

referenciel

notes référenciel DNMADE

⇒ Liste des mentions du DNMADE

⇒ 14 mentions DONT **Mode, Matériaux, Ornement, Spectacle** (espace, evennement, graphisme,numérique, objet...)

⇒ Typologies des étapes d'élaboration du projet

⇒ Comprehension du problème

Saisir les enjeux et la problématique de la demande/ Situer une marque ou un produit dans un champ concurrençiel (Ex : réa cartographie)

⇒ Conduite et gestion de projet

Concevoir un planning (ex : retroplanning)/respect du délai, Assurer que les coûts des fournitures soient optimisés (veille prix ressources ?)

⇒ Analyse

Positionner la marque/le produit dans un contexte plus large (autres produits, autres techniques...)

⇒ Recherches

Proposer des axes créatifs justifiés/pertinents (soin, pourquoi?être capable de justifier) et variés

⇒ Evaluation

Faire un point projet (ex : dossier de mise au propre de où on en est avant de repartir ensuite)

⇒ Développement

Décliner l'axe créatif / maquetter/ chercher des solutions techniques/materiaux...

⇒ Preparation/ Fabrication

Réalisation, maîtrise technique de production, anticiper entretien et maintenance / transmettre ces éléments au moyen d'un doc (mode d'emploi, gestes, produits, préconisation et prescription)...

⇒ Communication

Mettre en scène présentation du projet (ex :sceno, hierarchie des informations, lisibilité...) evaluation par le commanditaire ou le partenariat (sont-ils convaincus par la présentation ?)

⇒ Référenciel de formation

6 Semestres :

Semestre 1 &2 : acquisition outils fondamentaux (conceptuel, artistique, technique).

Constitution d'une culture scientifique et technique commune aux différents parcours de formation.

Semestre 3&4 : problématique, et développe des hypothèses de rep. concretes. Voir diff étapes démarques de projet.

Semestre 5&6 : perfectionnement des spécialités. L'étudiant se détermine pour un champ professionnel spécifique. => Choix vers insertion professionnelle spécifique OU poursuite d'étude vers niveau 7.

⇒ Noms des cours

Histoire des arts => DEVIENT Culture des arts, du design et des techniques

1ere année (2H CM/1HTD) : initiation à l'histoire des arts et des techniques, , repères chronos fondamentaux.

FORMER veille culturelle, recherche sources/ressources vérifiées.

2eme année(1HCM/1H TD) : approches thématiques/technique de l'histoire des métiers d'art et du design. De l'époque moderne à nos jours x théories qui y sont liées

FORMER à problématiser, (par rapport à docs textuels/iconos)

3eme année (1H TD): enjeux actuels du champs disciplinaire.

FORMER à porter réflexion personnelle sur un enjeu contemporain

Outils d'expression et exploration créative

Langues vivantes étrangères

Contextes économiques et juridique

Technologie et matériaux

protocole, vocabulaire, lexique technique

Outils et langages numériques

logiciels, technologies propriétaires/logiciels, techno libres

FORMER par exercices pratiques, mini-projets, (inspi fablabs/makerspaces)

S1/S2 : PAO (retouche d'image, dessin vect, mise en page) + théo (pixels, echantillonnage, prof & poids d'une image; base binaire/hexadecimal) + base de l'algorithmique/programmation (variables,type, boucles récursives, notions de classes et d'objet...) (S2)

S3/S4 : Approfondissement des acquis spé au champ disciplinaire... (Motifs, clo 3D...)

S5/6 : Approfondissement par rapport au projets transversaux/diplôme

----->Ateliers de Création <----- (inclus : technique & savoir faire; pratique et mise en œuvre du projet, communication et médiation du projet, démarche de recherche en lien avec la pratique du projet)

S1&2 : 9TD/TP; 2 CM / semaine

S3&4 : 10 TD/TP; 2 CM

S5&6 : 10 TD ; 4CM

-> pédagogie de projet

co-enseignement possible, intervention prof & experts associés avec PLANNING COURS DETAILLE

Technique et savoir-faire

Acquérir technique, savoir-faire et outils de création. Apprendre les savoirs-faire connus/incontournables ET les réinvestir

Communication ET médiation de projet

Micro-projet (du semestre 1 à 4)

Individuel :

* découvrir toutes les étapes processus de création, de programmation à la réalisation; réalisme professionnel, découverte d'axes méthodologiques d'investigation /de recherche, considérer la place des usagers.

collectifs (à partir du semestre 3):

* encourager et animer concertation entre acteurs complémentaires. Enrichir collaboration par l'apport de références. Méthodologies d'échanges et de mouvement d'idées. (methodologie design thinking => voir ouvrage Carine Lallemand) Matérialiser des idées pour les partager

Projet (développé au cours du 6ème semestre) + Mémoire (semestre 5)

* pièce maîtresse du portfolio, 1ere étape vers définition d'un territoire de recherche pour la poursuite d'étude.

Professionnalisation : visite d'entreprises, intervention de professionnels, concours, étude de problématique concrète, stage...

