MENTION : PARCOURS :														
	NI ^o		HUMANITES et CULTURE			ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX ODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANG	UES			ATELIERS DE CRE				
competences	ences	Semestres d'évaluation S2 S3 S4 S5 S6	Humanités Culture des arts, du des des techniques S1 S2 S3 S4 S5 S6 S1 S2 S3 S4 S	d'exploration créative	Technologies et matériaux S1 S2 S3 S4 S5 S6	numeriques	Langues vivantes S1 S2 S3 S4 S5 S6	Contextes économiques et juridiques S1 S2 S3 S4 S5 S6	Techniques et savoir	projet	recipitation du recipitation de recipitation de recipitation du recipitation de recipitation de recipitation de recipitation d	pratique de projet po	Parcours de sionnalisation et Stage straute d'étude S1 S2 S3 S4 S5 S6 S1 S2	
Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art	Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités. Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé. Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.	S2 S4 S5 S2 S4 S5 S2 S4 S5		x x	X X E X E X X E	x x x x		X E	x x x	E X E E X E E X E	X E X X E X X E X	E X X E X	E E X E X E	0 2 E 0 1 E 0 1
Exploitation des données à des fins	dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.		X X E E X X E E X X		x	x	E	X E	x	x	x		x	0 2
d'analyse - -	complet et synthétique.	S2 S4 S5	X X E E X E E X E E X E E X E E X E E X E	X X X X E E X	X	x	E E	X E X X	x x	x x	x x		x x	0 3 4 3 0
	Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.	S2 S3 S3 S6	X E X	E X X E E X X E	x	X X E X X X		X	x	X E	x	E		0 2
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.	S3 S5		X E X E X E	x	x			x	x	x			1 0
-	Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports	S2 S4 S5 S2 S4 S6		X X E X E X E	x	x x x x	E		x	X E	x x	E		0 1
	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication. Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons.	S4 S6		x	x	X X E			XE	E X E	EX	E		1 0
Conduite du projet en métiers d'art et design	numériques CAO, DAO. Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités.	S2 S4 S6		X	x	X E E		x	x	E X E	X E E E X	E		0 1
Usages numériques	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.	S3 S5				X E E X E		X	x	E X E E E	x x	E		1 0
Expression et communication orales et écrites		S3 S5 S6	X E X X X E X X E X I	x x		X	E E E		x	x	x x			2 0 0 1
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication	européen commun de référence pour les langues (CECRL). Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.	S3 S 5	x x x x x x x x	x	x	x x x	E E E		x	x	x			1 0
Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design	Partager ses connaissances au sein d'une équine et d'un réseau	S2 S4 S5 S2 S4 S6 S3 S5	x x x x x x x	X X X		X X X	E	X E E	X X E E	X E	X	E	X X X	E 0 1 1 0 1 E 1 0
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design	Situar con rôle et la mission au sein d'une ergenisation pour	S3 S5 S2 S4 S6	X E X I	x x x	E X E	X X X E		X E	x	x	x	XE	E E X	1 0 0 1
Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit. S1 C10.3 Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.	S2 S4 S5 S3 S5 S4 S5		X		X E		X E E X	X X X	X X X	X X X		X E	E E 0 1 1 1 0 E 1 0
	C11.1 Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.	S2 S3 S4 S6		X X X X E X E		X	E E E	X	X	X	X X	E	E E	0 1
	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique S1 C11.2 S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre de compétences concernées ou d'évaluations par semestre 14	S3 S5	X E X E X E X E X X X X X X X X X X 0 3 3 3 2 4 3 2 3 5 2	E X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	X X 1 3 3 4 1 1	X X X X X X X X X X X X X X X X X X X	E E E E 3 3 3 3 4 3	X E E X 1 2 3 1 3 3	X X X 2 0 1 0	X X 3 4 2 3 0 1 3 4	X X X X X X	2 2 3 4 1	1 1 1 2 1 3	2 0 1 0 3 4
								2022						



		mbre d'évaluatio	ons			
A1	0	S4	A2	S5	S6	A3
1	0	2	2	4	0	4
1	0	1	1	4	0	4
2	3	0	3	0	3	3
3	4	0	4	2	0	2
3	4	0	4	2	0	2
<u> </u>	4	0	4	2	0	2
2	1	0	1	0	3	3
1	1	0	1	0	1	1
1	1	0	1	1	0	1
1	0	1	1	1	0	1
1	0	2	2	0	1	1
1	0	1	1	0	4	4
1	0	1	1	0	4	4
1	0	1	1	0	4	4
1	0	1	1	0	4	4
1	1	0	1	1	0	1
2	1	0	1	2	0	2
1	0	1	1	0	1	1
1	1	0	1	1	0	1
1	0	1	1	2	0	2
1 1	0	0	1 1	0 2	0	1 2
1	4	0	4	3	0	3
1	0	1	1	0	2	2
1	0	1	1	1	0	1
1	1	0	1	1	0	1
1	0	1	1	1	0	. 1
1	1	0	1	1	0	1
1	0	2	2	0	4	4
2	0	0	2	0	0	5
,		<u> </u>				•

MENTION:															
PARCOURS :															
										FN	ISEIC	SNE	MEN	TS	
											GEN				
									Н	UMA	NITE	S et	CUI	_TUF	RE
Désignation Bloc de compétences	N° Compét ences	désignation compétences			estres (mani			
Positionnement vis-à-vis d'un	C1.1	Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités.	S1	S2 S2	S3	S4 S4	S5 S5	S6		S1	S2	S3	S4	S5	S6
champ professionnel	C1.2	Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.		S2		S4	S5								
design et métiers d'art	C1.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.		S2		S4	S5								
Exploitation des	C2.1	Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu' une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.		S2	S3			S6	×	х	E	E	x	x	E
données à des fins d'analyse	C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.		S2	S3		S5		x	Х	E	Ε	Х	E	X
	C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.		S2		S4	S 5		x	X	E	X	E	E	X
	C2.4	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	S1		S3		S5		Х	E	х	E	X	Е	X
	C3.1	Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.		S2	S3			S6	x				х		E
	C3.2	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.	S1		S3			S6							
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design	C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.	S1		S 3		S 5								
	C3.4	Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.		S2		S4	S5								
	C3.5	Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.		S2		S4		S6	L						
	C4.1	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.	S1			S4		S6	Г						
Conduite du projet en métiers d'art et design	C4.2	Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.		S 2		S 4		S6							
acoigii	C4.3	Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.		S2		S4		S6							
	C4.4	Planifier et gérer le projet	S1			S4		S6							

