

# Décrets, arrêtés, circulaires

## TEXTES GÉNÉRAUX

### MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

#### Arrêté du 28 octobre 2022 modifiant l'arrêté du 18 mai 2018 relatif au diplôme national des métiers d'art et du design

NOR : ESRS2215213A

Le ministre de l'intérieur et des outre-mer, le ministre de l'éducation nationale et de la jeunesse et la ministre de l'enseignement supérieur et de la recherche,

Vu le code de l'éducation, notamment ses articles D. 642-34 à D. 642-54 ;

Vu l'arrêté du 18 mai 2018 modifié relatif au diplôme national des métiers d'art et du design ;

Vu l'avis du Conseil national de l'enseignement supérieur et de la recherche en date du 19 mai 2022 ;

Vu l'avis du Conseil supérieur de l'éducation en date du 9 juin 2022,

Arrêtent :

**Art. 1<sup>er</sup>.** – Les annexes de l'arrêté du 18 mai 2018 susvisé sont remplacées par les annexes figurant au présent arrêté.

**Art. 2.** – Après l'article 6 de l'arrêté du 18 mai 2018 susvisé, il est inséré un article 6-1 ainsi rédigé :

« *Art. 6-1.* – I. – Les dispositions du présent arrêté sont applicables dans les îles Wallis et Futuna, en Polynésie française et en Nouvelle-Calédonie.

« II. – Pour l'application du présent arrêté dans les îles Wallis et Futuna, en Polynésie française et en Nouvelle-Calédonie, les mots : “recteur de région académique” sont remplacés par le mot : “vice-recteur”.

« III. – Pour l'application de l'article 1<sup>er</sup> dans les îles Wallis et Futuna, en Polynésie française et en Nouvelle-Calédonie, dans l'annexe I, les mots : “la région (responsable du CPRDFOP)” sont remplacés par les mots : “la collectivité”.

« IV. – Pour l'application de l'article 2 en Polynésie française, les mots : “prévue à l'article D. 642-47 du code de l'éducation” sont supprimés. »

**Art. 3.** – Le présent arrêté sera publié au *Journal officiel* de la République française.

Fait le 28 octobre 2022.

*La ministre de l'enseignement supérieur  
et de la recherche,*

Pour la ministre et par délégation :

*La directrice générale de l'enseignement supérieur  
et de l'insertion professionnelle,*

A.-S. BARTHEZ

*Le ministre de l'intérieur  
et des outre-mer,*

Pour le ministre et par délégation :

*L'adjoint à la directrice générale  
des outre-mer,*

F. JORAM

*Le ministre de l'éducation nationale  
et de la jeunesse,*

Pour le ministre et par délégation :

*Le directeur général de l'enseignement scolaire,*

E. GEFFRAY

**DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN**

**DN MADE**

## Sommaire

Annexe I – Dossier type d'autorisation d'ouverture d'une formation

Annexe II - Référentiels d'activités

Annexe III - Référentiel de formation

1. Principes pédagogiques
2. Parcours
3. Pôles d'enseignements
4. Mentions/spécialités
5. Projet pédagogique
6. Les Enseignements Génériques
  - 6.1 Pôle Culture et humanités
    - 6.1.1 Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines)
    - 6.1.2 Cultures des arts, du design et des techniques
  - 6.2 Enseignements Transversaux
    - 6.2.1 Outils d'expression et de recherche créative
    - 6.2.2 Technologies et matériaux
    - 6.2.3 Outils et langages numériques
    - 6.2.4 Langues vivantes
    - 6.2.5 Contextes économiques et juridiques
  - 6.3 Enseignements Pratiques & professionnels
    - 6.3.1 Ateliers de création
      - 6.3.1.1 Techniques et savoir-faire
      - 6.3.1.2 Pratique et mise en œuvre du projet
        - 6.3.1.2.1 Micro-projets individuels ou collectifs
        - 6.3.1.2.2 Projet MADE
        - 6.3.1.2.3 Mémoire MADE
      - 6.3.1.3 Communication et médiation du projet
      - 6.3.1.4 Démarche de recherche en lien avec le projet
    - 6.3.2 Professionnalisation
      - 6.3.2.1 Projet de professionnalisation et poursuite d'études
      - 6.3.2.2 Les périodes de mobilité et stage
7. Maquette de la formation
8. Volumes horaires et grille d'attribution des crédits européens du DN MADE

Annexe IV – Référentiels de compétences

Annexe V – Référentiels d'évaluation

1. Modalités d'évaluation des unités d'enseignement du diplôme
2. Modalités d'évaluation des blocs de compétences

Annexe VI – Suppléments au diplôme

**Annexe I : Dossier type d'autorisation d'ouverture d'une formation**



MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR, DE  
LA RECHERCHE ET DE L'INNOVATION

## **Dossier type d'autorisation d'ouverture en vue de la délivrance du diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE)**

Une réponse conjointe de plusieurs établissements organisés en réseau est possible

### **Identité de la formation**

#### **Etablissement :**

Nom de l'établissement, adresse, numéro de téléphone

#### **Délocalisation(s) éventuelle(s) :**

Préciser les sites géographiques où sont dispensés les enseignements

#### **Chef d'établissement :**

Nom du chef d'établissement, adresse électronique, numéro de téléphone

#### **Directeur délégué aux formations professionnelles et technologiques :**

Nom du DDFPT, adresse électronique, numéro de téléphone

#### **Recensement d'un conventionnement avec un EPSCP :**

Préciser l'existence d'un conventionnement liant l'établissement à un EPSCP partenaire, et avec quelle université, quelle UFR (articles L612-3 et D. 642-41 du code de l'éducation)

#### **Partenariats éventuels :**

Partenariats académiques (EPLE, universités, ...), professionnels, régionaux, nationaux ou internationaux

**Mention(s) et intitulés de spécialité(s) envisagé(s) :** (liste de mentions du diplôme – annexe 2)

## Présentation de l'établissement et offre de formation actuelle

### L'établissement :

- Historique de l'établissement
- Contexte économique et social du territoire
- Ressources matérielles de l'établissement

### Offre de formation actuelle :

- Offre de formation actuelle proposée
- Historique de la formation
- Bref descriptif (objectifs artistiques et professionnels)
- Place de la formation dans le contexte régional et national
- Existence, nature et contenu d'un conventionnement liant l'établissement à un EPSCP partenaire

*Joindre l'annexe relative aux effectifs et au suivi des étudiants*

## Projet pédagogique et parcours de formation proposé(s)

### Éléments attendus :

- Spécialité(s) envisagé(s)
- Articulation des spécialités si plusieurs spécialités (à l'échelle de l'établissement ou inter-établissement)
- Justification de la spécialité choisie (vivier d'enseignants, contexte local, historique de l'établissement ...)
- Positionnement de l'offre de formation menant au diplôme conférant grade de licence dans l'offre globale de l'établissement (voie professionnelle, voie technologique, alternance, formation continue, VAE) à l'échelle académique et régionale
- Modalités de recrutement envisagées et politique d'interaction avec le BAC-3
- Flux attendus (prévision des effectifs)

## Pilotage de la formation

### Éléments attendus :

- La liste des enseignants issus du **monde professionnel** (en indiquant leur origine et niveau de responsabilité) ; la liste des enseignants issus du **monde académique** avec leur statut et leur appartenance (en précisant leur rôle et leurs responsabilités dans l'équipe pédagogique)
- La liste/part des **enseignants-chercheurs** issus d'établissements d'enseignement supérieur intervenant dans la nouvelle formation (à partir du conventionnement établissement/EPSCP conclu)
- **L'adossement à la recherche** : publications du corps enseignant et des intervenants, part des docteurs et des HDR dans la formation, laboratoires de recherche
- La **mutualisation** des enseignements au sein de la formation, avec d'autres formations de l'établissement, avec d'autres établissements, dans le cadre du conventionnement établissement/EPSCP
- L'existence de relations formalisées avec le monde professionnel concerné (au travers de conférences, workshops, et forums associant des professionnels du secteur du design et des métiers d'art)

## Modalités de mise en œuvre du cursus conduisant au diplôme

### Éléments attendus :

- Existence d'une **démarche qualité** et d'une **évaluation des enseignements par les étudiants** (conséquences pour l'amélioration de la formation). L'autoévaluation doit être pilotée au niveau des instances de direction des établissements comme outil d'appropriation de la formation.
- La constitution et le rôle des **conseils de perfectionnement** (ou structures équivalentes) pour permettre la représentation des usagers, des personnels et des personnalités extérieures.
- Existence d'un dispositif de **suivi de cohorte et d'insertion des diplômés** : permet de vérifier l'adéquation entre les objectifs annoncés en termes de compétences attendues et de métiers visés et les taux d'insertion ou de poursuite d'études des étudiants.
- Existence de modalités pédagogiques permettant l'accueil et l'**accompagnement de publics diversifiés** (étudiants en situation de handicap, sportifs de haut niveau, ...).
- Mise en place de dispositifs **d'aide à la réussite** : informations des étudiants au cours de la formation, accompagnement par des enseignants-référents ou autres modalités, prise en charge des étudiants ayant des difficultés pédagogiques.
- Mise en place de dispositifs **d'aide à l'orientation** : organisation et efficacité des passerelles, procédures de réorientation et d'accompagnement de la mobilité.
- **Ouverture internationale** : politique conduite au niveau de l'établissement et de la formation, effectif et profil des étudiants concernés par les flux entrants et sortants, nombre d'enseignants ayant la certification en DNL, part des enseignements en langue étrangère.
- Recours aux **technologies de l'information et de la communication** et place du numérique dans l'organisation de la formation.
- **Transparence des informations** sur l'offre de formation (site web, livret étudiant, affichages, réunions lors de périodes charnières du cursus).

**Avis d'un binôme associant un enseignant-chercheur et un professionnel des métiers d'art et du design sur la capacité de l'établissement à mettre en œuvre le cursus conduisant au diplôme :**

*L'avis doit intégrer la position de la région (responsable du CPRDFOP) et de la commission académique des formations post-bac (CAFPB)*

**Bilan des effectifs et du suivi des étudiants**

Reproduire le tableau pour chaque diplôme préparé

Calculer les pourcentages.

La remontée statistique doit faire apparaître le nombre de non réponse à l'enquête et les intégrer au calcul.

<b>3.1 RECRUTEMENT</b>	Année ...	Année ...	Année ...	Année ...
Effectif 1 <sup>ère</sup> année				
Effectif 2 <sup>ème</sup> année				

Tendance :

<b>3.2 ORIGINE DES ÉTUDIANTS</b>	Année ...	Année ...	Année ...	Année ...
Baccalauréat STD2A				
Baccalauréat professionnel				
Brevet des Métiers d'Art				
Autre (préciser)				
Autre (préciser)				

<b>3.3 SUIVI DE VIVIER</b>	Année ...	Année ...	Année ...	Année ...
Taux de pression à l'entrée (Nb dossiers)				
Flux à l'entrée				
Flux à la sortie				
Nombre d'étudiants présentés à l'examen				
Taux de réussite à l'examen				

<b>3.4 POURSUITE D'ÉTUDES</b>	Année ...	Année ...	Année ...	Année ...
Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués (DSAA)				
Licence ou licence professionnelle				
Master				
Autre formation en lien avec le Design et les Métiers d'Art (préciser) :				
Changements d'orientation				
% d'étudiants n'ayant pas donné de nouvelles				

<b>3.5 INSERTION PROFESSIONNELLE</b>	Année ...	Année ...	Année ...	Année ...
Dans la spécialité				
Fonction (préciser)				
Activité voisine (métier connexe)				



Activité dans un champ éloigné				
En recherche d'emploi				
Exercice libéral				
CDD				
CDI				

### Indicateurs à renseigner par l'établissement :

#### 1. Garantir la qualité académique et un adossement à la recherche

nombre et part des enseignants permanents dans la formation
nombre et part des enseignants docteurs, de la ou des disciplines pertinentes, dans la formation
nombre et part des personnels enseignants-chercheurs, de la ou des disciplines pertinentes, dans le corps enseignant de la formation
nombre et qualité des publications scientifiques par enseignant du programme
autres indicateurs de productions scientifiques (brevets...) liés aux domaines de formations correspondant au diplôme
nombre de diplômés s'inscrivant dans le diplôme de niveau supérieur (niveau master)

#### 2. Préparer l'insertion professionnelle

part des professionnels issus du monde socioéconomique du programme
taux d'emploi à 18 mois et à 30 mois des diplômés du programme
taux de poursuite d'études à un niveau supérieur
part des diplômés en emploi en CDI à 18 mois et à 30 mois

#### 3. Favoriser la réussite de tous les étudiants

part des étudiants en situation de handicap
part des étudiants en apprentissage
part des étudiants bénéficiant d'un accompagnement pédagogique ou d'un parcours de formation personnalisé

#### 4. Définir une politique sociale pour permettre l'accès de tous à la formation

part des étudiants boursiers sur critères sociaux
part des étudiants du programme soutenus par l'établissement

montant des aides de l'établissement distribuées au sein du programme
---

<b>5. Inscrire son offre de formation dans la politique de site</b>
---

part des étudiants du programme poursuivant leurs études dans les formations du site hors de l'établissement d'origine
--

part des enseignants-chercheurs de la formation inscrits dans les équipes de recherche du site
--

nombre de projets de recherche dans le domaine de la formation partagés avec d'autres établissements de formation et de recherche du site
---

<b>6. Favoriser la mobilité internationale</b>
--

part des étudiants en mobilité entrante / sortante
--

part des enseignants-chercheurs et enseignants en mobilité entrante / sortante
--

nombre et qualité des partenariats étrangers
--

<b>7. Mettre en œuvre une démarche qualité afin d'assurer l'amélioration continue de la formation</b>
---

fréquence des enquêtes
------------------------

proportion des répondants
---------------------------

## **Annexe II : Référentiels d'activités**

### Cadre du Diplôme

Le diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) vise l'acquisition de solides connaissances et de compétences professionnelles dans les différentes spécialités des métiers d'arts et du design. Le DN MADE se décompose en 14 mentions portant chacune un ou des secteurs d'activités :

Animation  
Espace  
Événement  
Graphisme  
Innovation sociale  
Instrument  
Livre  
Matériaux  
Mode  
Numérique  
Objet  
Ornement  
Patrimoine  
Spectacle

Le DNMADE s'adresse à des bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués tels que les brevets des métiers d'art.

Le DN MADE s'obtient à l'issue d'un cycle de formation en trois années et confère le grade de licence. Son ingénierie pédagogique répond aux critères de l'arrêté du 27 janvier 2020 relatif au cahier des charges des grades universitaires de licence et de master, mais également aux objectifs de la licence. Ce diplôme national est donc garant des exigences pédagogiques qui constituent les conditions de trois années d'études du cycle Licence et qui répondent aux principes mêmes de l'*universitarisation* d'un curriculum LMD. Le conventionnement avec un EPSCP donne le cadre nécessaire à la mise en place d'une commission pédagogique mentionnée par décret pour orienter les objectifs, les conditions de leur mise en œuvre et de la certification du diplôme délivré par le recteur.

Ce cursus offre à chaque étudiant la possibilité de construire un parcours personnel de formation adapté à son projet professionnel et établi sur l'offre de formation de l'établissement choisi. Reposant sur un socle commun d'enseignement des savoirs fondamentaux (cultures, théories) et transversaux (méthodes et outils de création), la formation s'articule autour de la dynamique de projet : les ateliers de création sont le point de convergence et de mobilisation des savoirs et compétences en cours d'acquisition.

L'identité et la flexibilité des parcours se définissent par la maîtrise conjointe des processus de conceptualisation dans les grands champs de la création ainsi que des processus de production/fabrication spécifiques. Ce positionnement favorise les liens « conception/création » et « production/fabrication/mise en œuvre » ; il reflète la diversité des parcours métiers d'art et design.

Il s'agit par conséquent de former des futurs professionnels capables, au sein d'une équipe pluridisciplinaire, de mettre en synergie les différentes interfaces qui participent à l'élaboration des processus de création et de fabrication d'artefacts, de produits de nature et statut divers dans les champs des métiers d'art et du design.

# Référentiels d'activités

## POUR LA MENTION ANIMATION

### 1.1 Champs d'activités

Les professionnels diplômés du DN MADE mention animation sont capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, concepteur-réalisateur, designer indépendant ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation et de fabrication d'images animées relevant des champs du cinéma d'animation, des jeux vidéo et/ou du multimédia.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté : scénarios, story-boards, design de personnages, de décors, de textures, définition d'éléments graphiques ou de modélisations de nature et de statuts divers, 2D et/ou 3D, lumières et effets spéciaux, animation, montage, compositing. Il intervient dans la conception de courts et longs métrages d'animation, séries télévisées, films publicitaires ou institutionnels, habillage de film, génériques télévisés, productions multimédias.

Ce professionnel possède aussi des qualités personnelles de communication, de créativité et d'ouverture. Doté d'une forte culture artistique et cinématographique, il maîtrise le dessin et les techniques graphiques. Il prend en charge les dimensions artistiques, technologiques et numériques d'un projet audiovisuel d'animation dont il gère les étapes de conception, de recherche et de réalisation.

### 2.1 Contextes professionnels

#### 2.1.1 Types d'entreprises

Les secteurs d'activités concernent le cinéma d'animation, les chaînes de télévision, les sociétés d'effets spéciaux numériques, les productions indépendantes travaillant pour la télévision, les productions de films institutionnels, les sociétés industrielles et cabinets d'architecture, les studios de création design, les services audiovisuels d'entreprises, les productions de films publicitaires, les productions internet et les sociétés de jeux vidéo.

Ce professionnel peut être salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- agence de design indépendante ;
- société de post-production cinématographique
- société de production audiovisuelle, cinématographique
- studio de création graphique
- studio de films d'animation
- service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
- entreprise de production artisanale indépendante ;

#### 2.1.2 Emplois concernés

Le titulaire du DN MADE exerce son activité professionnelle en tant que designer, graphiste indépendant. Il peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

Secteur de films d'animation et effets spéciaux :

Animateur, animatrice 2D, 3D, animateur, animatrice 2D/3D, animateur, animatrice volume, décorateur, décoratrice volume, graphiste dessinateur, dessinatrice, infographiste effets spéciaux, effets visuels numériques, modélisation (personnages, objets), rendu et éclairage, layoutman.woman,

modélisateur, modélisatrice 3D, motion designer, opérateur, opératrice compositing, plasticien, plasticienne volume, storyboarder, stéréographe 3D, designer (personnages, décors), texture, colorisation, monteur image/son/animatique, compositeur, compositrice image.

Secteur image et sons:

Réalisateur, réalisatrice de contenu multimédia : animateur, animatrice 2D, 3D, coloriste numérique, graphiste 2D, 3D, 2D jeux vidéo, gouacheur, réalisatrice film d'animation, designer, designeuse graphique, illustrateur, illustratrice, layout, modelleur, modelleuse.

Secteur réalisation cinéma et audiovisuel:

Réalisateur, réalisatrice cinéma d'animation

### 2.1.3 Délimitation et pondération des activités :

Le titulaire du DN MADE mention animation est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du scénario, du programme, de la stratégie de production, d'animation et de médiation;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception et de production;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des story-boards, des maquettes, des suites de plans, des simulations, des modélisations 2D, 3D et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de création graphique, de médiation et de production ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels des sociétés de production ;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partenaires dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier. Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :
  - repérer, interpréter, décrypter une opportunité de projet d'animation, une situation ;
  - collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
  - observer, analyser et évaluer les pratiques et des univers visuels, des bibles graphiques ;
  - analyser et synthétiser les données pour définir une narration, formuler et proposer des scénarios ;
  - définir et investir le territoire d'une recherche ;
  - choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;
  - évaluer des choix, des hypothèses d'animation et de leur écriture cinématographique, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, technologique, économique ;
  - expérimenter et réaliser des éléments graphiques et leur animation, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication et de réalisation;
  - planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du montage et de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
  - communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.

## POUR LA MENTION ESPACE

### 1.2 Champs d'activités

Les professionnels diplômés du DN MADE mention Espace sont capables d'exercer leur activité en tant que designers d'espace au sein d'équipes pluridisciplinaires.

Le designer d'espace contribue à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus d'étude, de conception, de mise au point, de réalisation, de maîtrise d'œuvre et de communication de projets de design d'espace qu'ils soient relatifs à l'aménagement d'un site, l'agencement d'un cadre de vie, la conception et réalisation d'éléments mobiliers, la mise en relation d'un public avec des événements culturels ou sociaux...

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté : conception, proposition de solutions conceptuelles, stratégiques et formelles, mise au point et réalisation de projets de design d'espace répondant à une demande initiale qui en précise les besoins et les contraintes.

### 2.2 Contextes professionnels

#### 2.2.1 Types d'entreprises

Le titulaire du DN MADE Espace exerce son activité professionnelle en tant que designer, artisan ou technicien indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- agence de design indépendante ;
- service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
- entreprise de production artisanale indépendante ;
- service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise ou d'une collectivité ;

#### 2.2.2 Emplois concernés

Le titulaire du DN MADE mention espace peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

- secteur de conception/ aménagement d'espaces et d'environnements : designer d'espace, designer d'environnements paysagers,
- secteur de la conception /aménagement intérieurs : architecte d'intérieur, architecte décorateur / décoratrice, assistant chef de projet décoration, ensemblier décorateur, tapissier décorateur,
- secteur de la décoration d'espaces de vente et d'exposition : décorateur/décoratrice scénographe, décorateur/décoratrice, muséographe,
- infographiste, modeleur numérique.

#### 2.2.3 Délimitation et pondération des activités :

Le titulaire du DN MADE mention espace est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie spécifiques au design d'espace ;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception, de réalisation et de production ;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des croquis, maquettes, des plans, des simulations, des modélisations 2D, 3D, des documents de référence et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de réalisation et de production ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;

- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels de design d'espace ;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter un besoin, une situation, un appel d'offre ;
- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers, des publics et leurs évolutions ;
- analyser et synthétiser les données pour définir des dispositifs de design d'espace, formuler et proposer des scénarios d'usage, de mouvements, de parcours et d'aménagement et de scénographie d'espace ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte ;
- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, technologique, économique, réglementaire (sécurité des publics), éthique ou environnemental ;
- expérimenter, réaliser et tester des dispositifs spatiaux et leur mobilier, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication artisanal ou industriel ;
- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi de sa mise en œuvre pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.



## POUR LA MENTION ÉVÉNEMENT

### 1.3 Champs d'activités

Les professionnels diplômés du DN MADE mention événement sont de futurs designers professionnels, entrepreneurs indépendants ou salariés d'un bureau de création capables de contribuer, au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de médiation, de conception scénographique et de fabrication d'artefacts et de dispositifs de monstration et de médiations de nature et de statuts divers relevant de la production événementielle (identité visuelle, signalétique, PLV(publicité sur le lieu de vente), de la CLV (communication sur le lieu de vente) packaging, espace de communication éphémère, stand, corner, concept store, retail) dans des contextes de création, d'animation et de médiation (lieux de vente, salon professionnel, musée, exposition, etc.) dans les champs des métiers d'art et du design.

Les dispositifs de communication ainsi créés s'adressent à tout type d'annonceur quel que soit son segment de marché, son mode de distribution et sa clientèle B2B (business to business) ou B2C (business to consumer).

Les secteurs d'activités concernent les biens d'équipements, de grande consommation, de services, de la culture et du luxe.

Ce professionnel possède aussi des qualités personnelles de communication, de créativité et d'ouverture.

Le designer de communication oriente et accompagne les mutations que connaissent les différents secteurs de la communication en espace et volume puisqu'il intervient depuis l'amont de la création, intègre le cahier des charges dans sa réflexion et possède une connaissance suffisante de la technique.

Par conséquent, le croisement d'une culture élargie et de pratiques singulières reposent sur des capacités à dessiner, visualiser, formaliser, sur des maîtrises techniques de conception et de représentation et sur une veille technologique et de l'actualité du secteur professionnel.

La création sous-entend : une bonne capacité d'analyse, la créativité, l'esprit d'innovation, mais aussi la culture générale et artistique, l'ouverture internationale, la curiosité, la capacité d'écoute. Elle requiert en outre la connaissance des univers « produit » et des enjeux marketing et de communication, l'identification des signes et des tendances.

La technique implique une compréhension et une culture appliquée à la veille technologique ; la connaissance des matériaux, de leur mise en œuvre, de leurs propriétés, des modes d'assemblage ; une maîtrise des procédés d'éclairage ; la connaissance des outils informatiques, des logiciels professionnels spécifiques et des techniques d'impression ; la prise en compte des enjeux économiques, ergonomiques, écologiques, de la réglementation en vigueur et de la faisabilité des projets.

### 2. 3 Contextes professionnels

#### 2.3.1 Types d'entreprises

Le titulaire du DN MADE mention événement exerce son activité professionnelle en tant que designer, artisan ou technicien indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- agence de design indépendante ; agence de communication, agence de conseil marketing ;
- service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
- entreprise de production artisanale indépendante ;
- service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise ou d'une collectivité.

#### 2.3.2 Emplois concernés

Le titulaire du DN MADE mention événement peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

- secteur de la conception /aménagement d'espaces et d'environnements éphémères : designer d'espace, designer d'environnements,

- secteur de la décoration d'espaces de vente et d'exposition : décorateur/décoratrice, scénographe, décorateur/décoratrice muséographe, visual merchandiser, scénographe produit, set designer
- infographiste, modeleur numérique.

### 2.3.3 Délimitation et pondération des activités :

Le titulaire du DN MADE mention événement est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie de production, d'animation et de médiation;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de médiation, de création, de conception et de production ;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par le scénario, la maquette, des plans, des simulations et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de médiation et de production ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels du design d'événement ;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter un besoin, un contexte, une situation ; collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers, des publics et leurs évolutions ;
- analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler et proposer des scénarios d'usages ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriées, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un problème ;
- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire (sécurité des publics), éthique ou environnemental;
- expérimenter, réaliser et tester un dispositif de monstration ou de médiation,
- prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ;
- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du montage et de son installation pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.

## **POUR LA MENTION GRAPHISME**

### **1.4 Champs d'activités**

Les professionnels diplômés du DN MADE mention graphisme sont capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, designer indépendant ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation et de fabrication de produits de communication graphique au service d'un particulier, d'une institution ou d'une entreprise ; il donne forme et sens à un concept de communication, à une identité, à une idée, à un message, etc.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté : concept de communication, design éditorial (les secteurs du livre, de la presse quotidienne, hebdomadaire et autre, et du hors-média avec les plaquettes, flyers, rapports, etc.) ou du graphisme d'identité (les secteurs de l'identité visuelle : corporate et branding), de la typographie, de la signalétique, de l'affiche, de l'illustration, illustration de presse et du livre, etc.) et de publicité et de design de message. Son activité est centrée sur la mise en forme de contenus graphiques au service d'un message et/ou de valeurs.

Les produits de communication ainsi créés sur tous types de support (traditionnels, dits du print ou multimédia), s'adressent à tout commanditaire ou annonceur quels que soient son marché, son mode de distribution, le média utilisé et sa clientèle B to B (business to business) ou B to C (business to consumer).

### **2.4 Contextes professionnels**

#### **2.4.1 Types d'entreprises**

Le titulaire du DN MADE mention Graphisme exerce son activité professionnelle en tant que designer, graphiste indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- Agence de design indépendante ;
- Agence de publicité, de communication;
- Studio de création graphique
- Maison d'édition
- Organe de presse
- Société de production audiovisuelle
- Studio de création intégré aux organismes, structures privées ou publiques

#### **2.4.2 Emplois concernés**

Le titulaire du DN MADE mention graphisme peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

- secteur du graphisme: designer graphique 2D, designer graphique 3D, assistant directeur artistique, assistant chef de projet, concepteur / conceptrice multimédia, typographe
- secteur de l'édition et métiers du livre : assistant directeur de création, illustrateur
- secteur de la communication: assistant création artistique communication multimédia, assistant directeur stratégique de communication.
- secteur de la conception des usages : web designer, UI - user interface designer, designer de services

### 2.4.3 Délimitation et pondération des activités :

Le titulaire du DN MADE mention graphisme est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du cahier des charges ou brief client, d'instructions créatives ou brief créatif, de la stratégie de communication et de médiation;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de de création, de conception, de production et d'édition;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des story-boards, des maquettes, des croquis et dessins d'intention, des simulations, des modélisations 2D, 3D, photographies, et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de médiation, de réalisation et de production graphiques ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels de design graphique ;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter un besoin de communication, une situation ;
- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques et des univers visuels de référence;
- analyser et synthétiser les données pour définir un concept, une narration, formuler et proposer des scénarios ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;
- évaluer des choix, des hypothèses de communication et de design graphique, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre sémantique, esthétique, technologique, ergonomique, économique ;
- expérimenter et réaliser des éléments et des langages graphiques, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, de réalisation et d'édition;
- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.

## POUR LA MENTION INNOVATION SOCIALE

### 1.5 Champs d'activités

Les professionnels diplômés de DNMADE mention innovation sociale exercent leur activité en tant qu'entrepreneur, designer indépendant ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation de programmes innovants de développement social et de cohésion sociale. Ils interviennent dans le champ social et sociétal au sens large : services collectifs et de proximité, action sociale, commerce équitable, développement durable, développement local, design care...