S1,2,3,4,5,6 (1H/Semaine)

									ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS																																							
									ATELIERS DE CREATION												Démarche de recherche en lien avec la pratique du projet																											
Désignation Bloc de compétences	N° Compétences	désignation compétences	Semestres d'évaluation						Techniques et savoir-faire						Pratiques et mises en œuvre du projet						Communication et médiation du projet																											
			S1	S2	S3	S4	S5	S6	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S1	S2	S3	S4	S5	S6																
Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art	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		X			E		X	E	E	E	X		E				X																				
	C1.2	Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.	S2		S4	S5			X		E		X			E		X	E	E	E	X		E				X																				
	C1.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.	S2		S4	S5			X		E		X			E		X	E	E	E	X		E				X																				
Exploitation des données à des fins d'analyse	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																																							
	C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.	S2	S3	S5				X									X																														
	C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.	S2		S4	S5			X									X	E																													
	C2.4	Analysier et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	S1	S3	S5				X									X	E																													
Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design	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	E																												
	C3.2	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.	S1	S3		S6			X									X	E																													
	C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité. Expérimenter les différents champs d'hypothèses en tenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structural (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.	S1	S3		S5			X	E	E							X	E																													
	C3.4	Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.	S2		S4	S5			X									X	E																													
	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			X									X	E	E																												
Conduite du projet en métiers d'art et design	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	X	E		E	E		X	E			E	E																														
	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	E		X	E			E	E																														
	C4.3	Établir 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	X						E	X	E		E	X																														
Usages numériques	C4.4	Planifier et gérer le projet	S1	S4	S6	X						E	X	E			E																															
	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																														
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			X									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	X						X				X																															
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		S5			X									X																														
	C8.1	Entretien les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.	S2		S4	S5	X						X	E	E			X																														
Coopération et 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						X	E			X																															
	C8.3	Engager sa responsabilité au service d'un projet.	S1	S3		S5	X	E		E			X	E			E																															
	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		S5	X						X																																			
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design	C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.	S2		S4	S6	X						X	E																																		
	C10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.	S2		S4	S5	X						X																																			
	C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.	S1		S3		X						X																																			
Action au sein d'une organisation 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	S5	X					X				X																															
	C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.	S2	S3		S5	X						X	E																																		
	C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.	S2		S4	S6	X	E	E			X	E	E			X																															
	C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique	S1			S4	S6	X					X				X	E																														
Elaboration d'une stratégie personnelle	C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre	S1	S3		S5	X						X	E	E		X																															

Nombre de compétences concernées ou d'évaluations par semestre

14 18 14 18 19 13 0 3 2 2 3 3 4 7 11 3 6 3 4 2 3 2 4 3 4 6 6 3 4 1 1 1 1 2 1 3 3 3 4 4

Le cursus conduisant au DN MADE vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication d'artefacts, de nature et statuts divers, dans les champs des métiers d'art et du design.

Le DN MADE s'attache à préparer les étudiants, tant à la poursuite d'études supérieures en master ou valant grade master grâce à l'universitarisation de son ingénierie pédagogique déployée sur un cycle de trois années, qu'à l'insertion professionnelle directe à l'issue de celui-ci.

La formation a pour objectif de les conduire à une **première qualification professionnelle supérieure** qui, tenant compte de leurs profils et de leurs motivations personnelles, leur permettra ultérieurement de développer un niveau d'expertise à la suite d'une expérience éprouvée en milieu professionnel ou d'une poursuite d'étude en cycle de master, laquelle pourra éventuellement être prolongée par des études doctorales pour s'exprimer dans le domaine de la recherche.

La formation au DN MADE repose sur l'acquisition de connaissances et de compétences terminales sur lesquelles sont fondées les évaluations des enseignements.

La compétence est entendue comme **l'aptitude à mettre en œuvre un ensemble organisé de savoirs, de savoir-faire et d'attitudes permettant d'accomplir un certain nombre de tâches**. Son évaluation suppose l'existence d'un contexte caractérisé de mise en œuvre de la compétence et d'indicateurs précisant le niveau de performance attendu.

Les compétences du DN MADE sont énoncées dans la liste ci-après :

Liste des compétences du DN MADE
<p>BLOC 1 Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art</p> <p>Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles</p> <p>Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé</p> <p>Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel</p>
<p>BLOC 2 Exploitation des données à des fins d'analyse</p> <p>Mobiliser une culture générale artistique et 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.</p> <p>Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique</p> <p>Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.</p> <p>Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.</p>
<p>BLOC 3 Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design</p> <p>Mettre en œuvre les outils et méthodes (plastiques, techniques dont numériques, conceptuels) permettant de structurer les protocoles de recherches d'un projet</p> <p>Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés</p> <p>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,</p>

articulation des systèmes), le sens (dimension sémantique) et leur destination.

Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale

Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.

BLOC 4 Conduite du projet en métiers d'art et design

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 de l'adaptation des processus de fabrication.

Éprouver 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 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

BLOC 5 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.

BLOC 6 Expression et communication orales et écrites

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 européen commun de référence pour les langues (CECRL).

BLOC 7 Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication

Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs

BLOC 8 Coopération et travail en équipe

Entretien 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

BLOC 9 Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design

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

BLOC 10 Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design

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 en relation avec les besoins de chaque projet

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

BLOC 11 Elaboration d'une stratégie personnelle

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