Usages numériques	C5.1	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.	S1		S3		S5								
Expression et communication orales et écrites	C6.1	Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.	S 1		S3		S 5		x	E	х	х	х	E	х
	C6.2	Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).		S2		S4		S6							
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication	C7.1	Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.	S1		S3		\$ 5		x	x	x	x	x	x	x
Coopération et	C8.1	Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.		S2		S4	S 5		г						
travail en équipe en métiers d'art et	C8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.		S2		S4		S6	Х	Х	Х	Х	х	х	х
design	C8.3	Engager sa responsabilité au service d'un projet.	S1		S3		S 5								
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et	C9.1	Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.	S1		S3		S 5		Г						
design	C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.		S2		S4		S6							
	C10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.		S2		S4	S 5								
Action au sein d'une organisation	C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.	S1		S3		S 5								
professionnelle des métiers d'art et du design	C10.3	Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.	S 1			S4	S 5								
	C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.		S2	S3		S 5								
	C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.		S2		S4		S6							
Elaboration d'une stratégie personnelle	C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique	S1			S4		S6	x	E	x	x	E	X	E
	C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre	S1		S3		S5		X	Х	Х	Х	Х	Х	Х
Nombre	e de com	I npétences concernées ou d'évaluations par semestre	14	18	14	18	19	13	0	3	3	3	2	4	3

MENTION:															
PARCOURS :															
									ENS	SEIG	NEM	IENT	S GI	ENE	RIQ
									HUI	MAN	ITES	et C	ULT	URE	
Désignation Bloc de compétences	N° Compét ences	désignation compétences	S1	Sem	estres o	d'évalu S4	ation S5	S6	Cu	et	des	tech	s, du niqu	es	
Positionnement vis-à-vis d'un	C1.1	Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités.	01	S2	00	S4	S5	00	х	31	32	33	34	33	30
champ professionnel design et métiers	C1.2	Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.		S2		S4	S 5		х						
d'art	C1.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.		S2		S4	S5		L						
Exploitation des	C2.1	Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu' une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.		S2	S3			S6	х	х	E	E	x	x	E
données à des fins d'analyse	C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.		S2	S3		S5		X	х	E	E	х	E	X
	C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.		S2		S4	S5		X	X	E	Х	E	E	X
	C2.4	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	S1		S3		S5		х	E	X	Ε	X	E	X
	C3.1	Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.		S2	S3			S6	x					x	E
	C3.2	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.	S1		S3			S6							
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design	C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.	S1		S 3		S 5								
	C3.4	Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.		S2		S4	S 5								
	C3.5	Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.		S2		S4		S6	L						
	C4.1	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.	S1			S4		S6	Γ						
Conduite du projet en métiers d'art et design	C4.2	Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.		S2		S4		S6							
	C4.3	Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.		S2		S4		S6							
	C4.4	Planifier et gérer le projet	S1			S4		S6							
Usages numériques	C5.1	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.	S1		S3		S 5								
Expression et communication orales et écrites	C6.1	Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.	S1		S3		S5		х	E	х	E	х	Е	x
	C6.2	Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).		S2		S4		S6							
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication	C7.1	Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.	S1		S3		\$ 5		x						

Coopération et	C8.1	Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.		S2		S4	S 5								
travail en équipe en métiers d'art et design	C8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.		S2		S4		S6							
uesigii	C8.3	Engager sa responsabilité au service d'un projet.	S1		S3		S 5								
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et	C9.1	Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.	S1		S3		\$ 5		х			E	х	E	X
design	C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.		S2		S4		S6	X						
	C10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.		S2		S4	\$ 5		Г						П
Action au sein d'une organisation	C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.	S1		S3		S 5								
professionnelle des métiers d'art et du design	C10.3	Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.	S1			S4	\$ 5								
	C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.		S2	S3		S 5								
	C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.		S2		S4		S6							
Elaboration d'une stratégie personnelle	C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique	S1			S4		S6	x			х	E	x	E
porodifficito	C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre	S1		S3		S5		Х						
Nombre	e de com	pétences concernées ou d'évaluations par semestre	14	18	14	18	19	13		2	3	5	2	5	3

MENTION:															
PARCOURS :															
										FN	SFI	SNFI	MEN	TS	
													RSAL		
									TE				OGI T LA		ES
Désignation Bloc de compétences	N° Compét ences	désignation compétences		Sem	estres (d'évalu	ation						essic créa		
Positionnement		Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en	S1	S2	S3	S4	S5	S6		S1	S2	S3	S4	S5	S6
vis-à-vis d'un champ	C1.1	relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités.		S2		S4	S5								
professionnel design et métiers	C1.2	Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé. Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son		S2		S4	S5		X						
d'art	C1.3	projet professionnel.		S2		S4	S5		X						
Exploitation des	C2.1	Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu' une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.		S2	S3			S6	x						
d'analyse	C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.		S2	S3		S5								
	C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.		S2		S4	S5		x	X	X	X	E	E	x
	C2.4	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	S1		S3		S5								
	C3.1	Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.		S2	S3			S6	х	х	E	Е	х	х	E
	C3.2	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.	S1		S3			S6							
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design	C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.	S1		S 3		S 5		x	E	x	E	x	E	x
	C3.4	Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.		S2		S4	S5		х					E	x
	C3.5	Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.		S2		S4		S6	х	х	E	х	E	x	E
	C4.1	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.	S1			S4		S6	×						
Conduite du projet en métiers d'art et design	C4.2	Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.		S2		S4		S6	x						
	C4.3	Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.		S2		S4		S6							
	C4.4	Planifier et gérer le projet	S1			S4		S6							
Usages numériques	C5.1	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.	S1		S3		S5								
Expression et communication orales et écrites	C6.1	Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.	S1		S3		S5		х						
	C6.2	Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).		S2		S4		S6							

Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication	C7.1	Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.	S1		S3		\$ 5		x						
Coopération et	C8.1	Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.		S2		S4	S 5		г						п
travail en équipe en métiers d'art et	C8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.		S2		S4		S6							
design	C8.3	Engager sa responsabilité au service d'un projet.	S1		S3		S 5								
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et	C9.1	Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.	S1		S3		S 5		х						
design	C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.		S2		S4		S6							
	C10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.		S2		S4	\$ 5		Г						
Action au sein d'une organisation	C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.	S1		S3		S 5								
professionnelle des métiers d'art et du design	C10.3	Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.	S1			S4	S 5								
	C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.		S2	S3		S 5								
	C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.		S2		S4		S6	Х	Х	Х	Х	Е	Х	Е
Elaboration d'une stratégie personnelle	C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique	S1			S4		S6	x	х	х	х	х	X	x
porsonnene	C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre	S1		S3		S5		Х	х	х	х	Х	х	X
Nombre	e de com	pétences concernées ou d'évaluations par semestre	14	18	14	18	19	13	0	1	2	2	3	3	3

