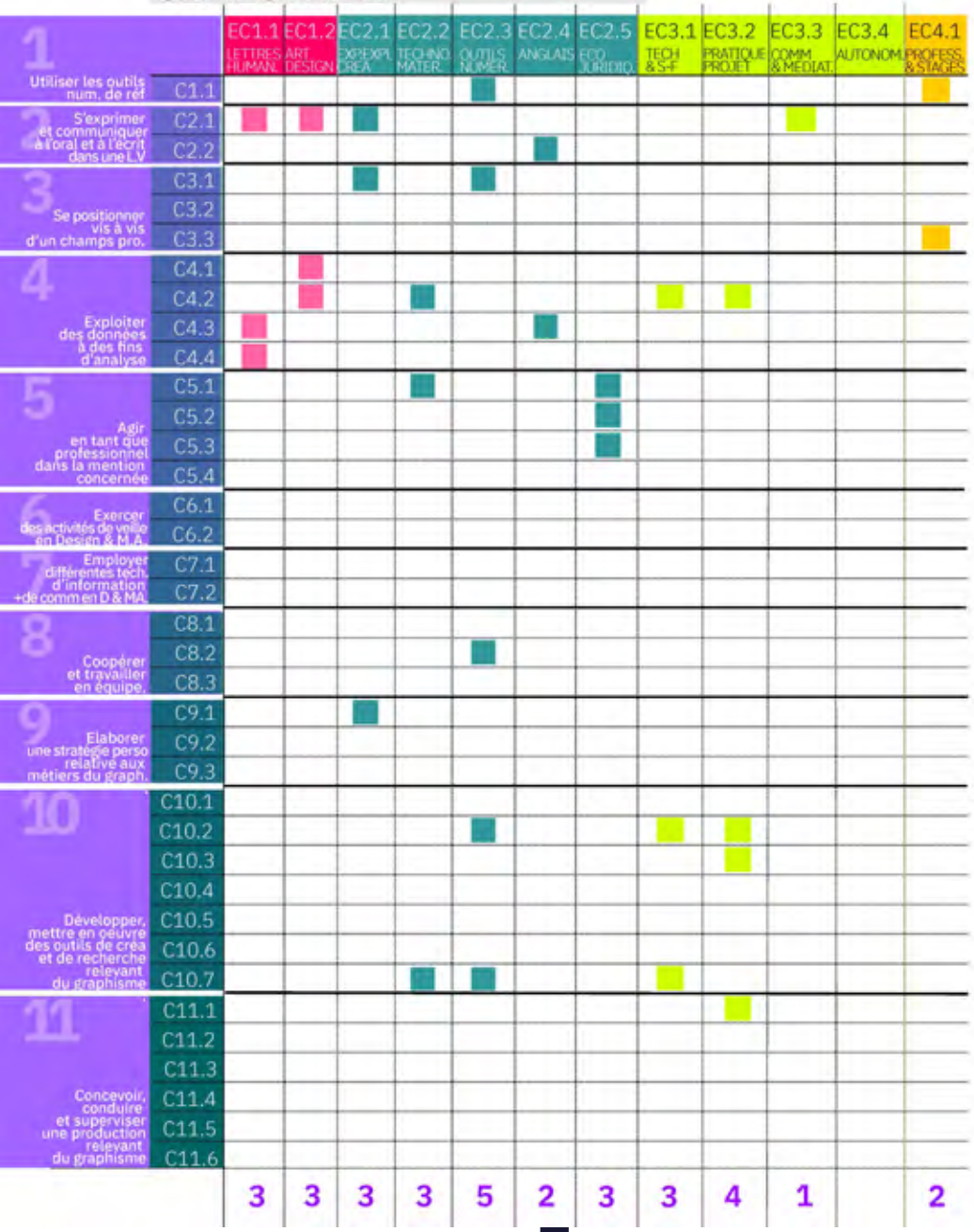
ENSEIGN. PROFESSIONNEL

Fabien CARLY [Expression Plastique]
NathalieCAVELIER [Design & Arts Appliqués]
HélèneCHAPPEE [Design et Arts Appliqués - MA/ Gravure&Impressioin]]
Aurore COPIN [Design/Graphisme]
Sophie DEBALLE [M.A/Photographie]
Sophie DUCROQ [Design/Graphisme]
Catherine DUMOULIN [Arts Appliqués]
Hélène HABERLING [Design/Graphisme]
Monique WILMART [Design/Graphisme]

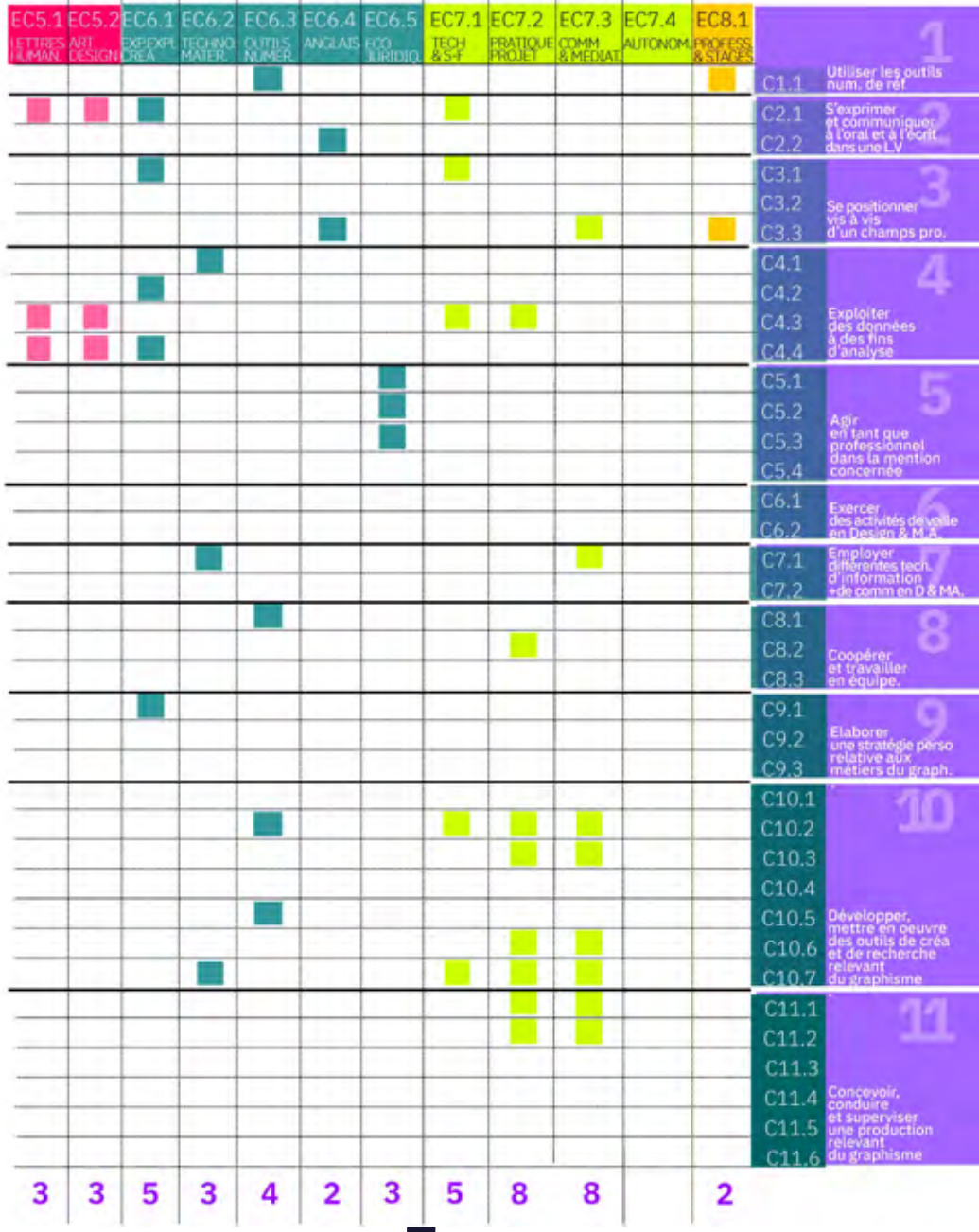
ENSEIGN. GENERAL

Lucile CATTEAU [Anglais]
Johanne DUPONT [Lettres]
Vincent DUQUENNE [Philosophie]
Julien FLORENT [Lettres]
Luc JOLY [Gestion]
Véronique SOUXDORF [Philosophie]

