
CATALOGUE DE COURS

DNMADe **2ème année**
mention *Numérique*

Parcours

DESIGNER GRAPHIQUE OPTION MOTION DESIGN
DESIGNER GRAPHIQUE OPTION DESIGN D'INTERFACE

APERÇU DE L'ANNÉE

MICRO-PROJETS ET PROJETS

Aux semestres 3 et 4, des micro-projets et des projets sont proposés aux étudiants qu'ils soient fictifs ou de commande en partenariat. Il s'agit d'approfondir les démarches de conception en design numérique, de l'enquête au brief, de l'exploration et de la recherche au développement d'une idée, de la direction artistique à la production d'argumentaire, de la présentation de ses recherches à leur réalisation finalisée.

ENTRETIEN-BILAN

L'étudiant sera aussi amené à élaborer un cahier des charges, un programme, une stratégie de création et à conduire l'ensemble d'un projet, de la conception à la réalisation. Un entretien entre l'étudiant et l'équipe pédagogique a lieu à la fin de chaque semestre. Différents travaux sont présentés à l'oral par l'étudiant donnant lieu à un échange et à l'établissement d'un bilan personnalisé. Celui-ci aide l'étudiant à affiner son projet professionnel en fonction de ses compétences et de sa singularité, développées dans les différentes productions présentées.

WORKSHOPS

L'organisation de workshops vise à favoriser l'ouverture et le travail collaboratif par des travaux en équipes mixtes : motion /interface sur des concours, des partenariats ou encore des spécialités de pointe du numérique (codage, processing, javascript, gamedesign, VR, AR, réalité augmentée...)

STAGE

À fin du quatrième semestre, un stage en situation professionnelle (entre 12 et 16 semaines) est prévu de manière à mettre en oeuvre les acquis de la formation et à aider l'étudiant à orienter son choix de projet de diplôme.

ÉVÉNEMENTS

L'école Estienne offre de nombreux événements auxquels peuvent être associés, à divers titres les étudiant.e.s, notamment les Estiennes, les portes ouvertes, Presse-Citron et le Printemps de la Typo.

AVANT-PROJET

Le quatrième semestre engage un questionnaire personnel de la part de l'étudiant afin de définir le contexte, les enjeux, le domaine d'application de son mémoire et de son projet de diplôme.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 10 / UE 14 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 10.1 / EC 14.1 OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	5 heures quinzaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Relations entre les médiums, pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création ;- Exploiter et optimiser les fondamentaux nécessaires à toutes formes de créations visuelles ;- Affirmer une démarche singulière ainsi qu'une écriture et posture personnelles par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative ,- Les projets sont associés à l'atelier de création.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Exploiter différents outils dans leur dimension physique comme analogique ou numérique ;- Adapter ses modes et codes de représentation en fonction du projet ;- Développer un sens critique et une argumentation référencée ;- Être curieux et mobile.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Expérimentation pratique systématique de médiums et de techniques variés ;- Optimiser une pratique des outils d'expressions,- Analyser et s'approprier l'observation des réalités sensibles pour aborder les domaines de la narration : illustration, vidéo / son ;- Carnet de croquis ;- Enquête et analyse.
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">- Contrôle continu ;- Bilan global des productions de l'étudiant.e en présence d'un groupe d'enseignants ayant participé à la formation.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 10 / UE 14 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 10.2 / EC 14.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	3 heures semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Exploration des matériaux sur le plan pratique et expérimental ;- Acquisition des vocabulaires spécifiques des supports ;- Acquisition de connaissances culturelles et techniques dans le domaine de la création numérique multimédia ;- Analyse et étude de supports numériques, imprimés, vidéo et audio.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Capacité à expérimenter la mise en œuvre des moyens techniques ;- Savoir analyser un projet numérique en utilisant un vocabulaire spécifique et précis ;- Connaissance des repères chronologiques propres à l'histoire des techniques des supports.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Sur le plan pédagogique du travail de groupe : <ul style="list-style-type: none">- Prise de notes dans le cadre du cours magistral (carnet) ;- Alternance de situation d'expérimentation (pratique) des différentes techniques et supports suivies d'exercices d'analyse théoriques (étude de cas).
modalités d'évaluation	Contrôle continu (écrit / oral)

