

SYLLABUS DNMADE

MENTION ESPACE

- **Parcours Espace de Communication, Aménagement Éphémère, Scénographie et Événementiel**
- **Parcours Innovation Packaging Eco-Design, Espace de Communication et Création de PLV**

Titre ayant grade licence Baccalauréat + 3 ans

Ce DNMADE permet d'appréhender les métiers de designer événementiel, de stands et d'espaces commerciaux permettant la mise en valeur de l'image de marque de l'entreprise. Il permet d'acquérir des compétences pour intervenir dans des lieux d'activité divers : la scénographie, la muséographie, les espaces éphémères (salons, expositions, décors...).

Durée de la formation : Trois ans.

Métiers : indépendant, salarié ou consultant pour une entreprise, une agence, le titulaire du DNMADE parcours événementiel, contribue à la conception esthétique des espaces et des volumes de notre quotidien.

Dans une structure professionnelle, il exerce son savoir-faire comme collaborateur de bureau d'études, designer commercial, conseiller en agencement d'espaces événementiel.

La première année du DNMADE est une année d'initiation et de découverte du design événementiel. Elle pose les bases du dessin dans ses différentes formes, elle permet d'appréhender les logiciels de représentation graphique, et surtout, cette première année ouvre l'étudiant aux approches de la créativité et des concepts dans le domaine de l'espace commercial.

La deuxième année et la troisième année de formation s'articulent entre les enseignements professionnels d'une part et les enseignements artistiques et généraux d'autre part. Elles croisent des apprentissages conceptuels et sémantiques liés au design. En DNMADE 2^e année, l'étudiant(e) doit atteindre sur l'ensemble des compétences et des enseignements un niveau de maîtrise satisfaisante afin d'être « autonome » en troisième année.

L'étudiant(e) en formation initiale DNMADE doit effectuer 16 semaines de stages minimum durant sa formation. 2 semaines en première année, 8 semaines en fin de deuxième année et 6 semaines la troisième année d'études.

Ces stages obligatoires en agence donnent à l'étudiant la possibilité d'être en contact avec la réalité professionnelle. Ils facilitent sa future insertion dans la vie active, son intégration au sein d'équipes pluridisciplinaires, de bureaux d'étude de la section suivie.

PROGRAMME :

1^{re} année de DNMADE

Enseignement	ECTS	Heures hebdomadaires	Heures affectées semestre 1	Heures affectées semestre 2	Objectifs
Humanités	8	2	30	30	<p>Approche en philosophie et LSH de la problématisation, de concepts fondamentaux, et des méthodologies appliquées.</p> <p>Acquérir une culture philosophique associée à l'exercice de capacités méthodologiques indispensables : questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral.</p>
Culture des arts, du design et des techniques	8	2	30	30	Construction d'un socle commun de connaissances et jalons des grands repères chronologiques.
Outils d'expression et d'exploration créative	6	7	105	105	<p>Mettre en œuvre différents outils d'expression, au service d'une intention.</p> <p>Être capable de montrer son travail d'expérimentations de façon cohérente et réfléchie, en relation avec ses intentions.</p> <p>Être capable d'articuler sa production à la démarche du projet concerné, par des moyens visuels, écrits, oraux.</p>
Technologies et matériaux, dont 1 h de science	4	3	45	45	<p>Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas</p> <p>Dont une heure de sciences : Analyser, et restituer tous types de connaissances à savoir celles qui sont relatives à : La couleur et les couleurs ; les espaces de travail – écran, papier – pour pouvoir comprendre ce qui se passe lors d'une étude d'un document présenté à l'écran ou présenter sur papier.</p> <p>Comprendre les fonctionnements des modes RVB et CMYK et savoir anticiper les résultats selon les espaces dans lesquels les travaux se font. Savoir le justifier.</p> <p>Comprendre la (les) différences entre la réflexion ou la diffusion selon que le matériau est opaque ou transparent. Savoir le justifier.</p> <p>Comprendre les rôles importants entre les notions de colorant et de pigment et de comprendre aussi les rôles des liants.</p>
Outils et langages numériques	4	2	30	30	<p>Approfondissement des outils de PAO CAO et Initiation aux langages numériques.</p> <p>Initiation logiciels InDesign (mise en page, édition) et Illustrator (outil vectoriel)</p>
Langues vivantes	4	1,5	22,5	22,5	Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement compréhension et expression orale et écrite.
Contextes économiques & juridiques	4	2	30	30	Connaissances générales appliquées à l'industrie et à l'entrepreneuriat.