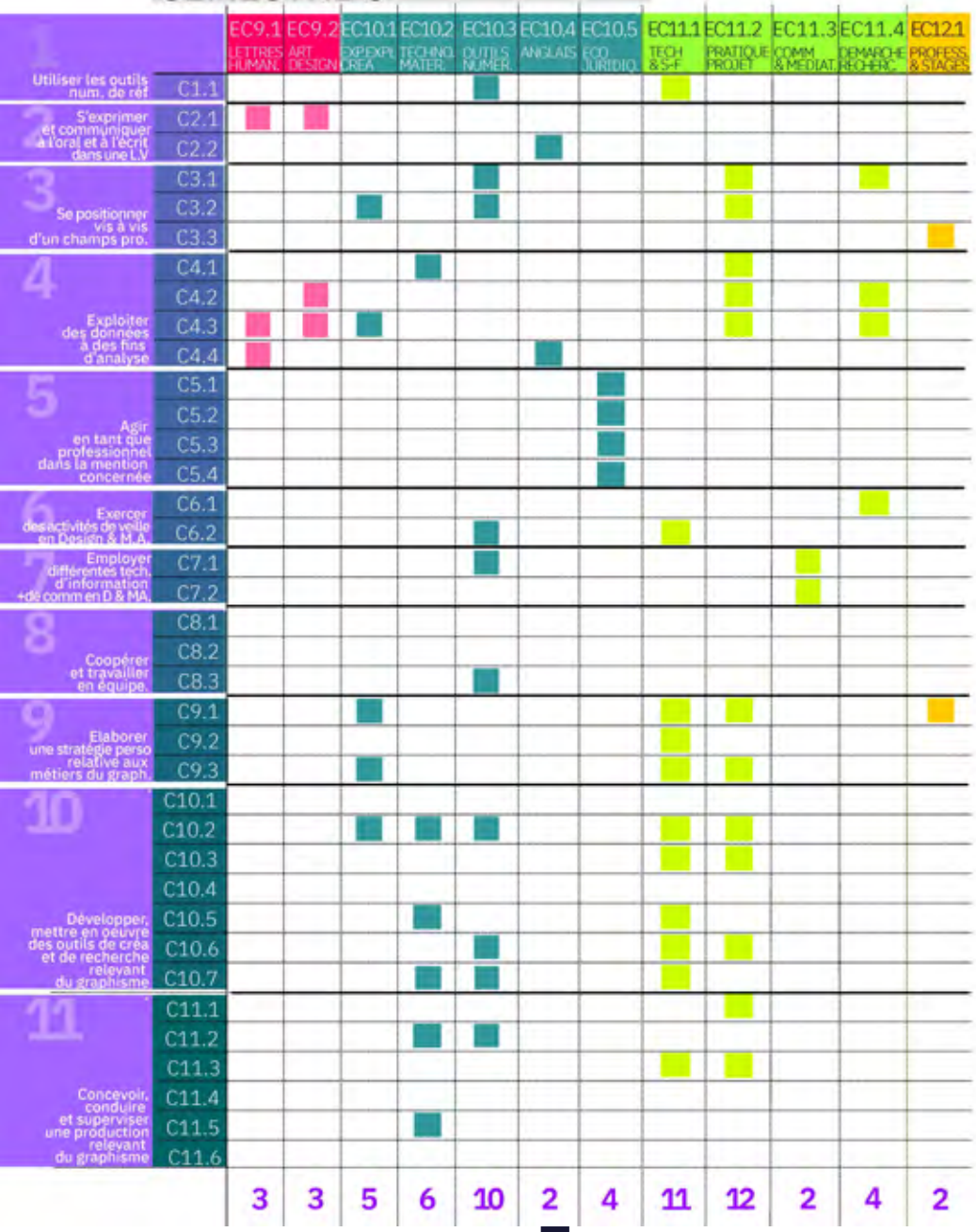
SEMESTRE 1



SEMESTRE 2

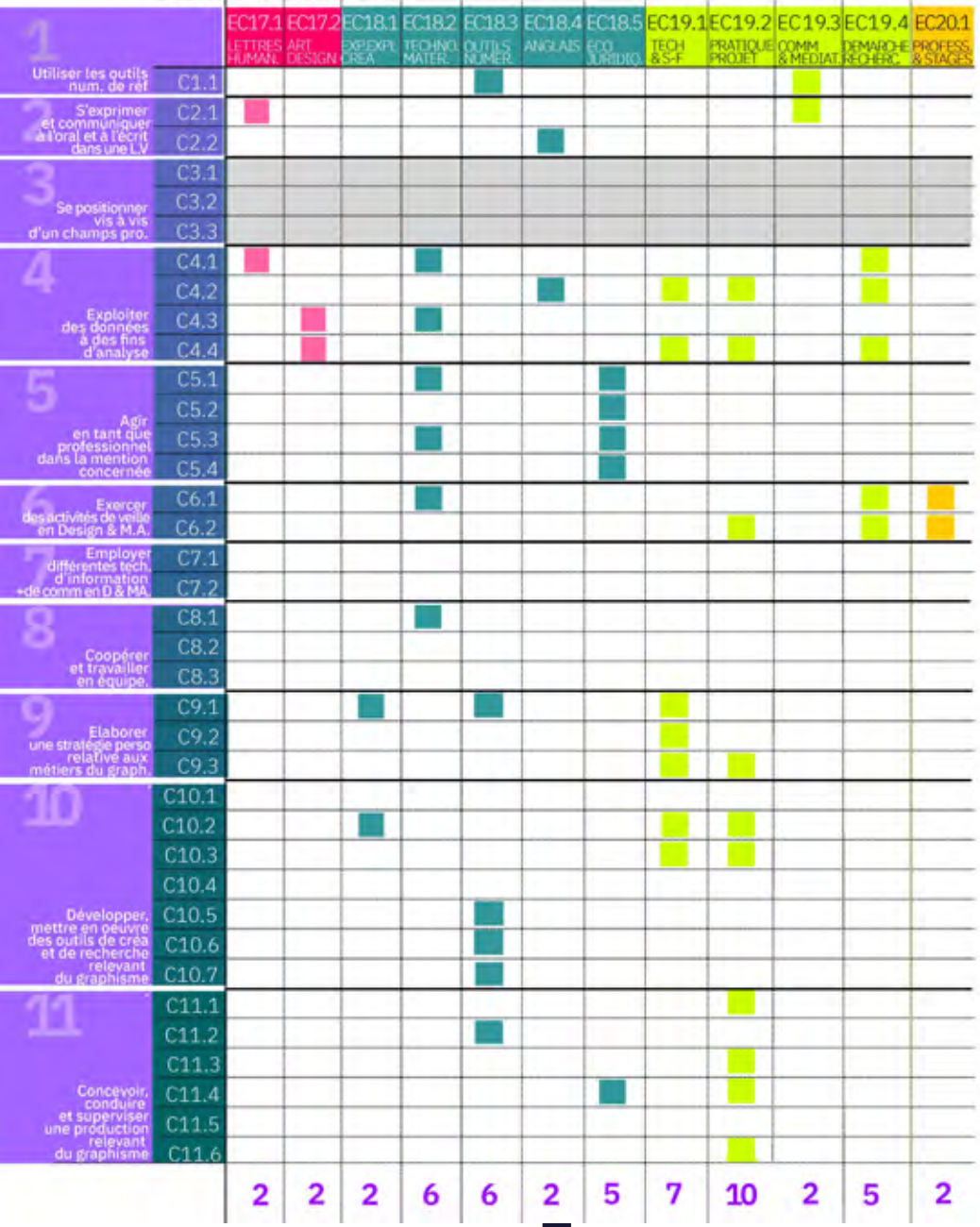


SEMESTRE 3

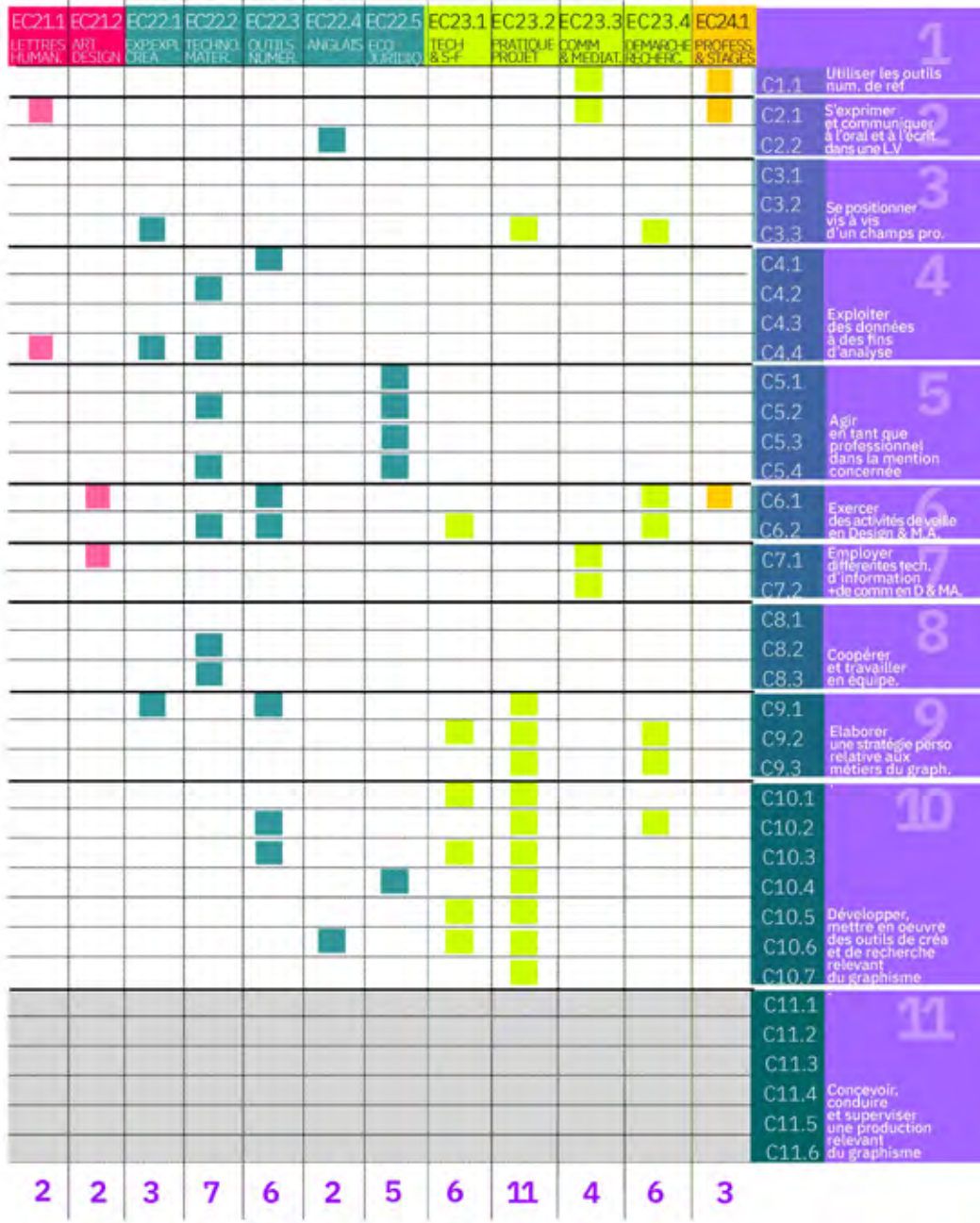


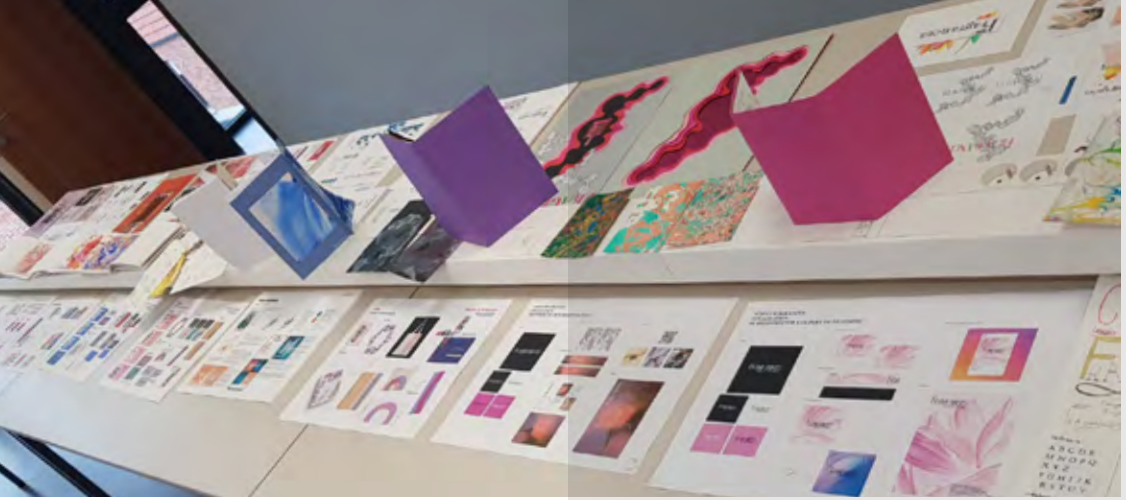
SEMESTRE 4

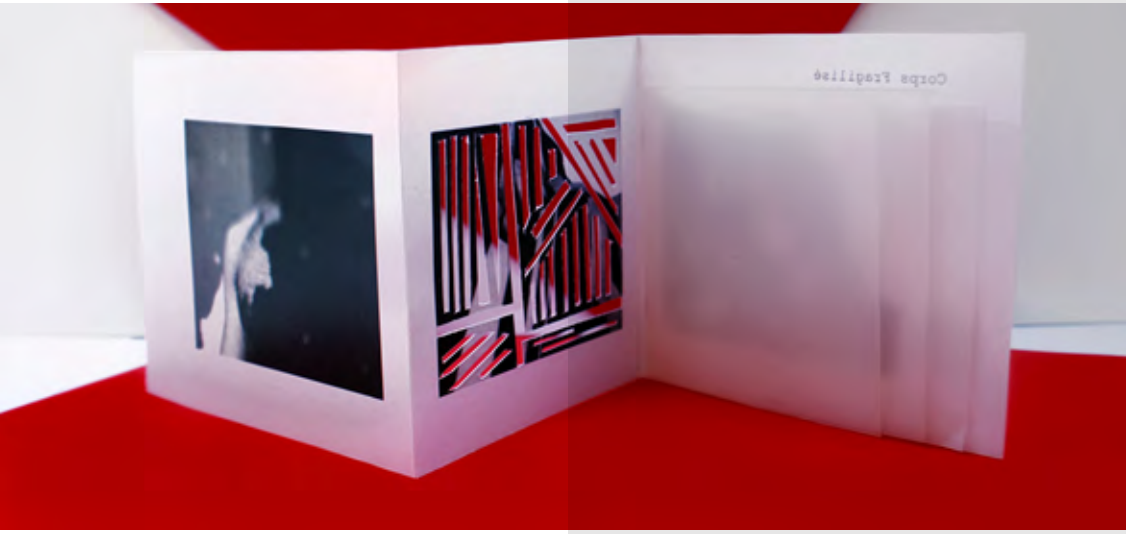
SEMESTRE 5



SEMESTRE 6







2. ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS

L'attribution du DNMADe repose sur l'acquisition d'E.C et d'U.E. Si nous comparons ce principe au cadre du lycée, le fonctionnement est le suivant : Des matières (E.C.) comportent des devoirs (évaluations), etc. qui vérifient l'acquisition de certains éléments (aptitudes et compétences - liste dans les pages suivantes).