PARCOURS : Designation flace de compétences Designation flace de compéte	MENTION:															
Désignation Bloc de compétences N° Compétences Comp	PARCOURS:															
Designation Block de compétences N																
Désignation Bloc de compétences Désignation Bloc de compétences Désignation compétences Semestres d'évaluation Technologies et matéries d'un professionnel approfessionnel de professionnel design of métier d'un professionnel design of the profess																
Designation lace de compétences Semestres d'évaluation Technologies et matéricompétences Semestres d'évaluation Technologies et matéricompetences Semestres d'évaluation Technologies et matéricompetences Semestres d'évaluation Semestres d'articompetences Semestres d'évaluation Semestres d'articompetences Semes										TEC						ES
Positionnement vis-4-vis d'un charmp professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités. C1.2 Désigner les ressources les outils et les méthodes de recherche de S2 S4 S5 X X E X E X E X Dévisionnel aborde. C1.3 Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu'une connaissance des concepts issus de discoplines conneves pour connaissance des concepts issus de discoplines conneves pour aprojet professionnel. C2.1 Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu'une connaissance des concepts issus de discoplines conneves pour connaissance des concepts issus de discoplines conneves pour aprojet professionnel. C2.2 Construire un protocole d'observation et rediger un compte et et avinonéque, économique et environnementale. C2.3 Construire un protocole d'observation et rediger un compte-rendu complet et synthétique. C2.4 Analyser et synthétique. C3.5 Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. C3.1 Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. C3.2 Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. C3.4 Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. C3.5 Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. C3.4 Evaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et propectives relevant de mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en entétiers d'art et des deriches d'un projet et leurs interactions. C3.5 Evaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale. Experimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en entétiers d'art et de médias adaptes 2D et/ou 3D et/ou supports videos et/ou interactifs. C	•	Compét	désignation compétences		Sem	estres (d'évalu	ation		Tee	chno	ologi	es e	t ma	téria	ux
vis-à-vis d'un champ professionnel design et metters d'art d'art d'estion avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités. C1.2 Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé. C1.3 Caracteriser et valoriser son identité, ses compétences et son poiet professionnel. Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu' une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale. C2.2 Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu se sa des fins d'analyse C2.3 Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources specialisées, perfinences et verifiées pour documenter un sujet. C2.4 Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation. C3.1 Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étaipes de recherche d'un projet et leurs interactions. C3.2 Dénier une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs C3.2 Dénier une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs C3.2 Dénier une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs C3.4 Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et la mention et ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en en métters d'art et design C3.5 Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et la mention des systèmes), leur sens (dimension semantique) et leur destination. C3.6 Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et la mention et ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en en métters d'art et des coherces. C3.5 Mettre en œuvre les coherces et les ruptures entre scénarios et la mention et ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en				S1	S2	S3	S4	S5	S6		S1	S2	S3	S4	S5	S6
professionnel design et métiers d'art et des l'accident et des métiones de recherche d'art et des l'accident et des l'accidents et d'accidents et d'accidents et d'accidents et d'accidents et d'accidents et d'accidents et l'accidents et l'ac	vis-à-vis d'un	C1.1			S2		S4	S5		X			X	E		
d'art C1.3 Caracteriser et valoriser son identité, ses competences et son S2 S4 S5 X Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu' une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, societale, esthétique, technologique, conneille, esthétique, technologique, conneille, estoneique, et environnementale. C2.2 Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu S2 S3 S5 X X E X E X C2.3 Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources S2 S4 S5 X X E X E X C2.4 Analyser et synthétique, C2.4 Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation. S1 S3 S5 X E X E X Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. S2 S3 S6 X Développement et mise en œuvre des outils de méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. S2 S3 S6 X	professionnel	C1.2			S2		S4	S5		X			х	E		
C2.1 analyser et apprécier les contextes de dréation, conception et production du design et des métiers d'art au regard del leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale. C2.2 Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique. C2.3 Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet. C2.4 Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation. C3.1 Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. C3.2 Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. Développement et mise en œuvre des outils de traite de leur exploitation. Développement et mise en œuvre des outils de traite de leur exploitation. Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et des est des est et les entres et leurs interactions. C3.3 Evaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses en prenant en compte l'aspect former (plastique, volunique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination. Evaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale. Enoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.		C1.3	·		S2		S4	S5		x						
d'analyse C2.2 Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu compte te synthétique. C2.3 Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet. C2.4 Analyser et synthétique des données en vue de leur exploitation. S1 S3 S5 X E X E X E Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. C3.1 Mettre en œuvre des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et du de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formet (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination. C3.4 Evaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactits. C3.5 Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans S2 S3 S5 X X E X E X E X X E X E X E X E X E X	Exploitation des	C2.1	connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique,		S2	S3			S 6	x						
Développement et mise en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. C3.2 Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. C3.2 Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. C3.2 Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. C3.3 Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination. Evaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses en visagés et la demande initiale. Evaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale. Evaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et current des et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs. Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.		C2.2	·		S2	S3		S5		x	X	E	Е	X		
C3.1 Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. C3.2 Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination. C3.4 Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale. C3.5 Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs. Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la realisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.		C2.3			S2		S4	S 5		x	X	E	X	E		
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design C3.2 béfinir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. C3.2 béfinir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. C3.2 béfinir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. C3.2 béfinir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. C3.2 béfinir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. C3.2 béfinir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. C3.3 soutils de création et de recherche en métiers d'art et des recherche en métiers d'art et design C3.3 soutils de création et de recherche en métiers d'art et design (l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination. C3.4 évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale. C3.5 évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et concernés. C3.6 évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs. C4.1 Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.		C2.4	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	S1		S3		S5		Х	E	x	E	X		
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design C3.3 Evaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses en visagés et la demande initiale. C3.4 Enoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs. Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.		C3.1	numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer		S2	S3			S6	х						1
la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination. Evaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale. Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination. Evaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale. Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination. S1 S2 S4 S6 X C3.4 Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.		C3.2		S1		S3			S6	x						
C3.4 hypothèses envisagés et la demande initiale. Enoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs. S2 S4 S5 X C3.5 Enoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs. S2 S4 S6 S7 S6	mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et	C3.3	la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur	S1		S 3		S 5		x						
C3.5 et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs. S2 S4 S6 Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.		C3.4			S2		S4	S 5		X						
C4.1 technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.		C3.5	et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou		S2		S4		S6							
Cojaje las prodicipales consiste di un projet de la consiste de la		C4.1	technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans	S1			S4		S6	x						
Conduite du projet en métiers d'art et design Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. C4.2 Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. S2 S4 S6 X S6 X S6 S6 S6 S6	Conduite du projet en métiers d'art et	C4.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils		S2		S4		S6	X						
Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. C4.3 Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.		C4.3	selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec		S2		S4		S6	X						
C4.4 Planifier et gérer le projet S1 S4 S6		C4.4	Planifier et gérer le projet	S1			S4		S6							
Usages numériques C5.1 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.		C5.1	sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de	S1		S 3		S 5								

