

DNMADE
GRAPH
isme
INNOVATION
GRAPHIQUE

S'VINCENT

LOOS
CATA 23/24
LOGUE
COURS



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



SOMMAIRE

1	LE RéAA	
1.1	Un réseau de formations	5
1.2	Contexte géographique et culturel	7
2	LA MÉTROPOLE LILLOISE	
2.1	Lille, terre d'histoire et de culture	9
2.2	Pourquoi étudier à Lille ?	11
2.3	Loos-lez-Lille	19
3	NOTRE ÉTABLISSEMENT	
3.1	Histoire de l'établissement	23
3.2	Le campus St Vincent, lieu de vie	25
3.3	Projet d'établissement	26
3.4	Nos formations	27
3.5	Le pôle Design et Métiers d'Art	29
3.6	Le DNMADe dans l'établissement	30
4	DNMADe GRAPHISME ST VINCENT- LOOS	
4.1	Le DNMADe	31
4.2	Le DNMADe au lycée St Vincent de Paul	45
4.3	Les parcours	48
4.4	Répartition des compétences	52
5	ENSEIGNEMENTS CONSTITUTIFS	
5.1	Culture & Humanités	60
5.2	Méthodologies - Techniques & Langues	64
5.3	Ateliers de Création	71
5.4	Parcours de Professionnalisation	80
6	DNMADe ACCÈS & FINALITÉ	
6.1	Candidature	83
6.2	De la candidature à l'inscription	84
6.3	Finalités du DNMADe	85
7	DNMADe FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF	
7.1	Les instances administratives	87
7.2	Le fonctionnement administratif	89
8	ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR & VIE ÉTUDIANTE	
8.1	Un campus dédié aux étudiants	91
8.2	Associations-Mentorat-Tutorat	93
8.3	Locaux et aspects pratiques	95
8.4	Vivre ensemble	97
8.5	Taxe d'apprentissage	102



St Vincent de Paul
- Le Campus -

1. LE RéAA

1.1 UN RÉSEAU DE FORMATIONS

Le RéAA [Réseau des écoles d'Arts Appliqués sous-contrat des Hauts de France] s'appuie sur la complémentarité de ses établissements pour proposer des formations de bac -3 à bac +3, dans le domaine du design (espace, graphisme et objet).

En formation continue comme en alternance, le RéAA assure des cursus personnalisés, grâce à des formations variées : CAP Signalétique & Décor, BMA, Bac Pro. Communication Visuelle Plurimédia, Bac STD2A, DNMAde Espace, Graphisme, et Objet.

Le RéAA propose 4 DNMAde dans 4 établissements. Ces 4 DNMAde se déclinent en 11 parcours au travers de 3 mentions.

DNMAde GRAPHISME

«Message & Narration» – ISV-NDSC – Loos

3 parcours

- Création Culturelle
- Exploration Typographique
- Innovation Graphique

DNMAde OBJET – Théophile Legrand – Louvroil

2 parcours

- Design de l'Objet et son Environnement
- Le Produit dans l'Accessoire de Mode

DNMAde GRAPHISME – St Vincent de Paul – Soissons

3 parcours

- Images et Événements
- Identités et Espace
- Médias et Volumes

DNMAde ESPACE – ESCAP – St Denis – S'Omer

3 parcours

- Petite Échelle Architecturale, Architecture Intérieure & Patrimoine
- Scénographie & Comm. Événementielle
- Design Alternatif, Nouvelles Pratiques Architect.

1.2 CONTEXTE GEOGRAPHIQUE & CULTUREL

TERRE DE CATHEDRALES ET DE BEFFROIS

Les Hauts de France regroupent 5 départements : l'Aisne, le Nord, l'Oise, le Pas-de-Calais, la Somme, qui ont Lille pour capitale régionale. Un passé foisonnant à visée à la fois religieuse, citoyenne, industrielle et commerciale, a fait des Hauts de France une terre de culture et d'histoire. Du Vieux-Lille à la cité médiévale de Laon, du Chemin des Dames aux grilles du Palais de Compiègne, des terrils des Gueules Noires aux cathédrales gothiques, les Hauts-de-France présentent un patrimoine exceptionnel pour découvrir, comprendre, s'éveiller et apprendre.

Depuis le Moyen-Âge, les cathédrales gothiques des Hauts-de-France (XII^e au XVI^e s.) tutoient les nuages et font rêver petits et grands. Chefs-d'œuvre des bâtisseurs, bijoux architecturaux, elles sont les symboles d'un savoir-faire unique en France.

De la cathédrale Notre-Dame d'Amiens (nef la plus vaste de France) à la cathédrale Notre-Dame de Laon, ou Saint-Gervais-et-Saint-Prottais de Soissons, elles rivalisent de splendeur.

À la fin du Moyen-Âge, les beffrois du Nord, symboles de la liberté grandissante des citoyens, viennent à leur tour côtoyer les nuages. Une lutte entre pouvoir religieux et administratif s'engage. Les beffrois des Hauts-de-France sont aussi nombreux que vertigineux : Dunkerque, Douai, Lille, Arras, Boulogne-sur-Mer, Amiens, Béthune, Hesdin, Luchaux... 23 beffrois sont inscrits à l'UNESCO aux côtés de paysages culturels régionaux comme les bassins miniers.

Découverte architecturale : néo-renaissance flamande - Lille, la nouvelle bourse



Séance de croquis
sur la Grand Place
de Lille



2. LA METROPOLE LILLOISE

2.1 LILLE TERRE D'HISTOIRE & DE CULTURE

LILLE, VILLE FLAMANDE

Construite au 7^e s. sur une île au milieu des marécages, Lille fut de tout temps une cité féodale et marchande, terre de lutte et de résistance. Capitale de Flandre au début du Moyen-Âge, ses relations commerciales centrées autour du drap, amorcent son développement économique. Souvent convoitée, Lille est également une ville de défense. Devenue française au 17^e s., elle garde de cette époque ses fortifications. Si peu de traces subsistent de son passé médiéval, du 17^e s., Lille a gardé un patrimoine tout à fait exceptionnel avec de nombreuses maisons inspirées de la renaissance flamande. Du quartier du Vieux-Lille à la Grand Place, l'architecture et l'ambiance de la ville séduisent les visiteurs.

UN PATRIMOINE INDUSTRIEL UNIQUE

Les Hauts-de-France, moteur de l'économie française, grâce à une industrie très forte principalement mécanique et textile, ont rayonné sur l'Europe entière, depuis le Moyen-Âge. Cette industrie nous a laissé des sites d'exception, faisant place aujourd'hui à des pôles d'activités innovants, où le design et l'image, tiennent une place prépondérante. De fabuleuses reconversions font survivre un patrimoine d'excellence :

- Euratechnologies à Lille : ce pôle d'excellence économique dédié au numérique, installé dans une ancienne filature (Le Blan-Lafont, construite en 1900) est également le plus gros incubateur de startup d'Europe.
- La Plaine Images à Tourcoing, dédiée à l'image, au numérique et aux industries créatives.
- L'écoquartier de L'Union à Tourcoing-Roubaix-Wattrelos, avec le pôle de compétitivité mondiale Up-TEX dédié aux recherches sur les textiles innovants, Eurasanté, Euratechnologies et la Haute Borne comme pôle d'excellence.

LES MUSÉES

Des dizaines de musées, tous plus fascinants les uns que les autres, confortent la dimension patrimoniale et culturelle des Hauts-de-France ! Le Louvre-Lens, l'Institut du Monde Arabe à Roubaix-Tourcoing, ou encore le partenariat entre le château de Versailles et Arras, confirment le constant développement culturel de la région, qu'avaient déjà laissé entrevoir les musées de La Piscine à Roubaix, du LAM à Villeneuve-d'Ascq, de Matisse au Cateau-Cambrésis, ou d'autres musées dédiés au patrimoine vivant comme le Musée de Picardie à Amiens, le Centre historique minier à Lewarde, le Familistère à Guise, le Mus'Verre à Sars-Poteries, le Musée de Flandre à Cassel, ou la Cité de la dentelle et de la mode à Calais, ainsi que tant d'autres....



2.2 POURQUOI ÉTUDIER A LILLE ?

ET POURQUOI PAS LILLE ?

Lille compte plus de 114 000 étudiants sur environ 1 million d'habitants. C'est une ville étudiante et dynamique qui regroupe toutes les caractéristiques d'une métropole. Située à proximité de nombreuses capitales européennes auxquelles elle est très bien reliée, Lille permet d'aller facilement y faire un tour le temps d'un week-end ! Située à moins d'une heure de Paris, Bruxelles ou Londres, et à peine plus d'une heure d'Amsterdam ou Luxembourg, Lille est un point de départ privilégié !

Lille est dotée d'un réseau de transports très efficace (gares, Pour les plus sportifs (et/ou les plus écolos), les stations de (Vélo en Libre service), offrent une alternative intéressante.

Lille est aussi une ville sportive ! Ses nombreux clubs, piscines, terrains de sports, invitent à garder la forme au quotidien. Pour retrouver un peu de sérénité, rien de tel qu'une balade dans les nombreux parcs de la métropole (Citadelle, Héron, Barbieux...), le long des canaux, au bord d'un lac ou en sous-bois.