Techniques et savoir-faire	4	1,5	22,5	22,5	Découverte et sensibilisation Échantillonnages, élaboration de matériauthèque.
Pratique et mise en œuvre du projet	4	7	105	105	Microprojets ouverts sur différents champs de la création. Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création.
Communication et médiation du projet	4	2	30	30	S'initier aux différents codes et modes de représentation et de communication. Identifier différents moyens de représentation et de communication, savoir les analyser et les mettre en relation avec la démarche de création. Repérer la pertinence de choix opérés pour communiquer une démarche. Mettre en application les différents codes et modes de représentation et de communication vus en semestre 1. Articuler ses choix de communication avec sa démarche de création. Approfondir sa compréhension des règles essentielles de composition, typographie, mise en page en relation avec ses choix de supports de communication.
Accompagnement vers l'autonomie	6	1	15	15	
Parcours de professionnalisation	4	0	0	70	Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, de laboratoires, de centres de recherches articulés au cours de technologies, matériaux et projet 2 semaines d'observation.

2 ° année de DNMADE

Enseignement	ECTS	Heures hebdomadaires	Heures affectées semestre 1	Heures affectées semestre 2	Objectifs
Humanités	8	2,5	37,5	37,5	Réflexions sur la pratique du design et des métiers d'art, au sein d'enjeux actuels éclairés par la philosophie. Élaborer et examiner un certain nombre de notions transversales des domaines philosophique et esthétique, et, plus spécifiquement, mais non pas exclusivement, du design et des métiers d'art.
Culture des arts, du design et des techniques	8	2	30	30	Des grandes évolutions historiques de la création appliquée aux prémices du design.
Outils d'expression et d'exploration créative	6	5	75	75	Pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création et pratiques plastiques autonomes visant un projet créatif personnel et collaboratif.
Technologies et matériaux, dont 1 h de science	4	2	30	30	Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas, constitution d'une matériauthèque. Analyser, et restituer tous types de connaissances à savoir celles qui sont relatives à : Comprendre et savoir restituer, par exemple, les différents « noirs » rencontrés en imprimerie, comment les restituer et qu'est-ce que le « blanc » perçu à l'écran. Savoir et savoir restituer le fonctionnement des modes additifs et soustractifs (reprise du Semestre 1). En deuxième partie, introduction de la chimie des couleurs avec les notions de groupes chromophores et autochromes. Prendre des exemples comme avec l'alizarine. En troisième partie, étude « historique » de la perspective classique appelée aussi la perspective d'Alberti ; énoncé de ses règles telles qu'elles ont été établies à la renaissance.
Outils et langages numériques	4	2	30	30	Approfondissement des outils de spécialité et des langages numériques associés au projet.
Langues vivantes	4	1,5	22,5	22,5	Culture internationale de références, pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel, préparation d'une certification européenne, TOEIC, TOEFL.
Contextes économiques & juridiques	4	1,5	22,5	22,5	Étude de cas et élaboration de projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques.
Techniques et savoir-faire	4	1,5	22,5	22,5	Pratiques collaboratives, croiser les spécificités de champs techniques complémentaires. Pratiques et approfondissement d'un champ spécifique.
Pratique et mise en œuvre du projet	4	7	105	105	Démarche de projet individuelle et spécifique à un champ professionnel. Démarche de projet collaborative, problématique complexe et spécifique à plusieurs champs professionnels.