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté : définition de stratégies sociales, évaluation, état des lieux, communication, médiation, animation, scénarios d'usage, services, conseil, mise au point de méthodologie appropriée au secteur d'activité de l'organisation, coordination, mise en forme, développement, fabrication et commercialisation du projet et des scénarii, serious games, démonstrateurs, ateliers participatifs, ateliers citoyens, management environnemental.

Le designer d'innovation sociale oriente et accompagne les mutations de la société en anticipant les opportunités, les besoins émergents et en concevant de nouveaux services et applications. Il effectue une veille technologique et sociale constante. Sa maîtrise des problématiques transversales à toute création design lui permettent de placer l'humain au cœur de ses préoccupations et de mêler ergonomie, économie, méthodologies sensibles et participatives tout en définissant la relation entre l'utilisateur et le dispositif d'innovation sociale. Le croisement d'une culture élargie, d'une culture de l'innovation sociale et de pratiques singulières repose aussi sur ses capacités à dessiner, visualiser, formaliser et sur ses maîtrises techniques de conception et de représentation.

## 2.5 Contextes professionnels

### 2.5.1 Types d'entreprises

Le titulaire du DN MADE mention innovation sociale exerce son activité professionnelle en tant que designer, indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- Entreprise industrielle, commerciale ou de services
- Agences de communication, studios ou ateliers de design digital.
- Services de communication intégrés (publics, privés, associatifs, etc.)
- Agences de publicité et de production audiovisuelle
- Agence de design de produits, design de service
- Activité indépendante.

### 2.5.2 Emplois concernés

Le titulaire du DN MADE mention innovation sociale peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

- designer
- designer social, concepteur contextuel, médiateur
- designer de services

### 2.5.3 Délimitation et pondération des activités :

Le titulaire du DN MADE mention innovation sociale est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande, d'un appel d'offre ;
- l'élaboration d'un besoin, d'un cahier des charges, de stratégie de communication et de médiation ;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception, de production de dispositifs d'innovation sociale ;

- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des story-boards, des maquettes, des croquis et dessins d'intention, des simulations, des modélisations 2D, 3D, et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de médiation, de réalisation et de production d'un dispositif d'innovation sociale ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels d'innovation sociale ;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter une opportunité de projet innovation sociale, une situation, un appel d'offre ;
- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques, les univers visuels de référence, les comportements utilisateurs;
- analyser et synthétiser les données pour définir un concept, une narration, formuler et proposer des scénarios d'usage ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;
- évaluer des choix, des hypothèses de programmes d'innovation sociale, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre sémantique, esthétique, technologique, ergonomique, économique ;
- expérimenter et réaliser des environnements et des interfaces au service de l'innovation sociale, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, de réalisation et de diffusion;
- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.

## POUR LA MENTION INSTRUMENT

### 1.6 Champs d'activités

Les professionnels diplômés de DN MADE mention instrument certifiée sont capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, concepteur-réalisateur, artisan créateur indépendant ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation et de fabrication d'instrument.

Ce professionnel, dans l'exercice de ses activités, fait preuve de connaissances d'ordre général, technique et artistique approfondies. Il est amené à assurer des responsabilités de conception, de conduite et de réalisation de projets de fabrication, ainsi que des travaux de maintenance, de réparation ou de conservation-restauration de tout ou partie d'instruments.

Le DNMADE mention Instrument ouvre aux métiers de la facture d'accordéon, de guitare, d'instrument à vent ou de piano, à l'horlogerie, il accompagne le développement des projets dans leurs aspects artistique et technologique.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté: responsabilités de conception, de conduite et de réalisation de projets de fabrication ainsi que des travaux de maintenance, de réparation ou de conservation-restauration, de tout ou partie d'instrument, responsabilités de parcs d'instruments.

Les secteurs d'activités concernent les structures culturelles publiques et privées, les TPE et PME. Ce professionnel possède aussi des qualités personnelles de communication, de créativité et d'ouverture. Dans un contexte de concurrence internationale forte et dans le respect de l'application des normes environnementales, le souci de l'excellence, la recherche et l'innovation sont des facteurs déterminants pour garantir la pérennité et le développement des entreprises de facture instrumentale ou d'horlogerie. Ce professionnel exerce ses activités à l'atelier, en bureau d'étude ou sur site, dans le respect des règles d'hygiène et de sécurité. Ses activités peuvent nécessiter des déplacements.

Il doit veiller au respect de la déontologie liée à son métier et appliquer les réglementations relatives au transport et au commerce des œuvres d'art, ainsi que celles concernant l'utilisation des matières issues des espèces animales et végétales protégées.

### 2.6 Contextes professionnels

#### 2.6.1 Types d'entreprises

Le titulaire du DN MADE exerce son activité professionnelle en tant qu'artisan créateur, indépendant ou salarié :

- structure culturelle publique ou privée
- entreprise de production artisanale indépendante (PME-TPE) ;

#### 2.6.2 Emplois concernés

Le titulaire du DN MADE mention instrument peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

Luthiers ou de facteurs d'instruments,

Emplois salariés : responsables de fabrication ; responsables de conception et de réalisation de prototypes ; responsables de maintenance ; responsables de travaux de restauration ; responsables de parc instrumental.

Emploi indépendant : artisan

Domaine horlogerie :

Secteur de l'artisanat: horloger, horloger réparateur, horloger rhabilleur, horloger, complet, horloger-restaureur, horloger-remonteur, horloger-créateur.

### 2.6.3 Délimitation et pondération des activités :

Le titulaire du DN MADE mention instrument est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, de l'appel d'offre, du donneur d'ordre, du secteur concurrentiel, de la commande;
- l'élaboration du programme, du protocole d'essai et d'examen de l'instrument.
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus d'expertise, d'intervention, de création, de conception et de réalisation;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par visuels, des maquettes, des suites de plans, relevés de cotes, des simulations, des modélisations 2D, 3D et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de création et réalisation ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter une demande d'intervention, de maintenance ou de création, un appel d'offre;
- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques et méthodologies respectueuses de l'intégrité de l'instrument ;
- analyser et synthétiser les données pour établir un diagnostic ou constat d'état, définir la création d'un modèle, la modification ou de la transformation d'un modèle existant ou la copie d'un modèle ancien et formuler et proposer des scénarios ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte;
- évaluer des choix, des hypothèses d'intervention et de création, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, technologique, acoustique, mécanique et économique ;
- expérimenter et réaliser des produits de facture instrumentale, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication et de réalisation (gabarit, outillage spécifique), mettre en place des conditions techniques optimales (espace, lumière, hygrométrie, température...)
- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, le contrôle des approvisionnements pour le mener à son terme la fabrication dans les meilleures conditions et selon les règles déontologiques ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.



## POUR LA MENTION LIVRE

### 1.7 Champs d'activités

Les professionnels diplômés de DN MADE mention livre sont capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, artisan indépendant, designer créateur ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication d'artefacts, de nature et de statuts divers, dans les champs des arts du livre et des arts graphiques relevant de l'édition.

Le DNMADE mention livre ouvre aux métiers de la gravure, de l'illustration, de la reliure dorure ou de la typographie.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté :

- domaine de la gravure: concevoir, adapter et réaliser des matrices gravées destinées à l'impression dans les domaines de l'estampe, du livre de bibliophilie, du conditionnement et de la communication graphique.
- domaine de l'illustration: concevoir des images dans tous les champs des métiers visuels et principalement pour deux grands supports: l'édition et la presse et à un degré moindre pour l'affiche et la production audiovisuelle, dans les domaines tant publics que privés et notamment les services internes à des entreprises.
- domaine de la reliure, et les domaines voisins : concevoir et réaliser des reliures et des dorures pour répondre à la demande de bibliophiles privés, commandes publiques (Bibliothèque Nationale de France (BNF), bibliothèques municipales, spécialisées, universitaires), musées, services d'archives (privées ou de l'État), libraires de livres anciens et/ou rares et collectionneurs.
- domaine de la typographie : concevoir et réaliser un logotype, une identité typographique pour le packaging, la presse et l'édition, webdesign, média, multimédia, etc. (studios et agences de graphisme et de publicité, presse magazine, bureau de communication intégré à l'entreprise, institutions, etc.).

### 2.7 Contextes professionnels

#### 2.7.1 Types d'entreprises

Le titulaire du DN MADE mention livre exerce son activité professionnelle en tant que designer, artisan du livre, salarié d'entreprise ou entrepreneur indépendant, au sein de différentes structures professionnelles :

- agence de design indépendante, agence de publicité ;
- studio de design graphique intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
- entreprise de production artisanale indépendante ;
- service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise, d'une collectivité, d'une institution (Musées, Bibliothèque Nationale de France, bibliothèques, archives nationales et départementales), ou d'une administration (Banque de France, Monnaies et Médailles, Imprimerie Nationale, La Poste...)
- ;
- entreprises de communication, de presse, d'édition, d'audiovisuel, de webdesign ;
- agences d'architecture, bureaux d'études ou d'urbanisme, éditions scientifiques et didactiques, laboratoire de recherches.

#### 2.7.2 Emplois concernés

Le titulaire du DN MADE mention livre peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, des métiers d'arts mention Livre sont les suivantes :

- secteurs de la création artisanale et du patrimoine : relieur - relieuse d'art, relieur - relieuse main, relieur-doreur - relieuse-doreuse, doreur - doreuse sur tranche.
- secteurs de l'édition et de l'édition d'art : dessinateur-illustrateur- dessinatrice-illustratrice, dessinateur- dessinatrice d'édition, graveur, sérigraphe, typographe.
- secteurs de l'édition et de la communication: designer graphique, maquettiste en arts graphiques, graphiste.

### 2.7.3 Délimitation et pondération des activités :

Le titulaire du DN MADE mention livre est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie de création spécifique au domaine du livre ;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases de la chaîne graphique et de l'édition : création, conception et production ;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication (pré presse, impression, façonnage, reliure);
- la définition de concepts et d'objectifs éditoriaux, la formulation d'hypothèses, l'expérimentation de prototypes et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de production de la chaîne du livre (évaluation des moyens humains matériels et organisationnels);
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ; rédiger un communiqué de presse.
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil et d'expertise dans un contexte d'innovation et ou de conservation;
- la collaboration avec les institutions, les collectivités, les entreprises de l'économie du livre et du livre numérique qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier ainsi que la contribution au rayonnement du patrimoine matériel et immatériel sur lequel il intervient.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter un besoin, un contexte, une situation ; collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers et leurs évolutions ;
- analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler des hypothèses, proposer des scénarios d'usages ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un problème ;
- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;
- expérimenter les supports et les embellissements, réaliser et tester les maquettes, composer manuellement ou numériquement l'ouvrage à éditer, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ;
- organiser les étapes de conception, de façonnage, de réalisation d'un projet, d'en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet (auteurs, éditeurs, diffuseurs, libraires, lecteurs).

## POUR LA MENTION MATÉRIAUX

### 1.8 Champs d'activités

Les professionnels diplômés du DN MADE mention matériaux sont capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, concepteur-réalisateur, artisan créateur indépendant, designer ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, réalisation et de fabrication de matériaux.

Ce professionnel, dans l'exercice de ses activités, fait preuve de connaissances d'ordre général, technique et artistique approfondies. Il est amené à assurer des responsabilités de conception, de fabrication de matériaux et de leur transformation pour réaliser potentiellement des dispositifs, produits et décors dans de nombreux secteurs d'activité: espace, mode, graphisme et objet.

Le DNMADE mention Matériaux ouvre aux métiers de la création, conception et réalisation en textile, métal, laque, bois (tournage d'art, sculpture, gravure en modelé), céramique, verre.

#### Domaine du bois

L'artisan, designer créateur, concepteur réalisateur dans le domaine du bois est un professionnel de haute compétence Il gère la conception, création et réalisation d'objets, accessoires, éléments mobiliers et sculpture en bois. Il possède des compétences en dessin, en volume et une solide culture historique, notamment des arts décoratifs ainsi qu'une maîtrise des savoir-faire traditionnels et innovants de transformation du matériaux bois qu'il peut associer à d'autres types de matériaux. Il entretient une relation dialectique entre démarche artistique et maîtrise technique. Il sait être dépositaire d'une mémoire des savoir-faire. Il est capable de concevoir, prototyper et réaliser des produits, objets et accessoires en pièces uniques ou de petites séries, des prototypes. Il maîtrise les savoirs-faire spécifiques relevant de la sculpture bois; tournage d'art.

#### Domaine de la céramique

Ce professionnel est artisan, designer créateur, concepteur réalisateur de produits, objets ou accessoires, dont il gère la conception et la réalisation. Il maîtrise l'ensemble des disciplines et techniques de mise en œuvre du matériau céramique. Il possède une culture historique, théorique, artistique qui lui permet d'éclairer les différents paramètres mis en jeu dans la réalisation des objets en céramique. Il tient compte de l'environnement économique et territorial dans lequel il évolue. Le céramiste maîtrise les techniques traditionnelles et modernes de la transformation : préparation des argiles en fonction des projets, tournage, façonnage selon diverses techniques, préparation de la pâte de coulage (porcelaine, grès, faïence), réalisation de moules en plâtre. Il traite les surfaces et les décors (émaux à partir de minéraux et oxydes, engobes, décoration de grand feu et de petit feu, décoration au pinceau, à l'éponge et autres outils spécifiques). Il assure la cuisson des pièces : enfournement dans divers types de fours : au gaz, électriques, à bois, primitifs, programmation des cuissons, contrôle des cuissons : en atmosphère oxydante ou réductrice. Il travaille seul dans son atelier ou en association et en réseau avec ses pairs, ou encore en tant que technicien salarié dans un atelier, ou en tant qu'animateur d'atelier spécialisé dans une structure à vocation culturelle ou socioculturelle.

#### Domaine de la laque

L'artisan, designer créateur, concepteur réalisateur en laque est un professionnel de haute compétence dans le décor et la finition laqués. Le laqueur travaille selon les techniques traditionnelles chinoises, japonaises et européennes. Il a une solide culture historique théorique et pratique de l'art de la laque. Il connaît les différentes laques (matériaux) utilisées de son origine, en Asie, à nos jours, en Europe. Il utilise les techniques de décor traditionnelles allant du creux (gravure), du plat (incrustations, repiqués) comme du relief (épaisseur). Il réalise, sur une surface importante, une finition tendue, régulière et brillante. Il intervient pour une conservation ou restauration de pièce ancienne; l'exécution d'un modèle selon la demande; ou la conception et la création d'une laque sur tous supports. Le laqueur détermine les composantes d'une teinte et/ou d'une couleur. Il est capable de fabriquer des laques.

#### Domaine du métal

L'artisan designer créateur en métal est un professionnel de haute compétence dans la création d'objets, accessoires, orfèvrerie, éléments mobiliers, décors et sculpture. Il possède des compétences en dessin, en volume et une solide culture historiques, notamment des arts décoratifs ainsi qu'une maîtrise des savoir-faire traditionnels et innovants de transformation de la matière : métal, qu'il peut associer à d'autres types de matériaux. Il entretient une relation dialectique entre démarche artistique et maîtrise technique. Il sait être dépositaire d'une mémoire des savoir-faire. Il est capable de concevoir, prototyper et réaliser des produits, objets et accessoires en pièces uniques ou de petites séries et des prototypes. Il maîtrise les savoir-faire spécifiques relevant de la dinanderie; la monture en bronze; la gravure en modelé (monnaie, médaille, moules en métal, gaufrage) ; le tournage d'art; la ciselure (gravure, ouillages, matrices, monnaie, poinçon).

#### Domaine du textile

Ce professionnel est designer, artisan, concepteur-réalisateur des métiers d'arts textiles. Il collecte, analyse, prend en compte toutes les contraintes en vue de concevoir et réaliser ses propres projets de création textile: design textile, ennoblissement, motifs, maille, tissage, broderie, tapisserie... Il est capable d'améliorer, de repenser, de découvrir des techniques de réalisation pour les adapter aux expressions contemporaines et mener des opérations de restauration sur des produits textiles. Il maîtrise les techniques traditionnelles et modernes de textile et gère des projets de réalisation de pièces uniques, de petites séries et industrielles. Spécialiste de la couleur et de la matière, ce professionnel intervient dans différents secteurs d'application : mode prêt à porter et haute couture; ameublement; arts du spectacle; presse spécialisée; décoration intérieure; l'industrie textile, textile artisanal. Ce professionnel est doté d'une culture artistique, technique, et historique dans le domaine des arts textiles. Il maîtrise concepts, prise en compte de l'intuition, des questionnements.

#### Domaine du verre et du cristal

Ce professionnel est artisan, designer créateur, concepteur réalisateur dans le domaine du verre et cristal. Il collecte, analyse, prend en compte toutes les contraintes en vue de concevoir et réaliser les projets de création en verre: transformation du verre à froid; à chaud, ennoblissement, motifs, gravure, sablage, émaillage... Il est capable d'améliorer, de repenser, de découvrir des techniques de réalisation pour les adapter aux expressions contemporaines et mener des opérations de restauration sur des produits verriers. Il maîtrise les techniques traditionnelles et modernes de la transformation du verre et du cristal et gère des projets de réalisation de pièces uniques, de petites séries et industrielles. Spécialiste de la couleur, de la transparence et de la matière verre, ce professionnel intervient dans différents secteurs d'application : architecture, architecture intérieure, agencement, ameublement, décor, accessoire et ornement, Ce professionnel est doté d'une culture artistique, technique, et historique dans le domaine des arts décoratifs et en architecture.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté: responsabilités de conception, de conduite et de réalisation de projets de fabrication ainsi que des travaux de de conservation-restauration, de tout ou partie du produit confié. Ce professionnel définit et hiérarchise ses choix en relation avec les fonctions et les coûts des réalisations. Il s'inscrit dans une exigence de qualité et de respect des pratiques tout en intégrant les nouvelles technologies ; celles-ci modifient le contexte professionnel dans ses moyens de réalisation mais aussi dans ses moyens de conception.

Ce professionnel possède aussi des qualités personnelles de communication, de créativité et d'ouverture. Dans un contexte de concurrence internationale forte et dans le respect de l'application des normes environnementales, le souci de l'excellence, la recherche et l'innovation sont des facteurs déterminants pour garantir la pérennité et le développement des entreprises de création spécialisées dans la transformation et la création de matériaux. Le professionnel de *matériaux* exerce ses activités à l'atelier, en bureau d'étude ou sur site, dans le respect des règles d'hygiène et de sécurité.

## 2.8 Contextes professionnels

### 2.8.1 Types d'entreprises

Le titulaire du DN MADE mention matériaux exerce son activité professionnelle en tant qu'artisan créateur, indépendant ou salarié :

- agence de design indépendante ;
- service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
- entreprise de production artisanale indépendante ( TPE-PME);
- service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise , d'une collectivité , d'un organisme culturel et/ou de patrimoine;

### 2.8.2 Emplois concernés

Le titulaire du DN MADE mention matériaux peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

- secteur de l'artisanat: designer créateur spécialisé dans un des domaines suivants: textile, broderie, tissage, maille, dentellerie, tapisserie, orfèvrerie, sculpture bois, tournage d'art, gravure en modelé, ciselure, dinanderie et ferblanterie, monteur en bronze, laque, céramique, arts du verre et du cristal;
- secteur du management : designer assistant, assistant chef de projet, assistant chef de production, responsable de fabrication, assistant directeur stratégique de bureau de style et tendance;
- secteur de la conception et de la production de biens matériels : designer matériaux junior, designer couleur junior, designer matière junior, designer mode junior, modelleur-maquettiste.

### 2.8.3 Délimitation et pondération des activités :

Le titulaire du DN MADE mention matériaux est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, de l'appel d'offre, du donneur d'ordre, du secteur concurrentiel, de la commande;
- l'élaboration du programme, du protocole d'essai et de mise en œuvre de matériaux.
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus d'expertise, d'intervention, de création, de conception et de réalisation;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par visuels, des maquettes, des suites de plans, relevés de cotes, des simulations, des modélisations 2D, 3D et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de création et réalisation ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter une commande, un cahier des charges, une situation;
- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes;

- observer, analyser et évaluer les pratiques et méthodologies de transformation de la matière et des matériaux;
  - analyser et synthétiser les données pour définir des solutions et proposer des scénarios de mise en œuvre;
  - définir et investir le territoire d'une recherche ;
  - choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte;
  - évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;
  - expérimenter et réaliser des produits, des matériaux, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication et de réalisation.
- 
- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, le contrôle des approvisionnements pour le mener à son terme la fabrication dans les meilleures conditions et selon les règles déontologiques ;
  - communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.

## POUR LA MENTION MODE

### 1.9 Champs d'activités

Le DN MADE mention mode certifie la formation de futurs professionnels capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, artisan, créateur indépendant, designer indépendant ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation de design de mode : habillement, accessoire et environnement.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté : l'habillement, l'accessoire, la production textile, la cosmétique, les tendances :

- Création de collections, thèmes, formes, couleurs, matières ;
- Traduction en book, ou catalogue de vente (prospectif), ou en fonction d'attendus de marque,
- Conception d'orientations, de l'environnement à la finition, communication,
- Conception de tendances génériques et / ou adaptation des tendances à l'image d'une entreprise,
- Conseil achat pour une boutique, un grand magasin, interface créateur/marque,
- Créations de motifs, dessins, couleurs, matières, rythmes ; illustration textile, graphisme, mise en situation
- Mise en image, mise en situation, communication du vêtement, du style, sur silhouette ou à plat,
- Création, actualisation, déclinaison de gammes, traduction ou mise en couleurs de maquettes
- Communication avec les techniciens ;
- Mise au point de books, catalogues de vente ; création d'accessoires traduisant l'image de la marque
- Communication, mise en valeur du produit dans le lieu de vente

### 2.9 Contextes professionnels

#### 2.9.1 Types d'entreprises

Le titulaire du DN MADE mention mode exerce son activité professionnelle en tant que designer, styliste, créateur indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- Studio et agences de style indépendants,
- Studio et agences de style intégrés à une entreprise,
- Studio de création,
- Grands magasins,
- Centrales d'achat de grandes surfaces et bureaux d'achat (étranger),
- Agences de design (produit, communication, espace)
- Vente par correspondance (VPC),
- Haute couture,
- Prêt-à-porter,
- Créateurs.

#### 2.9.2 Emplois concernés

Le titulaire du DN MADE mention mode peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

- secteur du management : designer assistant, assistant chef de projet, assistant chef de production, responsable de fabrication, assistant directeur stratégique de bureau de style et tendance, responsable de collection
- secteur de la conception et de la production de biens matériels : styliste, concepteur / conceptrice maquettiste en accessoires de mode, assistant directeur de création, designer couleur junior, designer

matière junior, designer mode junior, modeleur-maquettiste; designer textile, designer créateur mode/textile, designer en bijouterie, joaillerie

- secteur de la communication: set designer, infographiste, illustrateur/illustratrice de mode;

### **2.9.3 Délimitation et pondération des activités :**

Le titulaire du DN MADE mention MODE est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, de références, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration d'un besoin, d'un cahier des charges, d'un champ culturel ;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception, de production de design de mode;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des visuels, des échantillons, des expérimentations et maquettes, des simulations, des modélisations 2D, 3D, et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de médiation, de réalisation et de production de design de mode;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels de design mode;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter une opportunité de design de mode, une situation ;
- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques, les univers visuels de référence, les comportements utilisateurs;
- analyser et synthétiser les données pour définir un concept, un langage, une pratique de design de mode, formuler et proposer des scénarios de communication et d'expérience ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;
- évaluer des choix, des hypothèses d'environnements de design de mode, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre culturel, sensoriel, sémantique, esthétique, technologique, ergonomique, économique ;
- expérimenter et réaliser des environnements de design de mode, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, de réalisation et de diffusion;
- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.



## POUR LA MENTION NUMÉRIQUE

### 1.10 Champs d'activités

Les professionnels diplômés du DN MADE mention numérique sont capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, designer indépendant ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation et de fabrication d'environnements numériques, de contenus multimédias et de communication numérique potentiellement interactive au service d'une institution ou d'une entreprise.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté : motion design 2D-3D-vidéo, web-documentaires, interfaces graphiques de sites web & d'applications mobiles, objets connectés, serious-games, e-learning, installations multimédia, mapping, animations, dispositifs interactifs...

Les environnements numériques s'adressent à tout client, commanditaire ou annonceur quels que soient son marché, son mode de distribution et sa clientèle B to B (business to business) ou B to C (business to consumer).

Les environnements numériques intègrent réalité virtuelle et réalité augmentée et ont de nombreux domaines d'application : automobiles, domotique, jeux vidéo, architecture, urbanisme, communication, formation, industrie du spectacle, ...

Ce professionnel possède aussi des qualités personnelles de communication, de créativité et d'ouverture.

Le designer numérique oriente et accompagne les mutations numériques de la société en anticipant les opportunités, les besoins émergents de projet numérique et en concevant de nouvelles applications. Il effectue une veille technologique constante. Son expertise technologique et sa maîtrise des problématiques transversales à toute création design lui permettent de mêler interaction, technologies, ergonomie, interface et programmation, tout en définissant la relation entre l'utilisateur et le dispositif numérique.

Le croisement d'une culture élargie, d'une culture du numérique et de pratiques singulières repose aussi sur ses capacités à dessiner, visualiser, formaliser et sur ses maîtrises techniques de conception et de représentation.

La création sous-entend : une bonne capacité d'analyse, la créativité, l'esprit d'innovation, mais aussi la culture générale et artistique, l'ouverture internationale, la curiosité, la capacité d'écoute et de travail collaboratif. Elle requiert la connaissance des univers et des enjeux de marketing et de communication, l'identification des signes et des tendances, une étude approfondie de l'utilisateur afin de comprendre ses besoins et comportements.

La technique implique une compréhension et une culture appliquée à : la veille technologique ; la connaissance des outils informatiques, des logiciels professionnels spécifiques et des techniques de production numérique et de multimédia ; la prise en compte des enjeux éthiques, économiques, ergonomiques, écologiques et de la faisabilité des projets.

### 2.10 Contextes professionnels

#### 2.10.1 Types d'entreprises

Le titulaire du DN MADE mention numérique exerce son activité professionnelle en tant que designer, graphiste indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- Entreprise industrielle, commerciale ou de services
- Agences de communication, studios ou ateliers de design digital.
- Services de communication intégrés (publics, privés, associatifs, etc.)
- Agences de publicité et de production audiovisuelle
- Agence de design de produits, design de service
- Activité indépendante.

### 2.10.2 Emplois concernés

Le titulaire du DN MADE mention numérique peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

Directeur artistique, directrice artistique web, graphiste 2D, graphiste 3D, infographe, infographiste, webdesigner, motion designer, designer d'interactivité, Modeleur / Modeleuse 3D, technicien / technicienne en image de synthèse 3D, UI - user interface designer, UX - user experience designer.

### 2.10.3 Délimitation et pondération des activités :

Le titulaire du DN MADE mention numérique est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration d'un besoin, d'un cahier des charges, de stratégie de communication et de médiation;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de de création, de conception, de production de dispositifs numériques;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des story-boards, des maquettes, des croquis et dessins d'intention, des simulations, des modélisations 2D, 3D, et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de médiation, de réalisation et de production d'un produit numérique ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels de design numérique ;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter une opportunité de projet numérique, une situation ;
- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques, les univers visuels de référence, les comportements utilisateurs;
- analyser et synthétiser les données pour définir un concept, une narration, formuler et proposer des scénarios d'usage ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;
- évaluer des choix, des hypothèses d'environnements numériques, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre sémantique, esthétique, technologique, ergonomique, économique ;
- expérimenter et réaliser des environnements et des interfaces numériques, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, de réalisation et de diffusion;
- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.

## POUR LA MENTION OBJET

### 1.11 Champs d'activités

Le DN MADE mention objet certifie la formation de futurs professionnels capables tant qu'entrepreneur, artisan indépendant, designer créateur ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication d'artefacts, de nature et de statuts divers, dans les champs de l'objet.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté:

#### Domaine du design d'objet

Le designer d'objet contribue à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus d'étude, de conception, de mise au point, de réalisation, de production et de communication de projets de design d'objet, de produits et de services. Il propose des solutions conceptuelles, stratégiques et formelles, effectue la mise au point et réalisation de projets de design d'objet répondant à une demande initiale qui en précise les besoins et les contraintes. Il conduit des projets de conception de services et d'usages, d'objets d'exception en pièce unique ou petite série, de design prospectif. Le designer doit avoir la capacité à transcrire, à traduire les besoins par les scénarios d'usages et de comportements (schémas complexes prenant en compte les consommateurs potentiels, les fonctions, l'ergonomie, le contexte...liés à l'utilisation future), par les formes, les matières, les couleurs pour créer des produits, qu'ils soient efficaces ou en devenir...

#### Domaine de l'ébénisterie

Le designer créateur ébéniste est un professionnel de haute compétence dans la création d'éléments mobiliers d'exception. Il possède des compétences en dessin, en volume et une solide culture historique, notamment des mobiliers de style, et contemporaine ainsi qu'une maîtrise des savoir-faire traditionnels et innovants de transformation de la matière : bois, notamment essences rares et précieuses, et tous types de matériaux. Il entretient une relation dialectique entre démarche artistique et maîtrise technique. Il entretient une mémoire des savoir-faire et des règles de l'art. Il est capable de concevoir, prototyper et réaliser des mobiliers et objets en pièces uniques ou de petites séries, des mobiliers sur mesure, des solutions d'agencements, des prototypes, des objets et accessoires. Ce professionnel définit et hiérarchise ses choix en relation avec les fonctions et les coûts des réalisations. Il s'inscrit dans une exigence de qualité et de respect des pratiques tout en intégrant les nouvelles technologies ; celles-ci modifient le contexte professionnel dans ses moyens de réalisation mais aussi dans ses moyens de conception.