Expression et communication orales et écrites	C6.1	Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.	S1		S 3		S5								
	C6.2	Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).		S2		S4		S6							
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication	C7.1	Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.	S1		S 3		\$ 5		x						
Coopération et	C8.1	Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.		S2		S4	S 5		Г				Т	П	
travail en équipe en métiers d'art et	C8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.		S2		S4		S6							
design	C8.3	Engager sa responsabilité au service d'un projet.	S1		S3		S 5								
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et	C9.1	Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.	S1		S 3		\$ 5					E	х	E	
design	C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.		S2		S4		S6			E		E		E
	C10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.		S2		S4	\$ 5		Г				Т		г
Action au sein d'une organisation	C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.	S1		S3		S 5								
professionnelle des métiers d'art et du design	C10.3	Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.	S1			S4	S 5								
	C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.		S2	S 3		S 5								
	C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.		S2		S4		S6							
Elaboration d'une stratégie personnelle	C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique	S1			S4		S6	x						
	C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre	S1		S 3		S 5		Х						
Nombre	e de con	pétences concernées ou d'évaluations par semestre	14	18	14	18	19	13	0	1	3	3	4	1	1

PARCOURS:															
													MENT SAU		
									TEC				OGIE LAN		ES
competences	N° Compét ences	désignation compétences		Semo	estres (d'évalu	ation			Ou		et lar nériq	ıgage ues) S	
			S1	S2	S3	S4	S5	S6		S1	S2	S3	S4	S5	S6
Positionnement vis-à-vis d'un champ	J1.1	Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités.		S2		S4	S5		×				╛		
	۷۱.۷	Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.		S2		S4	S5		X				_		
d'art C		Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.		S2		S4	S5		Х			X			
Exploitation des	C2.1	Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu' une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.		S2	S3			S 6	x						
données à des fins d'analyse	, ,	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.		S2	S3		S5								
C		Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.		S2		S4	S5								
С	C2.4	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	S1		S3		S5								
С	C3.1	Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.		S2	S3			S6	x	х	E	х	x	x	x
C	. 3 /	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.	S1		S3			S6							
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design	C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.	S1		S 3		S 5		x						x
C		Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.		S2		S4	S5								
С	C3.5	Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.		S2		S4		S6	x	x		x			
C	^/ 1	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.	S1			S4		S6	x			x	E		
Conduite du projet en métiers d'art et design	C4.2	Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.		S2		S4		S6	x		E		E		
	C4.3	Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.		S2		S4		S 6							
C	C4.4	Planifier et gérer le projet	S1			S4		S6							
Usages numériques		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.	S1		S3		S5		х	E		Е	х	E	

Expression et communication orales et écrites	C6.1	Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.	S1		S 3		S5								
	C6.2	Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).		S2		S4		S6							
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication	C7.1	Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.	S1		S 3		\$ 5		x		x				
Coopération et	C8.1	Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.		S2		S4	S 5		х		\neg		Т	П	
travail en équipe en métiers d'art et	C8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.		S2		S4		S6	X						
design	C8.3	Engager sa responsabilité au service d'un projet.	S1		S3		S 5		X			\Box			
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et	C9.1	Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.	S1		S 3		\$ 5		х						
design	C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.		S2		S4		S6	Х		х		х	Х	E
	C10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.		S2		S4	\$ 5		Г				Т		
Action au sein d'une organisation	C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.	S1		S3		S 5		X			Е			
professionnelle des métiers d'art et du design	C10.3	Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.	S1			S4	S 5								
	C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.		S2	S 3		S 5								
	C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.		S2		S4		S6	Х						E
Elaboration d'une stratégie personnelle	C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique	S1			S4		S6	X						E
,	C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre	S1		S3		S5		Х		Х		Х		X
Nombre	e de con	pétences concernées ou d'évaluations par semestre	14	18	14	18	19	13		1	2	2	2	1	3

MENTION :															
PARCOURS :															
													/IENT		
									TEC				OGIE LAI		ES
Désignation Bloc de compétences	N° Compét ences	désignation compétences		Semo	estres (d'évalu	ation			La	ngue	es vi	vante	es	
			S1	S2	S3	S4	S5	S6		S1	S2	S3	S4	S5	S6
Positionnement vis-à-vis d'un champ	C1.1	Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités.		S2		S4	S5								
professionnel design et métiers	C1.2	Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.		S2		S4	S5								
d'art	C1.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.		S2		S4	S5		Х						
Exploitation des	C2.1	Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu' une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.		S2	S3			S6	x						E
d'analyse	C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.		S2	S3		S 5								
	C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.		S2		S4	S 5		x		Е			E	
	C2.4	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	S1		S3		S 5		x			Е			
	C3.1	Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.		S2	S3			S6							
	C3.2	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.	S1		S3			S6							
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design	C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.	S1		S 3		S 5								
	C3.4	Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.		S2		S4	S5								
	C3.5	Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.		S2		S4		S6	x				E		
	C4.1	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.	S1			S4		S6							
Conduite du projet en métiers d'art et design	C4.2	Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.		S2		S4		S6							
	C4.3	Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.		S2		S4		S6							
	C4.4	Planifier et gérer le projet	S1			S4		S6							
Usages numériques	C5.1	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.	S1		S3		S5								

Expression et communication orales et écrites	C6.1	Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.	S1		S 3		S5								
	C6.2	Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).		S2		S4		S6	x		E		E		E
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication	C7.1	Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.	S1		S 3		\$ 5		x	E		Е		E	
Coopération et	C8.1	Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.		S2		S4	S 5		х				П	E	
travail en équipe en métiers d'art et design	C8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.		S2		S4		S6							
design	C8.3	Engager sa responsabilité au service d'un projet.	S1		S3		S 5								
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et	C9.1	Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.	S1		S 3		\$ 5								
design	C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.		S2		S4		S6							
	C10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.		S2		S4	S 5		Г				Т		
Action au sein d'une organisation	C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.	S1		S3		S 5								
professionnelle des métiers d'art et du design	C10.3	Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.	S1			S4	S 5								
	C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.		S2	S 3		S 5								
	C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.		S2		S4		S6	X		E		Е		Е
Elaboration d'une stratégie personnelle	C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique	S1			S4		S6	X	E					
	C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre	S1		S3		S5		Х	E		Е		E	
Nombre	e de con	pétences concernées ou d'évaluations par semestre	14	18	14	18	19	13		3	3	3	3	4	3