Communication et médiation du projet	4	2	30	30	<p>Présenter, communiquer et valoriser son projet.</p> <p>Maîtriser et exploiter les différents codes et modes de représentation et de communication.</p> <p>Être capable de sélectionner des codes et modes de représentation au service de sa propre démarche.</p> <p>Rendre sa démarche de projet lisible et compréhensible par autrui.</p>
Démarche de recherche	6	2	30	30	<p>Problématiser et investiguer par la pratique (poser un sujet, définir une problématique, conduire un raisonnement impliquant la pratique).</p>
Stage en entreprise	2	0	0	280	<p>Positionnement et enrichissement des compétences par rapport au projet, recherche de partenariats. 8 semaines.</p>
Parcours de professionnalisation	2	1	15	15	<p>Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, de laboratoires et de centres de recherches articulés au cours de technologies, matériaux et projet.</p> <p>Positionnement et enrichissement des compétences vis-à-vis du projet, recherche de partenariats.</p>

3 année de DNMADE

Enseignement	ECTS	Heures hebdomadaires	Heures affectées semestre 1	Heures affectées semestre 2	Objectifs
Humanités	8	1	15	15	Recherche d'un sujet d'étude spécifique et de son enjeu problématique contemporain. Analyse et problématisation détaillées d'un sujet, avec approfondissement scientifique de son contexte contemporain.
Culture des arts, du design et des techniques	8	1	15	15	Approfondissement et problématisation d'un champ spécifique et apports transversaux.
Outils d'expression et d'exploration créative	6	3	45	45	Écriture et expression d'un point de vue plastique et didactique au service du projet personnel et de la poursuite d'étude.
Technologies et matériaux, dont 1 h de science	4	2	30	30	Investigation des procédés technologiques dans un but de création, veille technologique spécifique au domaine de compétence. Dont une heure en sciences : S'approprier une problématique scientifique, par exemple associée à un projet créatif : identifier les enjeux scientifiques du projet, effectuer des recherches documentaires... Analyser : imaginer un protocole de résolution en lien avec une problématique scientifique, mettre au point une stratégie... Réaliser : mener à bien une stratégie de résolution, utiliser les équipements de façon adaptée, respecter les règles de sécurité, environnementales et sanitaires... Valider : qualifier la réalisation relativement aux effets et fonctionnalités attendues, concevoir des améliorations dans les protocoles... Communiquer : décrire à l'écrit ou à l'oral et avec précision les protocoles par l'usage d'un vocabulaire adapté, consigner de façon organisée les résultats obtenus...
Outils et langages numériques	4	2	30	30	Approfondissement des outils de PAO CAO et Initiation aux langages numériques. Initiation logiciels InDesign (mise en page, édition) et Illustrator (outil vectoriel).
Langues vivantes	4	1	15	15	Pratique orale et écrite de la langue appliquée au domaine professionnel, préparation d'argumentaire de démarche de création en lien avec le projet personnel.
Contextes économiques & juridiques	4	1,5	22,5	22,5	Détermination et conception d'un cadre économique et juridique corrélé au projet.
Techniques et savoir-faire	4	1,5	22,5	22,5	Découverte et sensibilisation Échantillonnages, élaboration de matériauthèque.
Pratique et mise en œuvre du projet	4	7	105	105	Démarche spécifique à un champ professionnel, programmation d'un contexte personnel propice à la création et la fabrication.

Communication et médiation du projet	4	1	15	15	<p>Concevoir, rédiger et choisir le mode de communication adéquat.</p> <p>Sélectionner et exploiter les différents codes et modes de représentation et de communication au service de ses idées.</p> <p>Être capable de faire preuve d'une posture argumentative pour communiquer ses idées.</p> <p>Rechercher, montrer et démontrer ses idées, processus et démarches de création.</p> <p>Analyser, questionner/interroger la pratique (démarche réflexive).</p>
Démarche de recherche	4	2	30	30	<p>Construire un développement argumenté et étayé de références, rédiger un mémoire de projet précisant les choix et étapes clés de la démarche.</p>
Stage en entreprise	4	0	210		<p>Stage de préprofessionnalisation possible en lien avec le projet personnel. 6 semaines.</p>
Parcours de professionnalisation	2	0	0	0	<p>Argumentation, valorisation et promotion du projet personnel.</p>