



CATALOGUE DE COURS

DNMADE NUMÉRIQUE

DESIGN D'INTERFACE

& DESIGN INTERACTIF

LYCÉE JEAN MONNET - ESDMAA
YZEURE (03)



SOMMAIRE



PRÉSENTATION GÉNÉRALE

LE PARCOURS NUMÉRIQUE - P.6-9

SCÉNARIO PÉDAGOGIQUE - P.10-11

LES ATELIERS PROFESSIONNELS
LES TRONCS COMMUNS

DNMADE 1

SEMESTRE 1

UE1 – HUMANITÉS ET CULTURE - P.14

EC 1.1 HUMANITÉS
EC 1.2 CULTURE

UE2 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES - P.14-15

EC 2.1 OUTILS D'EXPRESSION & L'EXPLORATION
EC 2.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
EC 2.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC 2.4 LANGUES VIVANTES

UE3 – ATELIERS DE CRÉATION - P.15-16

EC 3.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC 3.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET
EC 3.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

UE4 – PROFESSIONNALISATION - P.16

EC 4 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

SEMESTRE 2

UE5 – HUMANITÉS ET CULTURE - P.18

EC 5.1 HUMANITÉS
EC 5.2 CULTURE

UE6 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES - P.18-20

EC 6.1 OUTILS D'EXPRESSION & L'EXPLORATION
EC 6.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
EC 6.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
EC 6.4 LANGUES VIVANTES
EC 6.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

UE7 – ATELIERS DE CRÉATION - P.20

EC 7.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
EC 7.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET
EC 7.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

UE8 – PROFESSIONNALISATION - P.21

EC 8 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

DNMADE 2

SEMESTRE 3

UE9 – HUMANITÉS ET CULTURE - P.22

- EC 9.1 HUMANITÉS
- EC 9.2 CULTURE

UE10 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES - P.22-23

- EC 10.1 OUTILS D'EXPRESSION & L'EXPLORATION
- EC 10.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
- EC 10.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
- EC 10.4 LANGUES VIVANTES

UE11 – ATELIERS DE CRÉATION - P.23-24

- EC 11.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
- EC 11.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET
- EC 11.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET
- EC 11.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

UE12 – PROFESSIONNALISATION - P.25

- EC 12 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

SEMESTRE 4

UE13 – HUMANITÉS ET CULTURE - P.26

- EC 13.1 HUMANITÉS
- EC 13.2 CULTURE

UE14 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES - P.26-27

- EC 14.1 OUTILS D'EXPRESSION & L'EXPLORATION
- EC 14.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
- EC 14.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
- EC 14.4 LANGUES VIVANTES
- EC 14.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

UE15 – ATELIERS DE CRÉATION - P.28-29

- EC 15.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
- EC 15.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET
- EC 15.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET
- EC 15.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

UE16 – PROFESSIONNALISATION - P.29

- EC 16 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

DNMADE 3

SEMESTRE 5

UE17 – HUMANITÉS ET CULTURE - P.30

- EC 17.1 HUMANITÉS
- EC 17.2 CULTURE

UE18 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES - P.30-31

- EC 18.1 OUTILS D'EXPRESSION & L'EXPLORATION
- EC 18.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
- EC 18.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
- EC 18.4 LANGUES VIVANTES

UE19 – ATELIERS DE CRÉATION - P.31-33

- EC 19.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
- EC 19.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET
- EC 19.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET
- EC 19.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

UE20 – PROFESSIONNALISATION - P.33

- EC 20 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

SEMESTRE 6

UE21 – HUMANITÉS ET CULTURE - P.34

- EC 21.1 HUMANITÉS
- EC 21.2 CULTURE

UE22 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES - P.34-36

- EC 22.1 OUTILS D'EXPRESSION & L'EXPLORATION
- EC 22.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX
- EC 22.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES
- EC 22.4 LANGUES VIVANTES
- EC 22.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

UE23 – ATELIERS DE CRÉATION - P.36-37

- EC 23.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE
- EC 23.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET
- EC 23.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET
- EC 23.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

UE24 – PROFESSIONNALISATION - P.37

- EC 24 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Le DNMADE Numérique est une formation en design qui prépare aux métiers de la création digitale en alliant **réflexion, expérimentation et professionnalisation**. À travers une progression en trois années, il permet d'acquérir des bases solides en conception graphique et interactive, en expérience utilisateur (UI-UX), en développement de projets web et applicatifs, ainsi qu'en narration visuelle et en motion design.

La pédagogie s'appuie sur des **projets concrets**, favorisant l'apprentissage des **méthodologies de conception, de la recherche à la réalisation**, en passant par le **prototypage** et les phases de test. Les étudiants explorent différentes échelles et formes d'interaction, du design d'interface aux dispositifs immersifs, tout en développant une culture visuelle, technique et critique.

La formation encourage **l'autonomie, la créativité** et la capacité à **répondre à des problématiques réelles**. Elle prépare aussi bien à la poursuite d'études qu'à une insertion professionnelle dans les domaines du **design numérique, de l'interaction et de la communication digitale**.



Système Sensible Studio

RESONANCE

Alison You & Mia Benn

Caroline Mather

Supercity

LES GRAPHICIANTS

Païlle Vain

Vr Rougeaux Pte 1

PARCOURS NUMÉRIQUE

DESIGN D'INTERFACE & DESIGN INTERACTIF

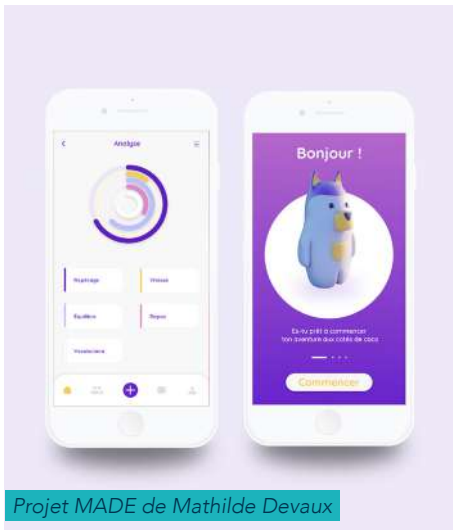


Projet MADE de Aline Courty

Le DNMADE mention Numérique mineure Design d'interface & design interactif, vise à former les étudiants aux métiers d'UX/UI designer (User Experience - User Interface) et designer numérique.

Alors que le design numérique puise son histoire dans le design graphique, il a rapidement évolué laissant ainsi naître de nouveaux supports créatifs grâce à l'essor des nouvelles technologies. Cette croissance introduit pour le concepteur de nouvelles pratiques, où il doit mêler interaction, technologies, ergonomie, interface et programmation, tout en définissant la relation entre l'homme et le dispositif numérique.

L'étudiant en DNMADE Numérique sera amené à explorer, concevoir, modéliser et prototyper des projets de différentes natures : du web design aux systèmes interactifs plus complexes (environnements interactifs, objets connectés, scénographie-muséographie, médiation, etc.).



Projet MADE de Mathilde Devaux

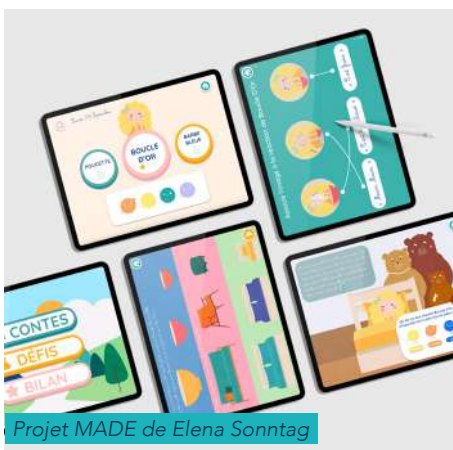
L'HUMAIN AU CŒUR DE LA RECHERCHE EN DESIGN NUMÉRIQUE

Design d'interface – UI Design

Au sein de cette mineure, l'étudiant sera amené à concevoir le lien direct entre l'utilisateur et la machine : l'interface. De nombreux éléments entrent dans l'UI design : la typographie, la couleur, les visuels, la composition, l'animation (motion design), la charte graphique, l'identité visuelle, ou encore l'intuitivité (ergonomie de l'interface) et la navigation. Il s'agit donc de créer l'environnement graphique dans lequel va évoluer l'utilisateur (site web, application, interface logiciel, etc.).

Design interactif – UX Design

Dans la poursuite du travail mené sur le design d'interface, l'étudiant portera également sa recherche autour de l'UX design. L'UX consiste à anticiper l'impact émotionnel de l'utilisateur par l'usage de l'interface, mais également à lui faciliter la prise en main. Il s'agit donc ici de concevoir des expériences à vivre (design d'interactif). L'étudiant exercera une étude approfondie de l'utilisateur afin de définir ses besoins et donc les objectifs. Il pensera les différentes fonctionnalités de son interface, sa structure (hiérarchie de l'information, arborescence), et son squelette (zonings, wireframes).



Projet MADE de Elena Sonntag

Le design numérique rassemble tous les métiers qui travaillent sur les objets et les interfaces du numérique : du design de produit, du design graphique et du design de service.