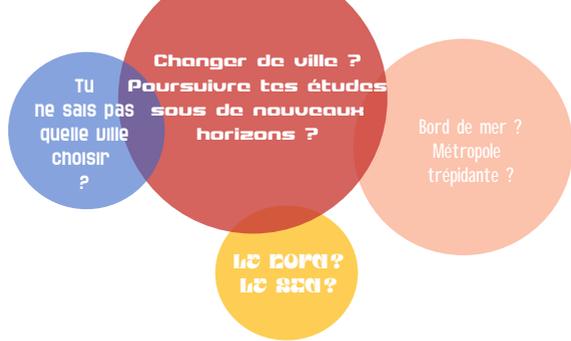
Pour ceux qui préfèrent la voiture et n'ont pas encore leur permis, des formules sont proposées sur la métropole lilloise pour le passer (de 49 € (code) à 779 € (pack permis)) ! L'aide gouvernementale « permis à 1€/jour » (15-25 ans), et l'aide régionale (prêt

LILLE, VILLE ÉTUDIANTE

de 1000€ ou 1500€, à taux réduit- Banques) permettent d'accéder plus facilement au permis. Une fois le permis en poche, les Hauts-de-France proposent à ses habitants, une aide régionale aux (ATPEF) (pour plus de 100km hebdomadaires)

Lille est une ville étudiante qui compte de nombreux établissements publics et privés. Côté université, Lille I abrite les scientifiques, tandis que Lille II se concentre sur les sports, le droit, les métiers de la santé, et Lille III sur les lettres et les sciences humaines. L'Université Catholique (quartier Vauban) propose une très large offre de formations. L'Institut d'Études Politiques, permet de faire des études d'ingénieur, de journalisme, de commerce, de communication, etc. Forte de ce large panel de formations, Lille a adapté depuis toujours son rythme de vie aux habitudes étudiantes. Cafés, discothèques, lieux de spectacles, centres commerciaux sont situés en centre-ville et facilement accessibles. Les rues Massena et Solférino, sont le soir, un lieu de rendez-vous incontournables.

Adeptes d'art, d'expositions ou de cinéma ? Une salle, un style préféré ? La solution n'est jamais bien loin ! En centre-ville, comme en périphérie (Lomme, Villeneuve-d'Ascq), les complexes cinématographiques offrent d'intéressantes programmations.



LILLE, VILLE ÉTUDIANTE (suite)

Un conseil ? Le Pass Culture donne un accès gratuit à de nombreux ateliers artistiques de la métropole (théâtre, chorale, etc.), ainsi qu'à des réductions pour le cinéma, les spectacles, les musées, les concerts). Le Pass Culture gouvernemental (crédit de 500€) s'adresse à tous les jeunes ayant dans l'année leur 18^e anniversaire. Il est valable 24 mois.

A la recherche de bons plans ? est un site dédié aux étudiants de la région Hauts-de-France. Il informe sur l'actualité, les aspects administratifs et pratiques, les sorties, les bons plans, les conseils cuisine ou restos, les magasins, les bibliothèques... letudianthdf publie régulièrement des articles enrichissants, et pleins de bonnes idées !

Tu y trouveras également tout ce qui touche au quotidien ainsi que l'agenda de la ville. N'hésite pas, si tu veux profiter de nombreux avantages, à te connecter sur :

et sur Plus aucune raison d'hésiter, la ville de Lille t'ouvre ses portes !

LILLE, VIE CULTURELLE

La Métropole de Lille fait figure d'exemple dans le domaine de l'innovation artistique et culturelle. Propulsée Capitale Européenne de la Culture en 2004, elle a su depuis, capitaliser sur l'événement et l'intégrer durablement dans son agenda culturel. La Métropole dispose :

- d'importants musées tels que le Palais des Beaux-Arts, La Piscine, le LaM ou le MUba,
- de salles de concerts et de spectacles proposant une programmation variée. (Opéra de Lille, Zenith, Rose des vents, Théâtre Sébastopol, Aéronef, Grand Mix, Colisée, Théâtre du Nord, Ballets du Nord, ...).
- de structures alternatives : Tri Postal, Gare Saint Sauveur, villa Cavrois, Studio National du Fresnoy, Condition Publique, Maisons Folies...

La ville de Lille a pour objectif de mettre l'art contemporain et la culture au quotidien à la portée de tous, en favorisant l'accès du plus grand nombre aux structures culturelles et en proposant une offre exceptionnelle de programmations qui participe largement à son rayonnement en France, comme à l'international.

Cette ouverture mondiale est d'ailleurs caractérisée par le programme un rendez-vous récurrent qui invite à la découverte de nouvelles cultures au travers de nombreuses festivités : expositions, spectacles, installations en plein air, parades... Après les Bombayers de Lille (2006), Europe XXL (2009), Fantastic (2012), Renaissance (2015), Eldorado (2019), Utopia (2022), Lille 3000 ne cesse de proposer nombre d'événements et expositions toujours intéressants



LILLE, VIE CULTURELLE (suite)

la villa Cavrois à Croix
Robert MALLET-STEVENS
séance de croquis



LILLE, VIE PRATIQUE

Créée en 2011, Lille—design, plate-forme de développement économique par le design tournée vers les entreprises, s'est fixée pour objectif de porter la ville de Lille au rang de capitale mondiale du design. Grâce à sa volonté de transformer son territoire par le design, la Métropole Européenne de Lille (MEL), avec le soutien de la plate-forme Lille—design, a fait de Lille la « Capitale Mondiale du Design » en 2020, invitant les visiteurs et usagers à expérimenter la «métropole du futur» et à vivre in situ – au sein d'une école, sur une place, le long de la Deûle ou du Grand Boulevard, dans les transports, ou au sein des entreprises – des expérimentations rendues surprenantes grâce au design.

4 expositions ont permis de présenter un état des lieux du monde du design, un éclairage sur l'évolution des modes de vie, les grands défis à venir – climatiques, migratoires, éducatifs, alimentaires - et l'évotion des métiers du designer.

Des projets collaboratifs innovants entre designers et acteurs régionaux (collectivités, entreprises, structures culturelles, organismes de formation ou de recherche, regroupements citoyens) ont été mis en oeuvre à cette occasion.

TRANSPORTS

Pour les 15-25 ans, les Hauts de France proposent de nombreuses formules de transport.

Que ce soit en TER, en bus, ou en vélo, toutes les informations sont sur le site dédié aux transports Hauts-de-France

ilévia, est le réseau de transport de la Métropole Européenne de Lille, le partenaire mobilité de la MEL est un acteur engagé au service du confort des habitants. Avec un tarif d'abonnement très raisonnable (à partir de 4€) il est possible de circuler en toute liberté sur l'ensemble de la MEL. Retrouve toutes les offres «4-25 ans» sur : <https://www.ilevia.fr/fr/16-les-offres-4-25-ans-ilévia> – 276 Ave De la Marne – 59700 Marcq en Baroeul - [@KeolisLille](https://twitter.com/KeolisLille) [@groupekeolis](https://twitter.com/groupekeolis)

- **ARC-EN-CIEL** est un réseau d'autocars qui effectue des ramassages scolaires (en fonction du lieu d'habitation). Document téléchargeable [ici](#)

- **TER** est une formule intéressante de la SNCB au départ des gares belges pour rejoindre de nombreuses destinations.

POUR SE RENDRE AU LYCEE ?

- Depuis Lille-Flandres, le Métro :
- Ligne M1 - Direction «CHU-CHR» station «Porte des Postes»,

ou

- Ligne M2 – Direction «St Philibert» station «Cormontaigne», puis ligne de bus n°12 – Direction Haubourdin. Descendre arrêt Dhainaut – Loos (M1 + bus : environ 35mn / M2 + bus environ 37mn)

- La ligne n°12, de la gare Lille-Flandres jusque l'arrêt «Dhainaut» – Loos : 40mn

- le train (depuis de nombreuses villes) : La gare de Loos, se trouve à 15/20 mn à pied du lycée. Elle est située sur la ligne Lille-Fives - Abbeville, Elle est desservie par les TER Hauts-de-France des lignes «Lille-Béthune» et «Lille-Lens».

SE LOGER ?

Sur la métropole lilloise les coûts immobiliers restent raisonnables avec de larges choix de logements (studios, appartements, résidences étudiantes...).

Le Centre Régional des Œuvres Universitaires et Sociales gère l'attribution de logements en résidences universitaires (220 à 600€/mois - 8 résidences), et propose plus de 4000 offres de location de particuliers, consultables sur place ou sur le site internet.

CROUS 74 rue de Cambrai 59043 Lille
Cedex - tél : 03 20 88 66 00 – site
Métro : Ligne 2-Arrêt Grand-Palais, Porte de Douai

LILLE, VIE PRATIQUE (suite)

- Le secrétariat de notre établissement propose après inscription, une liste d'adresses locatives situées à proximité du lycée. Les étudiants de notre établissement sont également prioritaires pour obtenir un logement avec APL dans le parc St Vincent.

- La résidence Fac Habitat est présente sur notre site (230 logements étudiants)

- Enfin, comme de nombreux étudiants le font, il est très commun d'habiter en colocation à Lille ; ce ne sont pas les offres qui manquent ! (apartager.com, okroommate, ...)

BESOIN D'AIDE ?

LE -

Le Centre Régional des Oeuvres Universitaires et Sociales

Cet organisme s'adresse aux étudiants lillois et veille à améliorer leurs conditions de vie et de travail.

Il gère l'attribution des logements en résidences universitaires et les services de restauration universitaire.