Quand toutes les aptitudes d'une même matière sont acquises (obtention de la moyenne), l'E.C. Est obtenu (validation de la matière). Quand toutes les E.C. d'une même u.E. sont acquises, l'U.E. est validée.
Si toutes les E.C. d'une même U.E. ne sont pas acquises, le conseil et la commission pédagogiques (conseil de classe) étudient le dossier et envisagent la compensation d'une matière par une autre matière.

Une U.E. validée permet d'obtenir un certain nombre d'E.C.T.S.
30 E.C.T.S valident chaque semestre,
60 E.C.T.S. valident l'année.

L'obtention du DNMADe après 3 ans d'études, valide 180 ECTS.

60 E.C.T.S permettent de passer en année supérieure. Entre 48 et 60 E.C.T.S., le dossier est examiné en commission pédagogique.

Le doublement n'est autorisé qu'aux étudiants ayant obtenu au moins 40% de leurs ECTS.

COURS

EXPOSES
DIVERS TRAVAUX ECRITS D'ANALYSE

HUMANITES & CULTURE

LETTRES
COURS

DESCRIPTION
L'enseignement des Lettres & Langue française s'inscrit dans le cadre de l'acquisition d'un socle commun de connaissances pour des étudiants venant d'horizons différents, pour aviver leur curiosité grâce à une culture plurielle. Ces dispositions favorisent la consolidation d'une culture personnelle et critique et sauront affirmer de droit une personnalité artistique singulière.

CONTENU - OBJECTIFS
- Aborder des textes littéraires fondateurs
- Connaître les grands mouvements littéraires
- Lire et comprendre des documents tirés de la culture contemporaine
- Supports variés : extraits, articles, vidéos, extraits de film, images fixes

ORGANISATION
- Étude de documents
- maîtrise des outils d'analyse
- Création d'oeuvres alliant images et textes pour défendre une idée
- Initiation à la synthèse : mise en relation de documents
- Comprendre la presse et les médias : étude de Unes, de dossiers de presse.
- Exposés
- Réflexion en s'appuyant sur des référé- rences vues en cours ou une culture personnelle en élaboration (lectures, expositions, spectacles...)
- Comptes-rendus en croisant plusieurs documents.

COMPETENCES
- Acquérir et maîtriser des connaissances littéraires fondamentales et se familiariser avec les concepts de base
- Construire un raisonnement
- Savoir analyser divers extraits rencontrés
- S'approprier des œuvres et des références littéraires et savoir les réinvestir
- Maîtriser des techniques d'expression écrite et orale.
- Zone de texteAcquérir des outils d'analyse : étude de textes, de l'image fixe et mobile
- Compétence de synthèse
- Raconter, inventer pour transmettre un point de vue
- Argumenter, développer une réflexion personnelle, structurer sa pensée dans une démonstration.

COMPETENCES
S1 : C2.1 / C4.3 / C4.4
S2 : C2.1 / C4.3 / C4.4
S3 : C2.1 / C4.3 / C4.4
S4 : C2.1 / C4.3 / C4.4
S5 : C2.1 / C4.1
S6 : C2.1 / C.4

Enseignants : Johanne DUPONT
: Julien FLORENT

COURS

EXPOSES
DIVERS TRAVAUX ECRITS D'ANALYSE

HUMANITES & CULTURE

PHILOSOPHIE
COURS

DESCRIPTION
L'enseignement ''humanités'' a pour but d'apporter à l'étudiant une culture philosophique générale et ouverte sur les sciences humaines. (sociologiques, anthropologiques, étiologique, psychologique, sémiologique, esthétique, ainsi que des outils méthodologiques d'analyse, de problématisation et de conceptualisation. Ces éléments enseignés leur permettront ainsi de mieux saisir l'imbrication inextricable des éléments socio-culturels dans le champ du design. L'initiation à la conceptualisation et à la problématisation leur assurera de meilleures capacités d'analyse et d'esprit critique, leur permettant dans le cadre de leur vie professionnelle, d'apporter des réponses argumentées et pertinentes aux projets rencontrés.

CONTENU - OBJECTIFS
- Questionnement philosophique sur un thème commun avec le cours de design
- Redécouverte de la philosophie et de sa démarche
- à partir d'extraits de textes philosophiques fondamentaux.
- Analyse d'extraits de philosophie et de sciences humaines sur le thème « Nature et culture ».
- Acquérir et maîtriser des connaissances philosophiques fondamentales et se familiariser avec les concepts de base.
- Acquérir la démarche du questionnement philosophique et de la problématisation.

COMPETENCES
- Construire un raisonnement
- Savoir analyser divers extraits rencontrés.
- S'approprier des oeuvres et des références philosophiques et savoir les réinvestir.
- Maîtriser des techniques d'expression écrite et orale.

COMPETENCES
S1 : C2.1 / C4.3 / C4.4
S2 : C2.1 / C4.3 / C4.4
S3 : C2.1 / C4.3 / C4.4
S4 : C2.1 / C4.3 / C4.4
S5 : C2.1 / C4.1
S6 : C2.1 / C.4

Enseignants : Vincent DIQUENNE
: Véronique SOUXDORF

COURS
TP

HUMANITES & CULTURE

CULTURE - ART - TECHNIQUE & DESIGN

UE1-EC1.2 UE5-EC5.2 SEM.1-2
UE13-EC13.2 UE9-EC9.2 SEM.3-4
UE21-EC21.2 UE17-EC17.2 SEM.5-6
3-2+2E.C.T.S. 2-3+3E.C.T.S. 1-4+4E.C.T.S.
1 à 3h/semaine

DESCRIPTION

L'Enseignement de la culture des Arts du Design et des Techniques a pour but la transmission de savoirs théoriques, techniques et pratiques liés à la culture artistique fondamentale : initiation à l'histoire des arts, du design et des métiers d'art induisant des repères chronologiques fondamentaux et compréhension des continuités et ruptures dans l'histoire des arts en général et du design graphique en particulier.
Le cours s'articule autour d'apports théoriques et de TP spécifiques, parfois en relation avec le sujet de pratique projet.

- Apports chronologiques et thématiques.
- Analyses de ressources diverses.
- Étude de textes fondateurs.
- Visites d'expositions, consultation de ressources.

Aux Semestres 1 et 2, l'approche généraliste permettra de poser les bases d'une culture solide.
Aux semestres 3 et 4, l'étude de productions spécifiques en relation avec le parcours choisi par l'étudiant lui permettra d'aiguiser son esprit critique.
Aux semestres 5 et 6, les apports théoriques seront personnalisés selon le projet de fin d'études de chaque étudiant permettant
à celui-ci d'alimenter son projet personnel.

CONTENU - OBJECTIFS

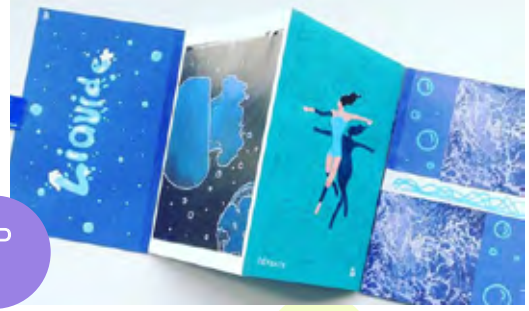
Situer les repères historiques et contemporains de la création design et métiers d'art.

- Connaître les étapes de l'histoire des techniques et des évolutions technologiques.
- Apprendre à analyser une œuvre, un espace, un produit et à l'inscrire dans un contexte précis de création et de production.
- Apprendre à travailler à partir d'un corpus documentaire de natures variées (œuvres, écrits, documents techniques, visuels et sonores) : rechercher, sélectionner et vérifier des ressources.
- Rechercher, collecter et sélectionner la documentation.
- Rechercher et hiérarchiser les informations utiles.
- Engager une posture de veille culturelle.
- Comprendre les conséquences des innovations techniques ou technologiques sur les productions des métiers d'art et du design ou des œuvres d'art et appréhender 'l'influence d'un courant, d'un créateur, sur son époque.
- Énoncer des problématiques.
- Rendre compte de son analyse, expliciter.
- Maîtriser l'expression écrite, orale et le vocabulaire spécifique à la profession.

COMPETENCES

S1 C2.1 / C4.1 / C4.2
S2 C2.1 / C4.3 / C4.4
S3 C2.1 /C2.3 / C2.4/ C3.1/ C6.1
S4 C2.1 /C4.2 /C4.4
S5 C2.3 /C3.1 / C9.1 / C9.2
S6 C6.1 /C7.1

Enseignantes : Nathalie CAVELIER
Aurore COPIN



TP

SEM.1-2 UE.2-EC1.1 UE.6-EC6.1
SEM.3-4 UE10-EC10.1 UE14-EC14.1
SEM.5-6 UE18-EC18.1 UE.22-EC22.1

1-3+3E.C.T.S. 2-3+2E.C.T.S. 3-1+1E.C.T.S.

1h30 à 4h/semaine

METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES

EXPRESSION & EXPLORATION CREATIVES

RECHERCHES
EXPERIMENTATIONS
PRODUCTIONS ARTISTIQUES
PLASTIQUES ET GRAPHIQUES
SUPPORTS EXPLICATIFS

DESCRPTION

Cet enseignement prépare l'étudiant à :

• Expérimenter divers moyens, médiums, outils plastiques et graphiques afin de répondre au mieux, aux différentes problématiques posées.

• Utiliser des techniques d'expression allant du dessin, de la gravure, ou du volume, à la performance, l'installation, la vidéo, le son ou encore la photographie...

• Se confronter aux supports et aux outils par l'exploration et l'expérimentation pour répondre de manière la plus pertinente et cohérente possible aux divers thèmes qui seront proposés.

Cet apprentissage permet l'enrichissement d'une pratique personnelle, et un questionnement sur sa propre création tout en développant une sensibilité personnelle. Il contribue à l'émergence d'une écriture singulière et contemporaine. Il interroge par la mise en œuvre de différentes formes artistiques et environnements proches. Il amène l'étudiant à maintenir une distance critique et réflexive sur ses intentions, ses expérimentations, ses recherches, ses réponses visant à acquérir une démarche singulière et originale.

• Au début de la formation, l'étudiant sera amené à travailler autour des fondamentaux tels que :

• le dessin (observation, modèle vivant, Croquis, ..)

• la couleur. (ref Michel Pastoureau/Dominique Simonnet, Johannes Itten..)

• le volume (pliage, maquette, travail de la matière en relief, modelage, assemblage...)

Par la suite, l'étudiant réfléchira autour de thèmes plus personnels visant à affirmer sa singularité artistique et créative (acquérir une écriture personnelle).

Des sorties pédagogiques et culturelles d'expositions temporaires et permanentes, des structures culturelles de la métropole Lilloise viennent ponctuer et alimenter les differents projets d'année.

CONTENU - OBJECTIFS

• Présentation du sujet / lecture commune et verbalisation autour de l'énoncé.

• Se documenter, solliciter des références artistiques en relation avec la problématique

• S'approprier le thème en vue d'un résultat personnel et créatif.

• Utiliser divers outils ou médiums afin d'enrichir les intentions créatives.

• Proposer plusieurs pistes de travail et faire évoluer un concept.

• Explorer, expérimenter, questionner...

• Être motivé, curieux et singulier.

• Savoir gérer le temps imparti.

• Savoir réintégrer le travail d'expression et d'exploration créative en pratique et mise en oeuvre du projet.

COMPETENCES

S1 / C2.1 / C3.1 / C9.1
S2 / C2.1 /C3.1 / C4.2 / C4.4 / C9.1
S3 / C3.2 / C4.3 /C9.1 / C9.3 / C10.2
S4 / C4.1 / C4.4 / C9.1 / C9.3
S5 / C9.1 / C10.2
S6 / C3.3 / C4.4 / C9.1

Enseignant.s : Fabien CARLY
: Hélène CHAPPEE

COURS

SEM.1-2 UE.5-EC6.2 UE.1-EC.2.2
SEM.3-4 UE14-EC14.2 UE10-EC10.2
SEM.5-6 UE18-EC.18.2 UE.22-EC.22.2

1-2+2E.C.T.S. 2-2+1E.C.T.S. 3-1+1E.C.T.S.