Débouchés professionnels

- Agence de communication visuelle et digitale
- Agence web
- Studio de design interactif
- Studio de motion design
- Freelance
- Service de communication interne (entreprise, institution et organisme culturel)
- Plateformes numériques et webzines
- Agence de publicité

Exemple(s) de métier(s)

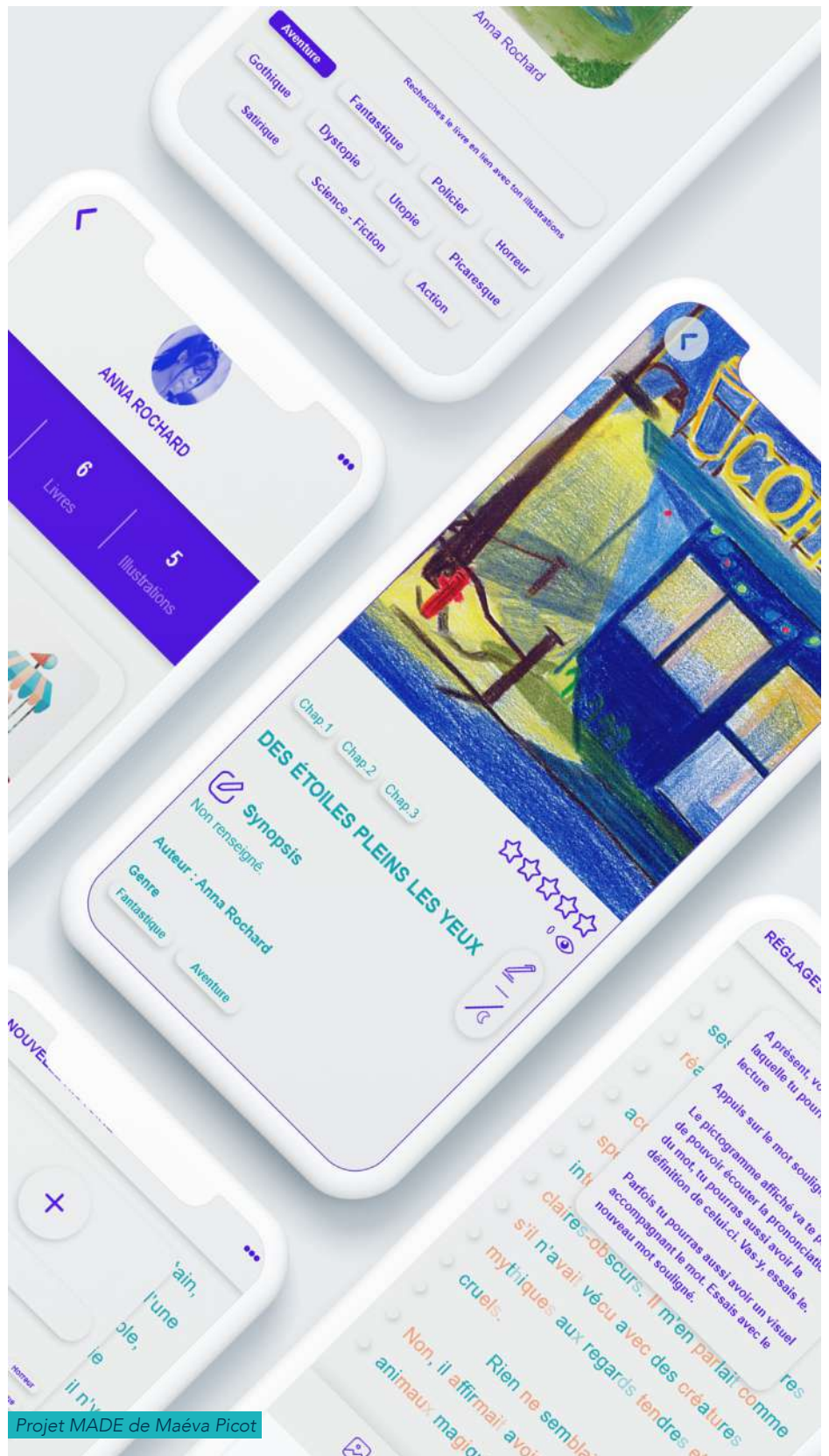
- UX/UI designer
- Designer numérique
- Directeur artistique
- Designer graphique
- Designer de service
- Data designer

Poursuite d'étude

- DSAA Numérique
- DSAA Graphisme
- DSAA Design de service
- DNSEP Design numérique
- DNSEP Design graphique
- Master Design interactif

Équipements

- 3 salles de classes : une par promotion
- chaque étudiant a un bureau personnels
- 15 IMac et 15 tablettes graphiques sont mises à disposition en 1^{ère} année
- Studio photo/vidéo
- Matériel de programmation
- Tablettes tactiles, écran interactif, etc.
- Casques audios
- Matériel de sérigraphie
- Cricut



ATELIERS PRO.

ORGANISATION DES TROIS ANNÉES

1^{ÈRE}

ANNÉE

LE DESIGN NUMÉRIQUE À L'ÉCHELLE DE LA MAIN

En première année de DNMADE Numérique, l'apprentissage repose sur des méthodes de travail structurées et progressives, ancrées dans des projets concrets. Les étudiants sont initiés à une démarche de conception complète : analyse du besoin, recherche, veille, élaboration de concepts, prototypage, tests et itérations. L'accent est mis sur la méthodologie de projet, la réflexion autour de l'expérience utilisateur (UI-UX), la cohérence graphique et l'adaptation aux différents supports numériques (site web, applications mobiles et tablettes). Le travail en atelier favorise l'expérimentation, la créativité et l'autonomie, tout en développant une rigueur professionnelle et une capacité à argumenter ses choix de conception.

STAGE DE 2 SEMAINES

Stage d'immersion en UI-UX ou graphisme

PROJETS :

- UI-UX
- Site web
- Applications mobiles
- Applications tablettes
- Identité visuelle
- Montage vidéo

2^{ÈME}

ANNÉE

POSSIBILITÉ
D'ALTERNANCE

LE DESIGN NUMÉRIQUE COMME SUPPORT D'INTERACTION

En deuxième année de DNMADE Numérique, la formation s'oriente vers un approfondissement des compétences et une ouverture à de nouveaux champs d'expérimentation. Les étudiants explorent le design interactif à différentes échelles, du corps à l'espace architectural, en concevant des dispositifs immersifs et interactifs qui questionnent la relation entre l'utilisateur et son environnement. La médiation numérique et la didactique visuelle occupent également une place importante, en mettant l'accent sur la transmission de contenus par des expériences claires, sensibles et pédagogiques. Enfin, le motion design permet d'enrichir les projets par l'animation et la narration visuelle, en développant une approche dynamique de l'image et du message.

STAGE DE 12 SEMAINES

Stage professionnalisant en UI-UX

PROJETS :

- Design interactif à l'échelle du corps et à l'échelle architecturale
- Médiation numérique
- Didactique visuelle
- Motion Design

3^{ÈME}

ANNÉE

POSSIBILITÉ
D'ALTERNANCE

LE DESIGN NUMÉRIQUE POUR PRÉVOIR DEMAIN

En troisième et dernière année de DNMADE Numérique, la formation se concentre sur l'autonomie, la spécialisation et la professionnalisation. Les étudiants développent un mémoire MADE, qui leur permet d'explorer une problématique personnelle liée au design numérique, ainsi qu'un projet MADE, aboutissement pratique de leur réflexion et de leur parcours. Cette année est également marquée par des projets réalisés en réponse à des commandes réelles, favorisant la confrontation aux attentes de commanditaires et aux contraintes professionnelles. Enfin, un accompagnement est proposé pour préparer la poursuite d'études ou l'insertion professionnelle, en aidant chacun à définir son positionnement et à construire son avenir dans les domaines du design numérique.

STAGE DE 2 SEMAINES

Stage d'immersion en lien avec le projet MADE

PROJETS :

- Mémoire MADE
- Projet MADE
- Poursuite d'étude
- Projets sur commandes réelles

TRONC COMMUN

DIALOGUE AVEC LES AUTRES MENTIONS



RASSEMBLÉS ET DIVISÉS
EN DEUX GROUPES MÉLANTS LES
3 MENTIONS



COURS EN COMMUN
SUR LES TROIS ANNÉES

* L'Anglais est la langue vivante imposée, les groupes sont formés suivant les besoins et le niveau des étudiant(e)s.



COURS EN COMMUN
QUE EN DN1

Découverte des outils et moyens d'expression.

Culture technique et technologique.

Découverte des logiciels de PAO.



DES LANGUES SUPPLÉMENTAIRES :

Notre partenariat avec l'école Suzhou Art & Design Technology Institute nous permet de proposer l'enseignement du Chinois en première et deuxième année. Il s'agit d'une ouverture culturelle.

L'Espagnol est une option.

CATALOGUE DE COURS

Ce catalogue présente l'ensemble des enseignements proposés au sein du DNMADE Numérique. Il offre une **vue d'ensemble** des compétences développées tout au long de la formation, des **fondamentaux du design numérique** aux projets de spécialisation. Chaque cours s'inscrit dans une **progression pédagogique** structurée, mêlant **apports théoriques, expérimentations et réalisations concrètes**.

Ce catalogue permet ainsi de mieux comprendre les objectifs de la formation, les méthodes d'apprentissage et la diversité des domaines explorés, tout en donnant un aperçu des savoir-faire acquis et des perspectives offertes par le DNMADE Numérique.



DNMADE 1



SEMESTRE 1

UE1 - HUMANITÉS ET CULTURE

EC 1.1 HUMANITÉS

Le premier semestre initie les étudiants aux notions fondamentales des humanités, en lien avec le design. Ils découvrent les grandes périodes de l'histoire de l'art et du design, les mouvements culturels et les concepts esthétiques essentiels. L'objectif est de développer un regard critique et une culture générale solide, qui servira de base à leur pratique créative et à la compréhension des enjeux socioculturels du design.

Activités : Cours magistraux et travaux de groupe.

Évaluation : Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances

EC 1.2 CULTURE

Le premier semestre initie les étudiants à la culture générale appliquée aux différentes pratiques du design. Ils découvrent l'histoire de l'art, du design et de la création contemporaine, tout en explorant des exemples issus des disciplines numériques, objets et verrerie. L'objectif est de développer une culture large et ouverte, permettant à chaque étudiant de situer sa pratique dans un contexte historique et artistique diversifié.

Activités : Cours magistraux et travaux de groupe.

Évaluation : Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances

UE2 - MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 2.1 OUTILS D'EXPRESSION & L'EXPLORATION

Au semestre 1, le cours d'outils d'expression et d'exploration pose les bases du dessin et de la recherche graphique et plastique, tout en introduisant des notions fondamentales liées au design numérique. À travers divers outils, médiums et supports, les étudiants expérimentent la couleur, la composition et la typographie, en explorant leurs rôles dans la construction d'un message visuel. Cet enseignement développe à la fois la sensibilité artistique, la rigueur formelle et la compréhension des principes visuels indispensables à la conception de projets numériques.