Toutes les informations sur : crous-lille.fr

LES AIDES DE LA CAF

La Caisse d'allocations familiales (CAF) propose deux types d'aides aux étudiants locataires dont les ressources sont modestes :

l'Aide Personnalisée au Logement (APL-logement conventionné), et l'Allocation Logement à caractère Social (ALS) Attention moins de 25 ans ? vos parents ne recevront plus les prestations familiales vous concernant si vous bénéficiez des aides au logement de la CAF.

CAF du Nord 82 rue Brûle-Maison
59000 Lille - Tél : 08.10 25 59 80

LES AIDES ET

La garantie LOCAPASS offre une garantie de paiement des loyers (jusqu'à 9 échéances) soumise à un plafond de revenus. Les propriétaires doivent obligatoirement être une personne morale (sauf SCI) et les logements doivent être conventionnés APL. LocaPass s'adresse aux jeunes (moins de 30 ans) : actifs (en CDD ou stage – min. 3 mois), contrats d'alternance, de qualification, chômeurs, ou étudiants boursiers.

LA GARANTIE VISALE,

Comparable à LocaPass, elle peut être accordée à tous (moins de 30 ans). En cas de paiement des échéances par l'organisme, Visale se tourne vers le locataire pour le recouvrement partiel ou total des créances.

Plus d'infos auprès de l'ADIL Tél : 08 25 34 12 63

AIDE "TRANSPORTS AUX PARTICULIERS"

ATPEF - Cette aide concerne les étudiants domiciliés dans les Hauts-de-France qui utilisent la voiture comme moyen de transport principal et effectuent des trajets de plus de 100km/sem.

LILLE, VIE PRATIQUE (suite)

.LES BOURSES SUR CRITÈRES SOCIAUX

Les demandes sont à adresser au CROUS, à l'issue de l'année scolaire précédant la rentrée (à partir d'avril). Le dossier est à constituer sur internet. Les montants et versements sont soumis à conditions de revenus (parentaux). En cas d'attribution, une notification conditionnelle est envoyée fin juillet. Les bourses sont versées mensuellement, le 5 de chaque mois. Le lycée Saint Vincent de Paul, sous contrat d'association avec l'état, permet l'attribution de bourses sur critères sociaux.

L'AIDE AU MÉRITE

Cette aide (900€) s'adresse aux étudiants boursiers, lauréats du Bac avec mention «très bien». Réservée aux nouvellement inscrits dans l'enseignement supérieur, elle est automatiquement renouvelée, et ne peut être perçue plus de 3 fois. L'attribution est systématique. Le versement est mensuel.

LES AIDES D'URGENCE DU CROUS

Ces aides sont occasionnellement attribuées, en cas de difficultés, après étude de la situation de l'étudiant.





LOOS-LEZ-LILLE-
Beffroi de l'Hôtel de ville

LOOS-LEZ-LILLE-
Église N-D de Grâce



2.3 LOOS-LEZ-LILLE

HISTOIRE ET ORIGINES DE LA VILLE

Loos est fondée à l'époque préhistorique sur une plaine jalonnée d'étangs et de zones marécageuses, dont elle tire son nom (locus). Alors qu'elle n'est que clairières, Loos est connue dès 1147 par son abbaye bénédictine. En 1214, la paroisse de Loos, érigée en commune, forge son renom sur son pèlerinage à Notre-Dame de Grâce.

Lors de la révolution industrielle, Loos connaît un important développement avec l'implantation de plusieurs filatures et industries textiles. Les familles «Wallaert» et «Thiriez-Cartier-Bresson», très actives dans la région, s'y implantent. Au milieu du 20^es., Thiriez-Cartier-Bresson fusionne avec DMC et délocalise une partie de son activité en Argentine.

A la fin du 20^e s. la volonté régionale d'orienter le Nord vers le secteur tertiaire amène une reconversion des espaces industriels (fermeture des industries loossoises) ainsi que le développement de nouveaux projets urbains. Loos est aujourd'hui essentiellement une ville résidentielle et étudiante, tournée vers la métropole lilloise.

CULTURE, SPORTS ET LOISIRS

LOOS-LEZ-LILLE
Jardin public

LES STRUCTURES CULTURELLES

- **LE CONSERVATOIRE DE MUSIQUE** (communal)

Le conservatoire est ouvert à tous. Il dispense des formations musicales et de chant choral.

- **LES BIBLIOTHEQUES**

Deux structures sont ouvertes à tous : une bibliothèque en centre-ville (Jean Monnet) et une bibliothèque annexe (Jacques Prévert - Quartier des Oliveaux).

- **LES SALLES DE SPECTACLES**

- **La Fileuse** – scène Loossoise – est une toute nouvelle scène régionale qui inscrit une dynamique culturelle dans Loos : spectacles vivants, musiques classiques, musiques actuelles, arts plastiques, nouveaux médias, audiovisuel, conférences, seront proposés tout au long de la saison, ainsi que des ateliers, des projets participatifs et des rencontres avec les artistes.

La Fileuse - 750 pl. Auditorium 100 pl.

Salles d'expositions, multimédia, de répétition

- **Le Théâtre du Square**, situé en centre-ville à proximité de l'hôtel de ville, accueille de nombreux événements de la saison culturelle, et tient lieu de cinéma (saison cinématographique en partenariat avec Cinéligue Nord-Pas-de-Calais).

**Théâtre du Square – 109 places –
Square Jean Monnet – Loos-lez-Lille**

- **LES CENTRES DE LOISIRS**

L'espace Mosaïque-Arago permet aux loossois de s'investir dans diverses activités à tarif

préférentiel : des loisirs créatifs à la danse ou au sport... Chacun y trouve son bonheur.

- **LES RENDEZ-VOUS CULTURELS**

Les associations sont nombreuses à Loos. Elles sont très actives et proposent de nombreux RdV. dont les plus importants sont :

- **LE SALON DU LIVRE**

Rencontres, dédicaces, forums et ateliers créatifs autour de plus de 150 auteurs.

- **LE SALON DES CREATEURS**

Ce salon met en lumière l'artisanat et l'originalité.

- **LE FESTIVAL DE THEATRE AMATEUR**

Ce festival met en scène les 6 compagnies de théâtre de la ville : Art'Icule, L'Atelier Loossois de Formation et de Créations Théâtrales, L'Atelier Théâtre du Croissant, La Compagnie des Mosaïcs, La Troupe du Cercle, Soyons-Scène.

LOOS-LEZ-LILLE
Jardin publicLOOS-LEZ-LILLE
Hôtel de Ville



Lycée S' Vincent de Paul
Bâtiment «Le Château»



3. NOTRE ÉTABLISSEMENT

3.1 HISTOIRE DE L'ÉTABLISSEMENT

Au début du 20^e s., les familles Thiriez et Wallaert (industriels lillois du secteur textile) déplacent leurs activités vers l'Argentine. Le contexte économique de la région, incite alors les riches industriels à s'inquiéter des besoins éducatifs des jeunes et à faire don avant leur départ de plusieurs terrains et biens immobiliers pour la fondation d'écoles d'apprentissage ménager.

Léon Thiriez, en 1921 fait don à la congrégation des sœurs servantes du Sacré-Cœur de Jésus*, d'un bien situé A^{ve} St Marcel à Loos. L'école N.D. du Sacré-Cœur y sera créée et dirigée par les sœurs de la congrégation.

De son côté la famille Wallaert, impressionnée par le développement de l'école ménagère que dirige sœur Marie-Joseph Carreras* à l'orphelinat de Lille, propose à cette dernière de tenter la même expérience sur l'un de ses domaines, situé rue du M^{al} Joffre. Le domaine revient aux Filles de la Charité* en 1937. C'est ainsi qu'est créé l'Institut Technique Loossois, futur institut S' Vincent de Paul.

De Sœur Marie-Joseph Carreras à Sœur Marguerite Thiberghien («Sœur Courage» – Jacques Séguéla), l'institut S' Vincent de Paul accueillera des milliers d'élèves, que les sœurs de la congrégation se chargeront invariablement, de guider vers une voie profession-

nelle riche, répondant à leurs espoirs. Ces sœurs mettent au cœur de leur apprentissage les valeurs d'entraide, de respect et d'écoute, que continue de privilégier notre établissement.

En 2013, la communauté des Filles de la Charité quitte l'institut (alors devenu Lycée Général Technologique St Vincent de Paul).

En 2014, le lycée Notre-Dame du Sacré-Cœur, passe de l'A^{ve} S' Marcel à la rue du M^{al} Joffre, et rejoint le lycée S' Vincent de Paul, pour investir de nouveaux locaux.

Le groupe scolaire des «Lycées catholiques de Loos», est né, avec toujours le même objectif : « Enseigner, former, évangéliser des jeunes de milieux modestes ».

Depuis, les deux lycées se complètent dans la formation des jeunes en enseignement général, technologique et professionnel. Dans ces 2 lycées cohabitent 1300 élèves et étudiants de Bac-3 à +3, accompagnés par une équipe éducative de près de 200 personnes.

Nos établissements ont obtenu le label «Lycée des Métiers du Bien-Etre, de la Santé et du Social».

*Fille de la Charité, Compagnie fondée en 1642, en période de peste, par S' Vincent de Paul et Louise de Marillac

* Congrégation à destination des jeunes filles, fondée à Paris par le père Pierre-Victor Braun



3.2 LE CAMPUS St VINCENT, LIEU DE VIE

Le Parc St Vincent, Projet d'aménagement urbain.

Le «campus St Vincent»

Situés dans un espace de plus de 7 hectares, dans un environnement boisé et apaisant (environ 500 arbres), les Lycées Catholiques de Loos, se sont récemment agrandis d'un nouveau campus de l'enseignement supérieur : le Campus St Vincent.