#### Domaine du décor et des arts mobiliers :

##### - Menuiserie en Sièges

Le professionnel conçoit et réalise les structures d'assise à partir d'un matériau dont le bois brut. Ce professionnel maîtrise le volume et la ligne dans l'espace, il conduit toutes les étapes de la conception à la fabrication d'un siège, assure tous les stades du travail, du traçage à la réalisation.

##### - Tapisserie-Décoration

Le tapissier-décorateur est professionnel du domaine de la décoration et de l'ameublement. Le montage des structures, le garnissage des volumes, l'usage des tissus, des cuirs ou des matières souples techniques constituent le cœur du métier.

##### - Monture en Bronze

La monture en bronze s'applique, historiquement, au travail du cuivre et de ses alliages dans les arts décoratifs, puis aux alliages d'aluminium et aux aciers inoxydables. L'utilisation de tous ces matériaux métalliques contribue à l'évolution de cette spécialité.

Le professionnel en monture en bronze réfléchit le choix des matériaux et les techniques à utiliser pour concevoir, prototyper et réaliser des produits, objets et accessoires d'exception: mobilier, luminaire, serrurerie décorative, statuaire, restauration patrimoniale, orfèvrerie.

Le professionnel en monture en bronze maîtrise les alliages métalliques qu'il met en forme par de nombreuses techniques : découpage, soudage, brasage, perçage, taraudage, cintrage, pliage, roulage, fonderie, limage, martelage. Il effectue les opérations de finition afin d'embellir et protéger, avec une ouverture sur les nouvelles technologies et les nouveaux matériaux.

- Tournage d'Art

Le professionnel en Tournage d'art sur métal façonne une pièce en rotation par enlèvement de matière ou repoussage. Il maîtrise la technique du tournage traditionnel, où l'outil est tenu à la main, et l'utilisation de tours semi-automatiques ou automatiques. Ses réalisations sont multiples : pièces d'orfèvrerie, luminaires, sculptures...

- Sculpture sur Bois

Le professionnel en sculpture sur bois maîtrise l'art de tailler dans la masse, à l'aide de gouges, par enlèvement de matière. Il crée ainsi un bas-relief, un haut relief ou une statuaire. La réalisation de la sculpture est toujours précédée du dessin et souvent du modelage et du moulage en plâtre ou en matériaux de synthèse.

- Gravure en Modelé

Le professionnel en gravure en modelé sculpte le métal en creux ou en relief pour faire apparaître le motif désiré. Le professionnel en gravure en modelé exécute à la main « taille directe » dans l'acier ou le laiton, il peut aussi graver à l'aide de machines mises au point pour les monnaies et médailles à partir d'un modelage. La « finition » reste exclusivement manuelle. Il peut aussi constituer les moules d'objet industriels destinés à la fabrication en série, de pièces de monnaies, médailles, objets d'orfèvrerie, de bijoux ou de gaufrages (sur cuir, papier, textile...).

- Ciselure

Le professionnel en ciselure maîtrise l'art de la statuaire appliquée à l'ornementation du métal. La ciselure est une spécialité en connexion avec le domaine du bronze d'art et d'ornement, de l'orfèvrerie et de la bijouterie. Le créateur-concepteur maîtrise les transformations et mises en œuvre du métal laminé ou fondu, du cuivre, du laiton, du bronze, de l'étain ou des métaux précieux comme l'or et l'argent. Il développe les méthodologies de conception et de création et peut être expert de la conservation du patrimoine.

- Restauration de Mobilier

Le professionnel en « restauration de mobilier » conduit, avec déontologie, une campagne de restauration documentée et rationnelle. Il travaille dans un contexte qui répond à la nécessité de conserver et restaurer un patrimoine toujours plus important, subissant l'outrage du temps et de l'usage.

- Marqueterie

Le professionnel en marqueterie conçoit et réalise des marqueteries avec de fines lamelles de bois de différentes essences et de différentes teintes. Il plaque du bois précieux et exotique mais aussi de l'écaille, du laiton, de la corne ou tout matériau en feuille. Le marqueteur fabrique, produit, rénove, transforme les marqueteries des pièces le plus souvent uniques, des meubles de style, des objets d'art en bois, des objets utilitaires ou décoratifs d'exception.

- Décor et traitement de surfaces

Le professionnel en décor et traitement de surface crée, conçoit, prototype, réalise des objets et des éléments de mobilier d'exception pour l'habitat. Il décore objets et mobiliers le plus souvent à l'aide de teintes, de vernis, de laques, de patines et de matériaux innovants. Il crée ainsi une peau et finalise l'aspect de l'objet. Le professionnel le décor et traitement de surface maîtrise les associations de

couleurs, superpositions, effets de matières, motifs, transparence, matité, opacité, brillance pour singulariser l'objet.

- Gravure Ornementale

Le professionnel en gravure ornementale personnalise les objets qui lui sont confiés. Il a une parfaite maîtrise du trait incisé qui ne peut subir aucun défaut ni reprise. Son dessin est pur, souple, parfait. Il suit les principes du graphisme en suggérant les reliefs, les ombres, les lumières.

Domaine du bijou et du joyau

Spécialiste de la création, de la conception et de la réalisation du bijou et du joyau, ce professionnel est capable de mener une recherche de tendance; d'analyser les phénomènes de mode; d'interpréter les demandes du client; de gérer la conception et la production d'un produit ou d'une ligne de produits en art du bijou et du joyau. Ce professionnel a de solides connaissances en histoire de l'art et des arts décoratifs, ainsi que des compétences en dessin et modelage. Il maîtrise les techniques de fabrication et de montage de la bijouterie. Apte au dialogue il sait aussi conseiller et guider le client dans ses choix.

Domaine de l'horlogerie

Le designer créateur en horlogerie est un technicien hautement qualifié de la conception, de la réalisation, de la maintenance et de la restauration des appareils de mesure du temps. Ce spécialiste intervient dans la restauration des appareils horaires pour la sauvegarde du patrimoine et dans le respect de l'identité de l'œuvre confiée. Doté d'une solide culture artistique et expert des techniques horlogères, il maîtrise également le dessin de conception. Il est capable de mettre au point des prototypes et d'assurer la mise en œuvre de fabrication sérielle. Il effectue des expertises, des devis et donne des conseils. Aussi, il peut être amené à collaborer avec l'ensemble des acteurs concernés (équipes pluridisciplinaires, spécialistes artisans, bronzier, bijoutiers et consultants conservateur, collectionneurs, historiens). Il sait définir et promouvoir le concept de la qualité et la notion de bienfaisance dans le respect des règles de l'art.

Domaine de la céramique

Ce professionnel est artisan, designer créateur, concepteur réalisateur de produits, objets ou accessoires, dont il gère la conception et la réalisation. Il maîtrise l'ensemble des disciplines et techniques de mise en œuvre du matériau céramique. Il possède une culture historique, théorique, artistique qui lui permet d'éclairer les différents paramètres mis en jeu dans la réalisation des objets en céramique. Il tient compte de l'environnement économique et territorial dans lequel il évolue. Le céramiste maîtrise les techniques traditionnelles et modernes de la transformation : préparation des argiles en fonction des projets, tournage, façonnage selon diverses techniques, préparation de la pâte de coulage (porcelaine, grès, faïence), réalisation de moules en plâtre. Il traite les surfaces et les décors (émaux à partir de minéraux et oxydes, engobes, décoration de grand feu et de petit feu, décoration au pinceau, à l'éponge et autres outils spécifiques). Il assure la cuisson des pièces : enfournement dans divers types de fours : au gaz, électriques, à bois, primitifs, programmation des cuissons, contrôle des cuissons : en atmosphère oxydante ou réductrice. Il travaille seul dans son atelier ou en association et en réseau avec ses pairs, ou encore en tant que technicien salarié dans un atelier, ou en tant qu'animateur d'atelier spécialisé dans une structure à vocation culturelle ou socioculturelle.

## 2.11 Contextes professionnels

### 2.11.1 Types d'entreprises

Le titulaire du DN MADE Objet exerce son activité professionnelle en tant que designer, artisan ou technicien indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- agence de design indépendante ;

- service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
- entreprise de production artisanale indépendante ;
- service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise ou d'une collectivité ;

### 2.11.2 Emplois concernés

Le titulaire du DN MADE mention objet peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

- secteur du management : designer assistant, assistant chef de projet, assistant chef de production, responsable de fabrication, assistant directeur stratégique de bureau de style et tendance;
- secteur de la conception et de la production de biens matériels : assistant directeur de création, designer produit junior, designer packaging junior, designer matériaux junior, designer couleur junior, designer matière junior, designer mode junior, modeleur-maquettiste;
- infographiste, modeleur numérique ;
- secteur de la conception des usages : designer de services junior;
- secteur de l'artisanat : ébéniste, ébéniste créateur, horloger, horloger réparateur, horloger rhabilleur, horloger, complet, horloger-restaurateur, horloger-remonteur, horloger-créateur; ensemblier décorateur, tapissier décorateur.
- designer créateur.

### 2.11.3 Délimitation et pondération des activités :

Le titulaire du DN MADE mention objet est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du cahier des charges, d'une commande, de la stratégie ;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de de création, de conception et de production;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des croquis, maquettes, des plans, des simulations, des modélisations 2D, 3D, des documents de référence et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de réalisation et de production ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter un besoin, une situation, une commande ;
- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers, des publics et leurs évolutions ;
- analyser et synthétiser les données pour définir des solutions, formuler et proposer des scénarios d'usage et d'appropriation du service et/ou d'objet ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte ;
- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;
- expérimenter, réaliser et tester des dispositifs spatiaux et leur mobilier, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication artisanal ou industriel;

- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi de sa mise en œuvre pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.

## POUR LA MENTION ORNEMENT

### 1.12 Champs d'activités

Le DN MADE mention Ornement certifie la formation de futurs professionnels capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, artisan indépendant, designer créateur ou concepteur-réalisateur au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication de décors et d'objets ornementaux.

Le DNMADE mention ornement ouvre aux métiers du bijou et du joyau; du décor mural; de la mosaïque; du vitrail; de la gravure ciselure; de la gravure ornementale.

Ce professionnel de haute compétence, avec un niveau d'exigence et un degré d'excellence élevé, prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté : conception, réalisation, restauration, conservation et plus particulièrement :

#### Domaine du bijou et du joyau

Spécialiste de la création, de la conception et de la réalisation du bijou et du joyau, ce professionnel est capable de mener une recherche de tendance; d'analyser les phénomènes de mode; d'interpréter les demandes du client; de gérer la conception et la production d'un produit ou d'une ligne de produits en art du bijou et du joyau. Ce professionnel a de solides connaissances en histoire de l'art et des arts décoratifs, ainsi que des compétences en dessin et modelage. Il maîtrise les techniques de fabrication et de montage de la bijouterie. Apte au dialogue il sait aussi conseiller et guider le client dans ses choix.

#### Domaine du décor mural:

Ce professionnel est spécialiste de la création, de la conception et de la réalisation de tous types de décors appliqués à l'espace public ou scénique qu'il soit pérenne ou éphémère. Il est capable d'analyser un contexte ; d'interpréter les demandes du client; de gérer la production de décors muraux de type: peinture, fresque, sgraffito, bas-relief, céramique murale. Il travaille selon des méthodes traditionnelles ou contemporaines. Il maîtrise les techniques des médiums, supports et outils du décor mural. Il élabore et gère la mise à l'échelle du décor et son adaptation au contexte et à l'espace architectural au travers de plans, simulations, maquettes et volumes. Ce professionnel travaille en étroite collaboration avec les acteurs du projet: client, architecte ou architecte d'intérieur, scénographe

#### Domaine de la mosaïque

Ce professionnel conçoit et réalise les mosaïques murales ou de sol en intérieur ou en extérieur, crée des objets décoratifs et restaure des mosaïques. Il travaille selon des méthodes traditionnelles ou contemporaines, pour mettre en scène les dessins qu'il élabore. Il peut associer différents types de matériaux tels que la pierre, le verre, le grès, l'émail ou la terre cuite pour créer et assembler les tesselles d'une mosaïque. Il intervient dans différents lieux : bars, restaurants, magasins, bureaux, murs intérieurs, salles de bain, décors d'objets et de meubles, etc. Il élabore et gère la mise à l'échelle des mosaïques et leur adaptation au contexte et à l'espace architectural au travers de plans, simulations, maquettes et volumes. Ce professionnel travaille en étroite collaboration avec les acteurs du projet: client, architecte ou architecte d'intérieur, scénographe, paysagistes.

#### Domaine du vitrail:

Ce professionnel est spécialiste de la création, de la conception et de la réalisation de tous types de vitraux et de panneaux, objets et décors en vitrail. Il peut être amené à réaliser des projets de restauration de vitraux. Il maîtrise l'étude des couleurs et des lumières et a de solides connaissances en histoire de l'art. Il conçoit et réalise modèles, maquettes, compositions décoratives ou figuratives de la préparation du travail (maquette, carton, tracé, calibrage) à la mise en couleur du verre, la coupe, la mise en plomb ou sertissage traditionnel, soudure. Le vitrailliste réalise seul ou en équipe des vitraux exigeant la maîtrise des techniques et des procédés de travail du verre (découpe, coloration et assemblage). Il peut aussi appliquer des revêtements décoratifs ou de protection de vitraux, peindre



des décors à main levée sur du verre. Il participe à la pose des vitraux. Ce professionnel travaille en étroite collaboration avec les acteurs du projet: client, architecte ou architecte d'intérieur, conservateurs.

Domaine de la gravure ornementale

Ce professionnel est spécialiste de la création, de la conception et de la réalisation de décors (par enlèvement de matière, par émaillage...) sur des éléments de mobiliers ou des accessoires du cadre de vie. Le graveur d'ornement grave bijoux, pièces d'orfèvrerie, éléments de meubles et autres objets. Il travaille les métaux précieux tels que l'or, l'argent, mais également le laiton, le cuivre... Il grave aussi des matériaux comme l'écaille de tortue, la corne, la nacre, l'ivoire et certains bois, et les matériaux composites. Ce professionnel combine la connaissance des caractéristiques des différents matériaux utilisés, les techniques relatives à la conception et réalisation de décors.

## **2.12 Contextes professionnels**

### **2.12.1 Types d'entreprises**

Le titulaire du DN MADE mention ornement exerce son activité professionnelle en tant que créateur concepteur, artisan du décor et de l'ornement, salarié d'entreprise ou entrepreneur indépendant dans les secteurs suivants :

- entreprise de production artisanale indépendante ;
- service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise ou d'une collectivité, d'un organisme culturel et/ou de patrimoine
- structure culturelle privée, publique ou associative
- agence de création, de design indépendante ;

### **2.12.2 Emplois concernés**

Le titulaire du DN MADE mention ornement peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

- secteur de l'artisanat: artisan, designer créateur spécialisé dans un des domaines suivant: bijouterie, joaillerie, gravure ornementale, fresque et art mural, mosaïque, vitrail,
- secteur du management : assistant chef de production, responsable de fabrication, assistant directeur stratégique de bureau de style et tendance
- secteur de la conception et de la production de biens matériels : designer matériaux junior, designer couleur junior, designer matière junior, modeleur-maquettiste

### **2.12.3 Délimitation et pondération des activités :**

Le titulaire du DN MADE mention ornement est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie de création spécifique au domaine de l'ornement;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases de la création, conception et réalisation d'objets et de décors d'ornement;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de réalisation
- la définition de concepts et la formulation d'hypothèses, l'expérimentation de prototypes et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de production de projet à caractère ornemental (évaluation des moyens humains matériels et organisationnels);

- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil et d'expertise dans un contexte d'innovation et ou de conservation;
- la collaboration avec les institutions, les collectivités, les entreprises de l'économie du décor et de l'ornement qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier ainsi que la contribution au rayonnement de l'ornement matériel et immatériel sur lequel il intervient.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter un besoin, un contexte, une situation ; collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers et leurs évolutions ;
- analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler des hypothèses, proposer des scénarios d'usages ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un problème ;
- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;
- expérimenter les supports, les décors et mises en valeur, réaliser et tester les maquettes, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ;
- organiser les étapes de conception et de réalisation d'un projet, d'en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet (partenaires du projet et les experts associés: clients, commanditaires, équipes pluridisciplinaires, spécialistes, artisans, et, selon l'échelle du programme, consultants, architectes, architectes d'intérieur, paysagiste, bureau de style, conservateurs, collectionneurs, restaurateurs d'art, historiens.)

## POUR LA MENTION PATRIMOINE

### 1.13 Champs d'activités

Le DN MADE mention patrimoine certifie la formation de futurs professionnels capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, artisan indépendant, designer créateur ou concepteur-réalisateur au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication de décors et de mobiliers d'ameublement, de nature et de statuts divers, dans les champs du patrimoine.

Le DNMADE mention patrimoine ouvre aux métiers de la restauration de mobilier, de la marqueterie et du décor et traitement de surface.

Ce professionnel de haute compétence, avec un niveau d'exigence et un degré d'excellence élevé, prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté dans les domaines suivants :

Domaine de la restauration mobilier:

La conservation, la restauration d'ouvrages, de mobilier, d'objets d'art ; la valorisation, médiation ou la création d'un objet à caractère patrimonial. Pour cela, le restaurateur de mobilier doit, non seulement avoir des compétences techniques liées à son métier, mais il doit également faire preuve de qualités sensibles lui permettant d'intervenir au mieux sur les pièces qui lui sont confiées.

Après analyse, chaque intervention s'effectue dans le respect des règles déontologiques :

- conservation de l'œuvre dans sa structure et son identité, sans falsification historique et esthétique
- respect absolu du principe de réversibilité

Sa bonne capacité d'analyse et son intérêt pour le questionnement doivent lui permettre de formuler des hypothèses puis de les vérifier afin d'établir un diagnostic pertinent.

Sa culture plastique et scientifique, ses connaissances en arts, techniques et civilisations, et sa capacité à s'entourer de différents spécialistes doivent lui permettre d'apprécier, de situer l'œuvre et de proposer la meilleure démarche à adopter.

Sa sérieuse pratique du métier d'ébéniste le conduit à une bonne maîtrise du geste pour intervenir en toute responsabilité sur le meuble ou à faire intervenir le spécialiste indispensable.

Son sens de la communication et des relations humaines l'engage à dialoguer avec des personnes ayant des compétences et des statuts très divers : scientifiques, praticiens des métiers d'art, conservateurs de musée, propriétaires particuliers...

Domaine de la marqueterie: réalisation d'animations murales et d'ornementations de mobilier d'instruments de musique, de tableaux, de panneaux décoratifs. Le marqueteur conçoit et réalise des marqueteries avec de fines lamelles de bois de différentes essences et de différentes teintes. Il plaque du bois précieux et exotique mais aussi de l'écaille, du laiton, de la corne ou tout matériau en feuille. Le marqueteur fabrique, reproduit, rénove, transforme les marqueteries des pièces le plus souvent uniques, des meubles de style, des objets d'art en bois, des objets utilitaires ou décoratifs. Lors des interventions de conservation et de rénovation, il garantit l'authenticité des biens, en préservant les matériaux originaux et respectant les traces de leur histoire.

- Décor et traitement de surface: conseil, exécution ou direction d'une intervention de conservation, rénovation et/ou transformation sur mobilier ou décor peint, depuis l'étude jusqu'à la réalisation de la rénovation ou de la transformation. Le Technicien en décor et traitement de surfaces du mobilier fabrique, reproduit, rénove, transforme des pièces le plus souvent uniques, des meubles de style, des objets d'art en bois, des objets utilitaires ou décoratifs. En appliquant les techniques des métiers d'art : les diverses techniques de peintures décoratives et matières sur bois, l'ornementation en trompe-l'œil, les patines à l'ancienne, la dorure, Le technicien en décor et traitement de surface du mobilier à pour but de créer, styliser, personnaliser, rénover, transformer afin de valoriser le mobilier ancien ou de fabrication plus récente. Avant toute opération, le technicien examine le meuble et réalise une expertise du potentiel. Puis, présente son diagnostic au client, la ou les solutions possibles pour remettre en état, ou transformer le meuble (tout en conservant son authenticité), leur coût, ainsi que les délais qui seront nécessaires. Il rénove et /ou conserve les parties abîmées et peut remplacer des parties manquantes ou cassées. Le

technicien peut être amené à donner des conseils ou même à définir des procédures à mettre en œuvre pour conserver au mieux le mobilier et minimiser les risques d'altération. Il est être le conseiller technique de conservateurs de musées et préconise traitements préventifs ou curatifs...Il se tient informé des nouvelles techniques ou produits qui trouvent leur application dans la rénovation.

Ce professionnel combine la connaissance des caractéristiques des différents matériaux utilisés, les techniques relatives au travail du bois (ébénisterie, tournage sur bois, sculpture, marqueterie).

S'appuyant sur de réelles connaissances en histoire de l'art en général et du mobilier en particulier, il réalise des expertises et est capable d'évaluer des valeurs théoriques de mobiliers et des marqueteries et décors peints en fonction des cours du marché de l'art. Il possède des compétences en dessin, modelage et fait preuve de connaissances d'ordre général, technique et artistique approfondies.

Il est capable de concevoir, prototyper et réaliser dans l'un des domaines cités, tout en ayant une ouverture sur la restauration de mobilier et le décor et traitement de surface.

Lors des interventions de conservation et de rénovation, il garantit l'authenticité des biens, en préservant les matériaux originaux et respectant les traces de leur histoire. Il respecte absolument le principe de réversibilité.

## **2.13 Contextes professionnels**

### **2.13.1 Types d'entreprises**

Le titulaire du DN MADE mention patrimoine exerce son activité professionnelle en tant que créateur concepteur, artisan du patrimoine, salarié d'entreprise ou entrepreneur indépendant dans les secteurs suivants :

- entreprise de production artisanale indépendante ;
- service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise ou d'une collectivité ;
- structure culturelle privée, publique ou associative
- agence de création

### **2.13.2 Emplois concernés**

Le titulaire du DN MADE mention patrimoine peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes : restaurateur en mobilier, restaurateur en objets d'art, restaurateur et assistant en laboratoire de recherche et d'innovation pour le domaine de la conservation des mobiliers anciens et des objets, designer créateur, marqueteur, décorateur spécialisé dans le traitement de surface.

### **2.13.3 Délimitation et pondération des activités :**

Le titulaire du DN MADE mention patrimoine est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie de création spécifique au domaine du patrimoine;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases de la création, conception et réalisation d'objets et décors du patrimoine;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de réalisation
- la définition de concepts et la formulation d'hypothèses, l'expérimentation de prototypes et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;

- la définition des moyens et des coûts de production de projet à caractère patrimonial (évaluation des moyens humains matériels et organisationnels);
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil et d'expertise dans un contexte d'innovation et ou de conservation;
- la collaboration avec les institutions, les collectivités, les entreprises de l'économie du patrimoine qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier ainsi que la contribution au rayonnement du patrimoine matériel et immatériel sur lequel il intervient.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter un besoin, un contexte, une situation ; collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers et leurs évolutions ;
- analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler des hypothèses, proposer des scénarios d'usages ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un problème ;
- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;
- expérimenter les supports, les décors et mises en valeur, réaliser et tester les maquettes, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ;
- organiser les étapes de conception et de réalisation d'un projet, d'en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet (partenaires du projet et les experts associés: commanditaires, équipes pluridisciplinaires, spécialistes, conservateurs historiens, collectionneurs, antiquaires, artisans, consultants, architectes d'intérieur, bureau de style).

## POUR LA MENTION SPECTACLE

### 1.14 Champs d'activités

Le DN MADE mention spectacle certifie la formation de futurs professionnels capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, artisan indépendant, designer créateur ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication d'artefacts, de nature et de statuts divers, dans les champs du spectacle.

Le DNMADE mention spectacle ouvre aux métiers de costumier réalisateur, de régisseur son, régisseur lumière et de décorateur d'espaces scéniques.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté:

#### Domaine du costumier réalisateur

Ce professionnel des métiers du spectacle vivant et de l'audio-visuel assure la conception, la réalisation et l'entretien des costumes de comédien. Pour cela, il est capable de :

- maîtriser toutes les techniques de fabrication
- trouver les solutions techniques adaptées à la vision du créateur
- faire face à des problèmes de fabrication ou jouant sur les matériaux et leurs mises en œuvre
- restaurer un costume
- gérer les coûts et les délais de réalisation
- gérer un stock de matériaux et fournitures

Il a des connaissances en technologie appliquée à la couture et aux accessoires, en dessin, ainsi qu'en histoire de l'art du spectacle et des costumes.

#### Domaine de la régie lumière

Le régisseur lumière est un agent de maîtrise, technicien hautement qualifié, garant du bon déroulement technique de l'éclairage d'un spectacle ou d'un événement.

Il est responsable de la préparation et de l'installation de l'équipement d'éclairage qu'il conçoit et doit réaliser en collaboration avec le metteur en scène, réalisateur et/ou concepteur lumière. Durant le spectacle, il gère la conduite lumière et procède aux interventions d'urgence en cas de dysfonctionnement. Il est responsable de la gestion du matériel, de son entretien et de sa maintenance courante.

#### Domaine de la régie son

Le régisseur son est un agent de maîtrise, technicien hautement qualifié. Il est garant du bon fonctionnement de l'installation son. Il est responsable du montage et du réglage de l'installation son puis du démontage. Il gère la conduite son durant le spectacle ou la manifestation (sonorisation ; prise de son ; diffusion de bandes son). Il peut être amené à réaliser une bande sonore simple sous la responsabilité du réalisateur artistique. Il est responsable de la gestion et de l'entretien du matériel son.

#### Domaine du décor scénique

Le concepteur-réalisateur décorateur d'espaces scéniques est capable de collecter, analyser, prendre en compte toutes les contraintes en vue de concevoir et réaliser les décors des espaces scéniques ainsi que leurs constituants et accessoires. Il conçoit et réalise sculptures, prototypes et reproductions (moulages). Il sait adapter et matérialiser une idée de créateur non technicien, d'un directeur artistique, d'un scénographe. Il est capable d'améliorer, de repenser, de découvrir des techniques de réalisation pour les adapter aux expressions contemporaines. Ces décorateurs connaissent les produits et les matériaux utilisés ainsi que les procédés de réalisation et d'application dédiés à leur spécialité.

## 2.14 Contextes professionnels

### 2.14.1 Types d'entreprises

Le titulaire du DN MADE mention spectacle exerce son activité professionnelle en tant que créateur concepteur, artisan du spectacle, salarié d'entreprise ou entrepreneur indépendant dans les secteurs suivants :

- entreprise de production artisanale indépendante ;
- service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise ou d'une collectivité ;
- structure culturelle privée, publique ou associative

#### **2.14.2 Emplois concernés**

Le titulaire du DN MADE mention spectacle peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

- assistant costumier, assistante costumier, costumier, costumière, costumier réalisateur, costumière réalisatrice;
- régisseur, régisseuse lumière; assistant, assistante lumière, éclairagiste, assistant, assistante concepteur lumière, créateur, créatrice lumière, opérateur, opératrice poursuite, technicien, technicienne lumière.
- régisseur, régisseuse son, assistant, assistante son, assistant, assistante concepteur son, créateur, créatrice son, opérateur, opératrice son, technicien, technicienne son;
- assistant décorateur, assistante décoratrice, décorateur, décoratrice scénographe théâtre;

#### **2.14.3 Délimitation et pondération des activités :**

Le titulaire du DN MADE mention spectacle est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie de création spécifique au domaine du spectacle;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases de la création, conception et réalisation de produits du spectacle vivant;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de réalisation
- la définition de concepts et la formulation d'hypothèses, l'expérimentation de prototypes et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de production de produits du spectacle (évaluation des moyens humains matériels et organisationnels);
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil et d'expertise dans un contexte d'innovation et ou de conservation;
- la collaboration avec les institutions, les collectivités, les entreprises de l'économie du spectacle qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier ainsi que la contribution au rayonnement du patrimoine matériel et immatériel sur lequel il intervient.

Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :

- repérer, interpréter, décrypter un besoin, un contexte, une situation ; collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers et leurs évolutions ;
- analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler des hypothèses, proposer des scénarios d'usages ;
- définir et investir le territoire d'une recherche ;
- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un problème ;
- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;
- expérimenter les supports, les ennobissements et mises en valeur, réaliser et tester les maquettes, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ;

- organiser les étapes de conception et de réalisation d'un projet, d'en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet (commanditaires, compagnies, salles de spectacle, théâtres, créateurs, metteurs en scène, chefs d'atelier, chorégraphes, artistes, régisseurs...)



## **Annexe III : Référentiel de formation**

## Référentiel de formation

### Le diplôme national des métiers d'art et du design / DN MADE

Le diplôme national des métiers d'art et du design répond à l'évolution des métiers dans les secteurs de la création appliquée. Plus profondément, cette évolution s'inscrit dans une histoire où le lien organique entre métiers d'arts et design renoue avec la tradition des arts utiles, des arts décoratifs, jusqu'aux arts manufacturiers et industriels, et affirme la place de l'artisanat d'art comme colonne vertébrale des arts appliqués. Le changement d'appellation de la discipline est consubstantiel d'une histoire des arts appliqués et de ce qu'ils sont devenus.