Activités : Expérimenter, s'approprier les divers médiums fondamentaux (plastiques, graphiques, ou médias). Produire, réinvestir ces savoirs dans les enseignements pratiques et professionnels. Développer une réflexion, une problématique, une liberté à s'approprier des demandes et à les communiquer. S'enrichir culturellement (visites, expos, sites ...).

Évaluation : Carnet de croquis / Dossiers (visuels, maquettes...) / Illustrations / Enquêtes / Articles / Présentation orale / Propositions volumiques

EC 2.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

Les cours de technologies permettent d'acquérir une culture essentielle du design et du numérique en abordant l'histoire du graphisme, de la typographie et la genèse des outils numériques. À travers l'étude de nombreuses références historiques et contemporaines, ils offrent une compréhension de l'évolution des formes, des usages et des innovations techniques. Cet enseignement permet de situer les pratiques actuelles dans une continuité, tout en développant un regard critique et une culture visuelle indispensables à la conception de projets numériques.

Activités : Cours magistraux et travaux de groupe.

Évaluation : Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances

EC 2.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Au semestre 1, le cours d'outils et langages numériques permet aux étudiants d'acquérir les bases des logiciels de publication et de création graphique. Ils apprennent également à utiliser les outils informatiques et numériques de manière générale, en développant des méthodes de travail adaptées aux pratiques du design. L'enseignement aborde aussi des notions fondamentales telles que la gestion des fichiers, leur nommage, leur poids, leur organisation et leur compression. Ces apprentissages constituent un socle technique essentiel pour travailler de manière efficace, organisée et autonome dans un environnement numérique.

Activités : Tutoriels et expérimentation des logiciels de PAO.

Évaluation : Prototypage via des logiciels de PAO.

EC 2.4 LANGUES VIVANTES

Le premier semestre initie les étudiants à la maîtrise de l'anglais spécifique au champ du design et des métiers de l'art. À travers des activités variées, les étudiants consolident leurs compétences linguistiques (niveau B1–B2) tout en développant leur aisance à l'oral et leur culture du design dans les espaces anglo-saxons. Ils apprennent à décrire des images, une œuvre, un objet ou un processus créatif. Ils s'entraînent à la présentation de projets simples.

Activités : Travail sur la compréhension orale et écrite, mises en situation professionnelles et académiques, simulations de présentations et échanges interactifs.

Évaluation : Contrôles de connaissances et de compétences en cours de formation, restitution sous forme de fiches de réflexion, de dissertations, évaluation orale (expression orale en continu et/ou en interaction). Participation active en cours valorisée.

UE3 – ATELIERS DE CRÉATION

EC 3.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

Le premier semestre initie les étudiants aux compétences techniques de base nécessaires pour le design numérique. Ils apprennent à maîtriser les principaux logiciels de création et de prototypage, tout en abordant les fondamentaux de l'UI et de l'UX. Le cours met l'accent sur la compréhension des méthodologies de conception, le dessin et la réflexion autour des projets numériques, afin de développer une première autonomie technique et conceptuelle conforme aux compétences attendues du DNMADE.

Activités : exercices pratiques sur logiciels de création et prototypage, ateliers de dessin et conception UI/UX, réalisation de premiers prototypes numériques (applications, sites web), exploration des bases de la vidéo et de l'identité visuelle.

Évaluation : exercices évalués, dossiers de conception, prototypes, travaux pratiques et études de cas.

EC 3.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET

Ce cours accompagne les étudiants dans l'application concrète des compétences techniques à travers de petits projets guidés. Ils apprennent à penser et dessiner un projet de design numérique, à organiser leur démarche créative et à structurer leurs idées en prototypes simples. L'objectif est de développer la capacité à traduire une intention conceptuelle en un support concret, tout en consolidant la maîtrise des outils logiciels et des bases méthodologiques de l'UI et de l'UX.

Activités : Projets guidés individuels et collectifs, conception et réalisation de prototypes simples, structuration de démarches créatives, dossiers de conception, premiers tests et présentations de projets.

Évaluation : Exercices pratiques évalués, prototypes, restitutions orales et visuelles.

EC 3.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Le premier semestre initie les étudiants aux bases de la communication et de la médiation de projet. Ils apprennent à présenter leurs idées de manière claire et structurée, à rédiger de courts textes d'intention et à créer des supports visuels simples pour illustrer leur travail. L'objectif est de développer la capacité à exprimer leur démarche et à rendre leurs projets compréhensibles pour un public varié.

Activités : Création de supports visuels et textuels, rédaction de courts textes d'intention, présentation de projets en groupe, ateliers de médiation et de restitution orale.

Évaluation : Exercices pratiques évalués, présentations orales, supports visuels et documents d'accompagnement.

UE4 - PROFESSIONNALISATION

EC 4 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

Au semestre 1, le cours de professionnalisation propose une première découverte des différents champs et métiers liés à la création graphique et numérique. Les étudiants explorent la diversité des pratiques, des contextes et des structures dans lesquels les designers peuvent évoluer. Cet enseignement leur permet de mieux comprendre les réalités professionnelles du secteur, d'identifier les rôles et les environnements possibles, et de commencer à situer leur propre intérêt au sein de cet écosystème.

Activités : Découverte des métiers du design, visites d'entreprises et studios, conférences, rencontres avec des professionnels, ateliers d'orientation et réflexion sur les parcours possibles.

Évaluation : Rapports de visite, compte rendu d'entretiens professionnels, participation aux ateliers, exercices pratiques de mise en situation.



DNMADE 1



SEMESTRE 2

UE5 - HUMANITÉS ET CULTURE

EC 5.1 HUMANITÉS

Au deuxième semestre, les étudiants approfondissent leur connaissance des contextes historiques et culturels du design. Ils analysent des œuvres et des objets dans leur époque et leur contexte social, et commencent à développer leur capacité à argumenter et à rédiger des analyses critiques. Ce travail permet de relier la pratique artistique aux enjeux culturels et à la réflexion sur les usages et les publics.

Activités : Cours magistraux et travaux de groupe.

Évaluation : Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances

EC 5.2 CULTURE

Au deuxième semestre, les étudiants approfondissent leur compréhension des mouvements artistiques et des contextes culturels propres à chaque discipline. Ils analysent des œuvres et objets dans leur époque et leur contexte social, tout en apprenant à comparer des approches variées entre design numérique, objet et verrerie. Cette démarche favorise l'esprit critique et la capacité à argumenter sur les choix formels et conceptuels.

Activités : Cours magistraux et travaux de groupe.

Évaluation : Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances

UE6 - MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 6.1 OUTILS D'EXPRESSION & L'EXPLORATION

Au semestre suivant, le cours d'outils d'expression et d'exploration s'enrichit par l'expérimentation de techniques d'impression manuelles, permettant d'explorer la matière, la texture et les effets de reproduction. Les étudiants développent également des projets hybrides en associant productions manuelles et outils numériques, créant un dialogue entre gestes artisanaux et procédés digitaux. Cette complémentarité encourage l'expérimentation, ouvre de nouvelles pistes créatives et approfondit la compréhension des interactions entre supports physiques et environnements numériques.

Activités : Ateliers d'expérimentation autour des techniques d'impression manuelles et des pratiques graphiques hybrides, associant productions artisanales et outils numériques. Exploration et appropriation de différents médiums plastiques, graphiques et numériques à travers des exercices dirigés et des projets personnels. Développement d'une démarche créative articulant recherche, expérimentation et production. Réinvestissement des acquis dans des projets appliqués en lien avec les enseignements pratiques et professionnels. Mise en place d'une réflexion personnelle à travers l'élaboration de problématiques et l'apprentissage de la communication visuelle des

intentions. Enrichissement de la culture visuelle et artistique par des recherches, analyses de références et visites.

Évaluation : Carnet de recherche et de croquis témoignant du processus créatif et expérimental. Dossiers visuels comprenant essais, productions imprimées, compositions hybrides et maquettes. Réalisations graphiques et plastiques finalisées. Travaux de recherche iconographique et références analysées. Présentations orales des démarches et des productions. Évaluation de la capacité d'expérimentation, de la cohérence de la démarche, de l'engagement dans le processus de création et de la qualité des réalisations.

EC 6.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

L'enseignement s'oriente vers les thématiques contemporaines du numérique, en abordant les enjeux, les usages et les évolutions technologiques actuelles. Ces notions sont explorées à travers des travaux pratiques, qui permettent d'expérimenter concrètement différents outils, langages et dispositifs numériques. Cette approche favorise la compréhension des technologies par la pratique, tout en développant une capacité d'analyse et d'adaptation face aux mutations constantes du design numérique.

Activités : Cours magistraux et travaux de groupe.

Évaluation : Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances

EC 6.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Au semestre 2, les étudiants approfondissent leur maîtrise des logiciels de création graphique de Adobe à travers une pratique régulière. Après quelques exercices guidés, l'accent est mis sur la réalisation de micro-projets qui leur permettent de manipuler les outils dans des situations concrètes. Les étudiants bénéficient d'un accompagnement individualisé, adapté à leurs besoins et à leurs éventuelles difficultés, afin de consolider leurs acquis et de gagner en autonomie. L'objectif est qu'à la fin de l'année, ils disposent d'une bonne maîtrise des principaux logiciels de création graphique et d'une première approche des outils liés à la vidéo, constituant une base solide pour la suite de leur formation.

Activités : Tutoriels et expérimentation des logiciels de PAO (Photoshop, Illustrator, Indesign).

Évaluation : Prototypage via des logiciels de PAO.

EC 6.4 LANGUES VIVANTES

Les activités du deuxième semestre visent à approfondir la compétence linguistique et culturelle des étudiants dans le champ du design anglophone à travers l'exploration des grands courants, figures et styles (Arts & Crafts, Bauhaus, design industriel, etc.) dans le monde anglophone. Le domaine de la photographie et différents concepts tels que l'originalité, l'innovation, la créativité, le plagiat sont aussi exploités. Le stage des étudiants fait l'objet d'une activité orale en interaction. Les apprentissages mobilisent aussi la lecture, l'expression orale en continu, la rédaction des analyses et comparaisons, afin de développer un discours clair, structuré et pertinent autour des contenus abordés.