Inscrit dans le projet urbain loossois du «Parc St Vincent», le campus a été conçu comme catalyseur de rencontres. Il réunit un pôle éducatif et un pôle résidentiel. Le projet du parc St Vincent, dont l'objectif est de dynamiser la ville de Loos, permettra, grâce à l'implantation à l'intérieur du parc, d'une crèche, de logements sociaux en accession à la propriété, de logements étudiants (280), de logements seniors (50), et de commerces, de valoriser de nouveaux modes de vie, des fonctionnements intergénérationnels en facilitant rencontres, échanges, respect, entraide, et écoute : Une nouvelle forme d'école de la confiance !

Notre groupe scolaire se consacre actuellement à développer des liens étroits avec les structures d'accueil de ce pôle, notamment dans le cadre du label «lycée des Métiers du Bien-être, de la Santé et du Social»

Sur une surface de plus de 3000m², le campus met en œuvre de nouveaux modèles d'enseignement

en s'appuyant sur nos valeurs, et en invitant les jeunes à être en phase avec les mutations et les évolutions sociales.

Les orientations éducatives de nos établissements s'inquiètent d'être au service des jeunes, de faire qu'ils aient toujours pour eux un lendemain, de les accueillir en construisant un espace de confiance.

Le campus St Vincent permet au quotidien, dans un esprit de solidarité et d'entraide, d'aider chacun à porter ses difficultés tout en contribuant au bien-être de tous. Dans ce campus, le dialogue, l'écoute, la convivialité, la confiance, sont inculqués pour permettre aux jeunes de s'épanouir et aborder sereinement leur vie personnelle et professionnelle.

Un nouveau lieu de pastorale a récemment vu le jour : une chapelle et une salle de réflexion-échange implantées au cœur du campus. Pour accompagner les jeunes vers leur avenir, la dimension pastorale est quotidiennement présente : il s'agit d'accueillir, accompagner, montrer leur chemin aux jeunes, et mettre l'évangile à leur portée et en action pour être force de propositions.

Des temps de réflexion-échange autour de thèmes d'actualité, ou de préoccupations qui

tiennent offrent aux jeunes la possibilité de partager au quotidien. Ils peuvent ensemble, vivre leur foi, célébrer des temps importants, participer à des pèlerinages (Taizé, Lourdes...), être solidaires grâce à des actions concrètes.

Le campus, lieu de vie et d'échange, les incite à développer et partager leurs talents, et développer leur confiance et leur estime de soi en participant à des ateliers créatifs (théâtre, musique, chant, découvertes culturelles).



Pour ce lieu de vie et de partage en constante évolution, nous adressons toute notre reconnaissance aux familles THIRIEZ et WALLAERT.

3.3 PROJET D'ÉTABLISSEMENT

Les lycées et campus St Vincent-de-Paul - Notre-Dame du Sacré-Coeur oeuvrent à l'accueil et à la promotion du jeune dans l'esprit du projet éducatif porté par la Compagnie des Filles de la Charité.

Attachés à la transmission des valeurs auprès des jeunes, l'établissement les accueille et les accompagne dans la construction de leur projet professionnel et personnel. L'objectif est de les mener à la réussite en veillant à l'épanouissement de chacun.

La diversité des propositions de formation et de nombreuses passerelles permettent en effet, d'envisager des cursus adaptés à chacun, de la 3e au bac +3.

Avec un encadrement exigeant mais bienveillant, les équipes enseignantes s'attachent à redonner confiance, à faire acquérir des connaissances mais aussi faire grandir et à emmener chacun vers son projet

3.4 NOS FORMATIONS

LE LYCÉE GÉNÉRAL

Le lycée St Vincent de Paul prépare à la série générale du Baccalauréat.

Les spécialités proposées sont les suivantes :

- Histoire géographie, géopolitique et sciences politiques
- Humanités, littérature et philosophie
- LLCE : Anglais
- Mathématiques
- Sciences économiques et sociales
- Sciences de la vie et de la terre
- Sciences Physiques

A ces spécialités s'ajoutent les options de lycée général (de la 2nde à la Terminale) :

- . EPS
- . Arts plastiques

LES LYCÉES TECHNIQUE ET PROFESSIONNEL

A un niveau baccalauréat, 5 pôles de formations donnent accès à différents BTS et diplômes de l'enseignement supérieur :

FORMATIONS SANTE ET SOCIAL

Ce pôle regroupe les formations en Soins & Services à la Personne, Economie Sociale & Familiale, Sciences & Technologies de la Santé et du Social : Bac Professionnel ASSP, Bac ST2S, BTS ESF - Diplôme de Conseiller en Economie Sociale & Familiale.

FORMATIONS TERTIAIRES

Ce pôle regroupe les formations en Gestion, Commerce et Management: BacPro Commerce, BacSTMG, BTS Support à l'Action Manageriale, ainsi que le BTS AM Opt. Gestion d'une structure sportive, BTS Gestion des PME

FORMATIONS SPORTIVES

Ce pôle spécialisé comporte une section Athlétisme, une section Basket, et des options. Il forme à la Gestion de Structures Sportives, option EPS, sections Basket, et Athlétisme.

FORMATIONS BIEN-ÊTRE

Ce pôle regroupe les formations en Coiffure, Esthétique, Cosmétique & Parfumerie : CAP Coiffure, Mention Complémentaire Coupe-Couleur, CAP Esthétique-Cosmétique-Parfumerie, Bac Pro Esthétique-Cosmétique-Parfumerie, BTS MECP

FORMATIONS ARTS APPLIQUÉS

Ce pôle regroupe les métiers du Graphisme, du Design et des Arts Appliqués : CAP Métiers de la Mode, BAC STD2A, DNMADe Graphisme.

Les options du lycée technique (en 2^{nde} unique ment) complètent l'offre de formation :

- Culture et Création Design
- Biotechnologies
- Santé-social
- Management et gestion

3.5 LE PÔLE DESIGN & METIERS D'ART

Implantés dans notre établissement au milieu des années 80, les bacs "Arts Appliqués" se voient complétés en 1989, par un BTS «Graphisme» (E.V.*, C.V.*, puis D.G.*).
En 2010, une classe de Mise à Niveau en Arts Appliqués ouvre à l'Institut St Vincent de Paul. Elle prépare aux différents BTS Design.
En 2014, le CAP «Métiers de la Mode» du lycée N.D. du Sacré-Cœur rejoint notre cursus.
A partir de 2019, la MàNAA, puis le BTS Design Graphique sont progressivement remplacés par le DNMADe Graphisme.

CAP MÉTIERS DE LA MODE

De la coupe, à la fabrication et la finition du produit textile, le titulaire de ce diplôme exploite les techniques du «flou» associées aux vêtements souples et déstructurés, par opposition aux réalisations du tailleur.

BAC STD2A

SCIENCES ET TECHNIQUES DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS

Cette formation centrée sur les activités artistiques (tous domaines, et spécialités), développe des comportements de curiosité, d'investigation et de création. Elle propose des pratiques artistiques, des méthodes créatives, de réflexion analytique et sensible, qui préparent à intégrer l'enseignement supérieur en design.

- Successivement
- *Expression visuelle
- *Communication visuelle
- *Design Graphique

DNMADe

DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART & DU DESIGN

Le DNMADe vise à former de futurs professionnels dans le domaine du design. Le titulaire du DNMADe contribue à l'élaboration et la mise en oeuvre de processus de création, de conception et de fabrication dans la diversité des champs des métiers d'art et du design.

Le DNMADe Graphisme du Lycée St Vincent de Paul fait partie de l'offre de formation du RéAA (Réseau des Écoles d'Arts Appliqués). Ce réseau propose diverses mentions et parcours de DNMADe, ainsi que des formations y donnant accès.

Exercice typographique

3.6 SITUATION DU DNMADe DANS L'ETABLISSEMENT



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 bâtiment, jouissant ainsi d'une lumière propice aux activités artistiques.

4. DNMAde GRAPHISME ST VINCENT-LOOS

4.1 LE DNMAde

DEFINITION

Le DNMAde (Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design) a engagé 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,

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

Événement, Numérique, Livre, Patrimoine, Innovation Sociale, Mode, Animation, Spectacle, Ornement, Instrument) et structurent le DNMAde.