L'identité de ce diplôme s'inscrit tout autant dans les fondements épistémologiques des arts appliqués que dans les réalités des pratiques actuelles, où les collaborations supplantent les clivages, procédant avant tout d'une culture commune favorable à l'innovation.

L'ambition est de renouer avec les fondements historiques où l'esprit et le geste ne font qu'un et les processus de fabrication sont les lieux vertueux de la mise à l'épreuve concrète et réelle du projet. Par cette réactivation de la place du design et des métiers d'art, les ateliers de création sont au centre du processus de création et de conception, invitant au dialogue avec d'autres spécialités et tous les métiers et champs connexes.

L'identité du DN MADE se fonde sur la créativité combinée au savoir-faire dans la recherche de l'excellence. Pour ce faire le diplômé en Métiers d'art et Design identifie et pratique sa discipline comme un ensemble de questionnements, de recherches et de réponses qui évoluent avec le temps et non comme un ensemble de vérités et de procédures révélées intangibles. Cette mobilité conceptuelle et pratique encourage la curiosité et l'audace, stimule une démarche féconde et potentiellement l'innovation.

### **1. Principes pédagogiques**

Le DN MADE a pour objectif de construire des connaissances et des savoir-faire à un niveau professionnel. Ceux-ci seront ensuite développés par l'expérience **au sein d'une entreprise ou en tant qu'indépendant mais ouvrent aussi à un cycle de master voire de doctorat grâce à l'universitarisation de ce premier cycle professionnalisant.**

Cette formation se développe sur une durée de six semestres, axés pour les deux premiers sur l'acquisition des outils fondamentaux conceptuels, artistiques et techniques.

Cette phase préliminaire du cursus accueillera des profils différents. Il s'agit donc d'assurer un accompagnement pour répondre aux besoins et harmoniser les différences dans une complémentarité. La diversité des profils doit être l'occasion de créer une stimulation dans une réciprocité positive.

Au cours des troisième et quatrième semestres l'étudiant élabore des problématiques et développe des hypothèses de réponses diversifiées et concrètes : il expérimente ainsi les différentes étapes de la démarche de projet, de façon individuelle ou en équipe.

Ce temps est aussi celui de l'approfondissement pour un domaine de spécialité nommé majeure et qui peut être complété par une mineure. L'ingénierie du parcours doit favoriser les complémentarités et l'enrichissement des domaines de création par des choix connexes ou volontairement différents. Ce choix se fera en fonction des ressources de l'établissement ou du réseau d'établissements et également des motivations de l'étudiant. Les cinquième et sixième semestres sont ceux du perfectionnement des spécialités. Le positionnement peut orienter vers une insertion professionnelle à l'issue de l'obtention du diplôme ou vers une poursuite d'étude (deuxième cycle valant grade master ou master). L'affirmation de ce choix doit être consolidée au sein même du parcours de l'étudiant.

Durant le cursus sont organisés des temps d'observation et d'immersion en milieu professionnel dans des modalités cohérentes au regard du secteur d'activité visé. La formation intègre une période obligatoire de stage en France ou à l'étranger et, si possible, une mobilité d'études à l'étranger. Cette mobilité pourra comprendre une période de suivi de cours au sein d'une école validant des crédits ECTS et le suivi de stage(s) en situation professionnelle.

Tout au long de son parcours, l'étudiant développe des savoir-faire ainsi qu'une capacité d'écoute et d'intégration des processus de recherche et de projet. Il conduira une réflexion critique vis à vis de la création afin d'interroger sa propre production et d'acquérir les compétences évaluatives adaptées aux exigences du commanditaire.

Cet apprentissage des stratégies en démarche de création prend toute son ampleur dans le cadre du projet DN MADE, évalué par des examinateurs associés à au moins un membre du jury du diplôme.

### **2. Parcours**

Le diplôme national des métiers d'art et du design se décline selon des parcours diversifiés et qualifiés par les établissements. Leurs positionnements sont lisibles en précisant une mention et une spécialité affichées sur la plateforme d'orientation post-baccalauréat. Ils s'inscrivent dans un cadre national avec l'acquisition d'un socle commun et offrent des qualifications professionnelles singulières par le choix de spécialités proposées par chaque établissement porteur du DN MADE. La spécialité - dans une liste nationale ou propre à l'établissement - est attachée à un champ de création issu des métiers d'art et du design sur la base d'une forte identité métier grâce aux ressources au sein de l'établissement.

L'ambition est d'offrir une autonomie aux établissements conformément à la réalité du terrain et à la notion même de qualification professionnelle territoriale. La construction des parcours est pensée avec la volonté de répondre de manière efficiente à une réalité professionnelle en cohérence avec les ambitions des grandes régions académiques et également la présence des campus des métiers.

La construction des parcours se construit de manière efficiente en rapport à une réalité professionnelle et territoriale.

Cette notion de parcours agit sur la structuration du curriculum dont la spécialité ne s'énonce plus nécessairement de façon tubulaire et/ ou mono-disciplinaire. Les grands domaines de l'espace, du

produit, de la mode, du textile, du graphisme et les spécialités des métiers d'art sont dorénavant précisés par l'énonciation spécifique de spécialités, dans une dynamique d'articulation métiers d'art & design. Ce nouveau paradigme affirme de manière déterminante un projet pédagogique à partir d'une mention ouvrant sur une spécialité où collaborent étroitement les ressources métiers d'art et techniques des établissements. En fonction de la configuration des établissements concernés, une articulation entre métiers d'art et design est clairement affirmée sans subordination de l'un vis à vis de l'autre.

À travers la mention, un domaine de création est clairement affiché. Ce domaine est enrichi dans le cadre d'une spécialité par la rencontre de champs connexes autour de secteurs métiers, de rencontres de matériaux, de supports et de toute autre démarche favorisant l'innovation dans l'articulation métiers d'art et design.

L'étudiant peut ainsi construire son parcours de formation sur la base d'une offre qui ne se décline plus de manière monovalente, mais qui ouvre de préférence vers plusieurs possibilités, favorisant ainsi sa mobilité dans un réseau inter-écoles de différentes tutelles ou d'établissements étrangers.

La progression des parcours spécifiés par la mention et la spécialité s'effectue sur une base semestrielle et ouvre sur la construction d'un profil inscrit sur le parchemin de diplôme délivré par le recteur.

Ce principe fonde entièrement l'articulation de la double entrée du diplôme mention / spécialité dont l'objectif est de former des jeunes gens avec des compétences réflexives et techniques. Il vise l'insertion professionnelle dans un secteur spécifique des métiers de la création à l'issue du DN MADE ou une poursuite d'études vers un diplôme valant grade master ou master et pour quelques-uns vers un projet de recherche.

### **3. Pôles d'enseignements**

Le référentiel de formation se structure à partir de trois grands pôles d'enseignements qui déterminent des champs de connaissances et d'activités ; ces derniers composent la base de l'ingénierie pédagogique du DN MADE.

Les **enseignements Génériques Culture et Humanités** constituent le socle fondamental des acquisitions d'une culture composée de champs référentiels philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique notamment. Si l'approche se veut pour partie théorique et chronologique, elle engage également une compréhension du monde contemporain dans ses composantes historiques et sociétales en s'appuyant sur des approches thématiques et horizontales.

Les **enseignements Transversaux** consacrés aux méthodologies & techniques construisent les apprentissages des outils et méthodes d'expression créative, d'expérimentation, de visualisation et de compréhension qui sont nécessaires à la démarche de projet jusqu'aux conditions de sa mise en œuvre. Ces enseignements comportent une dimension scientifique visant à la maîtrise, à un niveau adapté, des possibilités et des contraintes liées aux propriétés des matériaux et aux techniques mobilisées.

Les **enseignements Pratiques & Professionnels** constituent le cœur du diplôme. Ils sont le lieu des pratiques de création, des savoir-faire techniques, des méthodologies et des démarches de projet. Ils identifient le ou les parcours de l'établissement et favorisent la mise en synergie de plusieurs disciplines par la pratique du co-enseignement autour du projet et de ses processus de fabrication. La diversité de l'offre des ateliers de création se détermine en fonction des contextes existants et sur le principe d'une logique de parcours à forte identité métier. L'atelier est également le lieu de convergence entre les pratiques créatives du design et des métiers d'art sans subordination de l'un par rapport à l'autre, mais dans une redéfinition permanente des territoires en fonction de la cohérence du projet et de son positionnement du côté de la production industrielle ou de la fabrication de petites séries ou de pièces uniques.

Ils posent les bases de modes de création spécifiques aux métiers d'art et au design.

Il s'agit :

- d'aborder une culture métiers d'art et design, à développer aussi bien au niveau des contenus que d'une attitude engagée et active qui génère du lien entre les humanités et la création ;
- d'initier des modes de pensée et de création spécifiques grâce aux techniques et outils fondamentaux d'expression et notamment dans une première approche des méthodes de projet ;
- d'assurer une compréhension des différents champs professionnels et de leurs enjeux pour dessiner le parcours à venir.

***La progressivité des semestres :***

Les deux premiers semestres sont ceux de la découverte et de l'acquisition des fondamentaux. Ils fondent le socle commun à la transmission d'une culture métiers d'art et design constituée de théories, de méthodes, de pratiques, de modes de production articulés à la création et à la concrétisation de projets. Ils sont également le moment privilégié de la construction d'une culture scientifique et technique commune aux différents parcours de formation.

Ces éclairages convergents permettent à l'étudiant de se constituer une large culture visuelle, de se construire des compétences créatives et critiques sur le domaine dans lequel il s'engagera progressivement.

Les premier et deuxième semestres permettront de prendre en compte la diversité des profils accueillis et de ménager un temps d'évaluation dès les premières semaines. Un dispositif de suivi est une réponse possible pour favoriser une meilleure adaptation aux exigences requises dans les différents domaines enseignés.

Les troisième et quatrième semestres sont ceux de l'approfondissement et de la spécialisation. L'étudiant construit son parcours en se déterminant vers un ou plusieurs domaines de création.

Les cinquième et sixième semestres se concentrent sur le perfectionnement professionnel. L'étudiant se détermine pour un champ professionnel spécifique, fort de l'ensemble des compétences acquises tout au long du cursus. Celles-ci lui permettent de mettre à profit ses maîtrises techniques pour orienter son travail vers une recherche créative personnelle et innovante.

Le projet professionnel est l'aboutissement de son parcours. Il lui permet de faire le choix d'une insertion professionnelle ou d'une poursuite d'études vers un niveau 7.

#### **4. Mentions/spécialités**

Le DN MADE est défini par une mention (parmi les 14 listées ci-après) et par une spécialité. La mention détermine un domaine professionnel. Elle permet le positionnement des spécialités sur un secteur d'activité pour leur lisibilité par tous les publics. La mention facilite l'identification, la construction et la labellisation de la ou des spécialités de l'établissement.

Les 14 mentions sont les suivantes : **animation, espace, événement, graphisme, innovation sociale, instrument, livre, matériaux, mode, numérique, objet, ornement, patrimoine, spectacle.**

Ce principe offre la possibilité d'une orientation progressive de l'étudiant, de la construction de son projet professionnel et d'une ouverture sur des spécialités métiers d'art et design complémentaires au sein d'un même secteur d'activité. Dans ce sens, il participe au développement des logiques collaboratives et entrepreneuriales.

Les six semestres se construisent dans une logique de filière projet et non plus de filière disciplinaire. En leur cœur se trouvent les ateliers de création qui s'organisent non plus dans une logique individuelle et circonscrite, mais dans une dynamique circulaire, si ce n'est systémique.

#### **Structure du DN MADE :**

MENTION au choix à partir de la liste ci-dessus	INTITULÉS DE SPECIALITE RETENUS PAR LES ETABLISSEMENTS (parmi la liste ci-dessous ou au choix de l'établissement)
	IDENTITÉS MÉTIERS SECTEUR D'ACTIVITÉ

La mention est précisée par une spécialité. La combinaison de la mention et de la spécialité permet d'identifier la nature du métier visé et ses débouchés. Elles figurent sur le parchemin du diplôme. La spécialité peut être choisie à la propre initiative de l'établissement ou au sein de la liste suivante :

*Art du bijou et du joyau*  
*Gravure*  
*Illustration*  
*Reliure dorure*  
*Typographie*  
*Cinéma d'animation*  
*Costumier*  
*Arts du verre et du cristal*  
*Décor architectural*  
*Facture instrumentale*  
*Lutherie*  
*Restauration de mobilier*  
*Décor, objets et mobiliers*  
*Horlogerie*  
*Régie lumière*  
*Régie son*  
*Céramique*  
*Textile*

**Trois objectifs structurent les compétences à acquérir au sein des ateliers de création :**

***Transmission - Création - Innovation***

Chaque grand domaine rassemble plusieurs territoires de création qui ont une proximité dans les processus de création ou appartiennent à des domaines connexes. Dans tous les cas, les mentions, les majeures et mineures, et les domaines de création identifient des matériaux, des processus artisanaux ou industriels et participent autant à la création d'excellence qu'aux industries créatives relevant l'un et l'autre du patrimoine immatériel et culturel.

Cette nomenclature ne peut être exhaustive. Elle intègre une grande partie de nos spécialités et savoir-faire auxquels s'ajoutent volontairement des domaines nouveaux ou en germe qui peuvent contribuer à la construction de nouveaux parcours.

Par ailleurs ces domaines de création se déploient au centre de cette ingénierie pédagogique que sont les ateliers de création. Ces derniers relèvent des enseignements Pratiques et Professionnels et interagissent constamment avec les enseignements Génériques et Transversaux dans la démarche de projet. Cela incite au co-enseignement, à l'interdisciplinarité ; autant de dispositifs pédagogiques innovants qui créent des interactions et des synergies positives pour acquérir de nouvelles compétences en termes de savoirs, savoir-faire et savoir-être.

**5. Projet pédagogique**

Le PROJET PÉDAGOGIQUE est déterminé par la définition préalable des objectifs de formation que l'équipe se propose d'atteindre avec les étudiants à partir du référentiel de formation, cadre national du diplôme, et par le positionnement du ou des parcours de l'établissement. Le déploiement du cursus et l'élaboration des objectifs pédagogiques sont en lien direct avec la définition des compétences à acquérir par les étudiants. L'organisation pédagogique relève de la commission pédagogique constituée et de la pleine autonomie des établissements, par ailleurs en convention avec une université ou un EPSCP.

La commission pédagogique est l'instance contractuelle qui valide le projet pédagogique. Il valide l'organisation pédagogique qui va construire les parcours des étudiants durant les trois années de formation. Ces parcours sont bien entendu en lien avec l'ancrage local de la section, mais ils doivent également faire apparaître une progression ponctuée d'indicateurs qui aident l'étudiant à se positionner dans son cursus.

Le projet pédagogique doit être questionné régulièrement ainsi qu'évalué et redéfini en commission pédagogique à chaque nouvelle année. Les partenariats ainsi que l'intervention de nouveaux enseignants, enseignants-chercheurs ou professionnels associés conduisent autant que de besoin à requalifier le projet pédagogique en fonction des nouvelles compétences en présence.

Enfin le projet pédagogique pose le principe d'un socle de compétences professionnelles à acquérir qu'il détaille. Il nécessite donc de se questionner régulièrement sur le bon niveau et la bonne articulation avec les secteurs professionnels et leurs évolutions pour une insertion qualitative, mais également une poursuite d'études.

**6. Enseignements génériques**

**6.1 Pôle Culture et humanités**

**6.1.1 Humanités**

**Enseignement Constitutif : Philosophie et Sciences Humaines**

L'enseignement des Humanités comporte, comme éléments structurants, un enseignement de la philosophie et des sciences humaines.

En articulation avec les théories esthétiques modernes et contemporaines, la philosophie et son corpus nourrissent, tout au long des études, les trois phases de la formation des étudiants :

propédeutique (S1 et S2), approfondissement (S3 et S4), réalisation et présentation d'un projet (S5 et S6).

Plus précisément, durant ces trois années de formation, en référence à la philosophie, et à son corpus, l'enseignement des Humanités structure de façon à la fois spécifique et transversale la formation intellectuelle des étudiants, ainsi que leur formation méthodologique.

En première année, l'enseignement des Humanités vise à l'acquisition, par les étudiants, d'une culture philosophique associée à l'exercice de capacités méthodologiques indispensables : questionner, organiser une pensée, l'exposer à l'écrit comme à l'oral. Cet enseignement aborde des notions fondamentales du corpus de la philosophie générale et de la philosophie de l'art, et inclut des connaissances du domaine de l'esthétique, et des sciences humaines, sans toutefois s'y réduire. Il aborde également des questions qui concernent le monde contemporain en montrant leur incidence et leur actualité dans le design et les métiers d'art.

Les semestres 1 et 2 permettent l'étude de questions distinctes et évaluables de manière autonome.

En deuxième année, l'enseignement des Humanités élabore et examine 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.

Il étudie les problèmes que pose la pratique du design et des métiers d'art en recourant à des expérimentations ou des exemples précis, et il veille à l'articulation de ces problèmes à ceux, plus généraux, de la philosophie, des théories esthétiques, notamment modernes et contemporaines. Il permet, en somme, aux étudiants de réfléchir conjointement sur le monde et sur leurs propres pratiques.

Les semestres 3 et 4 constituent des séquences distinctes. Le semestre 4 permet d'engager la détermination d'un projet personnel ou collaboratif.

En troisième année, l'enseignement des Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) accompagne l'étudiant par un éclairage conceptuel et problématique de ses recherches personnelles, de sa réflexion et de son travail d'écriture. Il peut s'agir alors d'approfondir des notions déjà en partie acquises, ou bien d'aborder des notions nouvelles, notamment celles plus spécifiques à telle ou telle spécialité. Par ailleurs, l'enseignement des Humanités s'associe étroitement à la mise en œuvre du parcours axé sur la sensibilisation à la recherche et aux métiers de l'enseignement.

Le semestre 5 est consacré à la rédaction du mémoire du projet, le semestre 6 à sa finalisation et à sa présentation (problématique, expression et communication orales). Une organisation par TD et par suivis personnalisés en co-animation permet d'adapter le niveau d'encadrement de l'étudiant, suivant que celui-ci privilégie une insertion professionnelle, une poursuite d'études en master professionnel, ou en master recherche.

Des exemples de supports d'étude :

- S1 et S2 (liste indicative) : *l'art et la nature, la culture, le langage, l'art et les arts, la technique et les techniques, les sciences et leur application, artisanat et industrie, le rôle social et politique des savants et des artistes, monde moderne et monde contemporain, sens et signification, expression et communication.*
- S3 et S4 (liste indicative) : *progrès et patrimoine, cultures-identités-mondialisation, crise et catastrophe, le réel et le virtuel, la société et l'image, communiquer et transmettre, le travail et les loisirs, les échanges et le lien social, individualisme et communauté, humanisme et transhumanisme, vitesse-urgence-accélération.*
- S5 et S6 : (liste indicative) : *information, fiction, narration, figure, réseau, système-structure-organisme, supports papier et écran, signalétique, code, média, médium, contexte, style, ornement, décoration, mode, style, apparence, parure, pli, enveloppe, peau, visage, corps, luxe, haute facture, marque, accessoire, élégance, fête, spectacle, geste, comportement, mouvement, transparence, séduction, ligne, couleur, lumière, forme, matières et matériaux, nature, écologie, le monde industriel, ville et urbanisme, lieu, milieu, territoire, frontière, passage, horizon, paysage, environnement, seuil, sol, utopie et hétérotopie, scénographie, voyage, objet, chose, produit, dispositif, outil, appareil, machine, expertise, entreprendre, créer, collaborer, atelier, fabrique, laboratoire, fonction et opérationnalité, usage, pratique, affordance, production, création, invention, innovation, programmation et préparation, projet,*



*expérience et expérimentation, fétiche, marchandise, portabilité et inter-opérativité, déchet et recyclage, réparation.*

### **Enseignement Constitutif : Lettres**

L'enseignement des Lettres & Langue française s'inscrit, tout au long du cursus en six semestres, dans le cadre de l'acquisition d'un socle commun de connaissances pour des étudiants venant d'horizons différents, pour aviver leur curiosité grâce à une culture plurielle. Ces dispositions favorisent la consolidation d'une culture personnelle et critique et sauront affirmer de droit une personnalité artistique singulière.

En S1 et S2, le parcours est diversifié selon les grands axes suivants :

- Les outils communs d'analyse :
  - a. un bilan et état des lieux ;
  - b. une consolidation et un approfondissement ;
  - c. une exploration des différents modes de l'écrit et de l'oral.
- La maîtrise des techniques d'expression tant écrite qu'orale ou numérique.
- La maîtrise de l'analyse de l'image tant fixe que mobile : outils et méthode ; initiation à l'analyse filmique.
- Les compétences d'analyse, de synthèse, de réflexion personnelle.
- La culture :
  - a. de tradition-répertoire, de création actuelle, « vivante » ;
  - b. pont entre tradition et actualité ;
  - c. fréquentation des lieux spécifiques de diffusion et de création culturelle, ainsi que de mémoire.

En S3 et S4, ce parcours trouvera sa suite logique dans la mise en pratique des éléments suivants

- Qualités de conceptualisation et de structuration efficace de la pensée ;
- Recherche documentaire pour trier, sélectionner, hiérarchiser l'information ;
- Mise en forme de la synthèse finale pour une transmission orale et écrite de qualité ;
- Méthodes de mémoire et de partage, afin d'exploiter les ressources culturelles acquises grâce à des supports diversifiés.

En S5 et S6, on enrichira les acquis et on aidera à la structuration du projet individuel de l'étudiant, avec la maîtrise finale de la méthodologie documentaire :

- Mise en perspective des compétences acquises dans le(s) domaine(s) des métiers d'art et du design ;
- Réflexion argumentée sur la place de l'objet et sa visée ;
- Application efficiente des savoirs et savoir-faire, pour justifier ses choix et sa recherche personnelle.

Tout au long du cursus, à titre indicatif, quelques supports d'étude mèneront l'étudiant à porter des regards divers sur le monde contemporain :

- Société, groupes, couple et individu ;
- Image dans l'espace d'aujourd'hui : fixe, en mouvement, informative, performative etc.;
- Langage, technique des médias, typologie de messages,
- Identités ;
- Faire & faire voir ;
- Pensée propre & pensée d'autrui ;
- Mécanisme de la fiction ;
- Livre, édition et signe ;
- Francophonie ;
- Écriture journalistique, etc.

Les savoirs et compétences de l'EC Lettres s'articulent aux trois pôles en 1<sup>re</sup> année pour aider à l'acquisition de repères culturels fondamentaux et de méthodes, à leur appropriation et leur communication. En ce qui concerne les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> années, tous ces outils seront exploités pour être

maîtrisés, afin que l'étudiant rédige son projet et le finalise dans la forme la plus respectueuse possible de la langue française et de ses usages, tant à l'écrit qu'à l'oral.

**Savoirs et compétences spécifiques:**

Culture littéraire :

- Connaissance croisée des époques et des genres (littéraires, musicaux, cinématographiques et théâtraux), des auteurs, des courants de pensée ;
- Observation des registres littéraires au sein des médias (tonalités, modalités d'expression) ;
- Notions de linguistique et sémantique.

Analyser, comprendre, synthétiser :

- Procédés rhétoriques, stylistiques, sémiologiques pour comprendre des messages.

Communiquer :

- Qualité, rigueur et précision de la langue française ;
- Maîtrise de nuances dans l'expression, de registres, de connotations.

**Savoirs et compétences transversaux :**

- Communication écrite et orale en français ;
- Compréhension et communication, y compris à partir de lexiques issus des univers techniques et professionnels ;
- Méthodologie et rédaction de notes de synthèse et comptes rendus ;
- Argumentation, exposition écrite et orale d'une réflexion, d'un processus, d'une démonstration.

**6.1.2 Cultures des arts, du design et des techniques**

Cet enseignement a pour objectif la transmission de savoirs théoriques (notamment historiques, esthétiques, sociologiques et techniques) constitutifs d'une culture artistique fondamentale puis plus spécifique aux métiers d'art et au design et répondant à une spécialisation progressive du cursus. L'enseignement de première année consistera en une initiation à l'histoire des arts et des techniques induisant des repères chronologiques fondamentaux. Des transversalités opérées entre différents domaines, des analyses comparées entre des œuvres, des écrits, des documents techniques de nature ou d'époques différentes favoriseront des dynamiques et des approches dialectiques. Celles-ci viseront la compréhension des continuités et des ruptures dans l'histoire matérielle et culturelle des formes, et, par conséquent, la complexification de notions et concepts que l'étudiant rencontrera au cours de son parcours.

La deuxième année sera plus spécialement consacrée à des approches thématiques ou techniques de l'histoire des métiers d'art et du design, de l'époque moderne à nos jours, et aux théories qui y sont liées. Les semestres 3 et 4 investiront les enjeux actuels des champs disciplinaires définissant les parcours.

C'est au cours de cette deuxième année que sont abordés, plus dans le détail encore, les mouvements, tendances et écoles historiques. L'accent doit être mis sur les problématiques liées aux relations entre art, artisanat et industrie. Une partie des enseignements peut déjà se focaliser sur l'histoire spécifique de domaines, supports et techniques de création, en fonction des spécialités existant au sein des établissements, et ce afin de préparer la troisième année.

Cette dernière s'attache en effet à un approfondissement des connaissances historiques et culturelles dans le domaine de spécialité relevant des métiers d'art et du design choisi par l'étudiant. La spécialité retenue doit être traitée sous ses aspects à la fois historique, technique et théorique. Si les cours peuvent s'inscrire dans un cadre chrono-culturel large, en lien avec le parcours choisi, ils doivent néanmoins mettre l'accent sur la période contemporaine. Les connaissances et compétences acquises étayeront la recherche menée au sein du projet MADE.

À titre indicatif, et de manière progressive, des exemples de supports d'étude :

S1 et S2 :

- Mises en relation de l'approche historique et chronologique avec des enjeux contemporains ;
- Cours de culture du design (pensées, réflexions, visées créatives et intentions sociétales, etc.) ;
- Cours articulant une histoire des inventions techniques et de la création artistique.

Sur le plan méthodologique, apprendre à analyser une œuvre, un espace ou un produit et à l'inscrire dans un contexte précis de création et de production et relativement à ses caractéristiques esthétiques, techniques, sémantiques, économiques, politiques, etc. Progressivement apprendre à travailler à partir de corpus de documents écrits, visuels et sonores. Comprendre les conséquences des innovations techniques ou technologiques sur des productions des métiers d'art et du design ou des œuvres d'art et approfondir ses connaissances en appréhendant l'influence d'un courant, d'un créateur sur son époque. Engager les étudiants à une posture de veille culturelle, les former à la recherche de sources et ressources vérifiées.

S3 et S4 :

- Cours portant sur l'histoire des métiers d'art et du design, ainsi que sur leur théorisation, aux périodes moderne et contemporaine ;
- Tous types d'objets et de pratiques relevant du champ des métiers d'art et du design devront être abordés ;
- Possibilité d'un début de spécialisation, pour une partie des enseignements seulement, en fonction des domaines et mentions existant au sein des établissements ;
- Mettre en perspective les enjeux contemporains avec une approche référentielle historique.

Sur le plan méthodologique, apprendre à problématiser par la mise en tension de documents textuels (écrits de designers et de théoriciens du design) et iconographiques pris dans des champs disciplinaires différents. S'approprier les questionnements formulés à des fins créatives.

S5 et S6 :

- Le domaine de spécialité choisi devra être traité sous ses aspects à la fois historique, technique et théorique ;
- Les domaines concernés par la(es) mineure(s) peuvent faire l'objet d'une approche historique comparative au domaine de la majeure.

Sur le plan méthodologique, inciter à la réflexion personnelle à partir de ressources textuelles (écrits de créateurs, conférences, essais critiques...) articulées à des questions et enjeux créatifs contemporains. Conforter le travail de veille culturelle par le repérage d'œuvres, de produits, de tendances, d'événements, expositions, ou parutions ainsi que par une attention portée Liste indicative de supports d'étude à approcher selon les parcours :

**Art, artisanat, industrie** : objet unique/objet de série ; standard/singularité/archétype ; fonction/forme/matériau ; le beau et l'utile ; design et pratiques artistiques ; confort et inconfort ; standard et archétype ; l'artisanat comme laboratoire privilégié de l'industrie, la dématérialisation, etc.

**Art, métiers d'art, design** : l'outil et le geste ; manière/style/facture ; influences/références/emprunts ; récupérer/hybridier/transformer ; détruire les conventions, déconstruire les langages ; le scénario et la narration comme outils de conception et leviers du projet ; du produit au dispositif ; le matériau comme programme ; le statut de l'erreur/l'accident/l'imprécis/l'illisible ; art, métiers d'art, design et contestation ; fabriques et pratiques de l'ornement ; pouvoir et parure ; corps/décors ; le sens du détail ; corps/espace/objet/image ; le décoratif ; le banal ; la mesure ; le luxe, le sensoriel, etc.

**Statut de l'artiste et du créateur** : le designer, l'artisan : créateur de formes, inventeur d'attitudes, organisateur de processus ; le designer-producteur ; l'engagement du créateur ; la question de l'auteur, l'artisan-concepteur, etc.

**Conditions et modes de production** : petite, grande ou moyenne série ; artisanat, design et innovations techniques ; artisanat et numérique ; du modèle industriel aux modes interactifs ; processus de production : traditions, détournements, innovations ; global/local ; les modes de production hors de l'industrie ; design, artisanat et enjeux environnementaux, etc.