Activités : Travail sur la compréhension orale et écrite, mises en situation professionnelles et académiques, simulations de présentations et échanges interactifs.

Évaluation : Contrôles de connaissances et de compétences en cours de formation, restitution sous forme de fiches de réflexion, de dissertations, évaluation orale (expression orale en continu et/ou en interaction). Participation active en cours valorisée.

EC 6.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

Ce module propose une introduction à l'économie d'entreprise en s'appuyant sur l'analyse du fonctionnement global de l'organisation. Il permet d'identifier les principales fonctions de l'entreprise — comptabilité, finance, ressources humaines et marketing — et de comprendre leurs interactions. Les étudiants sont également initiés aux notions clés de management et de stratégie d'entreprise, afin d'appréhender les processus de décision et de pilotage. Enfin, le module développe une approche méthodologique du diagnostic de l'environnement de l'entreprise, incluant l'étude du marché, du positionnement, de la concurrence, ainsi que des relations avec les clients et les fournisseurs.

Activités : Cours magistraux, travaux de groupe

Évaluation : Travaux de groupe, travaux individuels, contrôles de connaissances

UE7 - ATELIERS DE CRÉATION

EC 7.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

Au deuxième semestre, les étudiants approfondissent leurs connaissances en conception numérique. Ils expérimentent la création de premiers prototypes d'applications, sites web et interfaces interactives, en intégrant les notions de navigation, d'ergonomie et d'expérience utilisateur. Le cours introduit également des outils liés à la vidéo, à l'identité visuelle et aux bases de la communication imprimée, pour enrichir la palette de compétences techniques et développer la capacité à adapter les solutions aux différents supports numériques et graphiques.

Activités : Réalisation de prototypes d'applications, sites web et interfaces interactives, exercices sur navigation et ergonomie, ateliers vidéo et identité visuelle, mise en pratique de la communication imprimée.

Évaluation : Prototypes et travaux pratiques, restitution orale et visuelle, exercices évalués, dossiers de conception.

EC 7.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET

Au deuxième semestre, les étudiants appliquent leurs compétences à des projets plus aboutis et variés. Ils réalisent des prototypes interactifs, travaillent sur la vidéo, l'identité visuelle et les supports imprimés, et expérimentent la mise en forme de leurs idées pour différents contextes. Le cours met l'accent sur la structuration des projets et la rigueur dans la réalisation, tout en favorisant l'autonomie et la capacité à produire des projets cohérents et communicables.

Activités : Projets individuels et collectifs, réalisation de prototypes interactifs et supports visuels variés, intégration de l'identité visuelle et de la vidéo, expérimentations sur différents formats et contextes.

Évaluation : Projets réalisés, prototypes, présentations orales et visuelles, dossiers de conception, évaluation de la structuration et de la cohérence des réalisations.

EC 7.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Au deuxième semestre, les étudiants approfondissent leurs compétences en communication visuelle et orale. Ils commencent à préparer des présentations plus complètes pour un public type "client", à travailler sur la scénographie de leurs projets et à créer des supports de communication adaptés (diaporamas, moodboards, images de synthèse). L'accent est mis sur la clarté du message, la cohérence visuelle et la structuration des présentations.

Activités : Préparation de présentations complètes pour un public type client, création de supports visuels (diaporamas, moodboards, images de synthèse), ateliers de scénographie et restitution.

Évaluation : Exercices pratiques évalués, supports visuels, présentations orales et écrites, qualité et cohérence du message.

UE8 - PROFESSIONNALISATION

EC 8 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

Au semestre 2, les étudiants sont accompagnés dans leur recherche de stage : une première immersion de deux semaines dans un contexte professionnel. Ils apprennent à identifier des structures, à prendre contact et à présenter leur profil à travers leurs premiers outils de candidature. Le stage leur permet de découvrir concrètement un environnement de travail et d'observer les réalités du métier. À leur retour, un temps d'analyse et d'échange est consacré à l'expérience vécue, afin de prendre du recul, de partager leurs observations et de nourrir leur réflexion sur leur parcours et leur orientation.

Activités : Identification et prise de contact avec des structures, préparation des outils de candidature, immersion de deux semaines en stage, analyses et échanges sur l'expérience vécue.

Évaluation : Comptes rendus écrits, présentations orales, participation et implication dans les ateliers de retour d'expérience.



DNMADE 2



SEMESTRE 3

UE9 – HUMANITÉS ET CULTURE

EC 9.1 HUMANITÉS

Le troisième semestre met l'accent sur les théories contemporaines du design et de la création. Les étudiants abordent des questions liées aux usages, à l'éthique, à la durabilité et à la société numérique. L'objectif est de développer une compréhension des enjeux actuels, afin de nourrir leur réflexion critique et de positionner leur pratique dans un contexte élargi, national et international.

Activités : Cours magistraux et travaux de groupe.

Évaluation : Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances.

EC 9.2 CULTURE

Le troisième semestre met l'accent sur les problématiques contemporaines et la transversalité entre disciplines. Les étudiants explorent des questions comme la durabilité, l'innovation, les nouvelles pratiques numériques et artisanales, et l'impact social et culturel du design. L'objectif est de nourrir la réflexion créative en croisant les approches numériques, objets et verriers, et de développer une compréhension des enjeux actuels du secteur.

Activités : Cours magistraux et travaux de groupe.

Évaluation : Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances.

UE10 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 10.1 OUTILS D'EXPRESSION & L'EXPLORATION

Au semestre 3, le cours d'outils d'expression et d'exploration met l'accent sur le développement d'une expressivité personnelle et d'un langage graphique singulier. À travers des recherches visuelles et des expérimentations plastiques, les étudiants affinent leurs intentions et enrichissent leurs moyens d'expression. Ces explorations viennent nourrir les projets menés dans les ateliers professionnels, en apportant une dimension sensible, conceptuelle et formelle essentielle à la conception en design numérique.

Activités : Ateliers d'expérimentation plastique et graphique, recherches visuelles personnelles, explorations de styles et techniques variées, production de carnets visuels et supports conceptuels, enrichissement culturel par visites et analyses.

Évaluation : Carnets de croquis, dossiers visuels et maquettes, illustrations, présentations orales, propositions volumiques.

EC 10.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

Au semestre 3, l'approfondissement se poursuit à travers l'exploration de nouveaux thèmes liés au design numérique. Les étudiants expérimentent différentes

technologies, testent des outils émergents et analysent leurs impacts sur les usages et les formes de création. Parallèlement, ils questionnent les tendances visuelles contemporaines, en développant un regard critique sur les esthétiques actuelles et leurs implications culturelles, sociales et techniques. Cette démarche permet d'affiner leur positionnement créatif tout en consolidant leurs compétences conceptuelles et pratiques.

Activités : Travaux pratiques sur dispositifs numériques et outils émergents, expérimentations technologiques, analyses critiques des tendances visuelles et des impacts sociaux et culturels des technologies, ateliers en groupe ou individuels.

Évaluation : Travaux pratiques, rapports d'expérimentation, exercices évalués, exposés ou présentations orales.

EC 10.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Au semestre 3, les étudiants découvrent de nouveaux outils de création numérique, notamment des logiciels dédiés à la conception d'interfaces et au prototypage, comme ceux développés par Figma et Adobe. Ils approfondissent également leur maîtrise des outils liés à la vidéo et au prototypage, afin de concevoir des projets interactifs et dynamiques. En parallèle, des apports spécifiques sont proposés sur les logiciels de création graphique déjà abordés les semestres précédents, permettant de découvrir des fonctionnalités plus avancées et d'affiner leurs méthodes de production. L'objectif est de renforcer leur autonomie et leur polyvalence dans l'utilisation des outils numériques.

Activités : Découverte et maîtrise de logiciels de création graphique et de prototypage (Adobe, Figma), exercices guidés, micro-projets, ateliers vidéo, accompagnement individualisé pour consolider la maîtrise des outils et renforcer l'autonomie.

Évaluation : Prototypes numériques, micro-projets, exercices pratiques, restitutions visuelles et orales.

EC 10.4 LANGUES VIVANTES

L'objectif de ce semestre est de faire de l'anglais un véritable outil de communication et de valorisation du projet créatif. Il relie la pratique linguistique aux réalisations concrètes des étudiants en DN MADE, afin de renforcer l'aisance à l'oral et la capacité à présenter un travail de design dans un contexte international. Les étudiants s'entraînent à décrire le contexte, l'intention et le processus de conception ; à utiliser le vocabulaire spécifique à la spécialité (produit, matériaux, numérique). initiation aux formats professionnels du design (briefs, calls for project, specifications), en travaillant la précision et la clarté du langage.

Activités : Travail sur la compréhension orale et écrite, mises en situation professionnelles et académiques, simulations de présentations et échanges interactifs.

Évaluation : Contrôles de connaissances et de compétences en cours de formation, restitution sous forme de fiches de réflexion, de dissertations, évaluation orale (expression orale en continu et/ou en interaction). Participation active en cours valorisée.

UE11 - ATELIERS DE CRÉATION

EC 11.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

Ce cours accompagne les étudiants dans l'acquisition et la maîtrise des compétences techniques nécessaires à la réalisation de projets visuels et interactifs. Au semestre 3, l'accent est mis sur la didactique visuelle et les dispositifs numériques interactifs, afin de développer la capacité à concevoir des contenus clairs et

compréhensibles pour différents publics. Les étudiants expérimentent différentes techniques et outils, combinant pratique et méthodologie, pour renforcer leur autonomie et leur polyvalence dans des contextes professionnels.

Activités : Ateliers sur la didactique visuelle et les dispositifs numériques interactifs, expérimentations de techniques et outils variés, projets pratiques, exercices de mise en forme et de communication visuelle, dossiers de conception.

Évaluation : Prototypes et travaux pratiques, exercices évalués, présentations orales et visuelles, dossiers de conception.