MENTION :															
PARCOURS :															
													MENT SAU		
									TEC				OGIE LAN		ES
Désignation Bloc de compétences	N° Compét ences	désignation compétences		Sem	estres (d'évalu	ation		Co	ntex		con diqu	omiq es	lues	et
			S1	S2	S3	S4	S5	S6		S1	S2	S3	S4	S5	S6
Positionnement vis-à-vis d'un champ	C1.1	Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités.		S2		S4	S5		x		E		╛		
professionnel design et métiers	C1.2	Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.		S2		S4	S5								
d'art	C1.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.		S2		S4	S5		X				\Box		
Exploitation des	C2.1	Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu' une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.		S2	S 3			S6	x			Е			
d'analyse	C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.		S2	S3		S5		x			Е		1	
	C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.		S2		S4	S5		x						
	C2.4	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	S1		S3		S5		×						
	C3.1	Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.		S2	S3			S6							ľ
	C3.2	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.	S1		S3			S6	x						E
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design	C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.	S1		S 3		S 5								
	C3.4	Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.		S2		S4	S5							T	
	C3.5	Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.		S2		S4		S6							
	C4.1	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.	S1			S4		S6							
Conduite du projet en métiers d'art et design	C4.2	Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.		S2		S4		S6							
	C4.3	Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.		S2		S4		S 6	x						
	C4.4	Planifier et gérer le projet	S1			S4		S6	Х						
Usages numériques	C5.1	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.	S1		S3		S5								

Expression et communication orales et écrites	C6.1	Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.	S1		S 3		S5									
	C6.2	Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).		S2		S4		S6								
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication	C7.1	Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.	S1		S3		\$ 5									
Coopération et travail en équipe en métiers d'art et	C8.1 C8.2	Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés. Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridissiplinaires.		S2 S2		S4 S4	S 5	S6	I	X X		E				E
design	C8.3	d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires. Engager sa responsabilité au service d'un projet.	S1		S3		S 5			Х					E	
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et	C9.1	Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.	S1		S3		\$ 5		I	х			Е			
design	C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.		S2		S4		S6								
	C10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.		S2		S4	S 5		ľ	х						п
Action au sein d'une organisation	C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.	S1		S3		S 5			Х	Е				Ε	
professionnelle des métiers d'art et du design	C10.3	Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.	S1			S4	S 5			x				E		
	C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.		S2	S3		S 5			x					Е	
	C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.		S2		S4		S6								
Elaboration d'une stratégie personnelle	C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique	S1			S4		S6		x						E
l'																
	C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre	S1		S3		S5		L	X						
Nombre		S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre apétences concernées ou d'évaluations par semestre	S1 14	18	S3	18	S5 19	13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3
Nombre				18		18		13	0	X	1	2	3	1	3	3

 ì		1								
									_	
									_	
									_	
									\rightarrow	
									_	
									_	
									_	
									_	
									\rightarrow	
									-	-
									-	-
								-	-	-
									-	_
									-	_
									-	_
									-	_
									-	_
									-+	
									-	
									-	
									-+	
					-				-	
					_				-	
					-				-	
									-+	
					-	\vdash			-	
						\vdash			-+	_
								-	\dashv	-+
								-	-+	_
								-	-+	_
								-	-+	_
									-	_
									-+	_
									-+	_
									-+	_
									-+	_
									-+	_
									-+	_
									\rightarrow	_
									-	_
									-+	_
									-+	_
									-+	_
									-+	_
									\dashv	-
									\dashv	-
									-+	_
					-				-+	_
									_	_
									_	+
									-	_
									-	_
									\neg	_
									\neg	$\overline{}$
									\neg	_
									_	
									$\overline{}$	_
									\top	\top
									\neg	_
									\neg	
									\neg	
									\neg	+
										\neg
									\neg	
										\neg
										\neg
									\neg	\neg
										\neg
	_			_						

MENTION :		CERAMIQUE																																					7
PARCOURS :																																							
																				ENSEIG	2NEME	NTS I	DD ATI	OHES	ET DD	OFFSS	NNI	EI S											
																	ATE	LIERS		REATIO			IVALIV	ZOLO I	LIFK	01 230	, Oldidi												
Désignation Bloc de compétences	N° Compét ences	désignation compétences	04			évaluation						avoir-fa		Pra	·		orojet			Con	nmunio	pro	jet			rechei la pra	émarc rche er atique	n lien a de pro	avec ojet		profes pou	Parcour ssionna ursuite	alisatio d'étude	e			Stage		
Positionnement		Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en	31	S2 S		S4S5S4S5		X	51	52	53		5 S6	x		S2	53 3	54 S5	56	x	S1 S	52 5.	3 54	55 E	56	X	S3 S4	S5	56	X		S2 S3 E	54 E	55 5		X S1	52	S4 S5	
vis-à-vis d'un champ professionnel	C1 2	relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités. Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche		S2		S4 S5		x		H		F		X				E		x		+	H	E	-	x		E		x			Н		\blacksquare	x	E	E	
design et métiers	C1 2	propres au champ professionnel abordé. Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son		S2		S4 S5		X		Н				X				E		X		Ŧ		E		x		E		X			Н			x		E	
Exploitation des données à des fins	C2.1	Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu' une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.		S2 S	63		S6	x				Ī	Ī	x			1	Ī				Ī				x	Ī	Ī				Ī		Ī	Ì	x			
d'analyse	C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.		S2 S	53	S5		X		Е				х												х										х]
	C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.		S2		S4 S5		x						x												x										x			
	C2.4	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	S1	5	33	S5		х			Е			х								T				х		П								х			1
	C3.1	Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.		S2 S	63		S6	x	Ī		T	T		×					T			T	T			х						T		T	T				
		Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.	S1	5	33		S6	X			1			х	E		E									х													
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design	C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.	S1		53	S5		x						x	E		E									x						I							
		Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.		S2		S4 S5		x		E		T		x				T				T				х	E												
	C3.5	Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.		S2	:	S4	S6	x				1		x						х		E	E			х													
	C4.1	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.	S1			S4	S6	х	E			E	Е	x					E						E	х			E			I							
Conduite du projet en métiers d'art et design	C4.2	Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.		S2	;	S4	S6	x				ı	E	x		E		E	E						E	x			E			ı		ı				ı	
	C4.3	Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.		S2		S4	S6						E						E	x		E	E		E	x			E										
		Planifier et gérer le projet	S1			S4	S6	X			-		E	X	E		-	E	E			۰			E	X		٠	E						₩				
numeriques		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.	S1	5	53	S5		x				1		×					L	x		L				х				L		╽			Ц	1			
Expression et communication orales et écrites		Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.	S1	S	S3	S5		x			-			x			1			x	E					x							Н						
	C6.2	Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).		S2	:	S4	S6	x						x						х						х													
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication		Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.	S 1		53	S 5		×						x						x						x													
Coopération et		Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.		S2		S4 S 5		х		E		Т		х						х		т	Е			х	т	П					П			х	П	Е	1
travail en équipe en métiers d'art et design	C8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.		S2		S4	S6	X						х		E				х						х	E									х			
-		Engager sa responsabilité au service d'un projet. Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et	S1	5	33	\$ 5		X			E			Х	E											X										X		E	
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design	C9.1	design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective. Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.	S1	S2 S2	33	S 5	S6	x						x									H			x	E			x	E	E		E	- 7	x x		_	
	C 10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.		S2		S4 S 5		Х						х												Х										х	Е	E E	
Action au sein d'une organisation	C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.	S1	5	53	\$ 5		X						Х												Х										x			
professionnelle des métiers d'art et du design	C10.3	Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.	S1			S4 S 5		x						x												х										XE		E	
aa aooigii	C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.		S2 S	33	S 5		х						x		E										x	E									x	П		
personnelle	C11.2	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle. Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique		S2		\$4 \$4	S6 S6					E		X				E		X						X				X					E				
	C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre	S1	5	33	S5		X						X						X		E				X				X						X			4
Nombr	e de com	pétences concernées ou d'évaluations par semestre	14	18 1	14	18 19	13	0	1	3	2	2 3	3 4		4	3	2	3 3	4		1	2 1	3	3	4		2 2	3	4		1	1 1	1	1 2	2	1	3	3 4	