1h à 2h/semaine

METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES

TECHNOLOGIES & MATERIAUX

RECHERCHES DOCUMENTAIRES
CONSTITUTION DE COLLECTIONS
MATERIAUTHEQUES
EXPERIMENTATIONS TECHNIQUES
EXERCICES PRATIQUE S ET QCM

DESCRIPTION

Ce cours a pour objectif de comprendre des supports techniques et technologiques par l'observation puis l'analyse, l'apprentissage, la pratique, le transfert, la compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre. vers les métiers d'art et le au service du design graphique. Les cours dispensés encouragent l'expérimentation, la conception et la fabrication de formes en focalisant l'attention de l'étudiant sur les technologies, les matériaux traditionnels et industriels contemporains et leur mise en perspective de gestes et techniques traditionnels.

CONTENU - OBJECTIFS

Ce cours a pour objectif de comprendre des supports techniques et technologiques par l'observation puis l'analyse, l'apprentissage, la pratique, le transfert, la compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre. vers les métiers d'art et le au service du design graphique. Les cours dispensés encouragent l'expérimentation, la conception et la fabrication de formes en focalisant l'attention de l'étudiant sur les technologies, les matériaux traditionnels et industriels contemporains et leur mise en perspective de gestes et techniques traditionnels. Les technologies de la communication et de l'information, les procédés de conception, de fabrication et de transformation, les matériaux innovants seront autant de territoires d'observation, d'analyse et d'expérimentation permettant à l'étudiant d'intégrer ces connaissances au sein de sa démarche de création. Ces technologies et matériaux peuvent être issus de savoirs historiques, patrimoniaux et contemporains ou émergents et prospectifs. Le cours vise également la constitution d'un lexique technique spécifique liés aux métiers de l'art et du design.

COMPETENCES

S1 : C3.1/C5.1/C10.7
S2 : C4.2/C7.1/C10.3
S3 : C4.1/C10.2/C10.5/C10.7/C11.2/C11.5
S4 : C4.1/C10.2/C10.5/C10.7/C11.2
S5 : C4.1/C4.3/C5.1/C5.3/C6.1/C8.1
S6 : C4.2/C4.4/C5.2/C5.4/C6.2/C8.2/C8.3

Enseignant.s : Sophie DUCROCQ
Catherine DUMOULIN
Hélène HABERLING

SEM.1-2 UE.2-EC.2.3 UE6-EC.6.3
SEM.3-4 UE.10-EC.10.3 UE.14-EC.14.3
SEM.5-6 UE.18-EC.18.3 UE.22-EC.22.3

TP

METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES

OUTILS & LANGAGES NUMERIQUES

EXERCICES PRATIQUES
MINI-PROJETS
PROJETS TRANSVERSAUX ARTICULÉS AUX ATELIERS DE CRÉATION
FABLABS OU MAKERSPACES

1h30 à 4h/semaine
1-3+3E.C.T.S. 2-2+2E.C.T.S. 3-1+2E.C.T.S.

DESCRPTION

Cet enseignement consiste en une approche des outils numériques et des langages de programmation, dans l'objectif de mettre le développement des technologies et des médias numériques au service de la créativité afin de développer un rapport pratique et critique au numérique.

La complexité et la diversité des techniques et technologies mises en œuvre dans la conception et la réalisation de supports imprimés ou numériques nécessite l'utilisation d'outils et langages multiples que l'étudiant devra être capable de lier à sa posture de conception ou de réalisation.

Cet enseignement au cœur des processus créatifs et des productions vise l'exploration du potentiel technologique et évalue sa part d'influence sur les pratiques de conception en première année (S1 et S2), On privilégiera l'apprentissage de logiciels relatifs à la publication assistée par ordinateur (PAO : retouche d'image, dessin vectoriel, mise en page). En deuxième année (S3 et S4) selon les spécialités, on abordera l'animation, la vidéo, les bases de l'algorithmique et des langages de programmation. Les semestres 5 et 6 sont consacrés à l'approfondissement des outils et langages numériques spécifiques aux projets transversaux et au projet de diplôme. Sur les trois années, il sera demandé à l'étudiant d'explorer les logiciels ou technologies propriétaires, ainsi que le champ des logiciels et technologies libres.

CONTENU - OBJECTIFS

S'approprier des outils et langages professionnels, matériels et logiciels en fonction d'un contexte

- Trouver des ressources documentaires, des savoirs culturels des outils et langages numériques.
- Mobiliser le vocabulaire et la culture spécifique aux outils et langages numériques.
- Connaitre les contraintes et les limites des outils et langages numériques
- Mettre en page
- Créer des animations linéaires.
- Préparer des images pour les supports imprimés et numériques.
- Préparer un projet fixe ou animé pour les dif-
- férents prestataires. Exporter des fichiers.
- Vérifier leur conformité
- Comprendre/connaître l'interopérabilité des logiciels propriétaires et libres.

COMPETENCES

S1 : C1.1/C3.1/C3.3/C5.1
S2 : C1.1/C8.1/C10.2/C10.5
S3 : C1.1/C3.1/C3.2C6.2/C7.1/C10.3/C10.5
S4 : C8.3/C10.2/C10.6/C10.7/C11.2
S5 : C1.1/C9.1/C10.5/C10.6/C10.7/C11.2
S6 : C4.1/C6.1/C6.2/C9.1/C10.2/C10.3

Enseignants : Aurore COPIN
: Sophie DUCROCQ
: Catherine DUMOULIN
: Hélène HABERLING
: Monique WILMART

COURS

METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES

ANGLAIS

SEM.1-2 UE.2-EC.2.4 UE6-EC.6.4
SEM.3-4 UE.10-EC.10.4 UE.14-EC.14.4
SEM.5-6 UE.18-EC.18.4 UE.22-EC.22.4

1h à 2h/semaine
1-2+2E.C.T.S. 2-2+1E.C.T.S. 3-1+1E.C.T.S.

DESCRIPTION

FormeCet enseignement a pour but de consolider et développer la maîtrise de la langue anglaise et la culture anglophone, en lien notamment avec le domaine de l'art et du design. Les étudiants devront mobiliser les différentes compétences générales de communication (savoir-être et savoir-faire, développer, argumenter...) ainsi que les compétences langagières de réception et production dans le but de pouvoir s'exprimer dans diverses situations, qu'elles soient de l'ordre du personnel ou du professionnel. La démarche de projet leur permettra de s'approprier leurs apprentis- sages et de progresser.

CONTENU - OBJECTIFS

- Etudier et analyser des documents authentiques
- écrits et audio-visuels appartenant à la sphère culturelle anglo-saxonne.
- Développer des capacités réflexives
- et argumentatives, en lien avec des problématiques artistiques.
- S'entrainer à diverses situations de communication, mobilisant notamment le lexique fonctionnel des arts, des sciences, du design, de la création
- Apprendre à s'exprimer sur la démarche individuelle ou collective de conception et de création de projets
- Se préparer à la poursuite d'études et à la mobilité professionnelle.

COMPETENCES A ATTEINDRE

Les compétences à atteindre sont du niveau B2 défini par le Cadre Européen Commun de Référence pour les langues(CECRL) à savoir :

- En production orale : savoir faire une description et une présentation détaillées sur une gamme de sujets relatifs au graphisme
- En production écrite : savoir écrire des textes clairs et détaillés sur une gamme de sujets relatifs au graphisme et faire la synthèse d'informations issues de sources diverses.
- En compréhension de l'oral :savoir comprendre les idées principales d'interven- tions sur un sujet concret ou abstrait et dans une langue standard, y compris des discussions techniques relatives au graphisme
- En compréhension de l'écrit : savoir lire avec un grand degré d'autonomie différents textes utilisant un vocabulaire large et/ou fonctionnel.
- En interaction orale : savoir communiquer spontanément pour exposer ses opinions et les défendre avec pertinence en fournissant explications et arguments basés sur des faits et expériences.

COMPETENCES

S1 : C2.2 / C4.2
S2 : C2.2 / C3.3
S3 : C2.2 / C4.4
S4 : C2.2 / C3.3
S5 : C2.2 / C4.2
S6 : C2.2 / C10.6

Enseignante : Lucile CATTEAU

COURS

METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES

CONTEXTE ECONOMIQUE & JURIDIQUE

PRÉ-ÉVALUATION OU ÉVALUATION DIAGNOSTIQUE, FORMATIVE, SOMMATIVE, CERTIFICATIVE, NORMATIVE, CRITÉRIÉE, IPSATIVE.

UE22-EC22.5
UE18-EC18.5
UE14-EC14.5
UE10-EC10.5
UE6-EC6.5
UE 2-EC 2.5
SEM.5-6
SEM.3-4
SEM.1-2
1-1+1E.C.T.S.
2-1+1E.C.T.S.
3-1+1E.C.T.S.
1h/semaine

DESCRIPTION

Cet enseignement apporte les connaissances et compétences en économie et contexte juridique que l'étudiant sera amené à mobiliser dans le cadre de ses activités professionnelles en graphisme. Les compétences et les savoirs associés de ce cours permettent de situer, comprendre son activité au regard des problématiques et des défis des organisations en graphisme. Le contenu cet enseignement s'appuie sur des situations réelles, contextualisées et sur des cas pratiques issus du graphisme, plus encore lors de la réalisation du projet de l'étudiant en troisième année.

CONTENU - OBJECTIFS

- Observer et analyser des situations réelles économiques et juridiques en graphisme sur des supports multiformes.
- Se repérer, comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation en graphisme.
- Appréhender la posture, les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion et se préparer à la construction de sa propre structure en graphisme.
- Problématiser autour d'une recherche documentaire économique, juridique, l'analyser et l'exploiter.
- Développer, intégrer, utiliser des outils numériques en économie, contexte juridique ou management.
- Développer une argumentation économique et juridique sous forme écrite ou orale.

COMPETENCES

S1 : C5.1 / C5.2 / C5.3
S2 : C5.1 / C5.2 / C5.3
S3 : C5.1 / C5.2 / C5.3 / C5.4
S4 : C5.1 / C5.2 / C5.3 / C5.4
S5 : C5.1 / C5.2 / C5.3 / C5.4 / C11.4
S6 : C5.1 / C5.2 / C5.3 / C5.4 / C10.4

Enseignant : Luc JOLY

COURS
TP

SEM.1-2
UE 3-EC 3.1
UE7-EC 7.1

SEM.3-4
UE.11-EC.11.1
UE15-EC15.1

SEM.5-6
UE.19-EC.19.1
UE.23-EC.23.1

E.C.T.S.
E.C.T.S.
E.C.T.S.

3h à 4h/semaine

5.3 LES ATELIERS

TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE

DESCRIPTION

Cet enseignement permet d'aquérir des connaissances théoriques, des gestes et des matériaux liés au savoir-faire, dans tous les champs techniques et technologiques afin de développerdes outils de conception, crétion au service de la pratique et mise en oeuvre du projet en graphisme.

Le cours s'articule autour de la pratique et de l'expérimentation de techniques diverses et variées issues des métiers du graphisme et de l'édition, convoquant des savoir-faire traditionnels, patrimoniaux, vernaculaires ou innovants appartenant au champ des métiers d'art et du design comme la photographie, la broderie, la reliure, le pliage, la gravure (en creux et en relief), la sérigraphie, l'embossage, la 3D, le pop up et l'illustration....

Il s'agit de s'interroger, de pratiquer puis de maitriser ces techniques et de les réinvestir pour en faire des outils de création questionnant l'image, la typographie et le signe. Maîtriser ces savoir-faire offre la possibilité à l'étudiant de développer des processus créatifs singuliers qui interrogent le geste au service de la pratique et mise en oeuvre du projet ainsi que les autres enseignements.

Le cours de techniques et savoir-faire et les modules appartiennent à la même E.C. Ils sont évalués de manière collégiale.