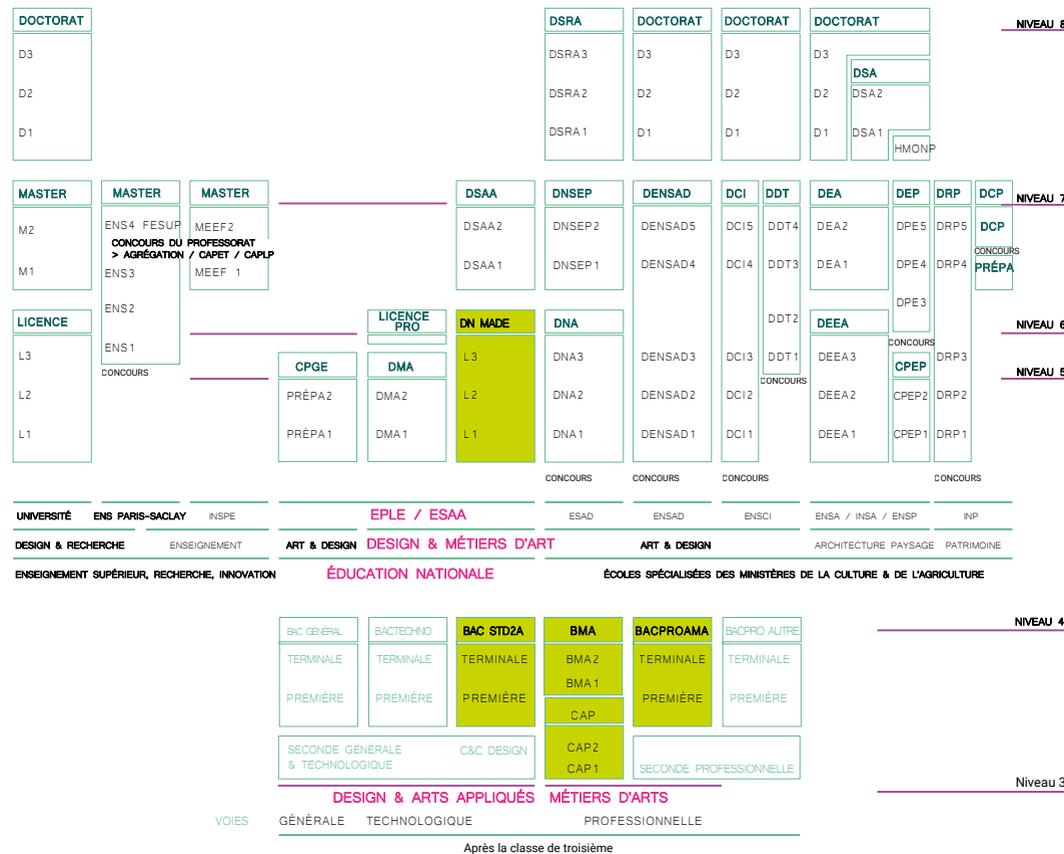
Les mentions se déclinent en majeures et mineures liées au Design et aux Métiers d'Art. La composition des parcours à partir de majeures et mineures est spécifique à chaque établissement. Les parcours proposés par les établissements prennent en compte les contextes socio-économiques des territoires dans 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.

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 _ _ (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 différents types sont envisagés.

***LES PARTENARIATS ÉTABLISSEMENTS

L'appartenance du Lycée St Vincent de Paul au RéAA, induit des partenariats privilégiés avec les autres écoles du réseau :

- BAILLEUL : Lycée S^{te} Marie, C.FA. Don Bosco
- LENS : Lycée St Paul
- LOUVROIL : Lycée Théophile Legrand

*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

_ S'OMER - ESCAP-S' 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, ...

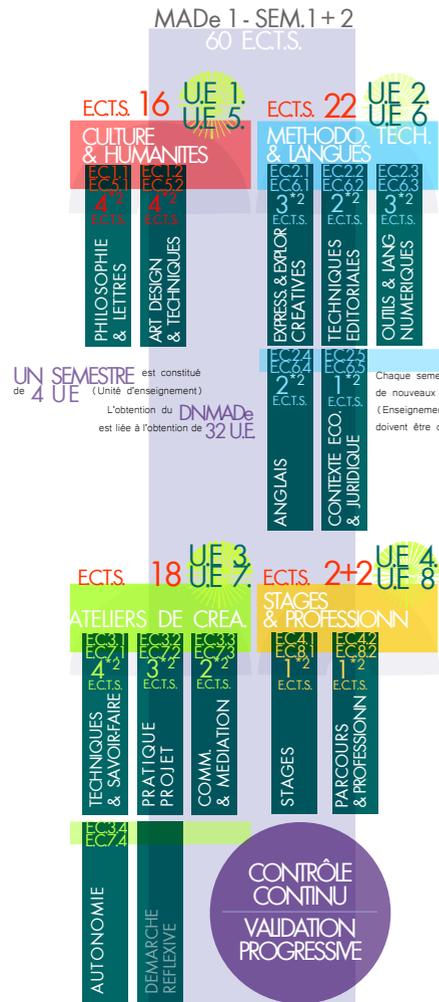
***LES PARTENARIATS PROFESSIONNELS

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. Le programme européen Erasmus+ soutient

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



SPÉCIFICITÉS DU DNMADe (suite)

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 2^e année d'études.

Le lycée Saint Vincent de Paul, détenteur de la charte Erasmus + appartient à ce réseau.

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 1^{re} et 2^e années, puis sous forme de préparation et soutenance d'un mémoire et d'un projet personnel en 3^e 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 différents 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 est 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 à l'U.E. incomplète sont dans ce cas «stockés» dans l'attente de l'acquisition 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

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

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 le cœur 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.

BLOC 1**Utiliser les outils numériques de référence**

- **C1.1** Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

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

- **C2.1** Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.
- **C2.2** Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

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

- **C3.1** Désigner les ressources, mettre en oeuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé
- **C3.2** Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions
- **C3.3** Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

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.
- **C4.3** Développer une argumentation avec un esprit critique

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

- **C5.1** Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- **C5.2** 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.
- **C5.4** Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales

COMPETENCES A ACQUERIR**BLOC 6****Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art**

- **C6.1** Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.
- **C6.2** S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

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

- **C7.1** Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.
- **C7.2** Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoins du métier.

BLOC 8**Coopérer et travailler en équipe**

- **C8.1** Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.
- **C8.2** Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.
- **C8.3** Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

BLOC 9**Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du graphisme**

- **C9.1** Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'image et de ses composants.
- **C9.2** Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :
 - dans la conception et le pilotage de projets de design graphique
 - dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design graphique
- **C9.3** S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :
 - Maîtrise des outils, protocoles et techniques du design graphique et de la communication.
 - Développement d'une culture professionnelle du graphisme et de la communication (photographique, littéraire, typographique, artistique et des arts visuels)

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

- **C10.1** Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, auteur, technicien, imprimeur, sous-traitants, directeurs techniques, directeurs marketing, diffuseurs et selon l'ampleur du projet sociologue, sémiologue, philosophe...



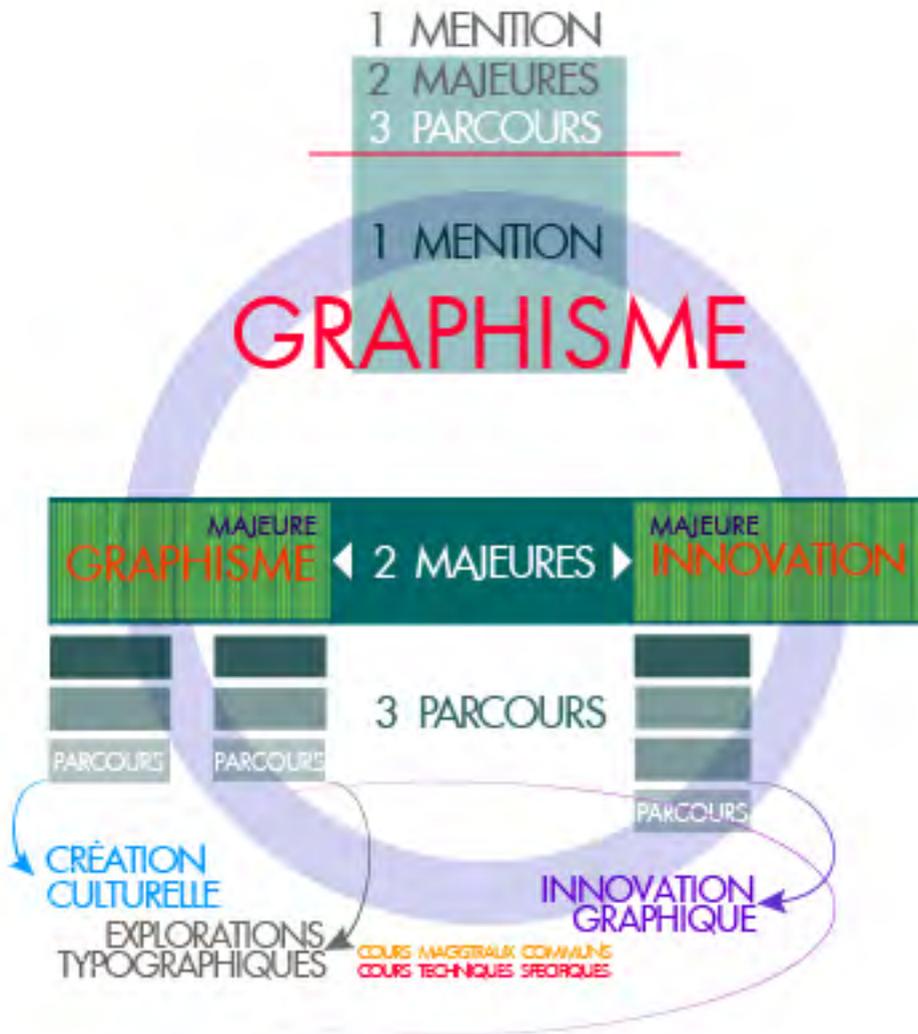
- **C 10.2** Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design graphique.
- **C 10.3** Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique, technologique), l'aspect structurel (incitations langagières, 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 de la réalisation de tout ou partie d'un projet de design graphique que ce soit dans le design de message, design d'identité ou design d'édition (scénario, story-board, messages, identité visuelle, typographie, logotype, mises en page, affiches, flyers, habillages, chartes graphiques, packaging, graphisme d'information, design

d'interfaces, design de services, signalétique, design éditorial, dossier de presse;...)

BLOC 11

Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme

- **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, sémiologie, philosophes...