MENTION :		ESPACE																																						<u> </u>	
																							NTS P	RATIO	QUES E	T PRO	FESS	SIONN	IELS												
Désignation Bloc de compétences	N° Compé ences	désignation compétences			estres d'év							voir-fa			·		mise: proje	s en d	œuvre		Comi	munica	proj	et	liation		rechei la pra	atique	en lie e de p	n avec projet		-	ofessio pours	uite d'	satior 'étude				Stag		
Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers	C1.1	Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités. Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.	\$1	\$2 \$2 \$2	s	4	S5 S6 S5 S5	x		S2	\$3	S4 S4 E			X X	1 82	S3	54	S5 E	S6	x	S1 S	2 \$3	S4	S5 S		x x	S3 S	E	5 S6	×	Si	E	S3	E E	S5 S6)	X X	1 S2		
	C1.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.		S2	s	34	S5	х				E			х				E		х			L	E		х		E		X	(L		_		,	х	E	E	
Exploitation des données à des fins d'analyse	C2.2	Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu' une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale. Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique. Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources		S2 S2	S3		S6 S5	X						7	x												X		ļ)	X			
	C2.3	spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet. Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	S1	S2	S3		S5 S5	X			٩		H		X	١.	P		Н		Н			H			X	٩.	ł			٠	+		4			X	4		\vdash
	C3.1	Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.		S2			S6 S6	x x	۰	E	E E				X E	_	E										x	E			İ										
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design	C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination. Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et	S1		S3		S5	×			E				X E	J	E										x	E													
	C3.4	hypothèses envisagés et la demande initiale. Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou		S2 S2	S	4	S5 S6	x x		E		E		Н	x	E		E			v						X	E													
		interactifs. Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.	S1	52	s	+	S6 S6	H	E				E		X					E	^						x			E							H			t	
Conduite du projet en métiers d'art et design		Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO. Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet		S2	s	64	S6	×					E		x	L				E				l	ı	E	x			E											
		selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie. Planifier et gérer le projet	S1	S2	s	64	S6 S6	X	E	E		E	E		X E	E		E		E E	х	E		E		E	x	E		E											
Usages numériques	C5.1	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.	S1		S3	:	S5	x							x						x						x				I										
Expression et communication orales et écrites	C6.1	Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française. Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre	S1	S2	S3 S		S5 S6	×	I		7		F	Н	x	P				-	x	7	H	P			x		Į		F		H		1		F	1		F	
Maîtrise des différentes techniques	C7.1	européen commun de référence pour les langues (CECRL). Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.	S1		S3		S 5	x	Е		E		t		X E		E			I	х	E	E	۱			x	E	i		ŀ		t		i	t		1	H	f	H
d'information et de communication						Ļ		L					L	Ц													4		L		L	1					L	4			
Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design	C8.2	Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés. Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires. Engager sa responsabilité au service d'un projet.	S1	S2 S2	S S S		\$5 \$6 \$5	x x x		E	E	E E		2	X X E	E	E	E			x	E		E			X X	E	=		L						,	x x			E
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design	C9.1	Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective. Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.	S1	S2	S3 S		\$5 \$6	x			d				x												x				×	C E	L	E	5	E)	x x	ł		6
Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design	010.2	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives. Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit. Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.	S1 S1	S2	S3		\$5 \$5 \$5	x x							x x	۱				l		+					x x		ł				H		ł)	X X X E	E	E	E
	C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.		S2			\$ 5	х		E	E			Ш	х	E	E										x	E										х			
personnelle	C11.2	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle. Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre		S2	S S S		\$6 \$6 \$5	x x				E			x x			E			x x			E			x x	E			×				Į	E		x			
Nombre	e de cor	npétences concernées ou d'évaluations par semestre	14	18	14 1	8	19 13	0	6	5	6	6 3	4		6	5 5	6	6	3	4		1 2	2 1	4	3 4	4		6 6	6 3	4		1	1	1	1	1 2		1	3	3	4
		∞ « NE » ou « non évaluée » correspond à une proposition d'évaluation que vous avez faite mais qui n'est pas compatible au niveau du semestre (cette évaluation peut être reportée à l'autre semestre de la même année, il suffit de me le signaler).																																							
		∞ « E ? » correspond à une évaluation que je vous propose car vous n'avez aucune évaluation sur le semestre (souvent suite à des retraits pour ajustements), ou une proposition liée à un besoin d'évaluation de cette compétence spécifique.																																							
			t																																						
		∞ L'ajout d'évaluation d'une compétence est toujours possible mais elle doit maintenant se faire en respectant les semestres affichés dans la colonne de gauche du tableau. Les semestres en jaune ne sont pas encore déterminés.																																							