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 10 / UE 14 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 10.2 / EC 14.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX - LABO SON
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	3 heures quinzaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Sensibilisation, découverte et exploration des techniques et savoir-faires appliqués à l'audio-visuel.- Apprentissage de l'écriture de scénario, prise de vue, montage, son.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Saisir les multiples aspects d'une production audio-visuelle au travers de maquettes et d'échantillons.- Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques.- Identifier les enjeux du domaine de l'audio-visuel au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	L'enseignement s'organise autour d'exercices pratiques et ouverts, associant son et image, ou parfois orientés autour du son seul. Après visionnage et analyse d'exemples visuels ou sonores, les élèves travaillent en petits groupes à l'élaboration de films , prétexte à l'exploration de méthodes et techniques visant la synergie audio-visuelle.
modalités d'évaluation	Les élèves rendent des films ou pistes sonores qui sont évalués, analysés et notés.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 2 Enseignements transversaux
enseignement constitutif	EC 10.3 & 14.3 OUTILS & LANGAGES NUMÉRIQUES
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	3 heures quinzaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Approfondissement des logiciels de création numérique ;- Exploration du potentiel technologique des langages de programmation ;- Développement d'un rapport pratique et critique face au numérique.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Perfectionnement des compétences pratiques et maîtriser les usages des outils numériques ;- Savoir utiliser les logiciels spécifiques au motion design et au design d'interface ;- Connaître les langages de programmation spécifiques à la création digitale.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Exercices pratiques, mini-projets, workshops, ou projets transversaux articulés avec les cours de pratique et mise en œuvre du projet, de techniques et savoir-faire...- La formation consiste en apports théoriques et pratiques, l'acquisition se réalise progressivement sous la forme de travaux dirigés et d'exercices créatifs mettant en jeu les méthodes et outils présentés, en cohérence avec la pratique de projet qu'ils enrichissent, développent ou introduisent.
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">- Évaluation normative des projets ;- Contrôle continu, travaux dirigés et exercices ponctuels rendus sous forme de dossiers numériques.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 11 / UE 15 enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 11.1 / EC 15.1 SAVOIR-FAIRE ET EXCELLENCE TECHNIQUE
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	3 heures semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Développer et maîtriser les techniques et savoir-faires propres au numérique ;- Comprendre et être capable de jouer avec les codes de lectures et de fabrication de l'image digitale : en mouvement ou interactive ;- Fabrication empirique d'interfaces graphiques ou d'images animées numériques.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Convoquer et mettre en jeu des ressources personnelles ;- Concevoir et avoir de la mobilité sur des hypothèses de réponse ;- Définir les enjeux de développement d'un projet numérique ;- Conduire une recherche de mise au point ;- Conduire une démarche d'intégration ;- Mobiliser le vocabulaire et la culture spécifique du numérique.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	Cet enseignement alterne entre théorie et pratique. Sous la forme de projets, workshops ou micro-projets, des pratiques guidées pour certains apprentissages, des exercices très ouverts pour développer l'autonomie de l'étudiant.e et l'inviter à chercher par lui-même et développer son usage personnel des pratiques numériques et des outils de création digitale.
modalités d'évaluation	Contrôle continu : projets, micro-projets, travaux pratiques, exposés oraux, etc., permettant de rendre compte de l'acquisition des méthodes et des codes du numérique.