**Diffusion et réception des œuvres et des produits** : les marchés et leurs diktats ; les marchés de masse/marchés de niche ; les campagnes publicitaires ; les grandes expositions ; les structures d'édition et de vente, les galeries spécialisées, les musées du design, les plateformes de promotion ;

logiques industrielle et commerciale des marques ; de l'économie de marché à l'économie de partage ; le rôle et la position de la critique, de l'histoire et de la théorie du design, etc.

## **6.2 Enseignements Transversaux**

Les Enseignements transversaux reposent sur le principe d'une synergie pédagogique à l'échelle des équipes pluridisciplinaires qui se construira dans leur projet pédagogique. Les principes de thématiques partagées ainsi que d'exercices concertés entre les différents contenus dispensés sur des temporalités choisies structurent les enseignements transversaux. Les modalités d'évaluation et les progressions pédagogiques sont alors constituées pour établir des liens entre les savoirs.

La circulation d'un domaine de création à l'autre est ainsi facilité par le pôle d'enseignements transversaux et permet aux étudiants de se constituer un outillage de connaissances, méthodes et compétences commun à tous les secteurs des métiers d'art et du design, même si les incitations ont pour objectif un ancrage dans des pratiques professionnelles précises : posséder des outils communs pour approcher des problématiques spécifiques.

Ces apports méthodologiques et techniques ont pour but :

- la compréhension et la pratique du projet de métiers d'art et de design par la connaissance et l'expérimentation de concepts, méthodes et savoirs fondamentaux qui s'y rapportent ;
- l'expérimentation des processus de conception dans leurs rapports à divers contextes en référence à des usages et des temporalités distincts ;
- la mise en pratique d'outils génériques et communs aux métiers d'art et au design, mais transférables d'un cœur de métier à un autre, dans une logique de transfert de connaissances, de compétences et d'hybridation des méthodes d'investigation et de production.
- l'acquisition, par le biais d'un enseignement contextualisé et expérimental, de connaissances et compétences scientifiques et techniques communes aux différents métiers de l'art et du design.

### **6.2.1 Outils d'expression et d'exploration créative**

L'objectif est de découvrir et de pratiquer les outils d'expression fondamentaux, puis de définir une démarche singulière par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative : graphiques, plastiques et volumiques.

Les enseignements assurent une mise en dialogue de la production artistique et de création avec les autres champs d'activité des métiers d'art et du design dans une perspective d'approche pluridisciplinaire.

Les procédés fondamentaux d'expression et d'exploration créative font l'objet d'un apprentissage conduisant à la définition d'une écriture et posture personnelles : dessins, expressions plastiques, géométrie, perspective, volume, couleur, lumière, son, matières, médias, dans leur dimension physique comme analogique ou numérique.

### **6.2.2 Technologies et matériaux**

Ce module thématique a pour objectif de comprendre des supports techniques et technologiques par l'observation et l'analyse, l'apprentissage, la pratique et le transfert vers les métiers d'art et le design. Il s'appuie également sur une compréhension opérationnelle des propriétés physiques ou chimiques des systèmes mis en œuvre.

Les cours dispensés encouragent l'expérimentation, la conception et la fabrication de formes en focalisant l'attention de l'étudiant sur les technologies, les matériaux traditionnels et industriels contemporains et leur mise en perspective de gestes et techniques traditionnels.

Les technologies de la communication et de l'information, les procédés de conception, de fabrication et de transformation, les matériaux innovants seront autant de territoires d'observation, d'analyse et d'expérimentation permettant à l'étudiant d'intégrer ces connaissances au sein de sa démarche de

création. Ces technologies et matériaux peuvent être issus de savoirs historiques, patrimoniaux et contemporains ou émergents et prospectifs.

Le cours vise également la constitution d'un lexique technique spécifique en langue vivante étrangère utile au futur projet MADE professionnel. Cet enseignement est assuré par un professeur métiers d'art & design et par un professeur de sciences physiques ou STI. Selon les domaines métiers, il pourra être renforcé.

Dans une formation aux métiers de l'art et du design, l'enseignement scientifique s'attache particulièrement à développer les compétences suivantes :

- **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, ...

### **6.2.3 Outils et langages numériques**

Le module : Outils et langages numériques, vise d'une part l'acquisition de compétences pratiques dans le champ des outils numériques et des langages de programmation, et d'autre part une sensibilisation aux enjeux socio-économiques afférents, en articulation avec les modules « Humanités » et « Contextes économiques & juridiques ».

Alors que toutes les activités humaines sont concernées par les logiciels, et plus globalement par le développement des technologies et des médias numériques, cet enseignement permet de développer un rapport pratique et critique au numérique qui trouvera, en situation de projet, au sein de chaque parcours, au cœur des processus créatifs et des productions, de nombreux prolongements et applications.

Cet enseignement vise aussi l'exploration du potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception afin d'actualiser les démarches créatives métiers d'art & design.

Le choix d'enseigner tel(le) ou tel(le) programme ou technologie précis(e) est de la liberté des équipes pédagogiques, leur renouvellement accéléré rendant impossible l'idée d'en arrêter ici une liste définitive. Dans une volonté de diversification, nous préconisons toutefois de ne pas s'en tenir à des logiciels ou technologies propriétaires mais d'explorer également le champ des logiciels et technologies libres. Si ce dernier n'est pas encore très développé en contexte professionnel, du moins dans le champ de la PAO, il est de la responsabilité des formations d'encourager et de faire exister d'autres cadres de référence. Cet enseignement sera assuré par un professeur métiers d'art et du design et un professeur de physique chimie ou mathématiques ou STI et être renforcé selon les spécificités des parcours.

La méthodologie d'enseignement gagnera à aborder les technologies sous forme d'exercices pratiques, mini-projets ou projets transversaux articulés avec les Ateliers de création et les EC du pôle 1. L'organisation du cours peut ainsi reprendre les grands principes des organisations type *fablabs* ou *makerspaces*, où l'apprentissage est centré sur le faire et le croisement de compétences diversifiées.

En première année (S1 et S2), on privilégiera l'apprentissage de logiciels relatifs à la publication assistée par ordinateur (PAO : retouche d'image, dessin vectoriel, mise en page), dont les acquis concernent tous les champs du design. Il est nécessaire de traiter, en complément théorique, la notion d'image numérique (pixels, échantillonnage, profondeur et poids d'une image), et il serait intéressant d'aborder la représentation numérique d'un nombre, notamment dans la base binaire et hexadécimale.

Au semestre 2, en plus d'un éventuel renforcement des compétences liées à la PAO, on abordera les bases de l'algorithmique et des langages de programmation : notions de variables, de type, tests conditionnels, boucles récursives, notion de classe et d'objet, etc., qui pourront par exemple être approchées via l'environnement de programmation dont les applications concernent de nombreux champs du design.

En deuxième année (S3 et S4), en fonction des parcours pédagogiques, seront abordés des aspects plus spécifiques. Il est à noter que la séparation entre outils et langages faite ici est poreuse.

À la fin du semestre 4, les étudiants sont en mesure d'identifier et de maîtriser a minima les outils et langages numériques les plus pertinents pour leurs projets et relatifs à leur champ de compétence spécifique et cœur de métier.

Les semestres 5 et 6 sont consacrés à l'approfondissement des outils et langages numériques spécifiques aux projets transversaux et au projet de diplôme.

#### **6.2.4 Langues vivantes étrangères**

L'objectif de cet enseignement est de consolider et développer la maîtrise des langues vivantes étrangères. Il est conçu comme un élément déterminant dans la formation générale de l'étudiant en métiers d'art et design qui doit lui permettre une approche interculturelle du domaine professionnel, ainsi qu'une ouverture à l'international propre à faciliter sa mobilité : mobilité intellectuelle, fondée sur l'accès au patrimoine culturel et artistique des aires linguistiques étudiées, mais aussi mobilité physique, sous la forme de périodes d'études à l'étranger, et ultérieurement de l'intégration dans des équipes de création composées de locuteurs de langue étrangère.

Il vise plus spécifiquement à :

- former les étudiants à identifier les situations de communication, les genres de discours auxquels ils sont exposés et qu'ils doivent apprendre à maîtriser ;
- entraîner les étudiants à mobiliser les moyens d'expression spécifiques au domaine des arts, des sciences, du design, de la création ;
- favoriser le développement d'une capacité réflexive et argumentative, en particulier dans un contexte de conception et de présentation de projets ou de démarches de création, individuels ou collectifs ;
- favoriser la connaissance des patrimoines culturels et artistiques des aires linguistiques étudiées ;
- préparer les étudiants à la poursuite d'études et à la mobilité professionnelle.

Afin de motiver et d'enrichir le travail de compréhension et d'expression, la consolidation et le développement des compétences langagières des étudiants prennent notamment appui sur l'étude de textes fondateurs ou d'œuvres emblématiques, ainsi que sur une approche de productions historiques et contemporaines, dans le domaine de l'art, des métiers d'art et du design. Par un travail d'analyse (immédiate ou différée) en langue étrangère, l'enseignement et les situations d'apprentissage donnent accès à la compréhension et à l'expression des concepts de la spécialité. Le professeur veille à faire acquérir et utiliser de façon régulière un lexique fonctionnel et à développer des compétences sociolinguistiques et pragmatiques transférables d'une situation de communication à une autre.

Cet enseignement prend appui sur le Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL) élaboré par le Conseil de l'Europe. Le CECRL renvoie à un descripteur de capacités et des compétences à atteindre pour chaque niveau visé. Les descripteurs identifient ce que l'élève doit être capable de faire dans la langue au niveau correspondant et guident ainsi le professeur dans la construction de son enseignement.

La première langue vivante étudiée est l'anglais. Une seconde langue vivante fait l'objet d'une option facultative. L'offre d'enseignement dans l'autre langue peut être guidée par les politiques d'établissements et les spécificités de leur projet pédagogique de section. Il est souhaitable que l'enseignement dans les deux langues s'appuie sur des conventions avec des écoles étrangères et

réseaux professionnels, ainsi que sur la mutualisation de ressources locales. Le niveau visé en anglais au terme de cet EC est le niveau B2. En LV2, le niveau visé est B1.

Le cours peut être approché en synergie avec les enseignements Pratiques et Professionnels afin de faciliter un ancrage professionnel de l'usage des langues vivantes étrangères. L'intégration d'un enseignement de la langue en co-animation avec des enseignements pratiques et professionnels est ainsi à privilégier.

Une période de stage au sein d'une structure professionnelle en lien avec l'étranger ou une mobilité au sein d'écoles partenaires est à encourager pour pratiquer la langue auprès de locuteurs étrangers.

### **6.2.5 Contextes économiques & juridiques**

Cet enseignement apporte au futur titulaire du diplôme les connaissances et compétences d'économie-gestion qu'il sera amené à mobiliser dans le cadre de ses activités professionnelles. Par conséquent, l'enseignement est adossé et contextualisé par le champ professionnel du diplôme. Les compétences et les savoirs associés devront donc permettre à l'étudiant de situer et comprendre son activité au regard des problématiques et des défis des organisations du design et des métiers d'art.

Cet EC vise à permettre au titulaire du diplôme de :

- Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle il exerce son activité professionnelle ;
- D'identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques, organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un projet, d'une mission et plus largement d'un poste de travail ;
- D'adapter sa communication dans le cadre des relations avec les partenaires de l'organisation ;
- D'appréhender la posture et les gestes d'entrepreneur requis pour la gestion d'une TPE.

Le contenu disciplinaire de cet enseignement s'appuie forcément sur des situations réelles et contextualisées et sur des cas pratiques issus du domaine, plus encore lors de la réalisation du projet de l'étudiant en troisième année.

L'enseignement est dispensé par un professeur d'économie-gestion, en concertation avec les enseignements pratiques et professionnels du diplôme.

La première année vise à apporter des contenus notionnels relatifs à la connaissance de l'entreprise et son environnement. Ces apports permettent à l'étudiant de comprendre le secteur d'activité dans lequel il évolue et d'appréhender les enjeux économiques, commerciaux, financiers et juridiques des entreprises du secteur. Cet enseignement conduit aussi à développer l'acquisition de méthodes d'argumentation, d'outils de traitement des situations-problèmes dans le cadre d'une réflexion intellectuelle, de techniques de communication et de compte-rendu d'activité.

La deuxième année vise à amener l'étudiant à mobiliser les savoirs et mettre en œuvre les compétences développées en première année, à travers des études de cas issues de son domaine d'activité. Il est mis en activité à partir de problèmes concrets rencontrés par l'entreprise et propose des solutions en justifiant les choix opérés. Dans le cadre d'une construction progressive de ses apprentissages, les problématiques juridiques spécifiques à chaque secteur d'activité seront abordées en S3, et la construction de l'offre commerciale de l'entreprise en S4. L'étudiant doit être guidé afin de prendre en charge progressivement, de façon autonome, des micro-projets basés sur des compétences professionnelles, construits avec les enseignants des domaines techniques.

La troisième année vise à accompagner l'étudiant dans la définition de son projet professionnel. L'étudiant est invité à se projeter dans un des modes d'exercice de la profession : l'entrepreneuriat. En effet, de nombreux professionnels des métiers d'arts et du design exercent leur activité en indépendant, parfois périodiquement. Cet enseignement vise donc à les préparer à la construction de leur propre structure. Le dernier semestre est exclusivement consacré au suivi du projet, conjointement avec les professeurs de spécialité. L'étudiant doit ainsi appréhender le projet dans sa globalité, comme il le ferait dans un contexte professionnel.

Cet enseignement nécessite :

- De définir une progression concertée avec les enseignants du domaine professionnel, notamment sur une programmation des thèmes abordés et leur intégration dans des cas économiques, juridiques ou managériaux ;
- D'aborder des contenus à caractère notionnel par l'observation et l'analyse de situations réelles des secteurs professionnels de la spécialité ;
- De veiller à faire travailler les étudiants sur des supports multiformes (par exemple : articles de presse généraliste ou professionnelle, ressources internet, documents juridiques, documents issus d'entreprise, entretiens avec des professionnels...) ;
- De proposer des activités visant à faire problématiser les étudiants dans le cadre d'une recherche documentaire pertinente, à analyser et à exploiter une documentation, à développer et utiliser des outils de gestion et à développer une argumentation sous forme écrite ou orale ;
- D'intégrer les outils et les ressources du numérique. La mise à disposition d'outils numériques et d'une connexion internet est indispensable.

### **6.3 Enseignements Pratiques & Professionnels**

Les enseignements de ce pôle de compétences sont au centre du DN MADE. Entendus comme le lieu des apprentissages pratiques et professionnels, ils interagissent également avec les enseignements Génériques et Transversaux. Ils induisent des dispositifs pédagogiques qui favorisent le suivi individualisé et tout autant le travail collaboratif et entrepreneurial. La diversité des situations pédagogiques doit construire la progressivité du parcours de l'étudiant dans une dynamique d'autonomie concertée et orientée.

#### **6.3.1 Les Ateliers de création**

L'atelier de création est le lieu de consolidation de la pensée et des savoir-faire dans un processus réflexif de création. Il est également celui de l'articulation entre les technologies et les matériaux ainsi que de toutes les formes de création contemporaines dématérialisées. Ces nouveaux enjeux induisent la complémentarité de différentes compétences qui interagissent en co-création en croisant les disciplines et les moyens suivants :

- la culture des humanités, des arts, et des sciences
- la langue française écrite et orale
- la communication en langue anglaise
- la fiction, la narration, la scénarisation
- les langages plastiques
- les langages numériques
- les savoir-faire techniques dans chacun des domaines choisis
- les techniques de réalisation
- les technologies de l'information et de la communication
- les processus de conceptualisation et de conception : recherche d'informations, enquête, analyse, synthèse, problématisation
- les stratégies de conception : stratégies marketing et gestion planifiée d'un processus en design
- les stratégies de création : affirmation d'une pensée visualisée
- les moyens d'expression rédactionnels et visuels
- l'organisation et la gestion du travail d'équipe
- les pratiques et mises en dialogue pluridisciplinaires
- les différentes méthodologies de conception



Cette formation, fondée sur la pluridisciplinarité et l'interaction des domaines, s'appuie sur une pédagogie de projet dans laquelle des enseignements transversaux, théoriques et pratiques sont appliqués à des cas concrets. L'atelier de création est propice à des dispositifs pédagogiques spécifiques tels que le co-enseignement et l'intervention de professionnels et d'experts associés.

Les contenus d'enseignement sont pensés dans leurs complémentarités respectives et sont adaptés en permanence par les équipes pédagogiques selon les problématiques et les objectifs du parcours. La mise en place du dispositif pédagogique est facilitée par une organisation flexible, induite par les stratégies pédagogiques, mentionnées au sein d'un catalogue et d'un planning de cours détaillés par le projet pédagogique du parcours.

Ce dispositif permet de faire interagir une majeure et une mineure dans une ingénierie pédagogique contractualisée dans le projet pédagogique.

Les enseignements seront assurés par des professeurs agrégés et certifiés d'arts appliqués, d'enseignement général, nommés sur poste spécifique, des enseignants-chercheurs ainsi que par des professionnels associés des différents secteurs de la création, du design et des métiers d'art.

### **Domaines de création, mentions, majeures/mineures et spécificités métiers**

Les Domaines de création couvrent plusieurs champs métiers sur la base de compétences transversales nécessitant individuellement des compétences spécifiques à acquérir et également des compétences associées. La structuration progressive des domaines de création se décline à partir d'une majeure et d'une mineure permettant l'ouverture des champs métiers et leur possible synergie.

#### **6.3.1.1 Techniques et savoir-faire EC 3.1 - EC 7.1 - EC 11.1 - EC 15.1 - EC 18.1 – EC 23.1**

Le savoir-faire, dans tous les champs techniques et technologiques, est un outil de création et de conception qui coordonne la connaissance et l'action. Certains savoir-faire traditionnels sont des symboles artistiques et culturels forts relevant des domaines patrimoniaux et/ou vernaculaires.

À ce titre, ils ont pleinement leur place aujourd'hui dans le processus de création. Les nouveaux outils quant à eux induisent de nouveaux gestes et matériaux et sont au même titre des savoir-faire à investir et à interroger dans les processus de conception et de création..

Il s'agit ici en premier lieu d'acquérir les techniques et d'en faire des outils de création. Le savoir-faire doit engager l'étudiant vers une posture créative et une attitude de mise en jeu et d'interrogation de gestes élaborés, de matériaux complexes. Les possibilités créatives de l'étudiant augmenteront au fur et à mesure de son habileté et de sa maîtrise technique.

La créativité technique peut permettre de faire projet tout comme le projet peut instaurer des explorations particulières. L'interrogation d'un contexte, d'une histoire, donne du sens aux recherches. Dans le cadre du DN MADE, il s'agit pour l'étudiant d'aborder des savoir-faire connus et incontournables avec curiosité et respect, et de les réinvestir par la pratique et le rapprochement des connaissances et compétences acquises dans les autres enseignements.

#### ***Approche progressive***

- **EC3.1. et EC7.1.1**  
*DN MADE 1 Découverte acquisition FONDAMENTAUX*
- **EC.11.1.1 et EC15.1.1**  
*DN MADE 2 Approfondissement SPÉCIALISATION*
- **EC.18.1.1 et EC.23.1.1**  
*DN MADE 3 Perfectionnement PROJET*

#### **6.3.1.2 Pratique et mise en œuvre du projet**

Cet enseignement cristallise plusieurs compétences installées au sein des autres pour asseoir chez l'étudiant sa capacité à :

- Définir les conditions d'existence d'un projet ;
- Transformer des faits en situation nécessitant la création d'un artefact ;
- Explorer et expérimenter des outils et méthodes pour créer ;

- Concrétiser une forme en adéquation avec les besoins relevés ;
- Assurer la médiatisation et l'argumentation de ses idées.

Quels que soient les métiers vers lesquels le projet s'oriente, trois objectifs structurent l'acquisition de ces compétences : la transmission, la création, et l'innovation en métiers d'art et design.

À titre indicatif, les supports pédagogiques possibles et les compétences à installer de manière progressive :

- Micro-projets : toute incitation encourageant l'étudiant à s'initier à la démarche de projet (incitation fictive, thématique, programmée, réelle, concours) ;
- Projets en partenariat : toute incitation nécessitant une réponse à un problème extérieur donné (association de l'étudiant seul ou en groupe avec des partenaires extérieurs à l'école : projets inter-écoles, institutionnels, métiers d'art et de l'artisanat, designers, industriels, associatifs) ;
- Rédaction d'éléments structurants et argumentatifs à propos de la recherche ;
- Projets collaboratifs et/ou collectifs : permettre à l'étudiant de se situer dans une équipe pluridisciplinaire ou non, en étant à la fois force de proposition, d'écoute et de rebond ;
- Définition du territoire de création du projet MADE (S4 & S5) ;
- Pratique technique accompagnant l'évolution du projet ;
- Verbalisation et auto-évaluation permettant de faire des choix de plus en plus précis et créatifs ;
- Appuis technique et technologique spécifiques à chaque sujet d'étude : savoir chercher des apports spécifiques.

#### **6.3.1.2.1 Pratiques de micro-projets individuels ou collectifs**

##### **Pratique de micro-projets individuels :**

Le micro-projet individuel permet à l'étudiant de découvrir toutes les étapes d'une démarche de création, de la programmation jusqu'à la réalisation. Les métiers d'art et le design sont questionnés de manière contextualisée : un besoin déterminé existe en lien avec un contexte, une étude est légitimée par une incitation tendue à l'étudiant ; parfois, il peut être sollicité pour observer lui-même un contexte duquel peuvent découler de multiples questions de projet.

Le but est d'aider l'étudiant à découvrir puis à maîtriser les différentes phases d'un projet de création, le sujet devenant le point de départ d'un processus de réflexion, qu'il pourra petit à petit construire en autonomie. Les micro-projets ne sont pas seulement définis pour leur réalisme professionnel mais pour devenir des espaces au sein desquels l'étudiant découvre un ensemble d'axes méthodologiques d'investigation et de recherche. Cette diversité des approches permettra à l'étudiant de préciser et définir les outils de sa démarche personnelle de projet.

Tous les outils de conception, de formalisation, les ateliers, sont explorés pour tisser des liens entre la pensée, le geste, le dessin, la concrétisation des idées.

L'objectif, à l'issue des semestres 1 à 4, est de réunir chez l'étudiant les maîtrises et réflexes utiles à la définition de projets personnels et leur construction lors des semestres 5 et 6 grâce à des savoir-faire et savoir-penser intégrés.

##### **Pratique de micro-projets collectifs :**

Les Ateliers de création à partir du semestre 3 sont le lieu pour une pratique ponctuelle du projet en équipe. Le projet MADE peut également être construit de manière collaborative. Apprendre à créer et concevoir en s'appuyant sur la contribution de plusieurs personnes conduit l'étudiant à considérer tous les acteurs d'un projet comme des ressources possibles, y compris l'utilisateur.

Des outils et méthodes spécifiques peuvent être l'objet d'une réflexion à plusieurs et de tests lors de la démarche de création.

C'est une pratique particulièrement présente au sein d'environnements professionnels collaboratifs et pour lesquels l'étudiant peut se préparer.

Il est important de considérer la place de l'utilisateur dès la programmation de micro-projets pour ainsi l'aider à découvrir les méthodes et démarches relatives à cette manière de concevoir à plusieurs-

Préparer l'étudiant au paysage professionnel collaboratif contemporain nécessite de considérer les compétences suivantes :

- Encourager et animer la concertation entre acteurs complémentaires ;
- Cultiver et enrichir la collaboration et l'étoffer par l'apport de références ;
- Construire des méthodologies orientées vers l'échange et le mouvement des idées ;
- Matérialiser de manière didactique des idées dans le but de les partager en ayant recours à des modalités de mise en forme collaboratives du projet.

Le projet peut articuler des thèmes d'étude connexes et être élaboré en équipe dans le but de conjuguer des savoirs, compétences et sensibilités. Les projets collaboratifs menés lors des semestres 5 et 6 pourront être présentés et soutenus en équipe, mais ils feront l'objet d'une évaluation individuelle à l'issue du semestre 6.

#### **6.3.1.2.2 Projet**

La définition et l'approfondissement d'une étude développée au cours du sixième semestre vise à l'acquisition de réflexes d'organisation d'un processus créatif sur le long terme, répondant à des enjeux préalablement déterminés et articulés avec les métiers visés.

Le projet concentre création, recherche et développement ; il est conçu et réalisé en 3e année à un niveau professionnel, en relation avec le domaine de création choisi par l'étudiant.

Qu'il s'agisse de constituer une pièce maîtresse du portfolio ou d'une première étape vers la définition d'un territoire de recherche pour la poursuite d'étude, ce projet démontre les capacités de l'étudiant à :

- Révéler un profil créatif ;
- Définir un positionnement en tant que créateur de formes, de fonctions, d'artefact(s) ;
- affirmer une position engagée dans les champs de la création (métiers d'art et/ou design) ;
- Identifier un problème pour lequel les métiers d'art et le design peuvent apporter une panoplie de solutions ;
- Définir les meilleures solutions concrètes, incarnées par la production d'artefacts, d'objets, de produits, de services, de systèmes innovants ;
- Développer une capacité à construire une médiation informative et didactique à propos d'une démarche de création, d'un processus créatif ;
- Être en mesure d'exposer, expliquer, défendre le projet présenté et d'en débattre ;
- Présenter au sein d'une production textuelle aussi bien les ancrages théoriques et historiques, que l'argumentation factuelle de tout un processus ;
- Être capable de construire, développer et médiatiser un processus de création en équipe pluridisciplinaire.

#### **6.3.1.2.3 Mémoire**

Le mémoire du projet se prépare et est soutenu durant le semestre 5.

Le mémoire est une production éditoriale de réflexion et d'analyse qui s'appuie sur une recherche documentaire et conceptuelle liée à la création dans les champs des métiers d'art et du design, et plus particulièrement du domaine de création conduisant le projet. Le mémoire démontre une exigence de réflexion et de méthodologie, ancrée dans une contemporanéité à partir d'une question clairement établie dans un champ des métiers d'art et/ou du design. Il s'agit d'un travail individuel articulé à un projet final mené seul ou en groupe.

Le mémoire a pour objectif de sensibiliser à la fois à la recherche et à sa valorisation. À ce titre, son format et sa structuration, dans le respect des règles déontologiques fondamentales, doivent être caractéristiques du domaine des métiers d'art & design, et cela dans une forme limitative. Les normes de publication et les modalités doivent évoluer au regard de l'actualité dans ce domaine.

### 6.3.1.3 Communication et médiation du projet

Les EC Communication et médiation de projet construisent la capacité à communiquer une démarche de projet et réaliser des supports de médiation favorisant la lisibilité de cette dernière ainsi que la compréhension par autrui des éléments produits.

La communication d'un projet passe par la création d'images, de schémas, de visuels, d'échantillons et de maquettes didactiques, de discours argumentés, aidant un récepteur à comprendre une démarche dans son ensemble.

Une culture des règles essentielles de composition, de typographie et de mise en page aide à atteindre cette exigence de lisibilité d'un propos exposé ; la maîtrise de savoir-faire démontrera une bonne connaissance des modalités d'expression spécifiques aux métiers d'art et design ; enfin, les qualités de facture du projet assureront la diffusion des idées, y compris auprès de publics non-avertis ou étrangers.

La prise de parole est un facteur également déterminant pour soutenir une démarche, et c'est dans une recherche d'articulation entre tous ces éléments que l'étudiant façonnera sa posture argumentative et sa faculté à transmettre aisément ses idées.

L'enseignement de communication et médiation du projet interroge aussi la compétence de médiation d'idées à plusieurs : exposer un travail conduit en équipe, argumenter à plusieurs sans trahir la part de chacun, révéler les actions propres des différents protagonistes, expliquer et discuter une démarche en groupe et être capable d'en débattre.

La progression pédagogique de cet enseignement prépare à l'intégration dans la vie professionnelle pour exposer ses projets, mais également à une poursuite d'études en installant des méthodologies pour rechercher, montrer et démontrer des idées, des processus et des démarches de création.

### 6.3.1.4 Démarche de recherche en lien avec le projet

Le DN MADE engage l'étudiant à se saisir avec discernement des méthodes de recherche du projet en métiers d'art et en design. Dans les spécialités proposées par les établissements, ils auront l'occasion d'aborder en corrélation les outils techniques et théoriques de ces domaines.

Ainsi, les méthodes de recherche prévoient un dialogue intime entre les savoir-faire, les ressources techniques contemporaines et traditionnelles, la projection d'idées en design, l'observation et l'analyse de problématiques contemporaines. La résolution de celles-ci passe par la pratique et l'expérimentation aussi bien que par la théorie et la mise en perspective d'une culture riche et variée capable de nourrir le vocabulaire expérimental et plastique que développeront les étudiants.

La mise en place d'une telle démarche demande une capacité à l'analyse et au recul critique pour sélectionner, observer, faire évoluer des productions, une propension à l'échange et à la collaboration avec les étudiants d'autres parcours et à l'affirmation de parti-pris créatifs.

La création et l'initiation à la recherche nécessitent une maîtrise progressivement croissante des techniques et technologies disponibles et utiles au parcours de l'étudiant.

Des dispositifs de tutorat encadré assureront l'accompagnement des étudiants. Ainsi, par exemple, un responsable de recherche assurera le suivi d'un groupe restreint d'étudiants.