CONTENU - OBJECTIFS

- Comprendre les techniques / Savoir observer, analyser, restituer et organiser les étapes de création / User d'une terminologie spécifique aux différentes techniques.
- Maîtriser les outils. Savoir expérimenter, choisir les outils appropriés, mettre en forme, tester/ Savoir organiser les étapes de création / Travailler avec soin et respect de l'espace de travail.
- Savoir utiliser les techniques au service de la création/ Réinvestir de manière judicieuse le travail de conception et de réalisation de la pratique projet.
- S'impliquer et faire preuve de motivation, de curiosité, d'autonomie : Savoir expérimenter, et diversifier les recherches personnelles.
- Savoir communiquer efficacement ses idées individuellement ou en groupe. Savoir Utiliser un vocabulaire spécifique et technique.

COMPETENCES

S1 / C4.2 / C10.2 / C10.7
S2 / C2.1 / C3.1 / C4.3
S3 / C1.1 / C6.2 / C9.1 / C9.2 / C9.3 / C10.2 / C10.3/ C10.5/ C10.6/ C10.7 / C11.3
S4 / C1.1 / C6.2 / C9.1 / C9.2 / C9.3 / C10.2 / C10.3/ C10.5/ C10.6/ C10.7 / C11.3
S5 / C4.2 / C4.4 / C9.1 / C9.2 / C9.3
S6 / C3.2 / C6.2 / C9.2 / C9.3 / C10.1 / C10.2 / C10.3 / C10.5 / C10.6 / C10.7

Enseignants : Fabien CARLY
: Hélène CHAPPEE
: Aurore COPIN
: Sophie DUCROCQ
: Catherine DUMOULIN
: Monique WILMART

SEM.1-2 UE3-EC3.1 UE7-EC7.1
SEM.3-4 UE11-EC11.1 UE15-EC15.1
SEM.5-6
1h/semaine

MODULE

REGLAGES PHOTOGRAPHIQUES
PRISES DE VUES
RETOUCHE D'IMAGES
TIRAGES ARGENTIQUES

TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE

PHOTOGRAPHIE - DESCRIPTION

Le module photographie, a pour objectif d'apporter à l'étudiant un regard réflexif

sur l'image ainsi que des outils méthodo- logiques et pratiques, afin d'apporter des solutions à la fois techniques et sensibles à des intentions conceptuelles et de création. Cet enseignement permettra ainsi d'enrichir le questionnement graphique de l'étudiant en même temps que ses projets.

L'initiation à diverses approches photographiques de prises de vue et de techniques de laboratoire, permettra d'ouvrir son question- nement créatif, tout en lui apportant des capacités de savoir-faire et une distance sur sa production

CONTENU - OBJECTIFS

Analyser l'image, les éléments de sémiologie et se documenter pour comprendre

- Effectuer des choix photographiques
- Préparer et organiser une

séance de prise de vue

- Composer la prise de vue
- Construire l'éclairage et gérer la lumière
- Paramétrer l'appareil photographique
- Réaliser la prise de vue en effectuant

les réglages nécessaires.

- Sélectionner les images
- DéVelopper les images numériques natives
- Numériser un original argentique
- Retoucher une image
- Tirer une épreuve numérique-

COMPETENCES A ACQUERIR

- Lire, interpréter les images et évaluer

la pertinence photographique

- Choisir et organiser les moyens à mettre

en oeuvre pour une prise de vue

- Réaliser des prises de vue et traiter l'image.

Enseignante : Sophie DEBALLE

MODULE

GRAVURE
TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TIRAGES - IMPRESSIONS
ANALYSE ET ARGUMENTATION DES CHOIX

SEM.1-2 UE3-EC3.1 UE7-EC7.1
SEM.3-4 UE11-EC11.1 UE15-EC15.1
SEM.5-6

LES ATELIERS

TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE

GRAVURE & ESTAMPE - DESCRIPTION

Le terme de **gravure** désigne l'ensemble des techniques artistiques, artisanales ou industrielles qui utilisent l'incision ou le creusement pour produire une image, un texte ou toute autre inscription dans la matière.
Le terme **estampe**, de l'italien « stampa » (presse), désigne toute impression réalisée à l'encre sur un support souple à partir d'une matrice qu'on grave, ou sur laquelle on dessine.

En première année cet enseignement vise à découvrir différentes techniques, savoir-faire traditionnels et outils de la gravure en relief.
La gravure sur gomme et sur plaque de linoleum permet de créer une matrice en gravant à l'aide de gouges afin de réaliser des impressions en série sur des supports variés : papier, textile, PVC...
La deuxième année est consacrée à la gravure en creux sur des matrices de différentes matières à l'aide d'une pointe sèche, outil qui permet de dessiner et d'inciser dans la matière.
L'atelier dispose d'une grande presse manuelle qui facilite la rapidité d'exécution des impressions et permet de travailler en série.
L'objectif est de découvrir l'histoire de techniques ancestrales à l'origine de l'imprimerie, de s'approprier les différentes étapes des techniques de gravures en relief et en creux, de respecter les règles d'atelier, d'explorer et d'analyser les résultats d'impression, de maîtriser ces techniques dans l'objectif d'être autonome et de les réintégrer dans un travail graphique.

Enseignante : Hélène CHAPPEE

CREA-TION CULTU RELLE TP

VERBALISATION
AUTO-EVALUATIONS
MICRO-PROJETS
PROJETS EN PARTENARIAT
PROJETS COLLABORATIFS
PROJETS COLLECTIFS

UE.23-EC.23.2 | UE.19-EC.19.2 | UE.15-EC.15.2 | UE.11-EC.11.2 | UE.7-EC.7.2 | UE.3-EC.3.2

SEM.5-6 | SEM.3-4 | SEM.1-2

3-4+9E.C.T.S. | 2-4+3E.C.T.S. | 1-4+4E.C.T.S.

5 à 7h/semaine

LES ATELIERS

PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU PROJET

DESCRIPTION - CREA CULTURELLE

Miser sur de nouveaux modes de communication culturelle et des outils de diffusion ubiquitaires sera le propos du parcours «Création Culturelle». Il s'agira de mettre au service du secteur créatif et culturel, la puissance narrative et suggestive de l'image, de l'édition, du graphisme, et du numérique pour développer un vocabulaire médiatique original. L'objectif du parcours sera d'explorer de nouvelles stratégies de communication et des technologies innovantes pour produire des supports dédiés à la Création Culturelle et adaptés aux modes de diffusion émergents. Le parcours «Création Culturelle» tentera d'ouvrir des porosités entre les nouvelles productions artistiques et les technologies du futur.

CONTENU - OBJECTIFS S1-S2

I s'agit de s'initier à la démarche de projet par le biais d'ateliers exploratoires questionnant les fondamentaux du graphisme via des incitations fictives afin de permettre à l'étudiant de développer sa curiosité, son esprit d'inititive et son autonomie. Les projets s'articulent autour de plusieurs phases : appropriation, étude du contexte et de l'existant, phases d'hypothèses et de recherches permettant à l'étudiant d'amorcer des choix de finalisation. Les étudiants apprennent à définir les conditions d'existence d'un projet, explorent les méthodes et outils pour créer et concrétiser une forme graphique en adéquation avec les besoins relevés et assurent la médiatisation et l'argumentation de leurs idées.

- Faire découvrir les spécificités fondamentales de la création graphique - Initier des pratiques réflexives en rapport avec deux des trois parcours.
- Acquérir une culture du domaine.
- Développer une appropriation des méthodologies de recherche et de la dmarche de conception.
- Convoquer des ressources extérieures multiples
- Développer un sens du dialogue et de l'écoute

CONTENU - OBJECTIFS S3-S4-S5-S6

Le but de ce cours est de définir un territoire de création, de concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés, de pratiquer des techniques et technologiques accompagnant l'évolution du projet et de rédiger des éléments structurants, argumentatifs à propos de la recherche. L'étudiant est amené à définir les conditions d'existence d'un projet, transformer des faits en situation créative et explorer, expérimenter des outils et méthodes pour créer, transmettre et innover en métiers d'art et design.

COMPETENCES TOUS PARCOURS

Compétences adaptées selon le parcours.

S1 : C4.2 / C10.2 / C10.3 / C11.1
S2 : C4.3/C10.2/C10.3/C10.6/C10.7/C11.1/C11.2
S3 : C3.1 / C3.2 / C4.1 / C4.2 / C4.3 / C9.1 / C9.3 / C10.2 / C10.3/ C10.6 /C11.1 / C11.3
S4 : C4.4 / C8.1 / C8.2 / C8.3 / C9.1 / C9.2 / C9.3 / C10.4 / C10.5 /C10.7/C11.2/C11.4/C11.5
S5 : C4.2 / C4.4 / C6.2 / C9.3 / C10.2 / C10.3 / C11.1 / C11.3 / C11.4 /C11.6
S6 : C3.3 / C9.1 / C9.2 / C9.3 / C10.1 / C10.4 / C10.5 / C10.6 / C10.7.

Enseignante : Nathalie CAVELIER
: Sophie DUCROCQ

SEM.1-2 UE.3-EC.3.2 UE.7-EC.7.2
SEM.3-4 UE.11-EC.11.2 UE.15-EC.15.2
SEM.5-6 UE.19-EC.19.2 UE.23-EC.23.2
1-4+4E.C.T.S. 2-4+3E.C.T.S. 3-4+9E.C.T.S.
5 à 7h/semaine

EXPLOR TYPO-GRAPH

TP

VERBALISATION
AUTO-EVALUATIONS
MICRO-PROJETS
PROJETS EN PARTENARIAT
PROJETS COLLABORATIFS
PROJETS COLLECTIFS

PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU PROJET

DESCRIPTION - EXPLOR.TYPOGRAPHIQUES

L'exploration typographique questionne les savoir-faire traditionnels et numériques liés aux tracés de caractères. L'exploration se fait au travers d'expérimentations diverses prenant en compte les codes établis, comme les plus récentes approches : typographie 3D, animée, modulaire, etc.

CONTENU - OBJECTIFS S3-S4-S5-S6

L'objectif sera de mettre en lien savoir- faire artisanaux et numériques afin de produire des caractères, des polices, des supports éditoriaux et de communication innovants.

COMPETENCES TOUS PARCOURS

Chaque parcours décline ces compétences selon les spécificités du domaine.

S1 : C4.2 / C10.2 / C10.3 / C11.1
S2 : C 4.3 / C10.2 / C10.3 / C10.6 /C10.7 / C11.1 / C11.2
S3 : C3.1 / C3.2 / C4.1 / C4.2 / C4.3 / C9.1 / C9.3 / C10.2 / C10.3/ C10.6 /C11.1 / C11.3
S4 : C4.4 / C8.1 / C8.2 / C8.3 / C9.1 / C9.2 / C9.3 /C10.4 / C10.5 /C10.7/C11.2/C11.4/C11.5
S5 : C4.2 / C4.4 / C6.2 / C9.3 / C10.2 / C10.3 / C11.1 / C11.3 / C11.4/C11.6
S6 : C3.3 / C9.1 / C9.2 / C9.3 / C10.1 / C10.4 / C10.5 / C10.6 / C10.7

Enseignante : Aurore COPIN

INNOV GRAPH -IQUE

TP

VERBALISATION
AUTO-EVALUATIONS
MICRO-PROJETS
PROJETS EN PARTENARIAT
PROJETS COLLABORATIFS
PROJETS COLLECTIFS

PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU PROJET

DESCRIPTION - INNOVATION GRAPHIQUE

En s'appuyant sur l'évolution et la mutation de l'image (fixe, animée, interactive), l'innovation graphique expérimente de nouveaux modes de mise en forme de contenus (données numériques, quotidiennes, contextuelles, narratives, etc.) en tentant d'apporter des réponses inédites.

CONTENU - OBJECTIFS S3-S4-S5-S6

L'objectif est de questionner de nouvelles mises en forme à la croisée de l'image et du numérique, de développer des univers éditoriaux ou identitaires de façon à attacher une audience, de manière innovante, à un produit, une structure ou un évènement.

COMPETENCES TOUS PARCOURS

Chaque parcours décline ces compétences selon les spécificités du domaine.