MENTION :		GRAPHISME																																				
PARCOURS :																																						
																			EN	SEIGN	IEMENT	S DD A	TIOUE	SET	DDOEE	NOI22	INEL S											
																<i>A</i>	ATELIE	RS DE				0110	(TIQOL	-0 L1	I KOI L	001014	INCLO											
Désignation Bloc de compétences	N° Compét ences	désignation compétences				évaluation						oir-fair				proj						rojet			rech la _l	pratiqu	en lie ue de p	n avec projet		F	ofessio poursu	cours de innalisa uite d'ét	ation e tude				age	
Positionnement		Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en	31	S2 S		\$4\$5\$4\$5		х	51	52 5	3 54	S5 E	56	х		2 S3	S S4	55 S	06	х	S1 S2	53 3	54 S		x		54 S	5 S6		(E	S3 S4		36	x	51 5	S2 S4	35
vis-à-vis d'un champ professionnel	C1 2	relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités. Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche		S2		S4 S5		x		+	H	E	-	x	٠,			E	Н	х			E		X		E		X		\blacksquare				x		E E	
design et métiers	C1 2	propres au champ professionnel abordé. Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son		S2 S2		S4 S5		X				E		X			-	E	Н	X	E		E E		X		E		X	(H				X		E E	
Exploitation des	C2.1	Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu' une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.		S2 S	63		S6	x		Ī				x				Ī							x		Ī		Ī	Ī					х		Ī	
d'analyse	C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.		S2 S	33	S5		х						х		L									х				L						х			
	C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.		S2	,	S4 S5		x						x			Ш		П						x										x			
	C2.4	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	S1		33	S5		х	٦		ъ			х	п	г	П								х				г						x	\Box		П
	C3.1	Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.		S2 5	63		S6	х		E E				х					Ī	1					x				Ī	Ī							Ī	
		Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.	S1		33		S6	x						х	Е	Е									х													
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design	C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.	S 1		63	S5		x						x	E	E									x				l	ı							ı	
		Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.		S2		S4 S5		х	п	٦	Г			х			П			1					x		E		ı									
	C3.5	Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.		S2	;	S4	S6	х						х			Ц			х	E		E		x				t									
	C4.1	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.	S1			S4	S6	х	E		Е		Е	x					E	1				E	x			E										
Conduite du projet en métiers d'art et design	C4.2	Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.		S2		S4	S6	x		ı			E	x	E		П		E	ı				E	x		E	E									ı	
	C4.3	Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.		S2		S4	S6						E	х						x	Ш		E	E				E										
		Planifier et gérer le projet	S1		-	S4	S6	X	+	+	٠		E	X	E	۰	E		E			+		E	X		+	E	H	+	\blacksquare		÷		\vdash			\blacksquare
numeriques		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.	S1	5	33	S5		х	4	L			1	x		L			ļ	Х	E	Е			x				Ļ	1					Ц		1	
Expression et communication orales et écrites		Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.	S1		33	S5		x	1					x					П	x		1			x				ı									
	C6.2	Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).		S2	;	S4	S6	x						х						х					x													
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication		Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.	S1		63	S 5		x						x						x					x													
Coopération et		Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.		S2		S4 S 5		х						х						х			E		х										x			E
travail en équipe en métiers d'art et design	C8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.		S2		S4 05	S6	X						X	E					х					х		E								х			
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et	C9.1	Engager sa responsabilité au service d'un projet. Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective. Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes	S1 S1	5	63	S 5		x	1	t	İ			x	E	t				Ī					x	E	İ		x	C E		E	E		X	J		Ĺ
design	C9.2	associant ou non le numérique et la CFAO.		S2	,	S4	S6	X						X											X				X	•					X			
Action au sein	C 10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives. Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la		S2		S4 S 5		X						X											X										X		E E	E
Action au sein d'une organisation professionnelle	C 10.2	responsabilité environnementale et du droit.	S1	\$	33	S 5		X	-					X											X										X			
des métiers d'art et du design		Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet. Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches	S1			S4 S 5		X						X											X										X	E		E
	11.11.4	entrepreneuriales.		S2 5	33	S 5		X						X	E										X	E									X			
personnelle	C11.2	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle. Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre	S1 S1	S2		S4 S4 S5	\$6 \$6	x x						X X						x x					x				X	(E	x			
									1	1 4		3	1		A .		2	2	-		1 2	1	4 ^	1	^	2	1	1	^		4	1	4	2	^	1	3 2	1
Nombr	e ue com	pétences concernées ou d'évaluations par semestre	14	18 1	· ·	18 19	13		1	1 1	1	<u> </u>	4		4 (2		3 4	4		1 3	1	4 3	4		2	4 3	4		1	1	1 1	1	2		1	3 3	4

Selection of the select	MENTION : PARCOURS :		MODE COL-LU-MI																																			
STANDAM SECTION STANDAM SECTIO																		ATEL	LIERS D				NTS PE	RATIQU	ES ET	PROF	SSION	INELS										
The state of the			désignation compétences								•				Pra		pr	ojet					proje	t		la	herche pratiq	en lier ue de p	n avec projet		orofes pou	sionna rsuite (lisation d'étude				_	
Companies Comp	vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers	C1.2	relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités. Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé. Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son		S2 S2	\$4 \$4	S5 S5		x		S2	\$3	E		X	S1	\$2	53 54	E	S6	x	S1 S7	2 53		E E	x	\$3	E	<u> </u>	x x x				S5 S6	x		E E	E
Control Cont	Exploitation des données à des fins		connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.		S2 S3			S6	x						x											x	E								x			
Marke Mark	d'analyse	C2.2	complet et synthétique. Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources				-					ľ			-		E	ľ			Н					-	E								x		_	
1		C2.4			S3		S5		X	H		4			X	E	٠	+			H				+	X				Н	+				X			
The section of the control of the co	Développement et	C3.2	numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés. Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de						x								E	E									E											
14 14 15 15 15 15 15 15	mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design		Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur	S1	S3		S5		x	E		E			x	E		E			П					×	E			П								
Consider the property of the p			hypothèses envisagés et la demande initiale. Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou					S6									E	E			x	E		E				E										
This provides to the control of the		C4.1	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans	S1					H	H			E	E	٠	Н				E					E				E									
Expression of the control of the con	Conduite du projet en métiers d'art et	C4.2	l'adaptation des procès de fabrication. Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils		S2	S4		S6	х		E		E	E	x					E					E	x			E									
Langer La	design	C4.3	selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec		S2	S4		S6	x		П			E	x		1			E	x	E		E	E	x			E									
Commence of control in the control pour appoint patter powd and efficiency of the control of the		C4.4		S1		S4		S6	X	F		-		E	X	E	Ŧ	E		E	Н				E	Х			E	Н								
Contract extension of the Contract of Action is a second contract of Contract	numériques	C5.1	sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de	S1	S3		S5		X						X	Ц					X	E	E			X	Ц			Ц								
Comparison of the comparison	Expression et communication orales et écrites	C6.1		S1	S3		S5		x	L		J			x	Ш		J			х	E	L			x	Ш			Ц								
Matrice des design of the processus de production, de diffusion et de communication of the processus de production, de diffusion et de communication de services d		C6.2	moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre		S2	S4		S6	X						x						x					x												
Comparation of the Comparation	Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication	_		S1	S3		S 5		x						x						x		Е			x												
Calcular pluriprofessionnells of pluridisciplinaries Calcular pluriprofessionnells of pluridisciplinaries Calcular pluriprofessionnells of pluridisciplinaries Calcular pluriprofessionnells of pluridisciplinaries Calcular pluriprofessionnells of pluridisciplinaries Calcular pluriprofessionnells of pluridisciplinaries Calcular pluriprofessionnells of pluridisciplinaries Calcular pluriprofessionnells of pluridisciplinaries Calcular pluriprofessionnells of pluridisciplinaries Calcular pluriprofessionnells of pluridisciplinaries Calcular pluriprofessionnells of pluridisciplinaries Calcular pluriprofessionnells	travail en équipe		partenaires du projet et les experts associés. Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau					Se							-		F	E			ш					^		F							X		-	E
design au regard de l'actualité et de leurs perspectives métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.1 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.3 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.4 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.5 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.6 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.7 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.8 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.9 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.1 destifier les pratiques d'actie et de productions éenure personalité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard de l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard et l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard et l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard et l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard et l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard et l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard et l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard et l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard et l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard et l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard et l'actualité et de leurs perspectives. 9.2 design au regard et l'actualité et de leurs perspective et sa mission au sein d'une organisation pour l'actu	design		d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires. Engager sa responsabilité au service d'un projet.									E				E		E			^														X			E
Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design C10.2 Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la S1 S3 S5 X X X X X X X X X X X X X X X X X X	Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design		design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective. Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes	S1		S4	_	S6	x						x											x				x	E	E		E	x			
en relation avec les besoins de chaque projet. Elaboration d'une stratégie personnelle C11.2 Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique stratégie personnelle C11.3 S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre S1 S3 S5 X S5 X S S5 X S S5 X S5 X S S5 X S S5 X S S5 X S S5 X S S5 X S S5 X S S5 X S	Action au sein d'une organisation professionnelle	C10.2	s'adapter et prendre des initiatives. Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.				\$ 5		x																	 ^	E								Х		E E	E
Elaboration d'une stratégie personnelle C11.2 Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique S1 S4 S6 X	du design		en relation avec les besoins de chaque projet. Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches	31	S2 S3				x			1			X		E									x	E	E							x	E	1	E
C11.3 S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre S1 S3 S5 X X X X X X X X X X X X X X X X X X	Flahoration d'une			S1	S2				x		E		E		х	ш	E				х			E						x								
Nombre de compétences concernées ou d'évaluations par semestre 14 18 14 18 19 13 <mark>0</mark> 3 2 2 3 3 4 3 4 7 3 3 4 7 3 3 4 7 1 1 1 1 1 1 2 7 1 3 3 4 7 3 3 4 7 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1							_				2	2	3 2	1	X		6	3 4	2	1		3 2	2	2	3 4	-	7	3 2	4		1	1 1	1	1 2		1	3	3 4