### 6.3.2 Professionnalisation EC 4 - EC 8 - EC 12 - EC 16 - EC 19.1 - EC 19.2 - EC 24.1- EC 24.2

Par essence le DN MADE est ouvert sur les réalités professionnelles des secteurs des métiers d'art & du design. En conformité avec la spécialité et le secteur d'activité visés, le lien avec la profession est privilégié à travers un ensemble de dispositifs : visite d'entreprises, intervention de professionnels, micro-projet, concours, étude de problématiques concrètes, étude de cas d'entrepreneuriat, stages. Ces dispositifs ainsi qu'un suivi individualisé contribuent à enrichir chez le futur diplômé sa représentation du secteur d'activité et à le guider dans ses choix d'orientation et de construction progressive de son parcours.

### 6.3.2.1 Projet de professionnalisation et poursuite d'études

La construction du parcours de l'étudiant se décline autour de deux objectifs qui structurent le DN MADE. Il s'agit de permettre une insertion professionnelle qualitative dans un ou des domaine(s) de création où l'étudiant pourra démontrer le niveau de compétence acquis durant ces six semestres. La construction du parcours de l'étudiant peut également lui permettre une poursuite d'études dans tout autre diplôme de niveau I (DSAA, DNSEP, diplôme ENSCI, ENSAD etc.). Le choix revient à l'étudiant qui peut légitimement avoir pour ambition de parfaire ses compétences jusqu'à un niveau master, conférant grade master, ou tout diplôme de niveau I pour prétendre à un profil de poste de type 'direction artistique junior'.

Le DN MADE permet à l'étudiant diplômé de prétendre à un profil de poste 'assistant à la direction artistique'.

### **6.3.2.2 Les périodes de mobilité et stage**

#### ***Mobilité :***

Une mobilité des étudiants au cours de la formation s'avèrera possible à condition qu'ils remplissent les pré-requis et disposent des compétences nécessaires pour une réorientation et intégration en cours de cursus. Une analyse des acquis et compétences assurera la cohérence des parcours dans le respect des crédits ECTS européens.

Une mobilité allant de 12 à 24 semaines au sein d'une école ou d'un établissement universitaire partenaire peut être programmée au cours des deux semestres de deuxième année, dans le cadre d'accords bilatéraux conventionnés et programmes de mobilité internationale.

Les objectifs des périodes de mobilité :

- Fluidifier les parcours inter-établissements ;
- Permettre aux étudiants d'effectuer des périodes d'études dans le monde entier, afin d'acquérir des compétences nouvelles et de se perfectionner en langues étrangères à l'étranger
- Donner une ouverture à d'autres cultures, favoriser une meilleure adaptation sur le marché international du secteur des métiers d'art et du design ;
- Anticiper par observation de contextes concrets les possibles conditions pour la définition d'un projet de fin d'études et d'une orientation.

#### ***Mobilités internationales :***

Ces mobilités sont envisageables à l'échelle européenne et paneuropéenne dans le cadre d'accords de coopération de type Erasmus (ou d'un dispositif équivalent) dans un autre établissement d'enseignement du design et des métiers d'art, en suivant les règles et les modalités qui régissent lesdites conventions (élaboration d'un contrat individuel de formation en amont, évaluation et transfert des crédits ECTS acquis durant cette mobilité). Elles sont aussi possibles à l'échelle internationale hors Europe et dépendent dans ce cas des conventions bilatérales de coopération établies entre les établissements. Ces conventions précisent les modalités de reconnaissance des acquis de formation et leur transfert dans le cursus de l'étudiant.

Dans le cadre des mobilités internationales, l'intégration d'étudiants en cours de cursus privilégie la cohérence des niveaux de compétences par l'observation des crédits ECTS prévus à chaque semestre et si possible conformément aux accords établis par les conventions entre établissements de formation.

#### ***Mobilités nationales :***

Sur le modèle des mobilités Erasmus, l'étudiant peut envisager dans le cadre de la construction de son parcours de formation une mobilité d'études au sein d'un autre établissement préparant le DN MADE. Ces mobilités sont soumises à l'accord préalable des deux équipes pédagogiques ou du responsable mobilité désigné dans chaque établissement. Elles dépendent du projet pédagogique de l'établissement et de ses capacités d'accueil. Elles doivent être encadrées par un accord de coopération entre établissements, et par un projet individuel de formation signés par les deux

établissements et l'étudiant. Les résultats obtenus et les crédits ECTS acquis dans le cadre de cette mobilité sont transférés dans le cursus initial de l'étudiant.

La stratégie de mise en place des partenariats nationaux, européens ou internationaux peut faire l'objet d'une évaluation lors du conseil de perfectionnement.

**Stages :**

Afin de consolider et d'enrichir son parcours, des périodes de stage au cours des trois années autorisera sous une forme fractionnée plusieurs expériences :

- un stage de 2 semaines (maximum 70 heures) au cours du deuxième semestre ayant pour objectif la définition d'un parcours par le biais d'une observation active et la découverte d'un contexte professionnel en particulier ;
- un stage professionnel de 12 à 16 semaines (entre 420 h et 560 h) au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation du projet de sixième semestre (acquisition de compétences, gestes et savoirs spécifiques, expérience en entreprise de design et métiers d'art en tant que membre intégré, expérience au sein d'institutions culturelles et/ou associatives pour l'élaboration de projets culturels).

Les objectifs du stage en situation professionnelle :

- Permettre à l'étudiant stagiaire de confronter ses acquis et compétences nouvelles aux territoires professionnels variés qu'offrent les secteurs des métiers d'art et du design, qu'ils relèvent de l'artisanat, de l'industrie, d'institutions culturelles ou associatives, et à toutes les échelles (travailleur indépendant, PME, grands groupes)
- Favoriser une intégration active au sein d'une structure professionnelle pour comprendre les rouages d'une activité de création, mais également associer ses capacités à celle d'un collaborateur, seul ou en équipe, y compris pluridisciplinaire
- Observer des savoirs et conditions propices à la définition du projet à élaborer au sixième semestre en nouant par exemple un partenariat fidèle entre l'entreprise et l'étudiant. Le maître de stage pourra être invité à la soutenance de projet comme conseiller scientifique ;
- Affiner un projet professionnel, qu'il s'agisse d'insertion à l'issue du DN MADE, ou d'orientation pour une poursuite d'études.

Le(s) stage(s) long(s) peu(vent)t avoir lieu au cours des semestres 4, 5 et 6, en partie sur le temps scolaire et celui des congés d'été selon les conventions, modalités et calendriers établis par l'établissement de formation en prenant en compte les réalités des spécificités professionnelles. La durée peut varier de 12 à 16 semaines en une ou plusieurs périodes. Il(s) vise(nt) si possible une articulation avec les enseignements pratiques et professionnels.

Durant les périodes de stages, les enseignants qui se trouvent sans étudiants intégrés aux équipes des autres niveaux pour renforcer l'accompagnement des étudiants.

## **7. Maquette de la formation**

1ère année Découverte - Acquisition des Fondamentaux					1ère année Découverte - Acquisition des Fondamentaux					
S1	Unités d'enseignements		Présentiel		S2	Unités d'enseignements		Présentiel		
	Enseignements génériques		CM	TD/TP	Total	Enseignements génériques		CM	TD/TP	Total
	<b>Humanités et Cultures</b>		4	1	5	<b>Humanités et Cultures</b>		4	1	5
	UE1	EC 1.1 Humanités approches en philosophie et LSH de la problématique, de concepts fondamentaux, et de méthodologies appliquées.				UE5	EC 5.1 Humanités Une connaissance générale des grands concepts de la philosophie et des LSH, et de méthodologies appliquées à l'expression écrite et orale.			
		EC 1.2 Culture des arts, du design et des techniques Construction d'un socle commun de connaissances et jalons des grands repères chronologiques					EC 5.2 Culture des arts, du design et des techniques Les fondements de l'histoire de l'art, compréhension et usage d'un champ référentiel, chronologie et thématiques transversales			
	<b>Enseignements transversaux</b>		CM	TD/TP	Total	<b>Enseignements transversaux</b>		CM	TD/TP	Total
	<b>Méthodologies, techniques et langues</b>		7	6	13	<b>Méthodologies, Techniques et langues</b>		7	6	13
	UE2	EC 2.1 Outils d'expression et d'exploration créative Apprentissage et pratique des outils et médiums fondamentaux - modes d'expérimentation et de recherche				UE6	EC 6.1 Outils d'expression et d'exploration créative Approfondissement des outils et médiums fondamentaux et de méthodologies appliquées à la création			
		EC 2.2 Technologies et matériaux* Etude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas					EC 6.2 Technologies et matériaux* Etude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas, constitution d'une matière éthique.			
		EC 2.3 Outils et langages numériques* apprentissage des outils numériques fondamentaux PAO CAD					EC 6.3 Outils et langages numériques* Approfondissement des outils de PAO CAD et initiation aux langages numériques			
		EC 2.4 Langues vivantes Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement compréhension et expression orale et écrite					EC 6.4 Langues vivantes Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création.			
		EC 2.5 Contextes économiques & juridiques Connaissances générales appliquées à l'industrie et à l'entrepreneuriat					EC 6.5 Contextes économiques & juridiques Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées			
	<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b>		CM	TP/TD	Total	<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b>		CM	TP/TD	Total
	<b>Ateliers de création</b>		2	9	11	<b>Ateliers de création</b>		2	9	11
	UE3	EC 3.1 Techniques et savoir-faire découverte et sensibilisation				UE7	EC 7.1 Techniques et savoir-faire échantillonnage, élaboration de matière éthique			
		EC 3.2 Pratique et mise en œuvre du projet micro-projets ouverts sur différents champs de la création					EC 7.2 Pratique et mise en œuvre du projet Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création			
		EC 3.3 Communication et médiation du projet initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication					EC 7.3 Communication et médiation du projet Apprentissages des modes et codes de représentation et de communication			
		Accompagnement vers l'autonomie (heures à ventiler pour accueillir les publics diversifiés)					Accompagnement vers l'autonomie (heures à ventiler pour accueillir les publics diversifiés)			
	<b>Professionalisation</b>		1		1	<b>Professionalisation</b>		1		1
	UE4	EC 4 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, de laboratoires, de centres de recherches articulés aux cours de technologies, matériaux et projet 5 d'observation				UE8	EC 8 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude détermination et construction d'un parcours structuré, stage court 2 semaines (expérience d'observation et découverte d'un contexte professionnel pour définir son parcours)			
		<b>TOTAL hebdomadaire</b>			30		<b>TOTAL hebdomadaire</b>			
	<b>Travail en autonomie</b>				15	<b>Travail en autonomie</b>				15
	Enseignants chercheurs et/ou professionnels associés					Enseignants chercheurs et/ou professionnels associés				
	* dont 3h d'enseignements scientifiques à répartir entre les 2 Enseignements Constitutifs (EC2.2 et EC2.3), notamment assurés par des enseignants de mathématiques, de physique-chimie, de sciences techniques industrielles					* dont 3h d'enseignements scientifiques à répartir entre les 2 Enseignements Constitutifs (EC6.2 et EC6.3), notamment assurés par des enseignants de mathématiques, de physique-chimie, de sciences techniques industrielles				



2 <sup>ème</sup> année Approfondissement - spécialisation				
S3	UE	Unités d'enseignements	Présentiel	
Enseignements génériques			CM	TD/TP total
Humanités et Cultures			3	1 4
UES	EC 9.1 Humanités réflexions sur la pratique du design et des métiers d'art, au sein d'enjeux actuels éclairés par la philosophie et les LSH.			
	EC 9.2 Culture des arts, du design et des techniques Ces grandes évolutions historiques de la création appliquée aux prémises du design			
Enseignements transversaux			CM	TD/TP Total
Méthodologies, Techniques et Langues			5	5 10
UE10	EC 10.1 Outils d'expression et d'exploration créative Relations entre les médiums, pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création			
	EC 10.2 Technologies et matériaux* Investigation de procédés technologiques dans un but de création, veille technologique spécifique au domaine de compétence			
	EC 10.3 Outils et langages numériques* Approfondissement des outils de spécialité et apprentissage des langages numériques			
	EC 10.4 Langues vivantes Culture internationale de références, pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel, préparation d'une certification européenne, TCEIC, TCEFL			
	EC 10.5 Contextes économiques & juridiques étude de cas et élaboration de projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques			
Enseignements pratiques & professionnels			CM	TP/TD Total
Ateliers de création			2	10 12
UE11	EC 11.1 Techniques et savoir-faire Pratiques et approfondissement d'un champ spécifique			
	EC 11.2 Pratique et mise en œuvre du projet Démarche de projet individuelle et spécifique à un champ professionnel			
	EC 11.3 Communication et médiation du projet Présenter, communiquer et valoriser son projet			
	EC 11.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet Analyser, questionner/interroger la pratique (démarche réflexive)			
Professionalisation				1
UE12	EC 12 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude Passivité et enrichissement des compétences			
	TOTAL hebdomadaire			27
Travail en autonomie				18
Enseignements chercheurs et/ou professionnels associés				

\* dont 3h d'enseignements scientifiques à répartir entre les 2 Enseignements Constitutifs (EC10.2 et EC10.3), notamment assurés par des enseignants de mathématiques, de physique-chimie, de sciences techniques industrielles

2 <sup>ème</sup> année Approfondissement - spécialisation				
S4	UE	Unités d'enseignements	Présentiel	
Enseignements génériques			CM	TD/TP Total
Humanités et Cultures			4	4
UE13	EC 13.1 Humanités recherche d'un sujet d'étude spécifique et de son enjeu problématique contemporain.			
	EC 13.2 Culture des arts, du design et des techniques Histoire et enjeux contemporains des métiers d'art et du design			
Enseignements transversaux			CM	TD/TP Total
Méthodologies, Techniques et Langues			5	5 10
UE14	EC 14.1 Outils d'expression et d'exploration créative Pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création et pratiques plastiques autonomes visant un projet créatif personnel et collaboratif			
	EC 14.2 Technologies et matériaux* Processus de création et de concrétisation à partir de matériaux et procédés, observation des compétences technologiques en vue du projet personnel, si possible en lien avec le stage			
	EC 14.3 Outils et langages numériques* Approfondissement des outils de spécialité et des langages numériques associés au projet			
	EC 14.4 Langues vivantes Présenter, communiquer et valoriser son projet Pratique orale et écrite en situation de workshop, séminaire, concours...			
	EC 14.5 Contextes économiques & juridiques Micro-projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques, étude de cas			
Enseignements pratiques & professionnels			CM	TP/TD Total
Ateliers de création			2	10 12
UE15	EC 15.1 Techniques et savoir-faire pratiques collaboratives, croiser les spécificités de champs techniques complémentaires			
	EC 15.2 Pratique et mise en œuvre du projet Démarche de projet collaborative, problématique complexe et spécifique à plusieurs champs professionnels			
	EC 15.3 Communication et médiation du projet Présenter, communiquer et valoriser son projet			
	EC 15.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet Problématiser et investiguer par la pratique (poser un sujet, définir une problématique, conduire un raisonnement impliquant la pratique)			
Professionalisation				1
UE16	EC 16.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude Passivité et enrichissement des compétences vis-à-vis du projet, recherche de partenariats			
	EC 16.2 Stage (12 à 16 semaines)			
TOTAL hebdomadaire				27
Travail en autonomie				18
Enseignements chercheurs et/ou professionnels associés				

\* dont 3h d'enseignements scientifiques à répartir entre les 2 Enseignements Constitutifs (EC14.2 et EC14.3), notamment assurés par des enseignants de mathématiques, de physique-chimie, de sciences techniques industrielles

3 <sup>ème</sup> année perfectionnement - Projet					3 <sup>ème</sup> année Perfectionnement - Projet						
S5	UE	Unités d'enseignements	Présentiel			S6	UE	Unités d'enseignements	Présentiel		
Enseignements génériques			CM	TD/TP	Total	Enseignements génériques			CM	TD/TP	Total
<b>Humanités et Cultures</b>				2	2	<b>Humanités et Cultures</b>				1	1
UE17	EC 17.1 Humanités	analyse et problématisation de l'histoire d'un sujet, avec approfondissement scientifique de son contexte contemporain				UE21	EC 21.1 Humanités	formulation argumentative d'une problématique, et rédaction d'une note de synthèse			
	EC 17.2 Culture des arts, du design et des techniques	Approfondissement et problématisation d'un champ spécifique et apports transversaux					EC 21.2 Culture des arts, du design et des techniques	Une culture spécifique et approfondie des champs métier, la consultation d'un corpus au service des problématiques du projet.			
<b>Enseignements transversaux</b>			CM	TD/TP	Total	<b>Enseignements transversaux</b>			CM	TD/TP	Total
<b>Méthodologies, Techniques et Langues</b>				7	7	<b>Méthodologies, Techniques et Langues</b>				6	6
UE18	EC 18.1 Outils d'expression et d'exploration créative	Pratiques et démarches de création appliquées à tous les modes d'expression, approfondissement d'une démarche plastique personnelle				UE22	EC 22.1 Outils d'expression et d'exploration créative	écriture et expression d'un point de vue plastique et didactique au service d'un projet personnel et de la poursuite d'étude			
	EC 18.2 Technologies et matériaux*	Investigation, évaluation, pratique, expérimentation de matériaux, mises en œuvre d'un projet personnel					EC 22.2 Technologies et matériaux*	Recherche, expérimentation, procédés de mises en œuvre appliqués à un projet personnel; qualifier la création par les technologies.			
	EC 18.3 Outils et langages numériques*	Pratique des outils et des langages numériques spécifiques au projet					EC 22.3 Outils et langages numériques*	Pratique singulière des outils et des langages numériques au sein du projet de diplôme.			
	EC 18.4 Langues vivantes	Pratique orale et écrite de la langue appliquée au domaine professionnel, préparation d'argumentaire de démarche de création en lien avec le projet personnel					EC 22.4 langues vivantes	Pratique orale et rédaction d'une fiche de synthèse dans le cadre du projet personnel			
	EC 18.5 Contextes économiques & juridiques	projets collaboratifs et formation à l'entrepreneuriat					EC 22.5 Contextes économiques & juridiques	Détermination et conception d'un cadre économique et juridique corrélat au projet			
<b>Enseignements pratiques &amp; professionnels</b>			CM	TD/TP	Total	<b>Enseignements pratiques &amp; professionnels</b>			CM	TP/TD	Total
<b>Ateliers de création</b>			4	10	14	<b>Ateliers de création</b>			4	12	16
UE19	EC 19.1 Techniques et savoir-faire	pratiques collaboratives, approfondissement d'une expertise personnelle				UE23	EC 23.1 Techniques et savoir-faire	maîtrise des pratiques et process au service du projet personnel			
	EC 19.2 Pratique et mise en œuvre du projet	Démarche de projet collaborative, problématique complexe et spécifique à un champ professionnel, capacité à construire une démarche propre					EC 23.2 Pratique et mise en œuvre du projet	Démarche spécifique à un champ professionnel, programmation d'un contexte personnel propre à la création et la fabrication			
	EC 19.3 Communication et médiation du projet	Concevoir, rédiger et choisir le modes de communication adaptés					EC 23.3 Communication et médiation du projet	Présenter, exposer, valoriser son projet			
	EC 19.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet	Investiguer par la pratique (démarche heuristique et prospective, focaliser un sujet/domaine/thème théorique)					EC 23.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet	Construire un développement argumenté et étayé de références, rédiger un mémoire de projet précisant les choix et à tapes-clés de la démarche			
<b>Professionalisation</b>			1		1	<b>Professionalisation</b>			1		1
UE20	EC 20.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude	Structurer les partenariats et les compétences en vue du projet personnel				UE24	EC 24.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude	argumentation, valorisation et promotion du projet personnel			
	EC 20.2 Stage	rapport d'activité du stage, mutualisation des compétences découvertes en situation professionnelle					EC 24.2 Stage	de pré-professionnalisation possible en lien avec le projet personnel 2 mois			
<b>TOTAL hebdomadaire</b>					24	<b>TOTAL hebdomadaire</b>					24
<b>Travail en autonomie</b>					20	<b>Travail en autonomie</b>					20
Enseignants chercheurs et/ou professionnels associés						Enseignants chercheurs et/ou professionnels associés					
* dont 2h d'enseignements scientifiques à répartir entre les 2 Enseignements Constitutifs (EC18.2 et EC18.3), notamment assurés par des enseignants de mathématiques, de physique-chimie, de sciences techniques industrielles					* dont 2h d'enseignements scientifiques à répartir entre les 2 Enseignements Constitutifs (EC22.2 et EC22.3), notamment assurés par des enseignants de mathématiques, de physique-chimie, de sciences techniques industrielles						

**8. Volumes horaires et grille d'attribution des crédits européens du DN MADE**

DNMADE Volumes horaires	S1	S2	S3	S4	S5	S6
<b>Enseignements génériques</b> Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	5	5	4	4	2	1
<b>Enseignements transversaux</b> Méthodologies, techniques et langues	13	13	10	10	7	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b> Ateliers de création	11	11	12	12	14	16
<b>Professionalisation</b>	1	1	1	1	1	1
<b>TOTAL HEBDOMADAIRE</b>	30	30	27	27	24	24
<b>TOTAL ANNEE</b>	1080		972		864	
<b>TOTAL DIPLÔME</b>	<b>2916</b>					

DN MADE crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b> Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b> Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b> Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionalisation</b>	1	1	1	1	1	3
<b>Stage</b>	1	2	0	9	9	0
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNEE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLÔME</b>	<b>180</b>					

## **Annexe IV – Référentiels de compétences**

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

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

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

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

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

Les compétences communes du DN MADE sont énoncées dans la liste ci-après (le détail des compétences propres à chaque mention est présenté par la suite) :

Liste des compétences du DN MADE
<b>Blocs communs à l'ensemble des mentions de DN MADE</b>
<p><b><u>BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence</u></b></p> <p>Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.</p> <p><b><u>BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère</u></b></p> <p>Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.</p> <p>Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.</p> <p><b><u>BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel</u></b></p> <p>Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé</p> <p>Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions</p> <p>Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.</p> <p><b><u>BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse</u></b></p> <p>Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité</p> <p>Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.</p> <p>Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation</p> <p>Développer une argumentation avec un esprit critique</p> <p><b><u>BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]</u></b></p> <p>Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.</p>

Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder.

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

**BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art**

Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.

S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

**BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art**

Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.

Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

**BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe**

Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.

Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.

Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

**Pour la mention Animation :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'animation**

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'image animée.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de produits audiovisuels d'animation
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit d'animation

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques de l'image animée et du cinéma d'animation
- Développement d'une culture professionnelle de l'animation (cinématographique, photographique, littéraire, jeux vidéo...)

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'animation**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéos, directeurs techniques, diffuseurs...

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'animation.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique, cinématographique), l'aspect structurel (animation, rythmes visuels et sonores, mouvements et trajectoires), le sens (dimension sémantique et signifiante).

Au regard de la demande initiale, cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet d'animation.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des écritures visuelles, des univers plastiques et cinématographiques, argumenter ses choix de création au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet d'animation (synopsis, scénario, story-board, personnages, décors, mis en espace, en lumière, son, style graphique, écriture cinématographique, mises en scènes, bibles graphiques).

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'animation**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet d'animation au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet d'animation selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet d'animation est bien en adéquation avec la demande initiale, et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation et production du projet d'animation.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts : associés réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéo, directeurs techniques, diffuseurs...

**Pour la mention Espace :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design d'espace**

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, fonctionnelles technologique, structurelle et signifiante des espaces et de leur organisation.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de design d'espace
- dans la gestion de projet et la réalisation d'aménagements d'espaces.

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques de design d'espace
- Développement d'une culture professionnelle du design d'espace, de l'architecture, du design et des arts visuels.

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'espace**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, architectes, prescripteur, gestionnaire des lieux, maître d'œuvre, fabricant, fournisseur, sous-traitant, installateur, artisan, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, acousticien, conservateur...

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine du design d'espace

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation et élaboration des espaces, principes d'assemblage et de réalisation, d'équilibre et de stabilité), le sens (concept et dimension sémantique) et l'usage (mouvement, parcours, point de vue, habitabilité, ergonomie).

Au regard de la demande initiale, du cahier des charges et de la commande, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet de design d'espace.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les contraintes budgétaires, administratives, techniques, légales.

Énoncer des hypothèses relevant d'aménagements d'espace, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet (conception d'espaces et de leur aménagement ainsi que leur environnement : composants, procédés de fabrication et de combinaison, projection sur la durée, obsolescence, développement durable).

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'espace**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet du design d'espace au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet de design d'espace selon des critères explicites.

Faire la démonstration que le projet de design d'espace est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspects techniques et réglementaires.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés: client, prescripteur, architecte, gestionnaire des lieux, maître d'œuvre, sous-traitant, fabricant, fournisseur, artisan, installateur, usager, acousticien, conservateur, technicien commissaires d'exposition, philosophe, sémiologue, sociologue, écologue...



**Pour la mention Événement :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du design d'événement**

Faire état d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, volumique, fonctionnelles, technologique, structurelle des espaces et de leur organisation.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets événementiels
- dans la gestion de projet

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- maîtrise des outils et protocoles de projets événementiels
- développement d'une culture professionnelle de la communication et de l'événementiel

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'événement**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, service marketing, gestionnaire des lieux, maître d'œuvre, imprimeur, fabricant, fournisseur, installateur, artisan, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, acousticien, conservateur...

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine du design d'événement.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation et élaboration des espaces, principes d'assemblage, d'équilibre et de stabilité), le sens (dimension sémantique) et l'usage.

Au regard de la demande initiale cahier des charges, appel d'offres, vérifier la faisabilité technique et économique du projet.

Veiller au respect des contraintes de sécurité et aux bonnes pratiques d'éco-conception.

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

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet (conception d'espaces éphémères et de leur environnement : composants, procédés de fabrication et de combinaison, projection sur la durée, obsolescence, développement durable).

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'événement**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet dans les domaines du design d'événement au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet événementiel selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet événementiel est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspects logistiques de l'événement.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés: client, service marketing, community manager, designer d'interfaces, gestionnaire des lieux, maître d'œuvre, imprimeur, fabricant, fournisseur, artisan, installateur, usager, acousticien, conservateur, technicien commissaires d'exposition, philosophe, sémiologue, sociologue, écologue...

**Pour la mention Graphisme :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du graphisme**

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'image et de ses composants.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de design graphique
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design graphique

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques du design graphique et de la communication.
- Développement d'une culture professionnelle du graphisme et de la communication (photographique, littéraire, typographique, artistique et des arts visuels ...)

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du graphisme**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, auteur, technicien, imprimeur, sous-traitants, directeurs techniques, directeurs marketing, diffuseurs et selon l'ampleur du projet sociologue, sémiologue, philosophe...

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design graphique.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique, technologique), l'aspect structurel (incitations langagières, dialectique texte/image, compositions graphiques et règles typographiques...), la rhétorique et la sémiologie de l'image.

Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design graphique.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des visuels, images, messages, stratégies de communication ; argumenter ses choix de création au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de design graphique que ce soit dans le design de message, design d'identité ou design d'édition (scénario, story-board, messages, identité visuelle, typographie, logotype, mises en page, affiches, flyers, habillages, chartes graphiques, packaging, graphisme d'information, design d'interfaces, design de services, signalétique, design éditorial, dossier de presse...)

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de produits de design graphique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet de design graphique selon des critères explicites.

Faire la démonstration que le projet de design graphique est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation, de production et de diffusion et les pratiques de développement durable.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, auteur, technicien, imprimeur, sous-traitants, directeurs techniques, directeurs marketing, diffuseurs, prestataires, et selon la dimension du projet, sociologue, sémiologue, philosophes...

**Pour la mention Innovation sociale :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'innovation sociale**

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle, conceptuelle et signifiante des processus et programmes d'innovation sociale.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de design social et du design care
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design social et de design care

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques de médiation et de management du design social
- Développement d'une culture professionnelle de l'innovation sociale et de la communication (champs du design de produits et de service, audiovisuel, photographie, littérature, typographie, arts visuels, sciences sociales, développement durable ...)

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'innovation sociale**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, direction marketing, prestataires conseils...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design d'innovation sociale.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, l'arborescence, l'échelle et l'économie du projet, durabilité...) et les usages, l'expérience-utilisateurs, les procédés d'immersion...

Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, appel d'offre, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design social.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des architectures, des interfaces et environnements de design social; argumenter ses choix de création et de conception au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

Mettre en œuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de design d'innovation sociale : communication, médiation, animation, pratiques collaboratives, services et interfaces numériques, dispositifs interactifs physiques, objets connectés...

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'innovation sociale**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design d'innovation sociale au travers de dessins, story-boards, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet de design social selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet de design social est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les usages, l'environnement des supports et dispositifs de design social et les pratiques de développement durable.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, direction marketing, prestataires conseils...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

**Pour la mention Instrument :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'instrument**

Faire état d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de la facture instrumentale ou de l'horlogerie.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de produits de facture instrumentale ou d'horlogerie
- dans la gestion de projet de facture instrumentale ou d'horlogerie

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques de facture instrumentale ou d'horlogerie (opérations de démontage et de fabrication, opérations de montage, de réglage et de finition)
- Développement d'une culture professionnelle de la facture instrumentale (musicale, visuelle, artistique, technologique...) ou d'horlogerie (arts décoratifs, artistiques, technologiques...)