4.2 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^o Vincent de Paul, s'inscrit dans la prolongation du bac technologique STD2A (proposé par les écoles du réseau : S^o Vincent-Loos, T. Legrand-Louvroil, ESCAP-S^o Denis-St Omer) et du bac professionnel MA-Communication Plurimédia (également proposé à l'intérieur du réseau : S^o Marie-BAILLEUL, S^o Paul-LENS

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 spécialité, 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 GRAPHIQUE** aborde l'aspect synthétique du message visuel pour produire de l'image intelligente.

Ces 3 parcours, comme le réclame le fonctionnement 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 vidéo, 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 et 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.

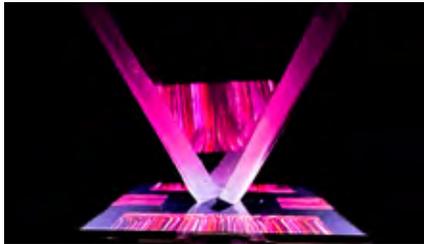
Les heures de cours et de travail, relatives à chaque E.C. fixent un nombre d'ECTS. Ces éléments révèlent l'importance et la place d'un enseignement dans le cursus et/ou le semestre. Il appartient à l'étudiant, tout en respectant les principes de base des E.C., U.E., E.C.TS, dans la mesure ou l'emploi 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.



4.3 LE PARCOURS INNOVATION GRAPHIQUE

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 explore 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.



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, influence de façon croissante le domaine du graphisme.

Les technologies vidéographiques, interactives, animées, 3D, ou de réalité augmentée font une apparition remarquée.

types de supports : applications, sites webs, livres hybrides ou numériques, interfaces intégrant les technologies 3D, interactives, vidéographiques ou de réalité augmentée..

En s'appuyant sur l'évolution et la mutation de l'image, et en questionnant à la fois des savoir-faire historiques à dimension humaine et sensible, le parcours «Innovation Graphique» expérimente 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, innovants, remarquables.

Questionnant de nouvelles mises en forme à la croisée de l'image et du numérique, le parcours innovation graphique propose d'explorer des technologies et des dimensions visuelles innovantes..Il tente d'attacher une audience à un produit, une structure ou un événement. L'étudiant sera amené à questionner et enrichir les habitudes de lecture, de navigation, d'information, de visualisation liées aux supports print ou numériques.

En réponse à la demande du client ou à la problématique du projet de recherche, l'étudiant apprendra à mettre en place différents



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 acquerra 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]
- Nathalie CAVELIER [Design & Arts Appliqués]
- Hélène CHAPPEE [Design et Arts Appliqués - MA/ Gravure&Impression]]
- 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

		EC1.1	EC1.2	EC2.1	EC2.2	EC2.3	EC2.4	EC2.5	EC3.1	EC3.2	EC3.3	EC3.4	EC4.1
		LETTRES HUMAN	ART DESIGN	EXPEXPL CREA	TECHNO MATER	OUTILS NUMER	ANGLAIS	ECCO JURIDICO	TECH & SF	PRATIQUE PROJET	COMM & MEDIAT	AUTONOM	PROFESS & STAGES
1	Utiliser les outils num. de ref	C1.1											
2	S'exprimer et communiquer à l'oral et à l'écrit dans une LV	C2.1											
		C2.2											
3	Se positionner vis à vis d'un champs pro.	C3.1											
		C3.2											
		C3.3											
4	Exploiter des données à des fins d'analyse	C4.1											
		C4.2											
		C4.3											
		C4.4											
5	Agir en tant que professionnel dans la mention concernée	C5.1											
		C5.2											
		C5.3											
		C5.4											
6	Exercer des activités de veille en Design & M.A.	C6.1											
		C6.2											
7	Employer différentes tech. d'information + de comm en D & MA	C7.1											
		C7.2											
8	Coopérer et travailler en équipe.	C8.1											
		C8.2											
		C8.3											
9	Elaborer une stratégie perso relative aux métiers du graph.	C9.1											
		C9.2											
		C9.3											
10	Développer, mettre en oeuvre des outils de créa et de recherche relevant du graphisme	C10.1											
		C10.2											
		C10.3											
		C10.4											
		C10.5											
		C10.6											
		C10.7											
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme	C11.1											
		C11.2											
		C11.3											
		C11.4											
		C11.5											
		C11.6											
		3	3	3	3	5	2	3	3	4	1		2

SEMESTRE 2

		EC5.1	EC5.2	EC6.1	EC6.2	EC6.3	EC6.4	EC6.5	EC7.1	EC7.2	EC7.3	EC7.4	EC8.1
		LETTRES HUMAN	ART DESIGN	EXPEXPL CREA	TECHNO MATER	OUTILS NUMER	ANGLAIS	ECCO JURIDICO	TECH & SF	PRATIQUE PROJET	COMM & MEDIAT	AUTONOM	PROFESS & STAGES
1	Utiliser les outils num. de ref	C1.1											
2	S'exprimer et communiquer à l'oral et à l'écrit dans une LV	C2.1											
		C2.2											
3	Se positionner vis à vis d'un champs pro.	C3.1											
		C3.2											
		C3.3											
4	Exploiter des données à des fins d'analyse	C4.1											
		C4.2											
		C4.3											
		C4.4											
5	Agir en tant que professionnel dans la mention concernée	C5.1											
		C5.2											
		C5.3											
		C5.4											
6	Exercer des activités de veille en Design & M.A.	C6.1											
		C6.2											
7	Employer différentes tech. d'information + de comm en D & MA	C7.1											
		C7.2											
8	Coopérer et travailler en équipe.	C8.1											
		C8.2											
		C8.3											
9	Elaborer une stratégie perso relative aux métiers du graph.	C9.1											
		C9.2											
		C9.3											
10	Développer, mettre en oeuvre des outils de créa et de recherche relevant du graphisme	C10.1											
		C10.2											
		C10.3											
		C10.4											
		C10.5											
		C10.6											
		C10.7											
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme	C11.1											
		C11.2											
		C11.3											
		C11.4											
		C11.5											
		C11.6											
		3	3	5	3	4	2	3	5	8	8		2

SEMESTRE 3

		EC9.1	EC9.2	EC10.1	EC10.2	EC10.3	EC10.4	EC10.5	EC11.1	EC11.2	EC11.3	EC11.4	EC12.1
		LETTRES HUMAN	ART DESIGN	EXPEXPL CREA	TECHNO MATER	OUTILS NUMER	ANGLAIS	ECO JURIDIO	TECH & S-F	PRATIQUE PROJET	COMM & MEDIAT	DEMARCHE RECHERC	PROFESS & STAGES
1	Utiliser les outils num. de ref	C1.1											
2	S'exprimer et communiquer à l'oral et à l'écrit dans une LV	C2.1											
		C2.2											
3	Se positionner vis à vis d'un champs pro.	C3.1											
		C3.2											
		C3.3											
4	Exploiter des données à des fins d'analyse	C4.1											
		C4.2											
		C4.3											
		C4.4											
5	Agir en tant que professionnel dans la mention concernée	C5.1											
		C5.2											
		C5.3											
		C5.4											
6	Exercer des activités de veille en Design & M.A.	C6.1											
		C6.2											
7	Employer différentes tech. d'information + de comm en D & MA.	C7.1											
		C7.2											
8	Coopérer et travailler en équipe.	C8.1											
		C8.2											
		C8.3											
9	Elaborer une stratégie perso relative aux métiers du graph.	C9.1											
		C9.2											
		C9.3											
10	Développer, mettre en œuvre des outils de créa et de recherche relevant du graphisme	C10.1											
		C10.2											
		C10.3											
		C10.4											
		C10.5											
		C10.6											
		C10.7											
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme	C11.1											
		C11.2											
		C11.3											
		C11.4											
		C11.5											
		C11.6											
		3	3	5	6	10	2	4	11	12	2	4	2

SEMESTRE 4

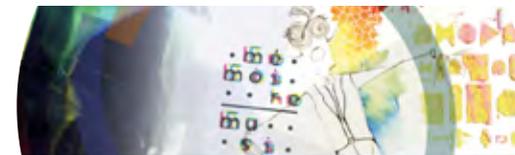
		EC13.1	EC13.2	EC14.1	EC14.2	EC14.3	EC14.4	EC14.5	EC15.1	EC15.2	EC15.3	EC15.4	EC16.1
		LETTRES HUMAN	ART DESIGN	EXPEXPL CREA	TECHNO MATER	OUTILS NUMER	ANGLAIS	ECO JURIDIO	TECH & S-F	PRATIQUE PROJET	COMM & MEDIAT	DEMARCHE RECHERC	PROFESS & STAGES
1	Utiliser les outils num. de ref	C1.1											
2	S'exprimer et communiquer à l'oral et à l'écrit dans une LV	C2.1											
		C2.2											
3	Se positionner vis à vis d'un champs pro.	C3.1											
		C3.2											
		C3.3											
4	Exploiter des données à des fins d'analyse	C4.1											
		C4.2											
		C4.3											
		C4.4											
5	Agir en tant que professionnel dans la mention concernée	C5.1											
		C5.2											
		C5.3											
		C5.4											
6	Exercer des activités de veille en Design & M.A.	C6.1											
		C6.2											
7	Employer différentes tech. d'information + de comm en D & MA.	C7.1											
		C7.2											
8	Coopérer et travailler en équipe.	C8.1											
		C8.2											
		C8.3											
9	Elaborer une stratégie perso relative aux métiers du graph.	C9.1											
		C9.2											
		C9.3											
10	Développer, mettre en œuvre des outils de créa et de recherche relevant du graphisme	C10.1											
		C10.2											
		C10.3											
		C10.4											
		C10.5											
		C10.6											
		C10.7											
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme	C11.1											
		C11.2											
		C11.3											
		C11.4											
		C11.5											
		C11.6											
		3	3	5	5	5	2	4	11	13	4	6	3