EC 11.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET

Ce cours se concentre sur la concrétisation de projets en lien avec les enseignements de techniques et savoir-faire. Les étudiants appliquent leurs compétences à des réalisations concrètes, intégrant la didactique visuelle et les dispositifs interactifs à travers des projets pratiques. Ils apprennent à structurer, prototyper et présenter leurs travaux, en articulant réflexion, créativité et rigueur professionnelle. L'objectif est de développer leur autonomie et leur capacité à produire des projets fonctionnels et adaptés à des usages réels.

Activités : Projets individuels et collectifs, structuration de projets, prototypage, réalisation concrète de dispositifs interactifs, intégration de la réflexion et de la créativité dans des projets applicables.

Évaluation : Projets réalisés, prototypes, présentations orales et visuelles, cohérence et qualité de la réalisation, dossiers de conception.

EC 11.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Le troisième semestre met l'accent sur la valorisation des projets à travers différents médias. Les étudiants apprennent à photographier leurs travaux, à rédiger des textes d'accompagnement plus détaillés et à préparer des présentations orales plus formelles. L'objectif est de renforcer l'aisance dans la médiation de projet et de développer la capacité à convaincre un jury ou un interlocuteur professionnel, tout en réfléchissant à la mise en valeur de leur démarche créative.

Activités : Photographie des travaux, rédaction de textes d'accompagnement, préparation de présentations orales, ateliers de scénographie, création de supports visuels adaptés aux publics et aux contextes professionnels.

Évaluation : Exercices pratiques évalués, supports visuels, présentations orales et écrites, qualité et clarté du message.

EC 11.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

Ce cours accompagne les étudiants dans la mise en pratique de leur démarche de recherche en lien avec un projet concret. Chaque étudiant choisit une entreprise et mène une étude de terrain afin de définir une problématique pertinente, à laquelle il répondra par un projet de design. Le cours combine des méthodologies communes, pour structurer l'analyse et la réflexion, et des entretiens individuels avec le référent, afin de guider chaque étudiant dans la réalisation de son projet autonomie. L'objectif est de développer à la fois l'esprit critique, la rigueur méthodologique et la capacité à articuler recherche et pratique créative.

Activités : Choix d'une entreprise partenaire, étude de terrain, définition d'une problématique, élaboration d'un projet autonomie, entretiens individuels, mise en application des méthodologies de recherche et de conception.

Évaluation : Travaux pratiques évalués, rapports de recherche, prototypage, restitutions orales et visuelles.

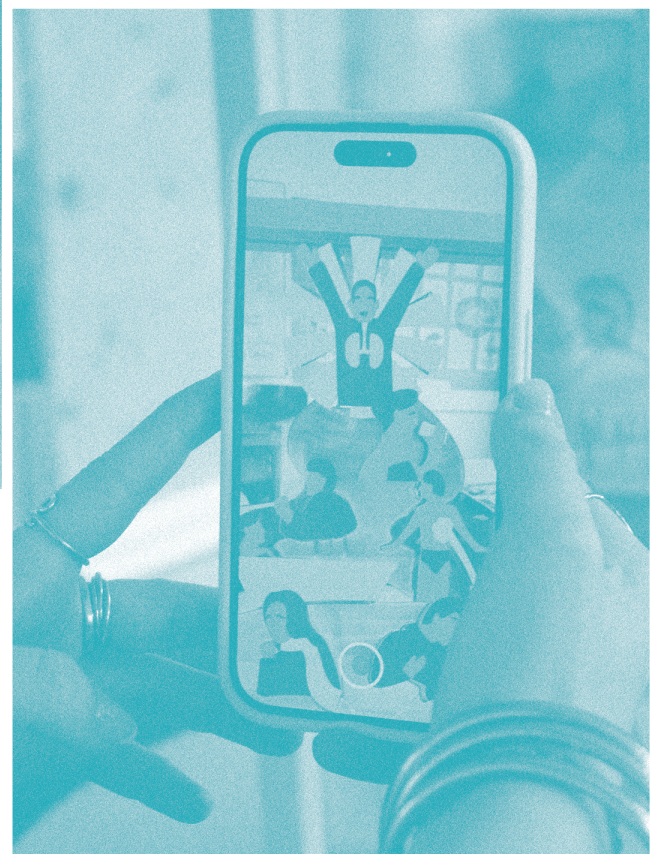
UE12 – PROFESSIONNALISATION

EC 12 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

Au semestre 3, les étudiants sont accompagnés dans la recherche de leur stage long, d'une durée de 12 semaines. Ils développent leurs outils de candidature en travaillant leur portfolio, leur CV et leur lettre de motivation, et se préparent aux entretiens grâce à des méthodologies adaptées et des échanges individualisés. Des entretiens individuels permettent de faire le point sur leur positionnement et leurs objectifs. En parallèle, le cours aborde les postures professionnelles attendues en entreprise, notamment dans le travail en équipe, la communication et la présentation de projets, afin de préparer les étudiants à s'inscrire de manière juste et autonome dans un contexte professionnel.

Activités : Recherche de stage long (12 semaines), développement des outils de candidature (CV, portfolio, lettre de motivation), préparation aux entretiens, échanges et suivi individualisé, analyse des postures professionnelles et travail en équipe.

Évaluation : Comptes rendus écrits, présentations orales, participation et implication dans les ateliers et entretiens de suivi.



DNMADE 2



SEMESTRE 4

UE13 - HUMANITÉS ET CULTURE

EC 13.1 HUMANITÉS

Au quatrième semestre, les humanités se mettent au service de la pratique. Les étudiants analysent des cas concrets et des projets de design contemporains, et mettent en lien théorie et pratique. Ils apprennent à argumenter et à justifier leurs choix de conception, en intégrant des références historiques, culturelles et sociétales dans leurs projets. Cette approche renforce leur capacité à produire un travail réfléchi et pertinent.

Activités : Cours magistraux et travaux de groupe.

Évaluation : Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances.

EC 13.2 CULTURE

Au quatrième semestre, les étudiants appliquent les références culturelles à des études de cas et à des projets interdisciplinaires. Ils apprennent à analyser et à mettre en dialogue les différentes pratiques, à comparer les méthodologies et à argumenter leurs choix esthétiques ou conceptuels. Cette approche renforce leur capacité à situer leur travail dans un cadre culturel et professionnel plus large, tout en valorisant la diversité des pratiques.

Activités : Cours magistraux et travaux de groupe.

Évaluation : Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances.

UE14 - MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 14.1 OUTILS D'EXPRESSION & L'EXPLORATION

Au semestre 4, les étudiants continuent de développer leur écriture personnelle et apprennent à produire des images qui ont du sens et racontent des idées de manière claire. Ils explorent différentes approches numériques et expérimentent des façons variées de créer et de mettre en forme leurs projets. En parallèle, ils observent et questionnent les pratiques visuelles actuelles, en affinant leur regard critique sur les aspects culturels, sociaux et techniques de l'image. Cette approche leur permet de consolider leur posture créative tout en enrichissant leurs compétences conceptuelles et pratiques.

Activités : Ateliers pratiques de création visuelle et graphique, expérimentations numériques et multimédias, production d'images et supports visuels signifiants, analyses critiques des pratiques actuelles, visites et enrichissement culturel.

Évaluation : Exercices pratiques, carnets de croquis, dossiers visuels, illustrations, présentations orales.

EC 14.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

Au semestre 4, l'enseignement accompagne la définition du thème de mémoire,

en guidant les étudiants dans la construction d'une réflexion personnelle liée au design numérique. Les méthodologies de recherche sont approfondies, notamment l'élaboration d'un plan, la formulation d'une problématique et l'analyse de références pertinentes. Ce travail s'appuie sur des recherches documentaires, des lectures et une veille ciblée, permettant de structurer une pensée critique et de poser les bases du mémoire en lien avec les centres d'intérêt et le positionnement de chacun.

Activités : Travaux dirigés et recherche documentaire, construction de réflexion personnelle, élaboration d'un plan de projet, formulation d'une problématique, veille et analyse de références pertinentes.

Évaluation : Exercices pratiques, dossiers de recherche, compte rendus, présentations orales.

EC 14.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Au semestre 4, les étudiants poursuivent le développement de leurs compétences en explorant notamment les outils dédiés à l'animation 2D, afin de donner une dimension temporelle et expressive à leurs projets. Ils continuent également d'approfondir leur maîtrise des logiciels de création graphique à travers des apports ciblés et des usages adaptés à leurs projets. Si le temps le permet, une introduction théorique aux langages de programmation HTML et CSS est proposée, afin de sensibiliser les étudiants aux logiques fondamentales de la création pour le web. Cet ensemble de compétences leur permet d'élargir leur champ d'action et de mieux articuler création graphique et environnements numériques.

Activités : Ateliers sur animation 2D, approfondissement des logiciels de création graphique (Adobe), micro-projets pratiques, introduction théorique au HTML/CSS, expérimentation des outils numériques adaptés aux projets.

Évaluation : Prototypes numériques, projets pratiques, restitutions visuelles et orales, exercices évalués.

EC 14.4 LANGUES VIVANTES

Les activités de ce semestre placent l'anglais au service de la réflexion critique et de la communication professionnelle. Les étudiants y développent leur capacité à argumenter, à débattre et à exprimer une position nuancée sur les grands enjeux du design contemporain, tout en se préparant à des contextes réels de communication dans le monde du travail ou de la création. On vise l'enrichissement lexical et conceptuel autour de la durabilité, de l'éthique, de l'innovation et du "defuturing", à travers des articles, études de cas et supports vidéo.

Activités : Travail sur la compréhension orale et écrite, mises en situation professionnelles et académiques, simulations de présentations et échanges interactifs.

Évaluation : Contrôles de connaissances et de compétences en cours de formation, restitution sous forme de fiches de réflexion, de dissertations, évaluation orale (expression orale en continu et/ou en interaction). Participation active en cours valorisée.

EC 14.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

Ce module est orienté vers l'acquisition des principales notions juridiques indispensables à la compréhension du cadre légal de l'entreprise. Il aborde les différentes structures juridiques, leur fonctionnement et les modalités de changement de structure au cours de la vie de l'organisation.

Les étudiants sont initiés aux fondamentaux du droit des obligations à travers l'étude des contrats et du contrat de travail.