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'instrument**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés pour le domaine de la facture instrumentale : donneur d'ordres, musicien professionnel ou amateur, revendeur, commanditaire public ou privé, technicien, chef d'atelier, acousticien, conservateur, expert, fournisseur...

Pour le domaine de l'horlogerie : équipes pluridisciplinaires, spécialistes artisans, bronzier, bijoutiers et consultants conservateur, collectionneurs, historiens.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de la facture instrumentale.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique), l'aspect structurel (matériaux, réglage, valeur patrimoniale, coût, approvisionnement).

Au regard de la demande initiale, cahier des charges, commande, appel d'offre, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet de facture instrumentale ou d'horlogerie.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des méthodes d'intervention et de fabrication, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et selon les règles métiers (constat d'état de l'instrument, rapport d'intervention) et principe de réversibilité.

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet d'instrument (conception, conduite et réalisation de projets de fabrication, maintenance, réparation ou conservation-restauration, de tout ou partie d'instrument, maintenance de parcs d'instruments.)

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'instrument**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet d'instrument en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet d'instrument selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet d'instrument est bien en adéquation avec la demande initiale, son économie générale et les règles et normes en vigueur.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation et de production du projet d'instrument.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet, pour le domaine de la facture instrumentale : donneur d'ordres, musicien professionnel ou amateur, revendeur, commanditaire public ou privé, technicien, chef d'atelier, acousticien, conservateur, expert, fournisseur... Pour le domaine de l'horlogerie : équipes pluridisciplinaires, spécialistes artisans, bronzier, bijoutiers et consultants conservateur, collectionneurs, historiens.

**Pour la mention Livre :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du livre et des arts graphiques**

Faire état d'une pratique expérimentale personnelle dans les champs suivants : gravure, estampe, gravure en gaufrage, en modelé, en relief, taille d'épargne, taille douce, eau forte, sérigraphie, impression à chaud, impression à sec, gaufrage, typographie, mise en œuvre maquette et production, calligraphie, dessin typographique, techniques de mise en œuvre reliure/dorure, illustration (aquarelle, collage, dessin) techniques d'impression.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

· à travers une appropriation personnelle des matériaux et des techniques de réalisation.

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

· maîtrise des gestes et des outils des métiers du livre

· résolution de process de production sérielle ou de petite série

· développement d'une culture professionnelle

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du livre et des arts graphiques**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés: commanditaires, imprimeurs, éditeurs, photographes, conservateurs, fournisseurs et, selon l'échelle du programme, illustrateurs, graphistes, élus, etc.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine du livre.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte les supports, les matériaux, les façonnages, les ennobissements, la dimension plastique, les mises en œuvre de la chaîne graphique, leur sens (dimension sémantique et le rapport à l'environnement).

Évaluer les cohérences et les ruptures entre les hypothèses envisagées et la demande initiale.

Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs en prenant en compte la réalité des métiers du livre.

Mettre en œuvre les matériaux, les façonnages, les ennobissements, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des process de fabrication: conception, d'image, d'éléments graphiques, de composition, de typographie, de reliure, d'édition.

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant des métiers du livre et des arts graphiques**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet dans les domaines du livre et des arts graphiques au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication et d'édition.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet du livre et des arts graphiques selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale de la production du livre et des arts graphiques.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement du métier du livre et des arts graphiques.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet (auteurs, éditeurs, imprimeurs, diffuseurs, libraires, lecteurs) et les experts associés (partenaires privés, institutions muséales, associations, collectivités, ...)

**Pour la mention Matériaux :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers des matériaux**

Faire état d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante du matériau : bois; céramique; métal; laque; textile; verre et cristal ainsi que des matériaux associés.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de mise en œuvre de matériaux
- dans la gestion de projet de mise en œuvre de matériaux

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

Maîtrise des outils, protocoles et techniques du matériau.

Développement d'une culture professionnelle des matériaux (artistique, technologique, historique, sociétale, esthétique, économique et environnementale.) et constitution d'une matériauthèque.

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des matériaux**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : clients, commanditaires, équipes pluridisciplinaires, spécialistes, artisans, techniciens et, selon l'échelle du programme : consultants, architectes d'intérieur, bureau de style, acheteurs matière, conservateurs, collectionneurs, historiens.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine des matériaux relevant des procédés de travail artisanaux et industriels.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte la dimension physique, technologique, voire mécanique du ou des matériau(x), les process, l'aspect sensible, plastique, tactile, volumique, l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur aspect signifiant, l'usage et le rapport à l'environnement (cycle de vie, écoconception).

Au regard de la demande initiale, cahier des charges, commande, appel d'offre, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet de mise en œuvre du matériau.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des méthodes d'intervention et de fabrication, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D.

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de mise en œuvre de matériaux

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant des matériaux**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de matériaux en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet de mise en œuvre du matériau selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet de mise en œuvre de matériaux est bien en adéquation avec la demande initiale, son économie générale et les règles et normes en vigueur.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation et de production du projet relevant de mise en œuvre de matériaux.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés: clients, commanditaires, équipes pluridisciplinaires, spécialistes, artisans, techniciens et, selon l'échelle du programme : consultants, architectes d'intérieur, bureau de style, acheteurs matière, conservateurs, collectionneurs, historiens.

**Pour la mention Mode :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design de Mode**

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de design de mode.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de design mode
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design de mode

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques de design de mode
- Développement d'une culture professionnelle de la mode et de la communication (culture artistique historique, contemporaine, sociologique de la mode, arts visuels, cinématographique, photographique ...)

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design de mode**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, artisans, technicien en confection et fabrication, clients, photographes, ...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine du design de mode

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, les pratiques d'atelier, les usages, ...) et l'aspect signifiant (signe, code, interprétation du sensible).

Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique, économique de réalisation de projet de design de mode.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

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

Mettre en œuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de design mode: collections vêtements et accessoires de mode, communication de mode, tendances génériques et / ou adaptation des tendances à l'image d'une entreprise, Mise en image, mise en situation, communication du vêtement, du style, traduction ou mise en couleurs de maquettes.

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design de mode**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design mode au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet de design mode selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet de design mode est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation, de production, de diffusion et le développement durable.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, artisans, technicien en confection et fabrication, clients, photographes, ...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

**Pour la mention Numérique :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du numérique**

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'environnement numérique.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de design numérique
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design numérique

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques du design numérique
- Développement d'une culture professionnelle du numérique et de la communication (design de produits et de service, audiovisuelle, photographique, littéraire, typographique, artistique et des arts visuels ...)

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du numérique**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, ...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design numérique.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, les séquences, les arborescences, ...) et les usages, l'expérience -utilisateurs...).

Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design numérique.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des architectures, des interfaces et environnements numériques; argumenter ses choix de création et de conception au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

Mettre en œuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de : design numérique : narrations, interactivités, communication et multimédia, motion design et design sonore, jeux vidéo, documentaires interactifs, habillage, créations éditoriales numériques et interactives, interfaces site web, animations, dispositifs interactifs physiques, objets connectés...

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant du numérique**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design numérique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet de design numérique selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet de design numérique est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les usages, l'environnement des supports et dispositifs numériques et les pratiques de développement durable.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.



**Pour la mention Objet :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design d'objet**

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, fonctionnelles technologique, structurelle et signifiante des objets et de leur structuration.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets relatifs à l'objet
- dans la gestion de projet et la réalisation d'objets.

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques relevant de l'objet
- Développement d'une culture professionnelle de l'objet

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'objet**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'objet

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique), l'usage, le rapport à l'utilisateur (expérience, ergonomie), les matériaux, les process et le rapport à l'environnement (cycle de vie, écoconception).

Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet relevant de l'objet.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les contraintes budgétaires, administratives, techniques, légales.

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

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des process de fabrication, en prenant en compte le cycle de vie et la durabilité (conception d'objets et de leur environnement: produits, procédés, services ou systèmes).

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'objet**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet relevant de l'objet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspects techniques et réglementaires.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés: client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...

**Pour la mention Ornement :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du domaine de l'ornement**

Faire état d'une pratique expérimentale personnelle des techniques de réalisation et de l'approche plastique des matériaux et de leur mise en œuvre dans la réalisation de productions ornementales.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- à travers une appropriation personnelle des matériaux, des décors, accessoires et objets et des techniques de réalisation ornementales.

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- maîtrise des gestes et des outils des métiers de l'ornement

- résolution de process des productions ornementales

- développement d'une culture professionnelle (technologique, historique, artistique) et plus particulièrement en lien avec l'histoire de l'art et l'histoire des arts décoratifs.

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du domaine de l'ornement**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés: clients, commanditaires, équipes pluridisciplinaires, spécialistes, artisans, et, selon l'échelle du programme, consultants, architectes, architectes d'intérieur, paysagiste, bureau de style conservateurs, collectionneurs, restaurateurs d'art, historiens.

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'ornement.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte les supports, les matériaux, les décors, la dimension plastique, les techniques de réalisation adaptées, la dimension sémantique, le rapport à l'environnement, l'usage, les règles de l'art, le principe de réversibilité.

Évaluer les cohérences et les ruptures entre les hypothèses ornementales envisagées et la demande initiale.

Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs en prenant en compte la réalité des métiers du décor et de l'ornement.

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des process de fabrication d'accessoires, objets de décor et/ou d'ornement.

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant des métiers du domaine de l'ornement**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet dans les domaines de la restauration, de la création et réalisation du décor et de l'ornement au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication et de production.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'ornement selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et l'économie générale et dans le cas de la restauration, en fonction du cours du marché de l'art.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les principes d'éthique, de déontologie, et de responsabilité environnementale ainsi que le respect de l'identité de l'œuvre confiée dans le cas de la restauration.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet: clients, commanditaires, équipes pluridisciplinaires, spécialistes, artisans, et, selon l'échelle du programme, consultants, architectes, architectes d'intérieur, paysagiste, bureau de style conservateurs, collectionneurs, restaurateurs d'art, historiens.

**Pour la mention Patrimoine :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du patrimoine**

Faire état d'une pratique expérimentale personnelle des techniques de réalisation et de l'approche plastique des matériaux et de leur mise en œuvre dans le champ du patrimoine.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- à travers une appropriation personnelle des matériaux, des décors et objets et des techniques de réalisation dans le domaine du patrimoine.

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- maîtrise des gestes et des outils des métiers du patrimoine

- résolution de process de production des artefacts

- développement d'une culture professionnelle (technologique, historique, artistique) et plus particulièrement en lien avec l'histoire de l'objet.

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du patrimoine**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés: partenaires du projet et les experts associés: commanditaires, équipes pluridisciplinaires, spécialistes, conservateurs historiens, collectionneurs, antiquaires, artisans, consultants, architectes d'intérieur, bureau de style

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine du patrimoine.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte les supports, les matériaux, les décors, la dimension plastique, les techniques de réalisation adaptées, la dimension sémantique, le rapport à l'environnement, l'usage, les règles de l'art, le principe de réversibilité.

Évaluer les cohérences et les ruptures entre les hypothèses envisagées et la demande initiale.

Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs en prenant en compte la réalité des métiers de restauration et du patrimoine.

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des process de fabrication d'objets du patrimoine, de marqueterie et de décor et traitement de surface.

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant des métiers du patrimoine**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet dans les domaines de la restauration de mobilier, la marqueterie et le décor et traitement de surfaces au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication et de production.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet relevant du patrimoine selon des critères explicites.

Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et l'économie générale et en fonction du cours du marché de l'art.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les principes d'éthique, de déontologie, et de responsabilité environnementale ainsi que le respect de l'identité de l'œuvre confiée dans le cas de la restauration.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés: commanditaires, équipes pluridisciplinaires, spécialistes, conservateurs historiens, collectionneurs, antiquaires, artisans, consultants, architectes d'intérieur, bureau de style

**Pour la mention Spectacle :****BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du spectacle**

Faire état d'une pratique expérimentale personnelle dans les champs suivants :

Costumier réalisateur : maîtrise des techniques de réalisation et approche plastique des matériaux et de leur mise en œuvre.

Régie lumière : exploration des phénomènes lumineux, ombre et lumière, séquences, maîtrise des conduites de lumière.

Régie son : sonorisation, balance son, conduite son, enregistrement,

Décor scénique : exploration des matériaux, du volume et des dispositifs scéniques.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle à travers une appropriation personnelle des matériaux et des techniques de réalisation.

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- maîtrise des gestes et des outils des métiers du spectacle

- résolution de process de production des artefacts

- développement d'une culture professionnelle (technologique, théâtrale, arts visuel, littéraires, cinématographiques, photographiques) et plus particulièrement histoire du costume pour les costumiers réalisateurs.

**BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du spectacle**

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés: commanditaires, compagnies, salles de spectacle, théâtres, créateurs, metteurs en scène, chefs d'atelier, chorégraphes, artistes, régisseurs...

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine du spectacle.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte les supports, les matériaux, la dimension plastique, les techniques de réalisation adaptées, la dimension sémantique, le rapport à l'environnement et l'usage (rapport à la scène, à l'acteur, au public).

Évaluer les cohérences et les ruptures entre les hypothèses envisagées et la demande initiale.

Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs en prenant en compte la réalité des métiers du spectacle.

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des process de fabrication: costumier réalisateur : conception de costume, restauration de costume, accessoires ; régie lumière, régie son : dispositifs de mise en lumière, de sonorisation et d'enregistrement ; décor scénique : d'éléments graphiques, de compositions, de volumes et sculptures.

**BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant des métiers du spectacle**

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet dans les domaines du spectacle et des arts vivants au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication et de production.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet relevant du spectacle selon des critères explicites.

Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale du domaine du spectacle et des arts vivants.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement du métier du spectacle et des arts vivants.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet (auteurs, réalisateurs, metteurs en scène, compagnie, artistes) et les experts associés (partenaires privés, institutions artistiques, associations, collectivités, ...)

## **Annexe V : Référentiels d'évaluation**



Enseignements pratiques et professionnels													
Ateliers de création	<i>Savoir-faire technique</i>	UE 3	CC	UE 7	CC	UE 11	CC	UE 15	CC	UE 19	Epreuve ponctuelle : Soutenance orale Mémoire MADE (durée 30 minutes)	UE 23	Épreuve ponctuelle : Soutenance orale Projet MADE (durée 30 minutes)
	<i>Pratique et mise en œuvre du projet</i>												
	<i>Communication et médiation du projet</i>												
	<i>Démarche de recherche liée au projet</i>												
Professionnalisation	<i>Parcours de professionnalisation et poursuite d'études</i>	UE 4	CC	UE 8	CC	UE 12	CC	UE 16	CC	UE 20	CC	UE 24	CC
	<i>Stage en milieu professionnel</i>												

Le diplôme est obtenu par la validation d'unités d'enseignement, regroupées ou non et organisées en blocs de compétences.

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par des épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE. Les critères d'évaluation de ces deux épreuves sont définis in fine page 58.

Contrôle continu et épreuves ponctuelles permettent de vérifier l'acquisition par l'étudiant de l'ensemble des connaissances et compétences constitutives des blocs de compétences du diplôme.

Les unités d'enseignement sont définitivement acquises dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Sous la responsabilité de la commission pédagogique, un dispositif spécial de compensation peut être mis en œuvre pour permettre à l'étudiant d'obtenir à divers moments de son parcours un bilan global de ses résultats et la validation correspondante en crédits européens. Cette possibilité peut être offerte à l'étudiant notamment lorsqu'il fait le choix de se réorienter, d'effectuer une mobilité dans un établissement d'enseignement supérieur français ou étranger ou de suspendre de façon transitoire ses études.

Les sessions de rattrapage relatives aux semestres pairs ont lieu en juillet, à l'exception de celle du semestre 6 qui se tient au plus tard fin septembre.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.



**Évaluation du mémoire :**

Le mémoire MADE est évalué lors d'une soutenance orale devant des examinateurs nommés par le recteur de région académique et au moins un membre du jury.

Ces examinateurs, au nombre de 4 à 5 (dont si possible le référent et un professionnel), sont désignés en S4, sur convocation du service académique chargé de l'organisation de l'examen. Un des examinateurs participe en S6 à l'évaluation de la soutenance du projet.

L'étudiant est convoqué par le chef de l'établissement dans lequel il suit sa formation.

La soutenance du mémoire permet d'évaluer les compétences du bloc « Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel »

Lors de l'évaluation du mémoire, une attention particulière est portée sur les critères ci-après :

- Construction d'un contexte d'étude et pensée créative articulée à des références culturelles issues des champs de l'art, de la technique, des métiers d'art et du design ;
- Définition et/ou enrichissement d'un projet dans le domaine de spécialité choisi ;
- Qualités didactiques de la communication et des médias adaptés au contexte d'étude et au domaine de spécialité choisi.

La soutenance orale du mémoire peut être organisée à distance par des moyens de communication audiovisuelle, au bénéfice des candidats :

- qui ne peuvent se déplacer jusqu'au centre d'épreuves pour cause de handicap, d'hospitalisation ou d'incarcération ;
- dont la résidence est géographiquement éloignée de ce centre ;
- ou lorsque le faible nombre d'examinateurs ou de candidats dans l'académie le justifie.

Le recteur prend toutes dispositions pour garantir, tant pour le candidat que pour le ou les examinateurs :

- la transmission continue et en temps réel des informations visuelles et sonores ;
- la simultanéité des échanges entre le candidat et le ou les examinateurs ;
- la fiabilité du matériel utilisé ;
- une assistance immédiatement disponible pour intervenir en cas de difficultés techniques.

Le recteur prend également les dispositions nécessaires pour s'assurer que seules les personnes autorisées ont accès aux salles équipées de matériel de communication audiovisuelle lorsqu'elles sont utilisées pour l'épreuve de soutenance.

Un surveillant désigné par le chef de centre est présent auprès du candidat pendant toute la durée de l'épreuve. Il a pour fonction de s'assurer du bon déroulement de celle-ci.

Il est notamment chargé de :

- vérifier l'identité du candidat ;
- le cas échéant, remettre au candidat tout support ou sujet d'épreuve ;
- veiller à toute absence de fraude.

En outre, sont autorisés à être présentes dans la même salle que le candidat pendant le déroulement de l'épreuve :

- le cas échéant, en application des articles D.613-26 à D.613-30 du code de l'éducation, les personnes chargées de lui apporter une aide en raison de son handicap ;
- le cas échéant, si l'examen est organisé sur son lieu d'hospitalisation, les personnes chargées de lui apporter une assistance médicale ;
- le cas échéant, si l'examen est organisé dans une structure pénitentiaire, les personnes chargées de surveiller sa détention.

Dans l'hypothèse de la survenance de défaillances techniques altérant la qualité de la communication pendant l'épreuve, le ou les examinateurs peuvent soit prolonger l'épreuve de la durée de cette défaillance, sous réserve qu'elle n'ait pas excédé le quart de la durée de l'épreuve, soit l'interrompre et la reporter. Dans ce dernier cas, le candidat est à nouveau convoqué.

La description des défaillances techniques rencontrées et la durée du temps supplémentaire accordé par le ou les examinateurs sont portées aux procès-verbaux de l'épreuve établis par l'examineur et par le surveillant.

### ***Évaluation du projet :***

Le projet final est présenté et soutenu à l'issue du 6<sup>ème</sup> semestre.

Le projet MADE est évalué lors d'une soutenance orale devant des examinateurs nommés par le recteur de région académique et au moins un membre du jury. Sa soutenance peut être publique avec accord de l'étudiant.

Ces examinateurs, au nombre de 4 à 5, sont désignés en S5, sur convocation du service académique chargé de l'organisation de l'examen. Un de ces examinateurs participe en S5 à l'évaluation de la soutenance du mémoire.

L'étudiant est convoqué par le chef de l'établissement dans lequel il suit sa formation.

La soutenance du projet de diplôme, qu'elle soit personnelle ou menée collectivement, permet d'évaluer les compétences du bloc « Concevoir, conduire et superviser une production » relevant de la mention visée.

Lors de l'évaluation du projet, qu'il soit personnel ou mené collectivement, une attention particulière est portée sur les critères ci-après :

- Définition d'un territoire de recherche et développement d'une dimension exploratoire,
- Ancrage dans une actualité culturelle, artistique, technologique, industrielle, éthique et sociétale
- Coopération avec des partenaires extérieurs lors des diverses phases de construction du projet
- Qualités didactiques de communication et des médias adaptés au domaine de spécialité choisi.

La soutenance orale du projet final peut être organisée à distance par des moyens de communication audiovisuelle, pour les mêmes candidats et dans les mêmes conditions que celles de la soutenance orale du mémoire précisées ci-dessus.

**2. Modalités d'évaluation des blocs de compétences**

Blocs communs à l'ensemble des mentions du diplôme :

<b>N° de bloc</b>	<b>Bloc de compétences</b>	<b>Modalités de certification</b>
1	Utiliser les outils numériques de référence	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
2	S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique), niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).
3	Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel	Epreuve ponctuelle de soutenance du mémoire devant une commission d'examen
4	Exploiter des données à des fins d'analyse	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
5	Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
6	Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
7	Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
8	Coopérer et travailler en équipe	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

Blocs spécifiques à chaque mention du diplôme :

Pour la mention Animation :

<b>N° de bloc</b>	<b>Bloc de compétences</b>	<b>Modalités de certification</b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'animation	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'animation	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'animation	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Espace :

<b>N° de bloc</b>	<b>Bloc de compétences</b>	<b>Modalités de certification</b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design d'espace	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'espace	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'espace	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Evénement :

<b><u>N° de bloc</u></b>	<b><u>Bloc de compétences</u></b>	<b><u>Modalités de certification</u></b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du design d'événement	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'événement	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'événement	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Graphisme :

<b><u>N° de bloc</u></b>	<b><u>Bloc de compétences</u></b>	<b><u>Modalités de certification</u></b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du graphisme	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du graphisme	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Innovation sociale :

<b><u>N° de bloc</u></b>	<b><u>Bloc de compétences</u></b>	<b><u>Modalités de certification</u></b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'innovation sociale	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'innovation sociale	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'innovation sociale	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Instrument :

<b>N° de bloc</b>	<b>Bloc de compétences</b>	<b>Modalités de certification</b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'instrument	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'instrument	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'instrument	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Livre :

<b>N° de bloc</b>	<b>Bloc de compétences</b>	<b>Modalités de certification</b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du livre et des arts graphiques	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du livre et des arts graphiques	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant des métiers du livre et des arts graphiques	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Matériaux :

<b>N° de bloc</b>	<b>Bloc de compétences</b>	<b>Modalités de certification</b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers des matériaux	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des matériaux	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant des matériaux	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Mode :

<b>N° de bloc</b>	<b>Bloc de compétences</b>	<b>Modalités de certification</b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design de Mode	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design de mode	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design de mode	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Numérique :

<b>N° de bloc</b>	<b>Bloc de compétences</b>	<b>Modalités de certification</b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du numérique	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du numérique	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du numérique	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Objet :

<b>N° de bloc</b>	<b>Bloc de compétences</b>	<b>Modalités de certification</b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design d'objet	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'objet	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'objet	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Ornement :

<b>N° de bloc</b>	<b>Bloc de compétences</b>	<b>Modalités de certification</b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du domaine de l'ornement	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du domaine de l'ornement	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du domaine de l'ornement	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Patrimoine :

<b>N° de bloc</b>	<b>Bloc de compétences</b>	<b>Modalités de certification</b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du patrimoine	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du patrimoine	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant des métiers du patrimoine	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Spectacle :

<b>N° de bloc</b>	<b>Bloc de compétences</b>	<b>Modalités de certification</b>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du spectacle	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du spectacle	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du spectacle	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

### **3. Modalités de délibérations du jury**

A l'exception du président, les membres du jury ainsi que les personnalités qualifiées mentionnées à l'article D.642-52 du code de l'éducation peuvent, sur autorisation du recteur, être autorisés à prendre part aux délibérations par des moyens de communication audiovisuelle.

Les membres qui participent aux réunions et délibérations du jury par ces moyens de communication sont réputés présents, notamment, le cas échéant, pour le calcul du quorum.

Le procès-verbal de séance signé du président du jury indique le nom des présents et réputés présents car à distance. Pour ces derniers, le nom est suivi de la mention « à distance ».

Les moyens de communication audiovisuelle utilisés pour les réunions des jurys du diplôme national des métiers d'art et du design doivent satisfaire à des caractéristiques techniques garantissant une participation effective, continue et en temps réel de l'ensemble des membres du jury, qu'ils soient ou non physiquement présents.

Pour garantir la participation effective des membres du jury, les personnes participant à la réunion doivent pouvoir être identifiées à tout moment et chaque membre siégeant avec voix délibérative doit avoir la possibilité d'intervenir et de participer effectivement aux débats.

Le recteur prend toutes dispositions pour garantir que seules les personnes autorisées ont accès aux salles équipées de matériel de communication audiovisuelle lorsqu'elles sont utilisées par les jurys et pour assurer :

- la transmission continue et en temps réel des informations visuelles et sonores ;
- la sécurité et la confidentialité, à un niveau suffisant, des données transmises ;
- la fiabilité du matériel utilisé ;
- une assistance immédiatement disponible pour intervenir en cas de difficultés techniques.

Le ou les membres du jury qui participent aux délibérations par des moyens de communication audiovisuelle, assistent à la réunion dans son intégralité, de l'ouverture de la séance jusqu'à la prise de la décision finale, sauf difficulté technique insurmontable.

Le président du jury veille à ce qu'ils puissent participer à la réunion dans les mêmes conditions que les personnes physiquement présentes et disposer de tous les éléments d'appréciation nécessaires aux délibérations.

Au cours de la réunion, en cas de rupture de communication avec la ou les personnes qui participent à distance, les délibérations sont suspendues par le président du jury et reprennent sur sa décision.