SEMESTRE 5

		EC17.1	EC17.2	EC18.1	EC18.2	EC18.3	EC18.4	EC18.5	EC19.1	EC19.2	EC19.3	EC19.4	EC20.1
		LETTRES HUMAN.	ART DESIGN	EXPLOR. CREA	TECHNO. MATER.	OUTILS NUMER.	ANGLAIS	ECO. JURIDICO.	TECH & S-F	PRATIQUE PROJET	COMM & MEDIAT.	DEMANCHE RECHERC.	PROFESS. & STAGES
1	Utiliser les outils num. de réf												
	C1.1												
2	S'exprimer et communiquer à l'oral et à l'écrit dans une LV												
	C2.1												
3	Se positionner vis à vis d'un champs pro.												
	C3.1												
4	Exploiter des données à des fins d'analyse												
	C4.1												
5	Agir en tant que professionnel dans la mention concernée												
	C5.1												
6	Exercer des activités de veille en Design & M.A.												
	C6.1												
7	Employer différentes tech. d'information + de comm en D & MA												
	C7.1												
8	Coopérer et travailler en équipe.												
	C8.1												
9	Elaborer une stratégie perso relative aux métiers du graph.												
	C9.1												
10	Développer, mettre en oeuvre des outils de créa et de recherche relevant du graphisme												
	C10.1												
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme												
	C11.1												

SEMESTRE 6

		EC21.1	EC21.2	EC22.1	EC22.2	EC22.3	EC22.4	EC22.5	EC23.1	EC23.2	EC23.3	EC23.4	EC24.1
		LETTRES HUMAN.	ART DESIGN	EXPLOR. CREA	TECHNO. MATER.	OUTILS NUMER.	ANGLAIS	ECO. JURIDICO.	TECH & S-F	PRATIQUE PROJET	COMM & MEDIAT.	DEMANCHE RECHERC.	PROFESS. & STAGES
1	Utiliser les outils num. de réf												
	C1.1												
2	S'exprimer et communiquer à l'oral et à l'écrit dans une LV												
	C2.1												
3	Se positionner vis à vis d'un champs pro.												
	C3.1												
4	Exploiter des données à des fins d'analyse												
	C4.1												
5	Agir en tant que professionnel dans la mention concernée												
	C5.1												
6	Exercer des activités de veille en Design & M.A.												
	C6.1												
7	Employer différentes tech. d'information + de comm en D & MA												
	C7.1												
8	Coopérer et travailler en équipe.												
	C8.1												
9	Elaborer une stratégie perso relative aux métiers du graph.												
	C9.1												
10	Développer, mettre en oeuvre des outils de créa et de recherche relevant du graphisme												
	C10.1												
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme												
	C11.1												



5. 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

**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 références en cours ou une culture personnelle en élaboration (lectures, expositions, spectacles...)
- Comptes-rendus en croisant plusieurs documents.

EXPOSES
DIVERS TRAVAUX ECRITS D'ANALYSE

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 texte Acquérir 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

COURS

**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.

EXPOSES
DIVERS TRAVAUX ECRITS D'ANALYSE

- 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



HUMANITES & CULTURE

CULTURE - ART - TECHNIQUE & DESIGN

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.

COURS
TP

- 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

UE-21-EC-21.2
UE-13-EC-13.2
UE-9-EC-9.2
UE-1-EC-1.2
SEM.3-4
SEM.1-2

3-2+2E.C.T.S.
2-3+3E.C.T.S.
1-4+4E.C.T.S.
1 a 3h/semaine
SEM.5-6



TP

METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES

EXPRESSION & EXPLORATION CREATIVES

DESCRIPTION

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

RECHERCHES
EXPERIMENTATIONS
PRODUCTIONS ARTISTIQUES
PLASTIQUES ET GRAPHIQUES
SUPPORTS EXPLICATIFS

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 différents 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 œuvre 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

COURS

METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES

TECHNOLOGIES & MATERIAUX

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

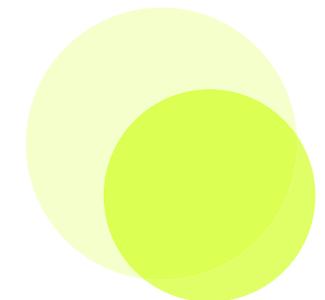
Ce cours a pour objectif de comprendre des supports techniques et technologiques par l'observation puis l'analyse, l'apprentissage, la pratique, le transfert, la compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre. vers les métiers d'art et le au service du design 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

RECHERCHES DOCUMENTAIRES
CONSTITUTION DE COLLECTIONS
MATERIAUTESQUES
EXPERIMENTATIONS TECHNIQUES
EXERCICES PRATIQUES ET QCM

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



SEM.1-2
UE2-EC2.3
UE6-EC6.3
SEM.3-4
UE10-EC10.3
UE14-EC14.3
SEM.5-6
UE18-EC18.3
UE22-EC22.3

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

1h30 à 4h/semaine

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



METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES

OUTILS & LANGAGES NUMERIQUES

DESCRIPTION

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.

TP

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

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.
- Connaître 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 différents prestataires. Exporter des fichiers.
- Vérifier leur conformité
- Comprendre/connaitre 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



METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES

ANGLAIS

DESCRIPTION

Forme Cet 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 apprentissages 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'entraîner 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'interventions 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

UE22-EC22.4
UE18-EC18.4
SEM.5-6

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

1h à 2h/semaine

Enseignante : Lucile CATTEAU



COURS

METHODOLOGIES TECHNIQUES & LANGUES

CONTEXTE ECONOMIQUE & JURIDIQUE

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

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.

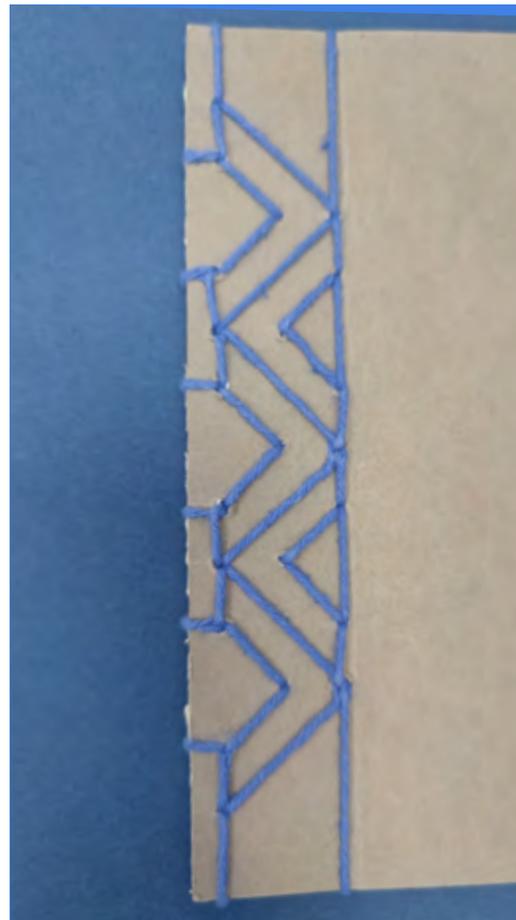
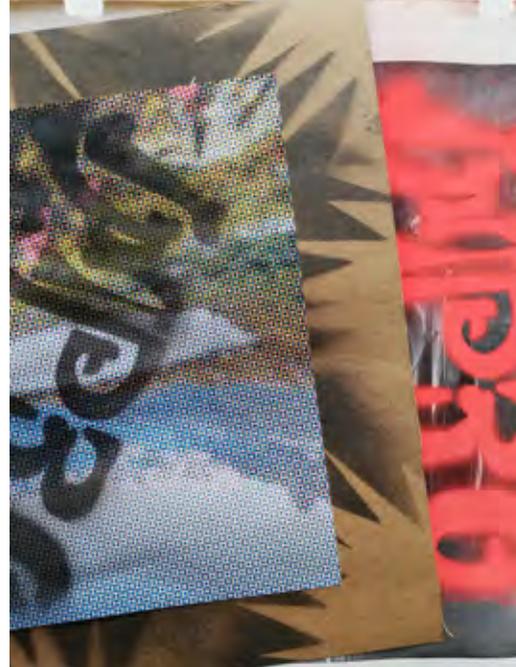
COMPETENCES

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

UE.22-EC.22.5
 UE.18-EC.18.5
 UE.10-EC.10.5
 UE.14-EC.14.5
 UE.6-EC.6.5
 UE.2-EC.2.5
 SEM.3-4
 SEM.1-2

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

1h/semaine



5.3 LES ATELIERS

TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE

DESCRIPTION

Cet enseignement permet d'acquérir des connaissances théoriques, des gestes et des matériaux liés au savoir-faire, dans tous les champs techniques et technologiques afin de développer des outils de conception, création 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 maîtriser 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 DUCROCO
 : Catherine DUMOULIN
 : Monique WILLMART

UE-23-EC-23.1
 UE-15-EC-15.1
 UE-11-EC-11.1
 UE-7-EC-7.1
 UE-3-EC-3.1
 SEM.3-4
 SEM.1-2

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

SEM.5-6
 3h a 4h/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 méthodologiques 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 questionnement 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.