Enfin, le module traite des enjeux juridiques liés à l'innovation, en mettant l'accent sur le droit de propriété intellectuelle et la protection des créations.

Activités : Cours magistraux, travaux de groupe

Évaluation : Travaux de groupe, travaux individuels, contrôles de connaissances

UE15 – ATELIERS DE CRÉATION

EC 15.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

Ce cours vise à consolider les compétences techniques et pratiques des étudiants pour la réalisation de projets numériques et interactifs. Au semestre 4, l'accent est mis sur les dispositifs numériques interactifs, afin de leur permettre de concevoir des contenus clairs et compréhensibles pour différents publics. Les étudiants expérimentent des outils et techniques variés, appliqués aux projets menés avec les partenaires, renforçant leur autonomie, leur polyvalence et leur capacité à produire des solutions adaptées aux usages professionnels.

Activités : Ateliers sur dispositifs numériques interactifs, exploration de techniques et outils variés, projets pratiques avec partenaires, exercices de structuration et de communication visuelle, dossiers de conception.

Évaluation : Exercices pratiques, prototypes, travaux évalués, présentations orales et visuelles, dossiers de conception.

EC 15.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET

Ce cours permet aux étudiants de concrétiser les compétences acquises en techniques et savoir-faire à travers la réalisation de projets pratiques. Ils appliquent leurs connaissances à la conception, au prototypage et à la présentation de dispositifs interactifs et de médiation numérique, intégrant la didactique visuelle et les exigences du contexte professionnel. L'objectif est de développer la capacité à produire des projets fonctionnels, à structurer un processus créatif et à répondre aux besoins réels de partenaires.

Activités : Projets individuels et collectifs, conception et prototypage de dispositifs interactifs et de médiation numérique, intégration de la didactique visuelle, mise en application des compétences techniques dans des projets concrets, dossiers de conception.

Évaluation : Projets réalisés, prototypes, présentations orales et visuelles, évaluation de la rigueur et de la structuration des réalisations, dossiers de conception..

EC 15.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Ce semestre permet aux étudiants de perfectionner leurs compétences en médiation et valorisation de projets. Ils travaillent sur des présentations complexes, la rédaction de textes d'intention plus structurés, la production de supports visuels et la scénographie de leurs travaux pour différents publics. L'objectif est de renforcer leur aisance à communiquer et à défendre leurs idées dans des contextes professionnels ou académiques variés, tout en consolidant leur maîtrise des techniques de présentation et de médiation.

Activités : Réalisation de présentations complexes, rédaction de textes d'intention, production de supports visuels, scénographie des projets, ateliers de médiation et de valorisation pour différents publics.

Évaluation : Exercices pratiques, supports visuels, présentations orales et écrites, évaluation de la clarté et de la cohérence du message.

EC 15.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

Ce cours accompagne les étudiants dans la conduite de projets de médiation numérique en contexte professionnel. Les projets réalisés ce semestre sont menés avec des partenaires réels : chaque étudiant commence par une visite ou rencontre

du partenaire, réalise une étude de terrain, produit un cahier d'idées, développe un prototype et prépare une présentation client. Le cours combine des méthodologies communes pour structurer la recherche et des entretiens individuels pour accompagner la réflexion et le suivi de projet. L'objectif est de développer la rigueur méthodologique, l'autonomie et la capacité à articuler recherche et pratique créative.

Activités : Rencontres avec partenaires réels, visites et études de terrain, réalisation de cahiers d'idées, prototypage, préparation et restitution pour un public type client, entretiens individuels et méthodologies communes pour structurer la recherche.

Évaluation : Exercices pratiques, rapports d'étude, prototypage, restitutions orales et visuelles, évaluation de l'autonomie et de la rigueur méthodologique.

UE16 - PROFESSIONNALISATION

EC 16 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

Au semestre 4, les étudiants finalisent leur recherche de stage long et consolident leurs outils de candidature si nécessaire. L'enseignement les accompagne également dans la préparation des éléments nécessaires à la réalisation de leur rapport de stage. Ils sont invités à réfléchir aux objectifs de cette immersion, aux méthodes d'observation et de collecte d'informations, ainsi qu'à la manière d'analyser et de restituer leur expérience. Cette préparation leur permet d'aborder le stage avec un cadre clair et de tirer pleinement parti de cette étape importante de leur formation.

Activités : Finalisation de la recherche de stage long, consolidation des outils de candidature (CV, portfolio, lettre de motivation), préparation à la rédaction du rapport de stage, analyse et restitution de l'expérience, suivi individualisé des objectifs et méthodes.

Évaluation : Comptes rendus écrits, présentations orales, participation et implication dans les ateliers de suivi.



DNMADE 3



SEMESTRE 5

UE17 - HUMANITÉS ET CULTURE

EC 17.1 HUMANITÉS

Ce semestre invite les étudiants à approfondir leur compréhension des enjeux culturels, sociaux et éthiques contemporains liés au design. Ils explorent des thématiques telles que les nouvelles pratiques artistiques, les usages numériques, la durabilité, l'inclusion et les transformations sociétales. L'objectif est de développer leur capacité à analyser, comparer et critiquer des œuvres et pratiques actuelles, tout en nourrissant leur réflexion créative avec des perspectives culturelles et théoriques variées.

Activités : Cours magistraux et travaux de groupe.

Évaluation : Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances.

EC 17.2 CULTURE

Le cinquième semestre invite les étudiants à approfondir leur connaissance des enjeux culturels et artistiques actuels, en explorant des pratiques variées et transversales. Ils étudient l'innovation, les expérimentations numériques, artisanales et verrières, ainsi que les transformations sociales et culturelles qui influencent la création. L'objectif est de développer leur capacité à analyser et à comparer des pratiques diverses, tout en nourrissant leur sens critique et leur ouverture culturelle.

Activités : Cours magistraux et travaux de groupe.

Évaluation : Exposés, travaux de groupe, contrôles de connaissances.

UE18 - MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 18.1 OUTILS D'EXPRESSION & L'EXPLORATION

Au semestre 5, les étudiants poursuivent leur travail autour de leur thème personnel de mémoire en explorant de manière graphique et plastique différentes pistes visuelles. L'objectif est de mener une recherche approfondie et de réaliser un échantillonnage de solutions visuelles, afin de tester des formes, des compositions et des approches variées en lien avec leur projet. Cette démarche expérimentale permet de préciser leur langage visuel et d'alimenter la réflexion qui nourrira leur mémoire ainsi que le futur projet MADE.

Activités : Ateliers pratiques pour explorer graphiquement et plastiquement différentes pistes visuelles liées au thème personnel de mémoire, production d'échantillons et prototypes, expérimentations de formes, compositions et approches visuelles variées, échanges critiques et réflexions sur le langage visuel.

Évaluation : Exercices pratiques, carnets visuels, prototypes, présentations orales et écrites.

EC 18.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

Ce cours propose aux étudiants une série d'apports variés et modulables, en lien avec les métiers du design numérique, qui viennent offrir une respiration par rapport au travail plus théorique du mémoire. Les étudiants explorent différentes pratiques et techniques à travers des ateliers ponctuels : motion design, impression en sérigraphie, dessin de caractères typographiques, création d'identités visuelles personnelles, portraits photographiques professionnels, et bien d'autres. L'objectif est d'enrichir leur culture technique et créative, de stimuler l'expérimentation et la polyvalence, tout en gardant la liberté d'explorer des pratiques diverses adaptées à leur projet personnel ou à leurs intérêts professionnels.

Activités : Workshops modulables en motion design, sérigraphie, typographie, identité visuelle personnelle, portraits photographiques professionnels, expérimentations libres et guidées sur divers supports, analyses et retours collectifs.

Évaluation : Prototypes et productions expérimentales, dossiers visuels, présentation des réalisations, évaluation de la créativité et de l'adaptabilité.

EC 18.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Au semestre 5, le cours d'outils et langages numériques accompagne les étudiants dans la mise en œuvre d'expérimentations en lien avec les notions développées dans leur mémoire. Ces explorations, qu'elles soient graphiques ou technologiques, permettent de tester des hypothèses, de valider des pistes de réflexion et d'explorer différentes possibilités de mise en forme. Elles constituent une étape essentielle pour faire le lien entre la recherche théorique et la pratique, et pour commencer à envisager des orientations concrètes dans le cadre du projet de diplôme.

Activités : Expérimentations numériques et graphiques liées au mémoire, mise en pratique de concepts théoriques, prototypage interactif, tests et validation de pistes visuelles et fonctionnelles, accompagnement individualisé pour orienter les solutions créatives.

Évaluation : Prototypes numériques, micro-projets, restitutions orales et visuelles, exercices pratiques évalués.

EC 18.4 LANGUES VIVANTES

Ce module accompagne les étudiants dans les dernières étapes de leur formation en intégrant la langue anglaise à la préparation de l'abstract en lien avec leur mémoire. Il vise le perfectionnement linguistique, la précision du discours professionnel et l'autonomie dans la présentation orale et écrite des travaux de design. Les étudiants s'entraînent à présenter clairement un concept, un processus et un positionnement critique et ils sont entraînés à des lectures guidées et discussions autour d'articles, de manifestes ou d'interviews de designers afin d'enrichir la réflexion et le vocabulaire argumentatif.

Activités : Travail sur la compréhension orale et écrite, mises en situation professionnelles et académiques, simulations de présentations et échanges interactifs.

Évaluation : Contrôles de connaissances et de compétences en cours de formation, restitution sous forme de fiches de réflexion, de dissertations, évaluation orale (expression orale en continu et/ou en interaction). Participation active en cours valorisée.

UE19 - ATELIERS DE CRÉATION

EC 19.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

Ce cours accompagne les étudiants dans le développement des compétences techniques nécessaires à la réalisation de leurs projets et à la rédaction de leur mémoire

MADE. Il combine l'apprentissage et la maîtrise d'outils numériques (UI, UX, médiation interactive) avec des méthodes de recherche, d'analyse et de documentation propres à la réflexion académique. Les étudiants explorent différentes techniques et procédés pour structurer, prototyper et expérimenter des solutions créatives, en s'appuyant à la fois sur leurs travaux de mémoire et sur des projets réalisés pour des partenaires réels.