MENTION :	:	MODE et MATERIAUX - TEXTILE																															
PARCOURS :	:	RD et PR																															
																		EN	NSEIGN	EMENT:	S PRAT	TIQUES	S ET PI	ROFESS	IONNE	LS							
																ATELIE	ERS DE	CRE	EATION														
Désignation Bloc de compétences	N° Compét ences	désignation compétences			estres d'év					es et sa					et mis	jet					rojet			rechei la pra	émarch che en atique d	lien av de proje	et	-	Parcours de rofessionnalisation et poursuite d'étude			Stage	
Positionnement vis-à-vis d'un		Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités.	S1	S2 S2		54 S 54 S	55 S6 55	х	S1 S2	2 83		S5 S6 E	x	S1	S2 S	3 \$4	S5 S	86	x	1 S2 E		4 S5 E	S6	x	S3 S4	S5 S	36	x	E E E	X	S1	S2	S4 S5
design et métiers	C1.2	Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé. Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.		S2 S2		54 S 54 S		x				E E	x				E E		x	E	E	E		x	E	E E	ı	x x		X	<	E	
Exploitation des	C2.1	Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu' une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.		S2	S3		S6	x					x											x			I	1		X	<		
données à des fins d'analyse	C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique. Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources		S2			55	X					x											х				1		X	(
		spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet. Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	S 1	S2	S3 S	84 S	55 55	X	١.		4		X	Е	E	L			Ш		+			X	E		ı	4		×	(L	\vdash
		Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques,	S1		53	3	05	^	+	Н	+	H	^	E				H			+		Н	^		H	٠	t					
	C3.1	numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions. Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs	S1	S2	S3		\$6 \$6	X	Ļ	Н			x	E	E E				Ш					X	_		ı	4		ļ.			
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design	C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.	S1		S3	s	35	x	E	Е			x	E										x	E		I	ı					
		Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.		S2	S	54 S	55	х	г		1		x		E	г		ı						х	E		ı	1			ı		
	C3.5	Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.		S2	S	64	S6	х					x		E	E			х					х									
	C4.1	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.	S1		S	54	S6	х	E		E	Е	х	Е	I	E		E					Е	х			E	1		Γ	I		
Conduite du projet en métiers d'art et design	C4.2	Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.		S2	S	54	S6	х	E		E	E	x		E	E	ı	E					E	x			E	l					
	C4.3	Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.		S2	s	54	S6	x	ı			E	x		E		1	E	x				E	x	E		E	ı		ı	ı		
	C4.4	Planifier et gérer le projet	S1		S	64	S6	Х			4	E	Х	E				E					E	Х	E		E						
Usages numériques	C5.1	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.	S1		S3	s	55	x	1	Ц		L	x		L				x		Е			x	ı		L	_		L			
Expression et communication orales et écrites		Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.	S1		S 3	s	55	x		Ш			x						х		J			x				1					
	C6.2	Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).		S2	s	54	S6	x	L				x						x	Ш				x			L	J		L			
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication		Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.	S1		S3	s	55	x					x						X		E			x									
Coopération et travail en équipe	C8.1	Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.		S2	S	84 S	55	х					х		Е	E			х	П				х			I			×	(E
en métiers d'art et design	Co.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires. Engager sa responsabilité au service d'un projet.	S1	S2	S3 S	S4 S	S6	X	E	E	4	£	X	E	E E	E			Х				Н	X	4	Н	Ł	_		X	(E
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design	C9.1	Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective. Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.	S1	S2	S3	S 84	S6 S6	x	1				x		E									x	E E			X I	E E E	×	C		
	C10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.		S2	S	54 S	55	х					x											х						×	(E	E E
Action au sein d'une organisation professionnelle	C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit. Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement	S1		S3		35	X					X											x	E					×	(-
des métiers d'art et du design	C10.3	en relation avec les besoins de chaque projet. Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches	31	S2			55	x					x		E									x	E					X	C		E
		entrepreneuriales. Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.		S2		54	S6	Х	E		E		X		E	E			Х					X				Х	E				
Elaboration d'une stratégie personnelle	C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique	31			64	S6	X					x	-					X		E			x				X	E				
	C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre pétences concernées ou d'évaluations par semestre	S1 14		S3 14 1	-	9 13	X	3 2				Х		E		3		X	2 3				X		3	4	X	1 1 1 1 2	X			3 4