S1 : C4.2 / C10.2 / C10.3 / C11.1
S2 : C 4.3 / C10.2 / C10.3 / C10.6 /C10.7 / C11.1 / C11.2
S3 : C3.1 / C3.2 / C4.1 / C4.2 / C4.3 / C9.1 / C9.3 / C10.2 / C10.3/ C10.6 /C11.1 / C11.3
S4 : C4.4 / C8.1 / C8.2 / C8.3 / C9.1 / C9.2 / C9.3 /C10.4 / C10.5 /C10.7/C11.2/C11.4/C11.5
S5 : C4.2 / C4.4 / C6.2 / C9.3 / C10.2 / C10.3 / C11.1 / C11.3 / C11.4/C11.6
S6 : C3.3 / C9.1 / C9.2 / C9.3 / C10.1 / C10.4 / C10.5 / C10.6 / C10.7

SEM.1-2 UE.3-EC.3.2 UE.7-EC.7.2
SEM.3-4 UE.11-EC.11.2 UE.15-EC.15.2
SEM.5-6 UE.19-EC.19.2 UE.23-EC.23.2
1-4+4E.C.T.S. 2-4+3E.C.T.S. 3-4+9E.C.T.S.
4 à 7h/semaine

Enseignante : Hélène HABERLING
Monique WILMART

SEM.1-2 UE.3-EC.3.3 UE.7-EC.7.3
SEM.3-4 UE.11-EC.11.3 UE.15-EC.15.3
SEM.5-6 UE.19-EC.19.3 UE.23-EC.23.3
1-2+1E.C.T.S. 2-2+1E.C.T.S. 3-2+2E.C.T.S.
1h à 2h30/semaine

COURS
TP

COMMUNICATION & MEDIATION DU PROJET

DESCRIPTION

Cet enseignement est lié au cours de pratique projet : il construit la capacité à communiquer une démarche de projet, à l'écrit, à l'oral, et par l'image et, à réaliser des supports de médiation clairs. L'apprentissage donne des moyens de transmettre idées, concepts, principes et conduit l'étudiant à réaliser des écrits et discours argumentés aidant un récepteur à comprendre une démarche dans son ensemble.

CONTENU - OBJECTIFS

En s'appuyant en S1 sur des productions graphiques emblématiques, écouter, repérer et identifier les éléments d'une demande et d'un contexte singuliers.

A partir du semestre 2 et au regard de projets propres : rendre compte d'une méthodologie de projet, hiérarchiser des savoirs, rendre lisibles des informations graphiques, organiser et communiquer les éléments d'un projet argumenter ses intentions et sa démarche pour faire émerger la pertinence d'une réponse, faire preuve d'une approche déductive et claire faire preuve d'esprit critique.

A partir du semestre 3, à travers d'analyses d'existants et d'apports d'outils, l'étudiant est amené à construire une démarche de communication et médiation de projet qui lui est propre et à communiquer son travail au regard de son interlocuteur. Cette démarche de communication et de médiation s'affine encore à partir de semestre 5 pour permettre à l'étudiant de construire une démarche globale lui permettant de communiquer au mieux son projet de fin d'études.

COMPETENCES

S1. C1.1 / C3.5 / C4.3 / C6.1
S2 C3.3 / C7.1/ C10.1 / C10.3 /C10.6/C10.7 / C11.1 / C11.2
S3 C7.1 / C7.2
S4 C1.1 / C2.1 / C7.1 / C7.2
S5 C1.1 / C2.1 / C7.1 / C7.2
S6 C1.1 / C2.1 / C7.1 / C7.2

Enseignantes : Nathalie CAVELIER
: Catherine DUMOULIN

COURS
TP

5.3 LES ATELIERS

DEMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LE PROJET

DESCRIPTION

Le cours de Démarche de Recherche analyse des situations et des contextes de productions graphiques (au niveaux historique, social, économique, esthétique, etc.). Il étudie les comportements et les besoins des utilisateurs et usagers en lien avec ces situations, et inscrit cette étude dans une réflexion sociologique et philosophique, ceci afin de mieux cerner différentes problématiques graphiques.
A partir de ces éléments se construiront une réflexion et une démarche personnelles conduisant, dans le cadre du projet de fin d'études, à la mise en œuvre de réponses graphiques innovantes et créatives.

CONTENU - OBJECTIFS

La démarche de recherche a pour objectif d'ouvrir et alimenter la réflexion qui initiera le projet de fin de cycle.
** En 2e année, on abordera la structure de la démarche, et les différentes phases de réflexion du projet.

**On s'intéressera aux problématiques graphiques. On analysera les démarches de designer afin d'apporter des réponses à ces problématiques . L'objectif sera de progressivement définir le territoire de recherches de 3e année.

** La 3e année, permettra d'alimenter, structurer et ouvrir la réflexion afin de mener vers le projet de fin de cycle, et de lui donner une forme concrète.

COMPÉTENCES

S3 C3.1/C4.2/C4.3/C6.1
S4 C3.1/C4.2/C6.2/C9.3/C10.2/C10.3
S5 C4.1/C4.2/C4.4/C6.1/C6.2
S6 C3.3/C6.1/6.2/C9.2/C9.3/C10.2

SEM.1-2 UE.3-EC.3.3 UE.7-EC.7.3
SEM.3-4 UE.11-EC.11.4 UE.15-EC.15.4
SEM.5-6 UE.19-EC.19.4 UE.23-EC.23.4
3-3+3E.C.T.S. 2-2+1E.C.T.S.
1h30 à 3h30/semaine

Enseignantes : Nathalie CAVELIER
: Monique WILMART

SEM.1-2 UE3-ECTS:5 UE7-ECTS:5

SEM.3-4

SEM.5-6

LES ATELIERS

AUTONOMIE

1h/semaine

DESCRIPTION - CONTENU

Ce temps permet un meilleur accompagnement de l'étudiant en formation supérieure et vise l'acquisition d'une meilleure autonomie et organisation dans le travail :

- avec la mise en place de reflexs dans la recherche personnelle (Au CDI, en bibliothèque, sur internet, réseaux sociaux...) afin d'élargir sur culture personnelle.
- par un échange continu sur le fonctionnement pédagogique du DNMADe (planning, évaluation par ECTS, validation des Unités d'enseignement, rattrapages...)
- avec la mise en place d'outil de planification.
- Avec des rencontres entre étudiant de différents parcours et différents niveaux (tutorats, participations aux oraux de mise en œuvre du projet de deuxième année).

COMPETENCES

Compétences transversales aux autres enseignements.

Enseignant.e.s : Hélène CHAPPEE

COURS

SEM.1-2 UE8-ECTS:8.1 UE 4-ECTS:4.1

SEM.3-4 UE16-ECTS:16.1 UE12-ECTS:12.1

SEM.5-6 UE24-ECTS:24.1 UE21-ECTS:21.1

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION & STAGES

1h/semaine

3-1+3E.C.T.S. 2-1+1E.C.T.S. 1-1+1E.C.T.S.

STAGES 3-9+0E.C.T.S. 2-0+9E.C.T.S. 1-1+2E.C.T.S.

Selon projet 12 à 16 semaines 2 semaines

DESCRIPTION

Le cours de parcours et professionnalisation permet à l'étudiant de définir et d'affiner sur les trois années un projet professionnel singulier.
Cet enseignement lui permettra de découvrir progressivement les attentes des différents secteurs du graphisme et d'y trouver sa place, notamment par des expériences en situation professionnelle réparties sur les trois années, grâce aux stages, auquel ce cours est étroitement lié.

CONTENU - OBJECTIFS

S1/S2

Le semestre 1 a pour objectif de se positionner dans la formation disciplinaire et le parcours choisi et permet une visibilité sur les poursuites d'études et débouchées professionnelles en graphisme.
L'étudiant est amené à réaliser des lettres de motivation, des Curriculum Vitae, des outils de planification, en amont de la recherche active de stage au semestre 2.

Le semestre 2 consiste en la découverte du monde professionnel lors du stage obligatoire de deux semaines.
A la suite de cette première expérience dans le champ professionnel du graphisme (agence, collectif, institution, graphiste freelance, imprimerie...), l'étudiant présente un retour de stage de manière orale, à l'aide d'un diaporama. Un support rédigé et imprimé comprenant des points d'étonnement en lien avec les projets observés lors du stage est proposé aux enseignants en amont de l'oral.
Parallèlement un book est à constituer.

S3/S4

En deuxième année, le premier semestre est consacré à l'étude d'agences spécialisées selon les parcours (étude de cas de lignes graphiques ou de sites web / étude de l'évolution des chartes graphiques sur des projets de graphisme singuliers, etc
La rédaction de CV personnalisés à l'attention d'agences sélectionnées est attendue, ainsi que des interviews et recherches actives et motivées à propos du stage de 12 à 16 semaines en fin de S4 (stage de professionnalisation, choisi en fonction du parcours de l'étudiant). Ce stage est accompagné de la rédaction d'un rapport d'étonnement plus conséquent (notes d'étonnement) et d'une restitution à l'oral.
Cette deuxième expérience professionnelle permet à l'étudiant de parfaire son futur profil professionnel .

S5/S6

Le semestre 5 est l'occasion pour l'étudiant de faire une synthèse de son expérience de stage et de la réinvestir dans une réflexion personnelle au servir de son orientation ou de son avenir professionnel après le DNMADe.

Fort de cette réflexion, le semestre 6 permet à l'étudiant de préparer sa poursuite d'étude ou son insertion professionnelle en réalisant son book/ portfolio, en travaillant sur ses CV et lettres. de motivation, de mobiliser les savoirs, ses compétences et appétences, afin de les mettre au service de son orientation.
Les semestres 5 et 6 sont également l'occasion pour l'étudiant de réaliser des stages en mobilité, en relation avec son projet personnel de fin d'études.

COMPETENCES

S1 C1.1-C3.3
S2 C1.1-C3.3
S3. C1.2 C1.3
S4 C9.2 -C11.1/C11.2
S5 C6.1 C6.2
S6 C1.1 C2.1 C6.1

Enseignantes : Hélène CHAPPEE
: Nathalie CAVELIER
: Catherine DUMOULIN

3. LE DNMADe ACCES ET FINALITE

3.1 CANDIDATURE

Pour postuler en DNMADe, le dépôt de candidature se fait sur la plate-forme Parcoursup (généralement de janvier à mars).
Des documents sont demandés en complément de la candidature. Il est nécessaire de joindre au projet motivé, un ensemble d'éléments visuels et/ou textuels, qui constituent son univers visuel. Ce carnet témoigne de ses choix culturels, artistiques, littéraires, scientifiques, technologiques, environnementaux, et de tout complément qu'il jugera utile.
Ces éléments seront de préférence en lien avec le parcours demandé.
Des renseignements sur les formations sont disponibles, par le biais :

- de forums des établissements – le plus souvent de novembre à décembre.
- ••du salon de l'étudiant– à Lille, début janvier
- ••de la journée de l'enseignement supérieur - le dernier samedi de janvier
- ••des Portes Ouvertes de notre établissement le plus souvent en mars
- ••des journées d'immersion – dates à venir
- ••des C.I.O, de l'ONISEP,
- ••ainsi que sur les différents plates-formes web et réseaux de la plupart des établissements.

Le site Designet Métiers d'Arts est une mine d'informations pour qui veut s'inscrire en DNMADe.
Par ailleurs, un RV de pré-inscription auprès de notre secrétariat.est toujours possible.
Il suffit de contacter le secrétariat des lycées :

- par téléphone : 03 20 07 04 32
- ou par mail **groupe-scolaire@isv-ndsc.fr**

La demande effective d'inscription se fera par le biais de la plate-forme PARCOURSUP

3.2 DE LA CANDIDATURE A L'INSCRIPTION

A suite du dépôt de dossier sur Parcoursup, les candidatures sont examinées par la commission de décision d'admission.

Tous les éléments ont leur importance :

- les résultats scolaires
- les appréciations des enseignants
- la rédaction du projet motivé,
- l'intérêt montré pour le domaine du graphisme au travers de stages, activités péri ou extra- scolaires, visites d'expositions, de musées, ou encore loisirs et explorations personnelles.
- les indications complémentaires fournies pour nous aider à mieux comprendre le parcours scolaire initial.

A l'issue de ces commissions, un avis est communiqué par le biais de la plate-forme Parcoursup.
«Oui - Non - En liste d'attente»
Nous sommes une formation spécifique, donc pas de «oui si» dans notre cas.