Activités : Ateliers de maîtrise des outils numériques (UI, UX, médiation interactive), méthodes de recherche et documentation, expérimentation de techniques pour structurer, prototyper et documenter des solutions créatives, réalisation de projets en partenariat réel.

Évaluation : Exercices pratiques, prototypes, dossiers de documentation, évaluations orales et visuelles.

EC 19.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET

Ce cours se concentre sur la concrétisation des idées développées dans le mémoire et sur les projets en commande réelle. Les étudiants appliquent les techniques acquises pour concevoir, prototyper et finaliser des productions en UI, UX ou médiation numérique. Ils apprennent à articuler la réflexion théorique et la pratique professionnelle, en intégrant les contraintes de production, de temps et de collaboration avec des partenaires externes. L'objectif est de développer à la fois la rigueur méthodologique et la capacité à produire des projets créatifs, fonctionnels et adaptés à un contexte réel.

Activités : Conception, prototypage et finalisation de productions en UI, UX ou médiation numérique, application des techniques sur projets réels et théoriques, gestion des contraintes de production et de temps, collaboration avec partenaires externes.

Évaluation : Projets réalisés, prototypes fonctionnels, restitutions orales et visuelles, évaluation de la rigueur et de l'autonomie.

EC 19.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Au semestre 5, le cours de communication et médiation du projet accompagne les étudiants dans la réalisation d'un objet éditorial lié à leur rapport de stage. En parallèle, ils sont guidés dans la conception et la mise en page de l'objet d'édition associé à leur mémoire. Cet enseignement permet de revoir et d'approfondir des notions essentielles telles que la composition, le rapport entre texte et image, ainsi que la hiérarchisation de l'information. Des apports techniques complètent cette approche, notamment sur l'utilisation des logiciels de publication assistée par ordinateur, le choix des papiers, et les différents procédés d'impression et de reliure, afin de permettre aux étudiants de concevoir des objets éditoriaux cohérents, lisibles et adaptés à leurs intentions.

Activités : Réalisation d'objets éditoriaux liés au mémoire et au rapport de stage, conception et mise en page, création de supports visuels et rédactionnels, ateliers sur logiciels PAO et techniques d'impression, choix de matériaux et procédés adaptés.

Évaluation : Supports éditoriaux, présentations orales et visuelles, qualité de la médiation et cohérence visuelle.

EC 19.4 DÉMARCHE DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

Ce cours accompagne les étudiants dans la préparation de leur mémoire en lien avec leur pratique de projet. Il permet d'aborder toutes les méthodologies liées à l'écriture d'un mémoire, à la recherche documentaire et à l'analyse critique. Les séances combinent des temps communs, pour travailler les concepts et les méthodes, et des entretiens individuels avec le référent mémoire, afin de guider chaque étudiant dans la construction et la formalisation de son projet de recherche.

Activités : Ateliers méthodologiques, recherches documentaires, analyse critique, temps

communs et entretiens individuels avec le référent mémoire, construction et formalisation du projet de recherche, suivi et validation des hypothèses.

Évaluation : Rapports de recherche, comptes rendus, restitutions orales, évaluation de la rigueur méthodologique et de la qualité analytique.

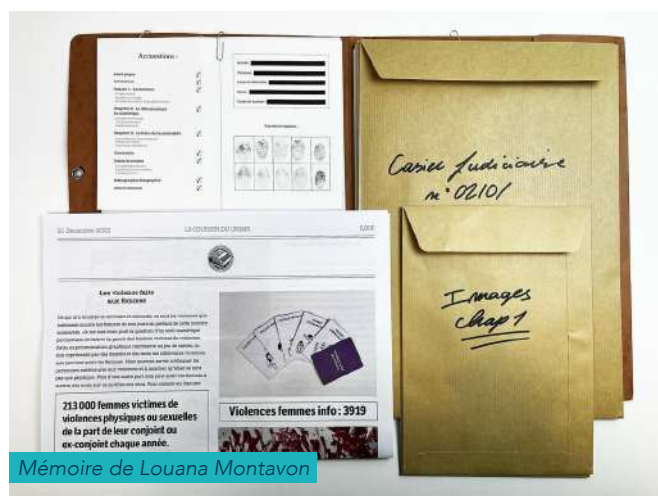
UE20 – PROFESSIONNALISATION

EC 20 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

Au semestre 5, le cours de professionnalisation accompagne les étudiants dans leurs premières réflexions sur l'après-diplôme et leur orientation future. Ils commencent à structurer leurs outils de présentation, notamment leur portfolio, leur CV et leur lettre de motivation, afin de valoriser leur parcours et leurs projets. Des entretiens individuels permettent de faire le point sur leur positionnement, d'identifier leurs centres d'intérêt et d'explorer les différentes possibilités de poursuite d'études en lien avec leur profil et leurs aspirations.

Activités : Ateliers sur la préparation du portfolio, CV, lettre de motivation, accompagnement individualisé pour identifier les axes de poursuite d'études ou insertion professionnelle, échanges sur les projets et expériences passées pour construire un positionnement cohérent.

Évaluation : Supports de candidature (portfolio, CV, lettre), comptes rendus, présentations orales, évaluation de la pertinence et de la qualité des outils produits.



DNMADE 3



SEMESTRE 6

UE21 – HUMANITÉS ET CULTURE

EC 21.1 HUMANITÉS

Le dernier semestre se concentre sur la communication et la médiation des savoirs en design. Les étudiants travaillent sur la manière de présenter des idées, de contextualiser des œuvres ou des projets, et de partager leurs analyses avec différents publics. Ils explorent la rédaction de textes critiques, la scénographie de contenus et la mise en valeur d'informations culturelles ou artistiques. L'objectif est de renforcer l'autonomie intellectuelle, la capacité à argumenter et à transmettre des connaissances dans un cadre professionnel ou académique.

Activités : Analyse de projets contemporains, lectures critiques, ateliers de rédaction de textes analytiques et synthèses, débats en groupe sur enjeux culturels et éthiques, études de scénographies et médiations existantes, mise en contexte historique et artistique de projets personnels.

Évaluation : Exposés individuels et collectifs, comptes rendus écrits, analyses critiques, participation aux débats et travaux de groupe.

EC 21.2 CULTURE

Le dernier semestre met l'accent sur la communication et la médiation des connaissances culturelles et artistiques. Les étudiants travaillent sur la manière de présenter et contextualiser des œuvres ou des projets à différents publics, en valorisant la diversité des approches (numérique, objet, verrerie). Ils explorent la rédaction de textes, la scénographie de contenus et la mise en valeur de références culturelles, afin de développer leur autonomie intellectuelle et leur capacité à transmettre des savoirs dans un cadre professionnel ou académique.

Activités : Études comparatives entre disciplines (numérique, objet, verrerie), réalisation de dossiers d'analyse de pratiques et d'œuvres, présentation de recherches sur les enjeux artistiques et sociaux contemporains, production de synthèses illustrées et argumentées.

Évaluation : Exposés, dossiers analytiques, présentations orales, évaluation de la capacité à relier contexte culturel et projet créatif.

UE22 – MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES

EC 22.1 OUTILS D'EXPRESSION & L'EXPLORATION

Au semestre 6, les étudiants se consacrent à la création complète de l'identité visuelle de leur projet de diplôme en design numérique. Ils recherchent, expérimentent, développent et unifient tous les composants graphiques, visuels et animés, afin de construire un univers cohérent et singulier qui reflète pleinement leur démarche et leur langage créatif. Cette étape permet de transformer leurs recherches et expérimentations précédentes en un projet final abouti et structuré.

Activités : Ateliers de création graphique et visuelle autour du projet de diplôme,

production et unification des éléments de l'identité visuelle, expérimentations graphiques et animées, développement d'un univers cohérent et singulier, échanges critiques et ajustements de compositions et éléments visuels.

Évaluation : Dossiers visuels, prototypes graphiques, présentations intermédiaires, évaluation de la cohérence et de la qualité visuelle.

EC 22.2 TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX

Ce cours accompagne les étudiants dans l'exploitation et l'intégration des technologies pertinentes pour leur projet de diplôme (projet MADE). Il permet de maîtriser les outils, logiciels et dispositifs numériques nécessaires à la réalisation et au prototypage de leur travail, en lien avec les choix définis dans le mémoire du semestre 5. Les étudiants apprennent à sélectionner et appliquer les technologies adaptées, à résoudre les problèmes techniques rencontrés et à anticiper les contraintes liées à la production. L'objectif est de renforcer leur autonomie technique et leur capacité à mobiliser des solutions innovantes.

Activités : Mise en œuvre des technologies pertinentes pour le projet (logiciels, dispositifs numériques, matériels de prototypage), tests et choix techniques, résolution de problèmes techniques, ateliers pratiques et tutoriels, retours individualisés et échanges sur solutions innovantes.

Évaluation : Prototypes techniques, dossiers de tests et expérimentations, restitution orale et écrite, évaluation de la pertinence et de l'efficacité technique.

EC 22.3 OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES

Au semestre 6, les étudiants poursuivent l'approfondissement de leurs compétences, notamment dans le domaine de l'animation, tout en se concentrant sur le prototypage de leur projet de diplôme. Le cours les accompagne dans la conception et le développement de prototypes fonctionnels, en mobilisant les méthodes et outils du design d'interface et de l'expérience utilisateur. Cette phase leur permet de concrétiser leurs intentions, de tester leurs choix et de structurer un projet cohérent, articulant dimensions graphiques, interactives et fonctionnelles.

Activités : Prototypage complet du projet de diplôme, intégration des dimensions interactives et UI/UX, réalisation d'animations et de contenus dynamiques, tests fonctionnels et corrections itératives, accompagnement individualisé sur outils et méthodes avancées.

Évaluation : Prototypes interactifs, démonstrations pratiques, évaluations des fonctionnalités, qualité de l'intégration graphique et interactive.