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 11 / UE 15 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 11.2 / EC 15.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	8 heures semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Prise en compte des contraintes, des besoins, du contexte et mise en place d'une méthodologie spécifique à la démarche de projet numérique ;- Approfondir la conception et la réalisation d'un projet de création dans les domaines du motion design ou du design d'interface.
compétences visées	Être capable de : <ul style="list-style-type: none">- définir les conditions d'existence d'un projet numérique ;- maîtriser les outils et méthodes de création ;- répondre à un cahier des charges ;- médiatiser et argumenter ses choix et ses concepts ;- adopter une distance critique pour évoluer dans son travail.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<p>Cet enseignement alterne entre théorie et pratique par un travail en équipe, collectif ou individuel.</p> <p>Sous la forme de projets réels avec nos divers partenariats, ou sous la forme de workshops, afin de développer l'autonomie de l'étudiant au sein d'un projet professionnel de design numérique passant de l'expérimentation (plastique et technique, analogique et/ou numérique) jusqu'au développement et production.</p> <p>Le dispositif pédagogique privilégié est celui du cours interactif, basé sur le dialogue et l'échange, encourageant la mise en commun de la réflexion et des connaissances, ainsi que le transfert de compétences.</p>
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">- Évaluation formative (présentation orale) ;- Évaluation sommative (exercices pratiques).

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 11 / UE 15 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 11.3 / EC 15.3 DÉMARCHE DE RECHERCHE
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	1 heure semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Travailler l'argumentation et la conceptualisation de projet ;- Développer l'esprit critique par le travail en groupe et par l'analyse de l'existant ;- Acquérir un vocabulaire approprié et savoir le mobiliser dans une posture professionnelle.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Formuler, questionner et analyser une démarche ;- Compétences écrites et orales ;- Travailler en groupe et croiser les enseignements constitutifs.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Projets interdisciplinaires mobilisant plusieurs supports et compétences ;- Pratique de l'oral : présentation devant le groupe ;- Pratique de l'écrit pour la formulation d'hypothèses et d'analyses.
modalités d'évaluation	Restitution sous forme globale (dossier) ou plus ponctuelle (réflexion critique, court texte d'intention, etc.).

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 11 / UE 15 Enseignements pratiques & professionnels
enseignement constitutif	EC 11.4 / EC 15.4 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	0,5 heure semaine associée à l'enseignement «Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude»
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Concevoir, rédiger et choisir les modes de communication adéquats- Soulever des enjeux de conception liés aux formes de diffusion innovantes.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- 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.- Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicites.- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.- Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Formulation d'argumentaires écrits ou oraux, spécifiques à la communication de démarche de projet.
modalités d'évaluation	<ul style="list-style-type: none">- Évaluation formative (présentation orale) ;

mention	NUMÉRIQUE
parcours	DESIGNER GRAPHIQUE MOTION DESIGN & DESIGN D'INTERFACE
pôle d'enseignement	UE 12 /UE 16 Professionnalisation
enseignement constitutif	EC 12 / EC 16.1 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE
nombre d'heures par semaine, répartition des heures	1 heure semaine
objectifs de l'enseignement	<ul style="list-style-type: none">- Ouverture sur les différentes réalités professionnelles du secteur du numérique ;- Accompagner l'étudiant dans la construction de son parcours de professionnel et (ou) sa poursuite d'études ;- Accompagner l'étudiant·e dans la recherche du stage.
compétences visées	<ul style="list-style-type: none">- Valoriser son travail et ses compétences personnelles ;- Argumenter ses choix ;- Faire usage d'un vocabulaire spécifique ;- Rendre compte d'une expérience professionnelle avec recul et distance critique.
modalités de formation (dispositif pédagogique et ressources employées)	<ul style="list-style-type: none">- Réunions de travail et de discussion, rencontre de partenaires, visites, enquêtes et observations en lien thématique avec les différentes échéances du parcours et la vie de classe.- Rencontres avec des professionnels du design numérique ou des anciens étudiants, actuellement en DSAA : discussion et questions.- Partage des expériences de stage et suivi de la réalisation du rapport de stage sous la forme d'un storytelling singulier.
modalités d'évaluation	Évaluation formative de l'engagement et de l'autonomie, bilans et conseils, à partir d'entretiens, de discussions, de documents produits.