En fonction de l'avis reçu sur Parcoursup, il est alors possible de confirmer l'inscription.
Par la suite, notre établissement envoie toutes les informations utiles pour la rentrée.

3.3 FINALITÉS DU DNMADe

Intégrer un DNMADe, c'est avoir le projet de devenir graphiste. Bien souvent ce projet est vague, et nécessite de connaître un peu plus le domaine pour mieux définir ses intentions.
Nos formations se distinguent par deux particularités :

- La dimension narrative liée au domaine éditorial (qu'il soit print ou multimédia) est le coeur de notre propos

- Le secteur créatif et culturel, lieu évident de message et de narration, utilise le graphisme narratif comme une passerelle vers son public.

Le secteur créatif et culturel, en pleine expansion, sera la source de nouvelles pratiques et professions quelque soit le parcours adopté

- concepteur de supports éditoriaux innovants, mêlant de nombreuses technologies.
- dessinateur de caractères pour le print, ou différents supports (du papier, au numérique, de la 3D à l'animation)
- concepteur de produits et supports innovants utilisant la narration comme moyen de clarification et de persuasion pour mieux dire, exposer, partager des idées.

4. FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF

4.1 LES INSTANCES ADMINISTRATIVES

Un ensemble d'instances composée de représentant(s) de l'équipe de direction, d'enseignants- chercheurs, deprofessionnels, d'enseignants des différentes UE, de représentants des étudiants gèrent l'ensemble de la formation.

CONSEILS PEDAGOGIQUES

Le conseil pédagogique a lieu a chaque fin de semestre. Il est composé de l'ensemble de l'équipe pédagogique et d'un membre de la direction. Un étudiant représentant de chaque parcours y assiste.
Le conseil pédagogique valide les UE du semestre et détermine quels étudiants doivent se présenter aux épreuves ponctuelles de rattrapages pour valider leurs U.E.

COMMISSIONS PEDAGOGIQUES

La commission pédagogique valide l'attribution des ECTS les compensations, les équivalences, les dispenses de scolarité, la conformité des stages ou la réussite d'épreuves,
En fin d'année, la commission valide les décisions relatives au passage dans l'année supérieure, les redoublements et exclusions.

Le chef d'établissement détermine le calendrier des réunions de la commission pédagogique et des séances du conseil de perfectionnement. Il désigne les membres participants.

CONSEIL DE PERFECTIONNEMENT

Le conseil de perfectionnement vise l'amélioration continue de la formation.
Siègent dans ce conseil : le Directeur ou son adjoint, l'IA-IPR Design & Métiers d'Art, des représentants de l'équipe pédagogique, des professionnels, des universitaires intervenant dans la formation et au moins un représentant des étudiants.
Elle a pour mission de proposer au chef d'établissement le projet pédagogique, l'organisation du parcours de formation ainsi que les dispositifs de suivi, d'orientation, et d'évaluations.

PLACE DES ETUDIANTS DANS LE CONSEIL DE PERFECTIONNEMENT

Les étudiants qui siègent dans le conseil de perfectionnement représentent l'ensemble des étudiants d'une mention ; à ce titre, ils sont leur porte-parole.
Ils peuvent demander que certains points soient mis à l'ordre du jour du conseil. Ils sont des membres actifs dans le développement de leur formation par des propositions constructives.

PARTICIPATION AUX INSTANCES

L'établissement incite, soutient et reconnaît l'engagement des étudiants et la vie démocratique de l'établissement.
Les étudiants sont associés à la politique de formation de l'établissement, en particulier au sein des différentes instances compétentes dans lesquelles l'établissement les encourage à s'investir ; ils sont parties prenantes en matière d'évaluation et de management de la qualité de l'ensemble des formations.

LES OUTILS REGLEMENTAIRES

En appui à ces instances, il existe différents outils réglementaires :

- le catalogue de cours,
- les grilles de validation des UE et crédits ECTS. (outil numérique DNMADe++)
- le dispositif d'évaluation des enseignements par les étudiants.
- etc.

LES OUTILS PRATIQUES

- la plate-forme Sacoche permet à l'étudiant de suivre sa progression dans le cursus au travers des résultats d'évaluations
- Une plate-forme collaborative permet d'obtenir les informations liées aux cours et de collaborer en ligne
- des calendriers partagés affichent le déroulement de l'année
- L'outil numérique Ecole Directe permet un lien entre les familles, les enseignants, les services administratifs, et la drection de l'établissement

4.2 FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF

EQUIPE DE DIRECTION

Directeur/Chef des établissements lycées
St Vincent de Paul & Notre-Dame du Sacré-Coeur
Dominique DUPONT

Directeur Adjoint de l'Ens. Supérieur
Mickael STUDNICKI -
mstudnicki@isv-ndsc.fr

Responsable de la vie Scolaire :
Jean-François GUILLOU -
jfguillou@isv-ndsc.fr

Coordonnateur du DNMADe :
Jean-Christophe LAVAL -
jclaval@isv-ndsc.fr

SERVICES ADMINISTRATIFS & AUTRES

Secrétariat de direction : Marion MARCOZ

Secrétariat des élèves : Nathalie PRUVOST

Service Gestion : Anne-Lise AULANIER

C.D.I. : Marie-Laurence LLINARES

Service informatique : Franck BOURGOIS

Infirmerie : Catherine LENOIR:

5. ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET VIE ETUDIANTE

5.1 UN CAMPUS DEDIE AUX ETUDIANTS

Le campus St Vincent, ouvert en 2020 permet d'affirmer l'identité du nouveau pôle d'études supérieures de l'établissement.

Situé à l'orée du parc St Vincent, au sein d'une étendue arborée, le nouveau campus propose une diversité d'espaces et offre la possibilité de logements étudiants sur le site de l'établissement. Il permet une autonomie absolue des étudiants, tant en termes d'espace de travail que d'accès aux ateliers

Le bâtiment spécialement conçu pour les étudiants se distingue de l'espace lycéen.
Il offre différents services et facilités : possibilité de manger sur place (accès à une salle équipée), Les services du self et de la cafétéria du lycée restent parallèlement disponiblles.

Sur une surface de 3000m², le campus regroupe toutes nos formations d'enseignement supérieur : BTS ESF, Diplôme de Conseiller en Économie Sociale & Familiale, BTS supports à l'action managériale, BTS Gestion des PME, BTS Métiers de l'Esthétique Cosmétique & Parfumerie, et DNMADe Graphisme.
Le campus St Vincent est l'assurance d'espaces collectifs, d'ateliers, de salles de cours ou despécialité, et d'aménagements spécifiques, accessibles pendant toute la durée de la formation.

Le rez-de chaussée est principalement propice à la rencontre, avec des espaces dédiés à la vie étudiante, comme une cafétéria, une salle pouvant accueillir conférences et séminaires.

Ce campus permet de valoriser et donner toute sa place à la communauté étudiante en favorisant une vie interne épanouissante et attractive, tout en confortant les orientations données par la mise en place du DNMADe.

Institut St Vincent de Paul -
Entrée du bâtiment campus

5.2 ASSOCIATIONS MENTORAT TUTORAT

Nos étudiants sont actifs et manifestent leur esprit d'écoute, d'entraide, et d'initiative sous diverses formes.

ASSOCIATION DU CAMPUS ST VINCENT

L'association étudiante du campus St Vincent a pour objectif de rassembler tous les étudiants de nos formations supérieures afin de proposer diverses activités (voyages, événements, concours, manifestions diverses) et de dynamiser la vie étudiante.

MENTORAT ÉTUDIANT

Le mentorat étudiant vise l'adaptation et l'intégration des nouveaux étudiants pour assurer leur bonne intégration dans la formation. Il assure un suivi personnalisé et favorise un parcours de réussite.

Dès leur arrivée, les nouveaux étudiants sont, soit individuellement, soit en petit groupe, associés à un étudiant-mentor de leur mention. Ce mentor expérimenté posséde une bonne connaissance des attentes pédagogiques et de la vie de l'établissement.

Il est attendu au quotidien que les étudiants s'investissent dans la formation, qu'ils s'impliquent dans son fonctionnement et la fasse évoluer en fonction de leurs besoins...
Leur contribution au décisions de la commission pédagogique le regard qu'ils portent sur le déroulement de leurs études ou l'évaluation des enseignements est importante et permet de faire progresser nos formations.

REPRESENTANT ETUDIANT MENTION GRAPHISME

Les représentants des étudiants sont élus pour un an, en début d'année, par l'ensemble des étudiants de la mention.

5.3 LOCAUX ET ASPECTS PRATIQUES

Les lycées catholiques de Loos sont composés d'un ensemble de bâtiments dédiés à différents types de formations et services :

- l'Accueil, par lequel s'effectue l'entrée dans le site.
- le bâtiment «Cardinal Lienard», quotidiennement appelé le «Château» accueille la direction et les services administratifs
- l'ISV 2000, est le principal bâtiment réservé aux cours du lycée St Vincent de Paul, auquel vient s'adjoindre le bâtiment «Arts Appliqués»
- Notre-Dame du Sacré-Cœur reçoit les formations en esthétique, coiffure, et couture.
- En bord de parc, côté rue se situe le bâtiment du campus.

Plusieurs bâtiments de services entourent les bâtiments éducatifs : le self, les internats, le CDI, etc.

LE CDI

Situé au centre des lycées et bâtiments éducatifs, le CDI est commun au lycée St Vincent de Paul et au lycée N.D. du Sacré Cœur. Dans un cadre chaleureux et lumineux, différents espaces (multimédia, de lecture, de travail individuel ou en groupe) permettent à chacun de faire de nombreuses découvertes.
Les étudiants pourront s'y former à la recherche documentaire, au travail interdisciplinaire ou collaboratif. Un fonds documentaire très important est à la disposition de tous, ainsi qu'un fonds en littérature jeunesse et romans jeunes adultes

Des événements variés ponctuent la vie du centre de documentation : prix littéraires, expositions, club radio, semaine de la presse, café littéraire, conférences, etc.
La base de donnée du CDI est diponible à l'adresse ci-dessous, consulte là !
Base de données – CDI

RESTAURATION

Nos lycées offrent un service de restauration sur deux lieux aménagés : le self et la cafétéria.
Ces deux espaces distincts accueillent les étudiants et les lycéens pour un moment de détente et de convivialité.
Trois formules journalières sont proposées.
Les menus sont affichés à l'entrée des restaurants et sur notre site.

Le fonctionnement très simple, est basé sur la présentation d'un badge personnalisé.
Une fois le badge crédité, le convive peut accéder aux deux espaces proposés et paie uniquement ses consommations.
Dans un souci de transparence, nous mettons à disposition des familles un service via le portail «Ecole Directe» qui permet de consulter le détail des consommations. ainsi que le solde de la carte.
Un ticket est disponible lors du passage en caisse.
L'offre proposée peut être consultée sur notre site, page restauration

ACTIVITÉS SPORTIVES

Le sport est un élément important dans nos lycées. Il contribue à l'épanouissement des jeunes il permet à chacun d'assimiler les règles (qu'elles soient sportives ou relationnelles), il apporte le goût de l'effort, le respect de l'autre, le fair-play, soit un ensemble de valeurs qui correspondent à nos objectifs éducatifs.
Les sections spécifiques d'athlétisme et de basket que propose notre établissement attirent de nombreux jeunes et font la preuve que nos valeurs sont essentielles.
Depuis de nombreuses années, la qualité et l'engagement de notre équipe d'enseignants mènent nos jeunes à des performances qui alimentent un palmarès déjà très riche, aussi bien en basket qu'en athlétisme (titres en championnats de France individuels féminin et masculin, titres en équipe en championnats de France UGSEL et UNSS)

Par ailleurs, l'option EPS, avec des activités diverses, comme la natation, l'escalade, les sports de raquettes, de combat, d'équipe et les séjours aux skis permet aux jeunes de se confronter régulièrement à de nouveaux challenges.
D'autres activités de musculation, développement, entretien et connaissance du corps complètent notre action.