EC 22.4 LANGUES VIVANTES

Ce dernier semestre on accompagne les étudiants dans la valorisation et la communication de leur projet de fin d'études en anglais. On vise à consolider la maîtrise de la langue à un niveau autonome et confiant, tout en ouvrant sur les perspectives professionnelles et internationales du designer. Les étudiants s'entraînent intensivement à la présentation du projet en anglais, avec un travail sur la clarté, la cohérence et la spontanéité du discours.

Activités : Rédaction de documents complexes en anglais, présentations orales professionnelles, participation à des échanges simulés internationaux, production d'un abstract en anglais du projet de diplôme, analyse de documents spécialisés en design.

Évaluation : Contrôles de connaissances et de compétences en cours de formation, restitution sous forme de fiches de réflexion, de dissertations, évaluation orale (expression orale en continu et/ou en interaction). Participation active en cours valorisée.

EC 22.5 CONTEXTES ÉCONOMIQUES & JURIDIQUES

Ce module est orienté vers l'acquisition des fondamentaux de la gestion d'entreprise. Il permet aux étudiants de comprendre et d'analyser les principaux documents comptables, notamment le bilan et le compte de résultat. Le programme aborde également les méthodes de valorisation des stocks ainsi que la hiérarchie des coûts, afin d'appréhender la structure des charges de l'entreprise. Enfin, le module traite des notions de coûts complets, de coûts variables et du seuil de rentabilité, offrant aux étudiants les outils nécessaires à l'analyse de la performance et à l'aide à la décision.

Activités : Cours magistraux, travaux de groupe

Évaluation : Travaux de groupe, travaux individuels, contrôles de connaissances

UE23 - ATELIERS DE CRÉATION

EC 23.1 TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE

Ce cours accompagne les étudiants dans l'acquisition et la mobilisation des compétences techniques nécessaires à la concrétisation de leur projet de diplôme (projet MADE). Il permet de mettre en pratique les savoir-faire numériques et créatifs, en lien avec les choix définis dans le mémoire du semestre précédent. Les étudiants travaillent sur l'analyse des besoins, l'étude de terrain et la sélection des techniques adaptées pour le développement, le prototypage et la réalisation finale du projet. L'objectif est de garantir la faisabilité technique et la qualité professionnelle du projet tout en consolidant les compétences transversales définies par le référentiel DNMADE, notamment la maîtrise des outils et procédés spécifiques au design numérique.

Activités : Ateliers techniques avancés sur logiciels numériques, tests de dispositifs interactifs, prototypage graphique et fonctionnel, accompagnement individuel et collectif pour la faisabilité et la qualité professionnelle, analyses de besoins et choix des techniques adaptées.

Évaluation : Prototypes et réalisations techniques, dossiers visuels, évaluations orales et écrites sur la pertinence des solutions.

EC 23.2 PRATIQUE ET MISE EN OEUVRE DU PROJET

Ce cours est centré sur la concrétisation du projet MADE, depuis la phase d'idéation jusqu'à la finalisation. Il accompagne les étudiants dans la planification, le développement et la production du projet, en intégrant l'analyse critique, le prototypage et l'élaboration de devis ou documents professionnels nécessaires. Les étudiants mettent en œuvre leurs idées en cohérence avec la réflexion menée lors du mémoire, tout en respectant les contraintes de faisabilité, de qualité et de présentation finale. Le cours favorise l'autonomie, la rigueur et la capacité à gérer un projet complet.

Activités : Réalisation complète du projet MADE, planification des étapes, prototypage et production finale, intégration des retours critiques et ajustements, coordination entre réflexion, création et contraintes techniques et de temps.

Évaluation : Projet final, prototypes fonctionnels, qualité de la présentation et respect des contraintes, évaluations orales et écrites.

EC 23.3 COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET

Ce cours accompagne les étudiants dans la valorisation de leur projet de diplôme, en les aidant à concevoir et concrétiser la scénographie de leur travail. Ils travaillent également à la production des supports de communication et de présentation nécessaires pour l'épreuve orale, afin de structurer leur discours et de mettre en valeur leur démarche et leurs réalisations devant un jury.

Activités : Conception de la scénographie finale, préparation des supports de présentation pour le jury (diaporamas, vidéos, maquettes, objets éditoriaux), rédaction de textes explicatifs et de médiation, ateliers de mise en valeur et d'argumentation.

Évaluation : Supports de présentation, clarté et cohérence du discours, qualité de la médiation et de la scénographie.

EC 23.4 DÉMARCHÉ DE RECHERCHE EN LIEN AVEC LA PRATIQUE DE PROJET

Ce cours accompagne les étudiants dans la réalisation de leur projet de diplôme, en mobilisant l'ensemble des compétences développées au cours de la formation. Il permet de structurer et finaliser le projet, d'affiner la réflexion critique et de préparer sa présentation finale. Les séances combinent des temps collectifs, pour partager méthodologies et retours, et des suivis individuels afin d'accompagner chaque étudiant dans la réussite de son projet de diplôme.

Activités : Finalisation de la démarche de recherche, structuration du projet de diplôme, synthèse des méthodologies et analyses critiques, entretiens individuels et suivi personnalisé, préparation de la soutenance finale.

Évaluation : Dossiers méthodologiques, comptes rendus, restitution orale, évaluation de la rigueur et de la capacité à articuler théorie et pratique.

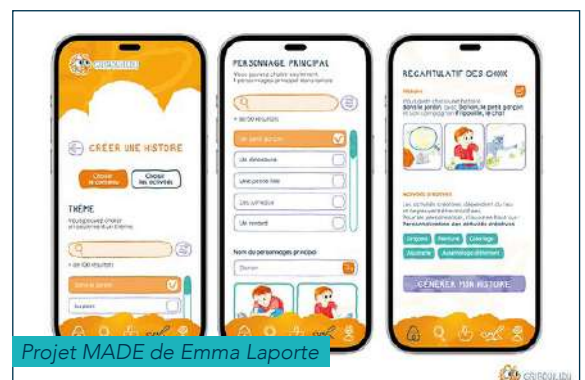
UE24 – PROFESSIONNALISATION

EC 24 PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDE

Au semestre 6, cet accompagnement se poursuit de manière plus ciblée afin de préparer concrètement les candidatures aux formations envisagées. Les étudiants affinent leur portfolio et leurs documents de candidature, en veillant à la cohérence et à la clarté de leur présentation. Les entretiens individuels permettent de préciser leurs choix et de les guider vers les écoles et cursus les plus adaptés à leur démarche et à leur projet. Cette étape vise à consolider leur positionnement et à les préparer à intégrer une formation en adéquation avec leur identité et leurs objectifs.

Activités : Ateliers sur la finalisation du portfolio et des documents de candidature, simulations d'entretiens, préparation à l'orientation post-DNMADE, accompagnement individuel sur la sélection des écoles et formations adaptées, conseils sur la présentation cohérente du parcours et du projet.

Évaluation : Portfolio final, documents de candidature, présentations orales simulées, évaluation de la pertinence, cohérence et qualité des outils produits.



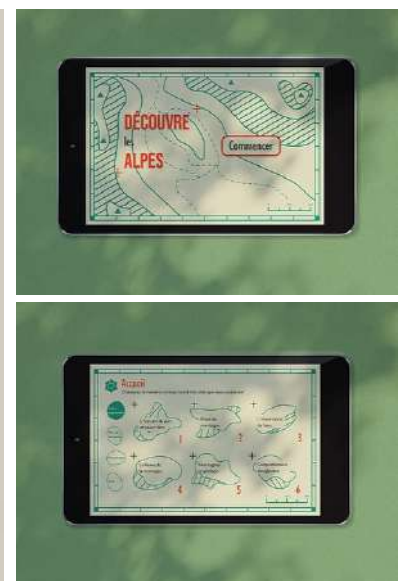
POURQUOI NOUS REJOINDRE ?

C'est une formation **professionnalisante et pluridisciplinaire** qui combine **réflexion théorique, pratique technique et projets concrets**. Elle vise à développer chez l'étudiant à la fois une **culture visuelle, historique et critique, et des compétences techniques solides en design numérique, UI/UX, animation, prototypage et communication visuelle**.

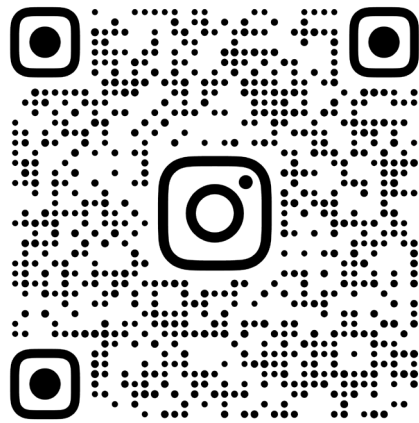
La pédagogie s'articule autour de **projets progressifs**, allant de **l'expérimentation graphique** à la réalisation de **prototypes interactifs** et de **dispositifs numériques** pour des partenaires réels. Les étudiants acquièrent des **méthodologies** de recherche, apprennent à **structurer leurs idées, à communiquer et valoriser leurs projets**, tout en expérimentant des techniques et outils variés (logiciels, impression, motion design, photographie, typographie...).

La formation **favorise également l'autonomie, la créativité et la rigueur professionnelle**, tout en préparant les étudiants à répondre à des problématiques concrètes et à **s'adapter aux évolutions du secteur numérique** et du design. Enfin, elle intègre une **dimension professionnalisante forte**, avec stages, accompagnement pour les candidatures post-DNMADE et **développement des compétences transversales** nécessaires à l'insertion dans le milieu du design ou à la poursuite d'études.

En une phrase : c'est une formation qui allie culture, technique, pratique et professionnalisation, pour former des designers numériques capables de concevoir, prototyper et communiquer des projets créatifs, fonctionnels et pertinents dans un contexte professionnel réel.







DNMADE_NUMERIQUE_ESDMAA

LYCÉE JEAN MONNET

39 Pl. Jules Ferry,
03400 Yzeure
Tel. : 04 70 46 93 01

<https://www.lycee-jeanmonnet-yzeure.fr/>

**LYCÉE
JEAN MONNET**
Yzeure

E S ECOLE SUPERIEURE
D D DE DESIGN ET
M A METIERS D'ART
A D'AUVERGNE