72

MODULE

GRAVURE
TECHNIQUES TRADITIONNELLES
TIRAGES - IMPRESSIONS
ANALYSE ET ARGUMENTATION DES CHOIX

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.



73



LES ATELIERS

PRATIQUE & MISE EN OEUVRE DU PROJET INNOVATION GRAPHIQUE

DESCRIPTION -

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 S1-S2

Il 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'initiative 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 et de ses aspects innovants - Initier des pratiques réflexives en rapport avec la spécialité
- Acquérir une culture du domaine graphique des technologies innovantes et de leurs applications

- Développer une appropriation des méthodologies de recherche et de la demande de conception
- Convoquer des ressources extérieures multiples
- Développer un sens du dialogue et de l'écoute.

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 attirer une audience, de manière innovante, à un produit, une structure ou un événement.

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 / C9.3 / C10.2 / C10.3 / C10.6 / C11.1 / C11.3
- 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.

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

UE-23-EC-232
UE-15-EC-152
UE-11-EC-112
UE-7-EC-72
UE-3-EC-32
SEM.3-4
SEM.1-2

3-4+9E.C.I.S.
2-4+3E.C.I.S.
1-4+4E.C.I.S.

5 à 7h/semaine



SEM.1-2
UE3-EG33
UE7-EC73
SEM.3-4
UE11-EC11.3
UE15-EC15.3
SEM.5-6
UE19-EC19.3
UE.23-EC23.3

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

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

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

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

UE.23-EC23.4
UE.19-EC.19.4
SEM.5-6
UE.15-EC15.4
UE.11-EC11.4
SEM.3-4
SEM.1-2

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

SEM.1-2
UE3-FC3.5
UE7-FC7.5

SEM.3-4

SEM.5-6

1h/semaine

LES ATELIERS

AUTONOMIE

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 réflex 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.

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION & STAGES

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

COURS

PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION

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 service 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 compé-

tences 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

UE24-FC24.1
UE16-FC16.4
UE12-FC12.4
UE8-FC8.1
UE4-FC4.1
SEM.3-4
SEM.1-2

SEM.5-6

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

1h/semaine

STAGES

Selon projet
12 à 16 semaines
2 semainesEnseignantes : Hélène CHAPPEE
: Nathalie CAVELIER
: Catherine DUMOULIN



6.1 CANDIDATURE

6. LE DNMADe ACCES ET FINALITE

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 Design et 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



6.2 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.

6.3 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.

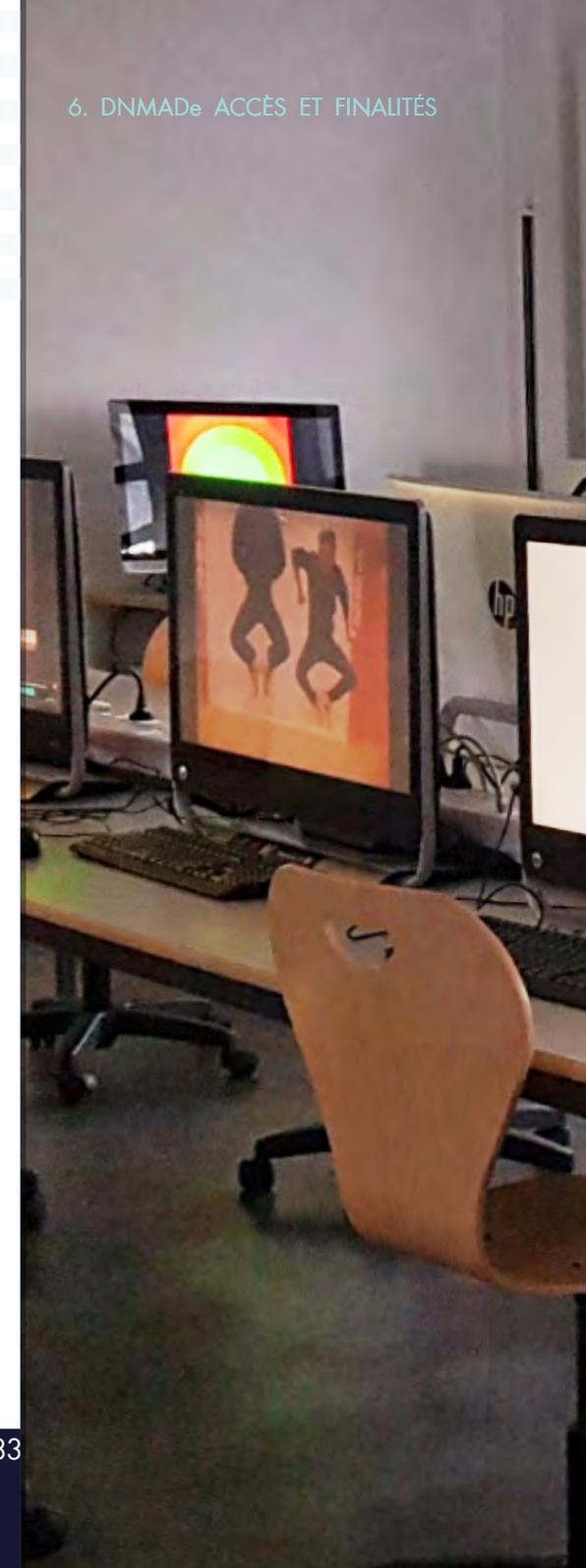
Nos formations se distinguent par deux particularités :

- 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

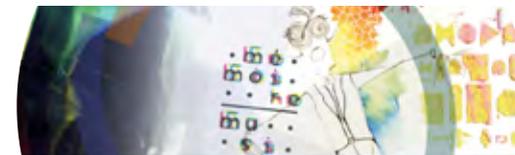
- concepteur de supports éditoriaux innovants, mêlant de nombreuses technologies.
- dessinateur de caractères pour le print, ou différents supports (du papier, au numérique, de la 3D à l'animation)
- concepteur de produits et supports innovants utilisant la narration comme moyen de clarification et de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





7.1 LES INSTANCES ADMINISTRATIVES

7. FONCTIONNEMENT ADMINISTRATIF



CONSEIL DE PERFECTIONNEMENT

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

CONSEILS PEDAGOGIQUES

Le conseil pédagogique a lieu à 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.

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 RÉGLEMENTAIRES

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 direction de l'établissement



7.2 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 -
jfguilou@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

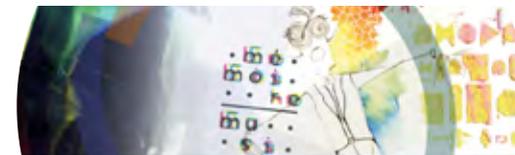
Service informatique : Franck BOURGOIS



8.1 UN CAMPUS DEDIE AUX ETUDIANTS

8.

ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET VIE ETUDIANTE



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 disponibles.

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, BTS Métiers de la coiffure et DNMA De Graphisme. Le campus St Vincent est l'assurance d'espaces collectifs, d'ateliers, de salles de cours ou de spécialité, 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 DNMA De.

8.2 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, manifestations 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 possède 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 aux décisions de la commission

REPRESENTANT ETUDIANT MENTION GRAPHISME

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.

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



8.3 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 S' Vincent de Paul, auquel vient s'adjoindre le bâtiment «Arts Appliqués»
- Notre-Dame du Sacré-Cœur reçoit les formations en esthétique, coiffure, et mode.
- 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 S' 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 données du CDI est disponible à l'adresse ci-dessous, consultez-la !

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



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.

ÉCOLE 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 ...

RÈGLES 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 amener 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 les cours.

8.4 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

REGLES DE VIE (suite)

ou dont les motifs ne sont pas jugés valables. 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'absences 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 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 engendrent 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 essentiellement : 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 quel qu'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 DNMA de 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.

STAGES

L'étudiant inscrit en DNMA de 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

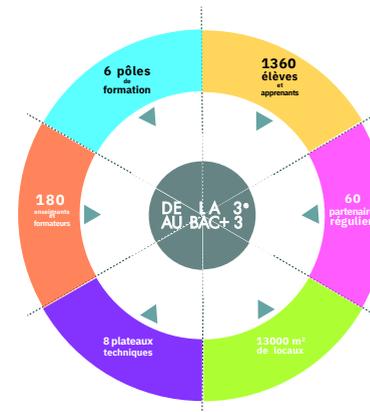
Les auteurs de photographies ou de vidéos d'étudiants ou de professeurs ou de tout autre membre du personnel qui seraient prises à leur insu et diffusées de quelque manière que ce soit feront l'objet de sanctions pouvant aller jusqu'à l'exclusion définitive de l'établissement.

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.



8.5 TAXE D'APPRENTISSAGE

Déclarez votre solde de taxe d'apprentissage par le biais de la DNS, à destination de l'URSAAF et soutenez-nous en vous connectant sur le site SOLTÉA et en choisissant un de nos établissements :

UAI Lycée St Vincent de Paul : 0595657D

UAI Notre Dame du Sacré Coeur : 0593030Y

OU contacter Anne-Lise Aulanier :

Gestion@isv-ndsc.fr - 03 20 10 45 24

Les derniers investissements portent par exemple sur l'aménagement de plateaux techniques, l'achats d'outils numériques, etc.



6 R. du M^{al} Joffre
59120 LOOS
☎:03.20.07.04.32
🌐www.isv-ndsc.fr