ECOLE DIRECTE

Notre établissement et nos équipes éducatives entretiennent un lien permanent avec les familles par le biais de «École Directe».
Cet espace numérique permet de suivre résultats, activités, présences, liées à chaque étudiant, ainsi que d'être informé de certains événements. Elle permet de communiquer avec l'équipe de direction, ou éducative, le service de gestion, le CDI ...

REGLES DE VIE

Le campus fonctionne avec des règles de vie spécifiques aux étudiants.

PRÉSENCE

Les cours sont obligatoires du lundi au vendredi. L'étudiant s'engage à respecter les horaires et à être présent à tous les cours (80% de présence aux cours sont imposés par le cadre de licence pour une obtention du diplôme).Toute absence, (y compris une absence justifiée) est décomptée de la tolérance de 20% . Ainsi l'ajout d' absences imprévues ou volontaires pourraient facilement amner l'étudiant à dépasser la tolérance prévue.

RETARDS

En cas de retard l'étudiant se présente à l'accueil, pour l'enregistrement du motif de son retard.
Il peut ensuite intégrer le cours.

5.4 VIVRE ENSEMBLE

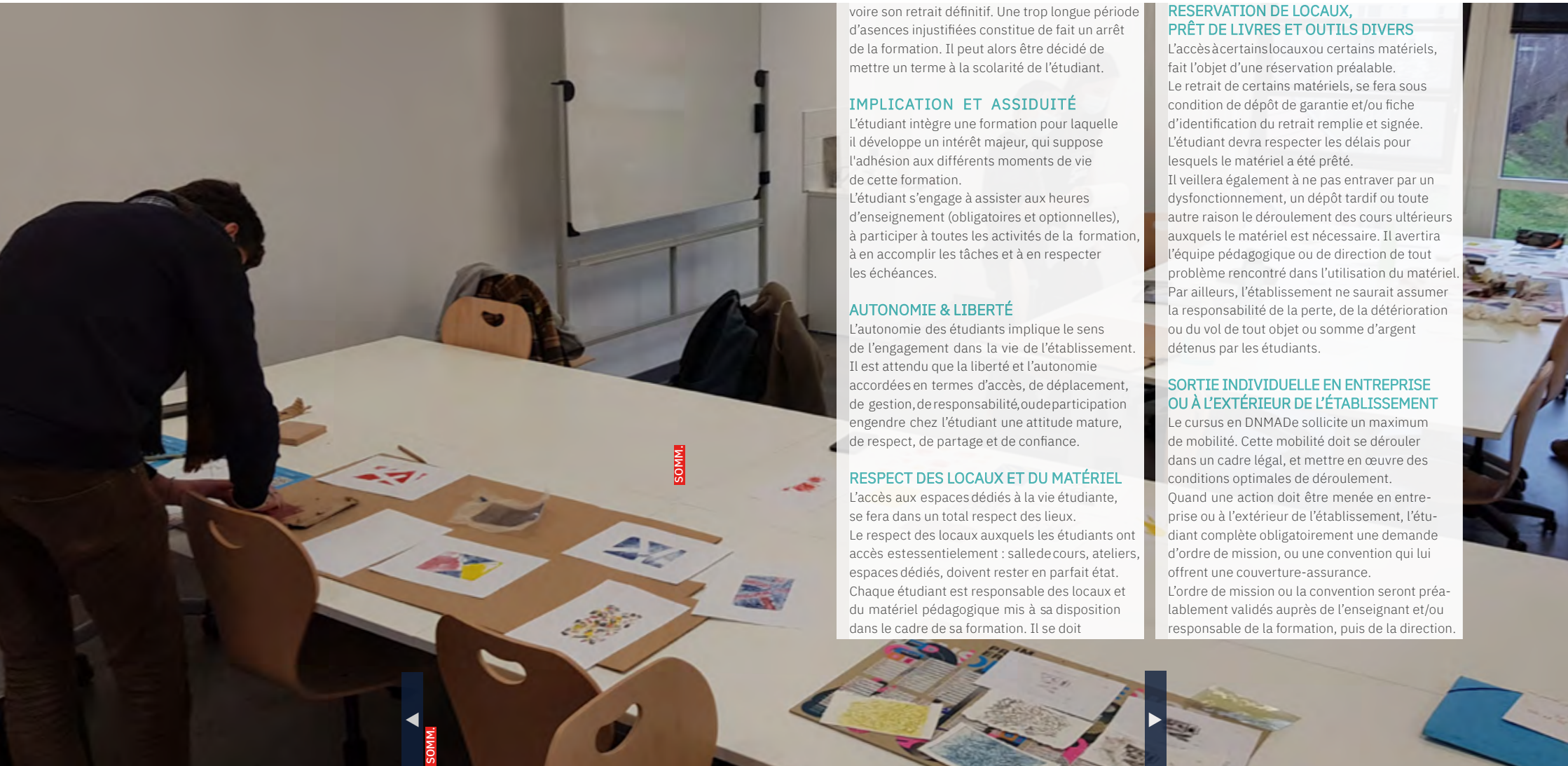
ABSENCE POUR RAISON DE SANTÉ

Lorsque l'étudiant est absent pour raison de santé, il en informe l'établissement en indiquant les raisons de l'absence, la date et l'heure de reprise des cours. Ceci permet à l'étudiant d'être à nouveau accueilli en cours.

ABSENCES

Si, après une absence, un étudiant se présente dans l'établissement sans élément justificatif valable, il n'est pas autorisé à accéder aux cours. Il ne peut réintégrer les cours qu'après avoir remis un justificatif écrit.
La production d'un justificatif d'absence n'exclut pas la mise en place de sanctions jugées appropriées.
Un bilan des absences est ponctuellement effectué par le professeur responsable de la formation. Des absences injustifiées, répétées ou dont les motifs ne sont pas jugés valables.

REGLES DE VIE (suite)



peuvent à tout moment donner lieu à un entretien avec le responsable de la vie scolaire.
Ces absences constituent une infraction aux règles de vie de l'établissement, et peuvent donner lieu à un avertissement, provoquer (après signalement aux services du CROUS) une suspension provisoire de la bourse d'études, voire son retrait définitif. Une trop longue période d'asences injustifiées constitue de fait un arrêt de la formation. Il peut alors être décidé de mettre un terme à la scolarité de l'étudiant.

IMPLICATION ET ASSIDUITÉ

L'étudiant intègre une formation pour laquelle il développe un intérêt majeur, qui suppose l'adhésion aux différents moments de vie de cette formation.
L'étudiant s'engage à assister aux heures d'enseignement (obligatoires et optionnelles), à participer à toutes les activités de la formation, à en accomplir les tâches et à en respecter les échéances.

AUTONOMIE & LIBERTÉ

L'autonomie des étudiants implique le sens de l'engagement dans la vie de l'établissement. Il est attendu que la liberté et l'autonomie accordées en termes d'accès, de déplacement, de gestion, de responsabilité, ou de participation engendre chez l'étudiant une attitude mature, de respect, de partage et de confiance.

RESPECT DES LOCAUX ET DU MATÉRIEL

L'accès aux espaces dédiés à la vie étudiante, se fera dans un total respect des lieux.
Le respect des locaux auxquels les étudiants ont accès est essentiel element : salle de cours, ateliers, espaces dédiés, doivent rester en parfait état.
Chaque étudiant est responsable des locaux et du matériel pédagogique mis à sa disposition dans le cadre de sa formation. Il se doit de signaler toutes dégradations ou dysfonctionnements aux enseignants et/ou responsables du lycée. Le matériel, propriété du lycée, doit être utilisé dans des conditions normales sous la responsabilité des enseignants. Il ne doit subir aucune modification quelqu'en soit la nature.

RESERVATION DE LOCAUX, PRÊT DE LIVRES ET OUTILS DIVERS

L'accès à certains locaux ou certains matériels, fait l'objet d'une réservation préalable.
Le retrait de certains matériels, se fera sous condition de dépôt de garantie et/ou fiche d'identification du retrait remplie et signée.
L'étudiant devra respecter les délais pour lesquels le matériel a été prêté.
Il veillera également à ne pas entraver par un dysfonctionnement, un dépôt tardif ou toute autre raison le déroulement des cours ultérieurs auxquels le matériel est nécessaire. Il avertira l'équipe pédagogique ou de direction de tout problème rencontré dans l'utilisation du matériel.
Par ailleurs, l'établissement ne saurait assumer la responsabilité de la perte, de la détérioration ou du vol de tout objet ou somme d'argent détenus par les étudiants.

SORTIE INDIVIDUELLE EN ENTREPRISE OU À L'EXTÉRIEUR DE L'ÉTABLISSEMENT

Le cursus en DNMADe sollicite un maximum de mobilité. Cette mobilité doit se dérouler dans un cadre légal, et mettre en œuvre des conditions optimales de déroulement.
Quand une action doit être menée en entreprise ou à l'extérieur de l'établissement, l'étudiant complète obligatoirement une demande d'ordre de mission, ou une convention qui lui offrent une couverture-assurance.
L'ordre de mission ou la convention seront préalablement validés auprès de l'enseignant et/ou responsable de la formation, puis de la direction.

REGLES DE VIE (suite)

STAGES
L'étudiant inscrit en DNMADe doit effectuer des stages. Il est responsable de la recherche d'une structure d'accueil et doit faire compléter une convention de stage en 3 exemplaires : une pour lui-même, une pour l'établissement, une pour le lieu d'accueil. Cette convention de stage doit être validée par le professeur responsable. Cette convention permet l'ouverture d'une couverture-assurance.
De son côté l'équipe pédagogique accompagne l'étudiant dans sa recherche de stage et met à sa disposition les informations nécessaires pour faciliter cette démarche.

REPAS
Les étudiants bénéficient d'un accès au self et à la cafétéria du lycée. Les repas personnels doivent être consommés exclusivement dans les locaux mis à disposition à cet effet.

INFORMATIQUE ET INTERNET
Dans le cadre de sa formation post-bac, l'étudiant sera amené à utiliser son ordinateur personnel qui reste sous la responsabilité de son propriétaire.
Les ordinateurs et accès internet des salles informatiques de l'établissement et du CDI peuvent être utilisés par les étudiants.
L'étudiant est tenu de respecter la charte informatique de l'établissement, qu'il aura lue et signée avant mise à disposition du matériel.
Des versions de la suite Adobe et du pack Office sont gracieusement mis à disposition de l'étudiant via son adresse e-mail, y compris dans le cadre du domicile.

REGLES DE VIE (suite)

COMPORTEMENTS ET ATTITUDES - TENUE
Les étudiants doivent adopter une tenue correcte et discrète.
Lors des cours, conférences, TP, TD, l'étudiant se doit de respecter l'intervenant.
Aucune discrimination ne sera tolérée au sein de l'établissement. Toute attitude devra rester décente.

USAGE DU TABAC
L'établissement étant un lieu public, l'usage du tabac et du vapotage y est interdit (Décret 2006-1386 du 15 novembre 2006)
Tout étudiant surpris en situation de consommation de tabac dans l'enceinte de l'établissement ou à ses abords, à une heure de la journée ou il ne devait pas s'y trouver. fera l'objet d'une exclusion temporaire de deux jours (5 jours en cas de récidive)

OBJETS DANGEREUX / PRODUITS ILLICITES
(Armes / Couteaux / Bombes lacrymogènes / Produits inflammables)
La détention d'objets dangereux, illicites ou d'alcool est interdite.

DROITS A L'IMAGE
Les auteurs de photographies ou de vidéos d'étudiants ou de professeurs ou de tout autre membre du personnel qui seraient prises à leur insu et diffusées de quelques manière que ce soit feront l'objet de sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion définitive de l'établissement.

AUTORISATIONS D'ABSENCES
Des autorisations d'absences peuvent être accordées pour des motifs exceptionnels.
Pour toute absence prévisible, l'étudiant est tenu de solliciter l'autorisation 48 heures à l'avance par courrier, ou par mail en indiquant avec précision le motif de la demande.
Seule la direction est amenée et habilitée à accorder des autorisations d'absences durant le temps scolaire. Il convient de rappeler que les RDV médicaux et leçons de conduite doivent être pris en dehors du temps scolaire.

6 R. du Mal Joffre
59120 LOOS
:03.20.07.04.32
www.isv-ndsc.fr

SOMM.