## **Annexe VI : Suppléments au diplôme**



## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>ANIMATION</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	

<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention Animation vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation et de fabrication d'images animées relevant des champs du cinéma d'animation, des jeux vidéo et/ou du multimédia.</p> <p><b>Le titulaire du DN MADE mention Animation est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;</li> <li>- l'élaboration du scénario, du programme, de la stratégie de production, d'animation et de médiation;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception et de production;</li> <li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;</li> <li>- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des story-boards, des maquettes, des suites de plans, des simulations, des modélisations 2D, 3D et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li> <li>- la définition des moyens et des coûts de création graphique, de médiation et de production ;</li> <li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li> <li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels des sociétés de production ;</li> <li>- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;</li> <li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.</li> </ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer, interpréter, décrypter une opportunité de projet d'animation, une situation ;</li> <li>- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li> <li>- observer, analyser et évaluer les pratiques et des univers visuels, des bibles graphiques ;</li> <li>- analyser et synthétiser les données pour définir une narration, formuler et proposer des scénarios ;</li> <li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li> <li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;</li> <li>- évaluer des choix, des hypothèses d'animation et de leur écriture cinématographique, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, technologique, économique ;</li> <li>- expérimenter et réaliser des éléments graphiques et leur animation, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication et de réalisation;</li> <li>- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du montage et de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;</li> <li>- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.</li> </ul> <p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b></p>
--	--	--

	<p>BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence</p> <p>BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère</p> <p>BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel</p> <p>BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse</p> <p>BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de l'animation</p> <p>BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art</p> <p>BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art</p> <p>BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe</p> <p>BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'animation</p> <p>BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'animation</p> <p>BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'animation</p>
--	---

#### 4.3 Précisions sur le programme

<b>DN MADE</b> crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b> Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b> Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b> Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionalisation</b>	1	1	1	1	1	3
<b>Stage</b>	1	2	0	9	9	0
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNÉE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLÔME</b>	<b>180</b>					

#### 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

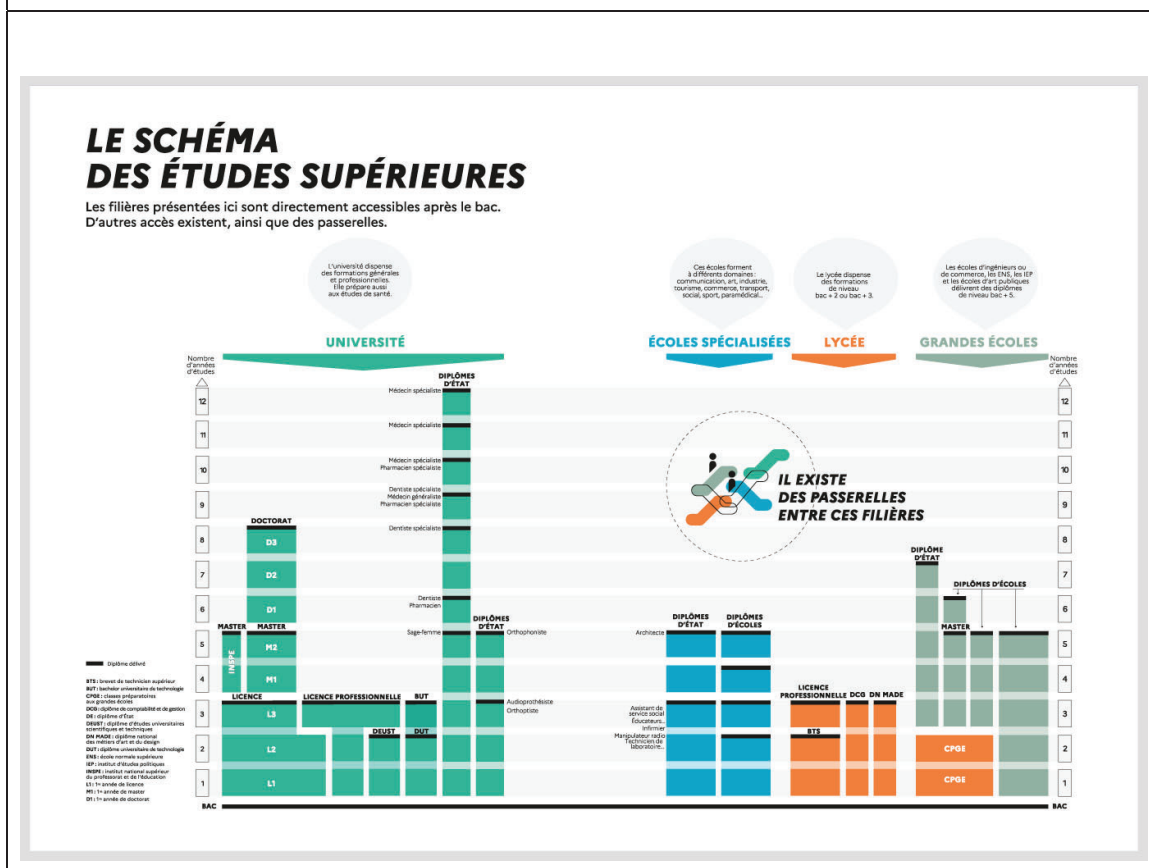
4.5 CLASSIFICATION GENERALE DU DIPLOME : Non applicable (mentions)

<b>5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLOME</b>		
5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

<b>6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES</b>		
6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :  Séjours à l'étranger :  Les relations internationales :  Formations externes :  Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :  Le sport :  L'engagement associatif :  L'engagement citoyen :  Le mandat électif :
6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :

7. CERTIFICATION DU SUPPLÉMENT		
7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	

### 8. INFORMATION SUR LE SYSTÈME NATIONAL D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR





## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>ESPACE</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	



<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention ESPACE vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus d'étude, de conception, de mise au point, de réalisation, de maîtrise d'œuvre et de communication de projets de design d'espace qu'ils soient relatifs à l'aménagement d'un site, l'agencement d'un cadre de vie, la conception et réalisation d'éléments mobiliers, la mise en relation d'un public avec des événements culturels ou sociaux.</p> <p><b>Le titulaire du DN MADE mention espace est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie spécifiques au design d'espace ;</li><li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception, de réalisation et de production;</li><li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;</li> <li>- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des croquis, maquettes, des plans, des simulations, des modélisations 2D, 3D, des documents de référence et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li><li>- la définition des moyens et des coûts de réalisation et de production ;</li><li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li><li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels de design d'espace ;</li><li>- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;</li><li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.</li></ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- repérer, interpréter, décrypter un besoin, une situation, un appel d'offre ;</li><li>- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li><li>- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers, des publics et leurs évolutions ;</li><li>- analyser et synthétiser les données pour définir des dispositifs de design d'espace, formuler et proposer des scénarios d'usage, de mouvements, de parcours et d'aménagement et de scénographie d'espace ;</li><li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li><li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte ;</li><li>- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, technologique, économique, réglementaire (sécurité des publics), éthique ou environnemental ;</li><li>- expérimenter, réaliser et tester des dispositifs spatiaux et leur mobilier, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication artisanal ou industriel;</li><li>- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi de sa mise en œuvre pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;</li></ul>
--	--	---

		<p>- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.</p> <p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b>          BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence          BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère          BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel          BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse          BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de l'espace          BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art          BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art          BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe          BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design d'espace          BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'espace          BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant-du design d'espace</p>
--	--	---

#### 4.3 Précisions sur le programme

DN MADE crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b> Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b> Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b> Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionalisation</b>	1	1	1	1	1	3
<b>Stage</b>	1	2	0	9	9	0
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNÉE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLÔME</b>						<b>180</b>

#### 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;

2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

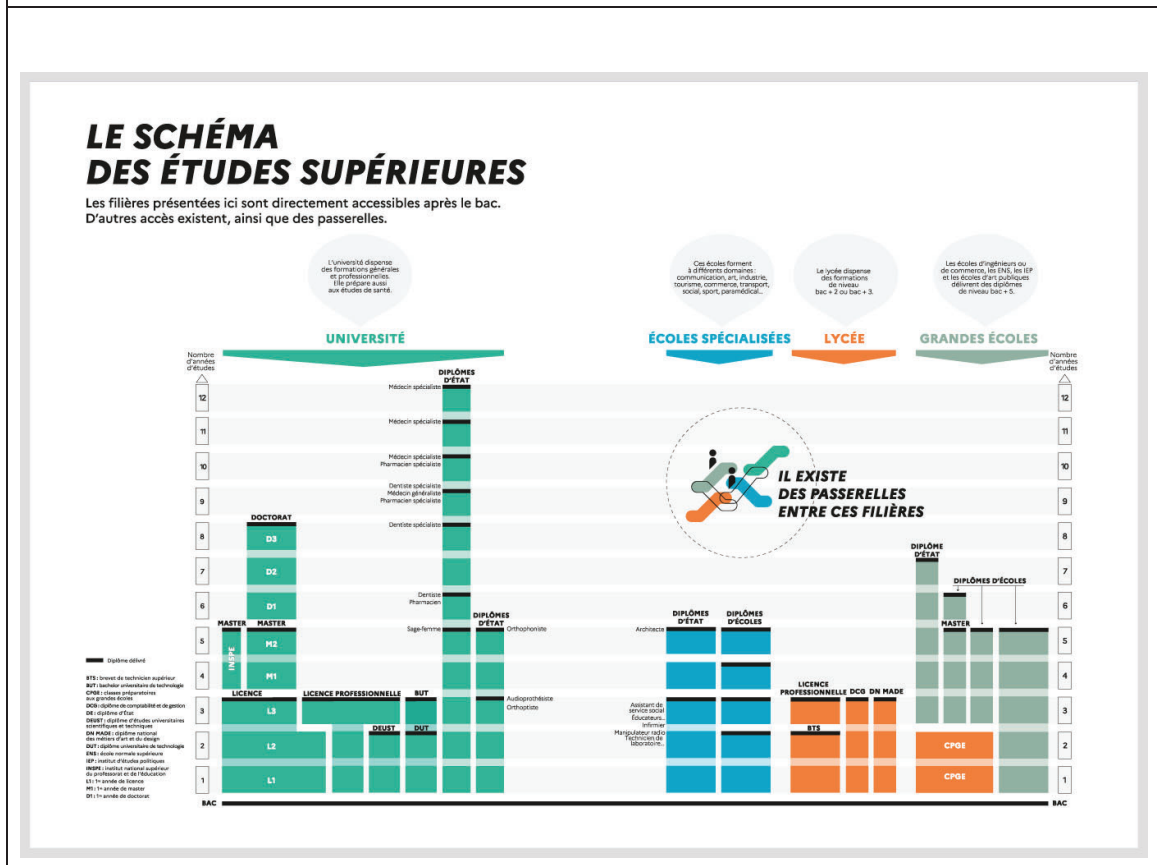
4.5 CLASSIFICATION GÉNÉRALE DU DIPLÔME : Non applicable (mentions)

<b>5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME</b>		
5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

<b>6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES</b>		
6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :  Séjours à l'étranger :  Les relations internationales :  Formations externes :  Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :  Le sport :  L'engagement associatif :  L'engagement citoyen :  Le mandat électif :
6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :

<b>7. CERTIFICATION DU SUPPLÉMENT</b>		
7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	

### 8. INFORMATION SUR LE SYSTÈME NATIONAL D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR





## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>ÉVÈNEMENT</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	

<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention ÉVÉNEMENT vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de médiation, de conception scénographique et de fabrication d'artefacts et de dispositifs de monstration et de médiations de nature et de statuts divers relevant de la production événementielle (identité visuelle, signalétique, PLV(publicité sur le lieu de vente), de la CLV (communication sur le lieu de vente) packaging, espace de communication éphémère, stand, corner, concept store, retail) dans des contextes de création, d'animation et de médiation (lieux de vente, salon professionnel, musée, exposition, etc.) dans les champs des métiers d'art et du design.</p>

	<p><b>Le titulaire du DN MADE mention ÉVÈNEMENT est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;</li><li>- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie de production, d'animation et de médiation;</li><li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de médiation, de création, de conception et de production ;</li><li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;</li><li>- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par le scénario, la maquette, des plans, des simulations et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li><li>- la définition des moyens et des coûts de médiation et de production ;</li><li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li><li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels du design d'événement ;</li><li>- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;</li><li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.</li></ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- repérer, interpréter, décrypter un besoin, un contexte, une situation ; collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li><li>- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers, des publics et leurs évolutions ;</li><li>- analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler et proposer des scénarios d'usages ;</li><li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li><li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriées, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un problème ;</li><li>- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, fonctionnel,</li></ul>
--	---



	<p>technologique, économique, réglementaire (sécurité des publics), éthique ou environnemental;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- expérimenter, réaliser et tester un dispositif de démonstration ou de médiation,</li> <li>- prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ;</li> <li>- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du montage et de son installation pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;</li> <li>- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.</li> </ul> <p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b>          BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence          BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère          BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel          BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse          BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de l'événement          BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art          BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art          BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe          BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du design d'événement          BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'événement          BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant-du design d'événement</p>
--	---

#### 4.3 Précisions sur le programme

<b>DN MADE</b> crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b> Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b> Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b> Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionnalisation</b>	1	1	1	1	1	3
<b>Stage</b>	1	2	0	9	9	0
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNEE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLÔME</b>	<b>180</b>					

#### 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par

l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

4.5 CLASSIFICATION GÉNÉRALE DU DIPLÔME : Non applicable (mentions)

## 5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME

5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

## 6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :           Séjours à l'étranger :           Les relations internationales :           Formations externes :
-----	--	--

		Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :  Le sport :  L'engagement associatif :  L'engagement citoyen :  Le mandat électif :
6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :





## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>GRAPHISME</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	

<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention GRAPHISME vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation et de fabrication de produits de communication graphique au service d'un particulier, d'une institution ou d'une entreprise ; il donne forme et sens à un concept de communication, à une identité, à une idée et/ou à un message.</p> <p><b>Le titulaire du DN MADE mention GRAPHISME est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>- l'élaboration du cahier des charges ou brief client, d'instructions créatives ou brief créatif, de la stratégie de communication et de médiation;</li><li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception, de production et d'édition;</li><li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;</li><li>- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des story-boards, des maquettes, des croquis et dessins d'intention, des simulations, des modélisations 2D, 3D, photographies, et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li><li>- la définition des moyens et des coûts de médiation, de réalisation et de production graphiques ;</li><li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li><li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels de design graphique ;</li><li>- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;</li><li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier. Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :<ul style="list-style-type: none"><li>- repérer, interpréter, décrypter un besoin de communication, une situation ;<ul style="list-style-type: none"><li>- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li></ul></li><li>- observer, analyser et évaluer les pratiques et des univers visuels de référence;</li><li>- analyser et synthétiser les données pour définir un concept, une narration, formuler et proposer des scénarios ;</li></ul></li><li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li><li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;</li><li>- évaluer des choix, des hypothèses de communication et de design graphique, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre sémantique, esthétique, technologique, ergonomique, économique ;</li></ul>
--	---

		<p>- expérimenter et réaliser des éléments et des langages graphiques, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, de réalisation et d'édition;</p> <p>- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;</p> <p>- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.</p> <p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b>          BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence          BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère          BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel          BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse          BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine du graphisme          BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art          BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art          BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe          BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du graphisme          BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du graphisme          BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant-du graphisme</p>
--	--	---

## 4.3 Précisions sur le programme

DN MADE crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b>						
Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b>						
Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b>						
Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionalisation</b>						
Stage	1	2	0	9	9	0
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNEE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLOME</b>	<b>180</b>					

## 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.



Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

4.5 CLASSIFICATION GÉNÉRALE DU DIPLÔME : Non applicable (mentions)

### 5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME

5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

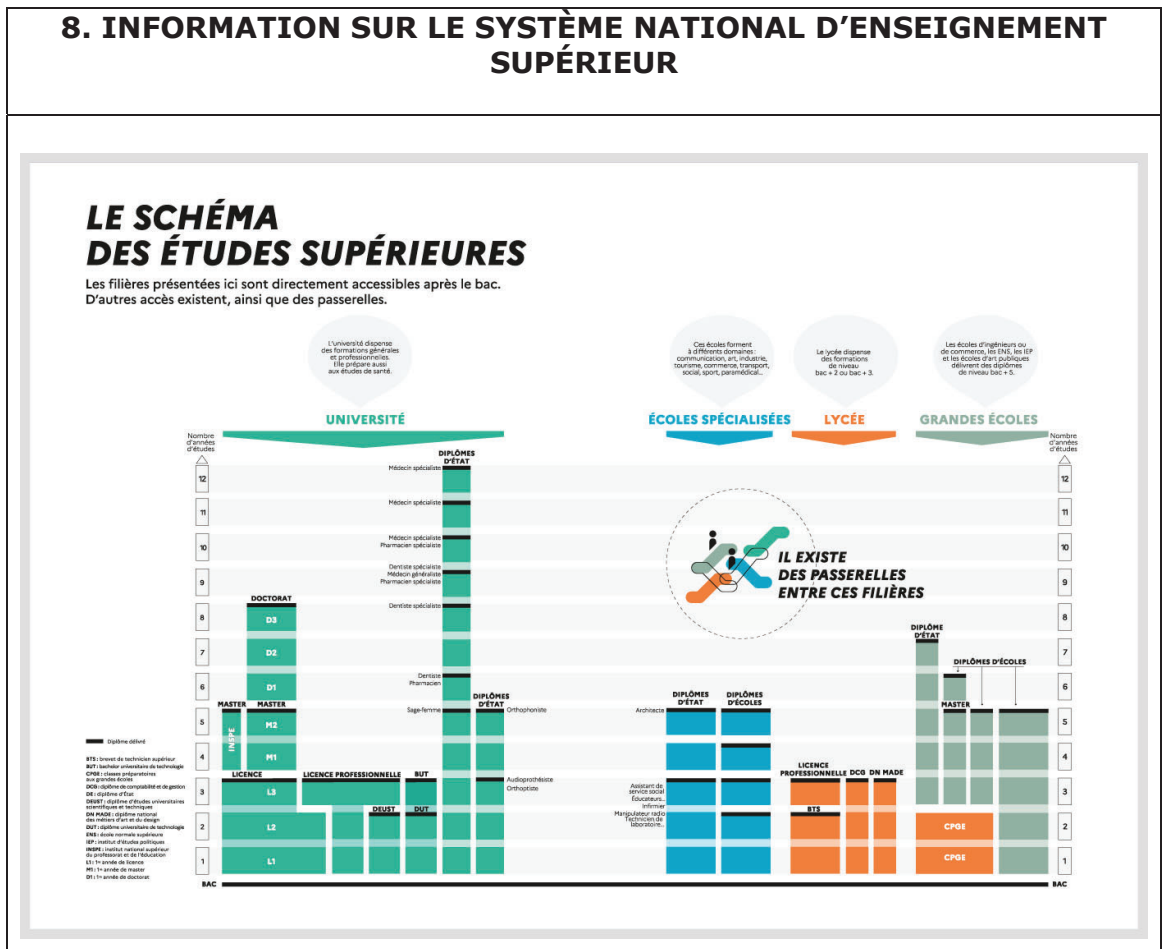
### 6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :          Séjours à l'étranger :          Les relations internationales :          Formations externes :
-----	--	--

		Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :  Le sport :  L'engagement associatif :  L'engagement citoyen :  Le mandat électif :
6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :

### 7. CERTIFICATION DU SUPPLÉMENT

7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	





## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>INNOVATION SOCIALE</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	

<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention INNOVATION SOCIALE vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation de programmes innovants de développement social et de cohésion sociale. Ils interviennent dans le champ social et sociétal au sens large : services collectifs et de proximité, action sociale, commerce équitable, développement durable, développement local, design care.</p> <p><b>Le titulaire du DN MADE mention INNOVATION SOCIALE est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande, d'un appel d'offre ;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- l'élaboration d'un besoin, d'un cahier des charges, de stratégie de communication et de médiation;</li> <li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception, de production de dispositifs d'innovation sociale;</li> <li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;</li> <li>- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des story-boards, des maquettes, des croquis et dessins d'intention, des simulations, des modélisations 2D, 3D, et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li> <li>- la définition des moyens et des coûts de médiation, de réalisation et de production d'un dispositif d'innovation sociale ;</li> <li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li> <li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels d'innovation sociale ;</li> <li>- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;</li> <li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.</li> </ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer, interpréter, décrypter une opportunité de projet innovation sociale, une situation, un appel d'offre ;</li> <li>- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li> <li>- observer, analyser et évaluer les pratiques, les univers visuels de référence, les comportements utilisateurs;</li> <li>- analyser et synthétiser les données pour définir un concept, une narration, formuler et proposer des scénarios d'usage ;</li> <li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li> <li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;</li> <li>- évaluer des choix, des hypothèses de programmes d'innovation sociale, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre sémantique, esthétique, technologique, ergonomique, économique ;</li> <li>- expérimenter et réaliser des environnements et des interfaces au service de l'innovation sociale, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, de réalisation et de diffusion;</li> <li>- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la</li> </ul>
--	--	--

	<p>faisabilité, la régulation et le suivi du de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ; - communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.</p> <p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b>          BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence          BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère          BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel          BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse          BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de l'innovation sociale          BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art          BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art          BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe          BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'innovation sociale          BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'innovation sociale          BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant-de l'innovation sociale</p>
--	--

## 4.3 Précisions sur le programme

<b>DN MADE</b> crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b> Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b> Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b> Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionalisation</b>	1	1	1	1	1	3
<b>Stage</b>	1	2	0	9	9	0
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNÉE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLÔME</b>						<b>180</b>

## 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

4.5 CLASSIFICATION GÉNÉRALE DU DIPLÔME : Non applicable (mentions)

### 5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME

5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

### 6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

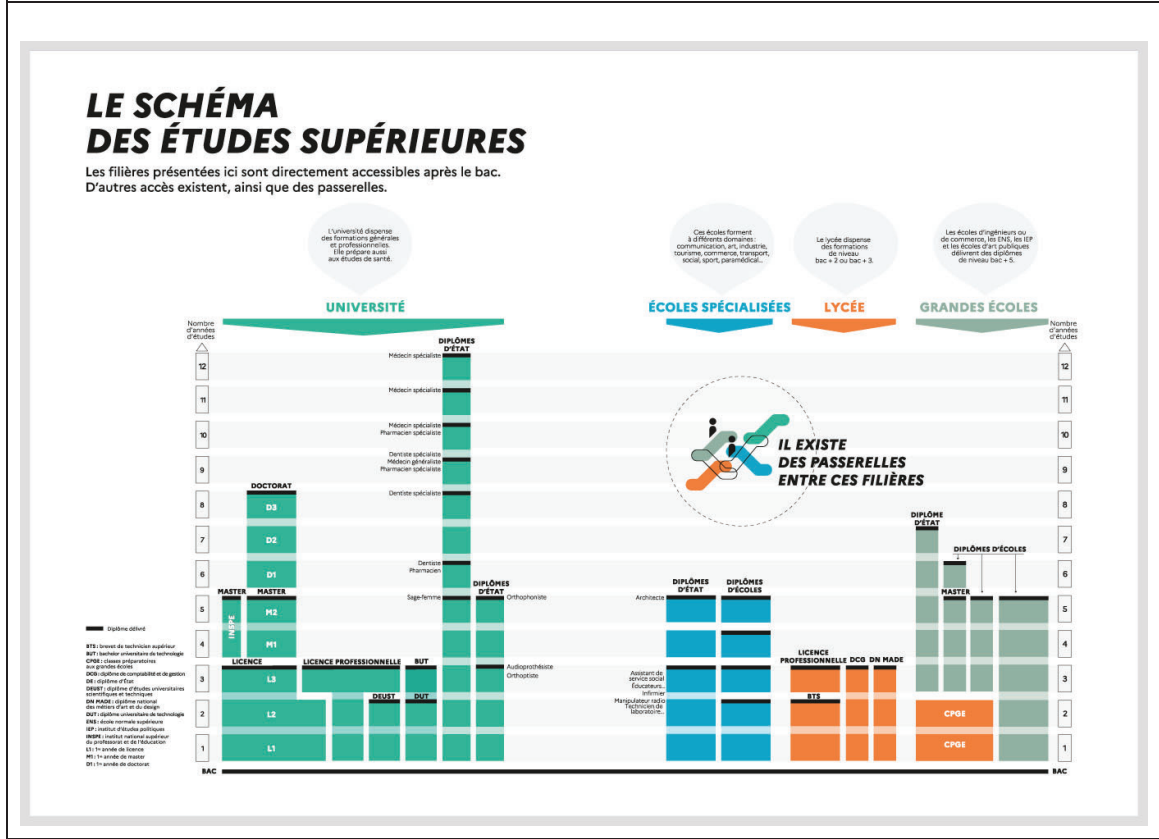
6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :  Séjours à l'étranger :  Les relations internationales :  Formations externes :  Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :  Le sport :  L'engagement associatif :  L'engagement citoyen :  Le mandat électif :
-----	--	--



6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :
-----	--------------------------------	--

7. CERTIFICATION DU SUPPLÉMENT		
7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	

### 8. INFORMATION SUR LE SYSTÈME NATIONAL D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR





## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>INSTRUMENT</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	

<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation</p> <p>Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention INSTRUMENT vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation et de fabrication d'instruments.</p> <p>Ce professionnel, dans l'exercice de ses activités, fait preuve de connaissances d'ordre général, technique et artistique approfondies. Il est amené à assurer des responsabilités de conception, de conduite et de réalisation de projets de fabrication, ainsi que des travaux de maintenance, de réparation ou de conservation-restauration de tout ou partie d'instruments de type... [caractériser instruments: facture instrumentale ou horlogerie]</p>

		<p><b>Le titulaire du DN MADE mention INSTRUMENT est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- l'analyse du besoin, du contexte, de l'appel d'offre, du donneur d'ordre, du secteur concurrentiel, de la commande;</li><li>- l'élaboration du programme, du protocole d'essai et d'examen de l'instrument.</li><li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus d'expertise, d'intervention, de création, de conception et de réalisation;</li><li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;</li><li>- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par visuels, des maquettes, des suites de plans, relevés de cotes, des simulations, des modélisations 2D, 3D et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li><li>- la définition des moyens et des coûts de création et réalisation ;</li><li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li><li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels;</li><li>- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;</li><li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.</li></ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- repérer, interpréter, décrypter une demande d'intervention, de maintenance ou de création, un appel d'offre;</li><li>- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li><li>- observer, analyser et évaluer les pratiques et méthodologies respectueuses de l'intégrité de l'instrument ;</li><li>- analyser et synthétiser les données pour établir un diagnostic ou constat d'état, définir la création d'un modèle, la modification ou de la transformation d'un modèle existant ou la copie d'un modèle ancien et formuler et proposer des scénarios ;</li><li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li></ul>
--	--	---



<b>TOTAL ANNEE</b>	60	60	60
<b>TOTAL DIPLÔME</b>	<b>180</b>		

4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

4.5 CLASSIFICATION GENERALE DU DIPLOME : Non applicable (mentions)

<b>5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME</b>		
5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

<b>6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES</b>		
6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :

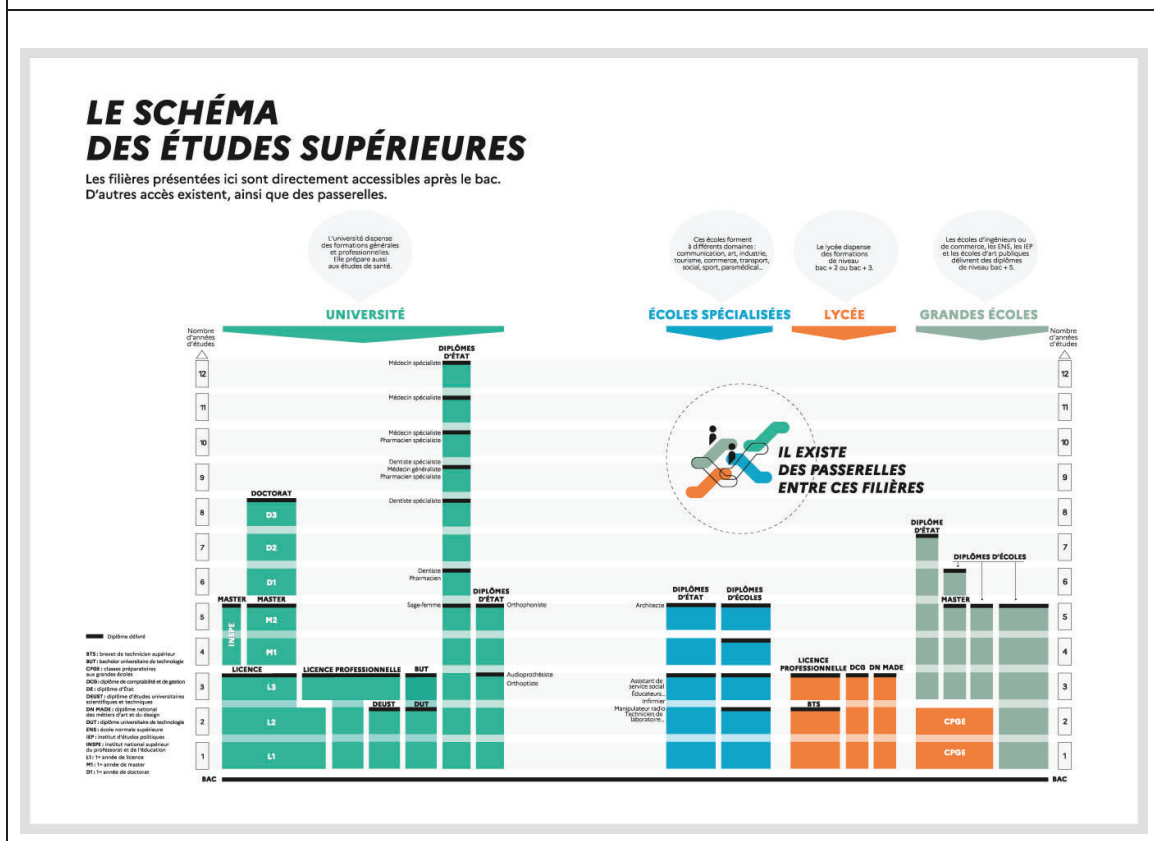
		<p>Séjours à l'étranger :</p> <p>Les relations internationales :</p> <p>Formations externes :</p> <p>Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :</p> <p>Le sport :</p> <p>L'engagement associatif :</p> <p>L'engagement citoyen :</p> <p>Le mandat électif :</p>
6.2	Autres sources d'information :	<p>Site internet de l'établissement :</p> <p>Site internet du ministère :</p>



### 7. CERTIFICATION DU SUPPLEMENT

7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	

### 8. INFORMATION SUR LE SYSTÈME NATIONAL D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR





## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>LIVRE</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	

<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant : <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	Régime de formation de l'étudiant : <input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue  <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation Si oui, entreprise d'accueil :  <input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)
4.2	Exigences du programme :	Le cursus conduisant au DN MADE mention LIVRE vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication d'artefacts, de nature et de statuts divers, dans les champs des arts du livre et des arts graphiques relevant de l'édition relevant de...  <i>[préciser le domaine: la gravure, de l'illustration, de la reliure dorure ou de la typographie].</i>  <b>Le titulaire du DN MADE mention LIVRE est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b>

		<ul style="list-style-type: none"><li>- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;</li><li>- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie de création spécifique au domaine du livre ;</li><li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases de la chaîne graphique et de l'édition : création, conception et production ;</li><li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication (préresse, impression, façonnage, reliure);</li><li>- la définition de concepts et d'objectifs éditoriaux, la formulation d'hypothèses, l'expérimentation de prototypes et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li><li>- la définition des moyens et des coûts de production de la chaîne du livre (évaluation des moyens humains matériels et organisationnels);</li><li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ; rédiger un communiqué de presse.</li><li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil et d'expertise dans un contexte d'innovation et ou de conservation;</li><li>- la collaboration avec les institutions, les collectivités, les entreprises de l'économie du livre et du livre numérique qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;</li><li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier ainsi que la contribution au rayonnement du patrimoine matériel et immatériel sur lequel il intervient.</li></ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- repérer, interpréter, décrypter un besoin, un contexte, une situation ; collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li><li>- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers et leurs évolutions ;</li><li>- analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler des hypothèses, proposer des scénarios d'usages ;</li><li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li><li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un problème ;</li></ul>
--	--	---

		<p>- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;</p> <p>- expérimenter les supports et les ennoblissements, réaliser et tester les maquettes, composer manuellement ou numériquement l'ouvrage à éditer, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ;</p> <p>- organiser les étapes de conception, de façonnage, de réalisation d'un projet, d'en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;</p> <p>- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet (auteurs, éditeurs, diffuseurs, libraires, lecteurs)</p> <p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b>          BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence          BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère          BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel          BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse          BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine du livre          BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art          BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art          BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe          BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du livre et des arts graphiques          BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du livre et des arts graphiques          BLOC 11 Concevoir et conduire une production relevant des métiers du livre et des arts graphiques</p>
--	--	--

## 4.3 Précisions sur le programme

DN MADE crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b> Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b> Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b> Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionalisation</b>	1	1	1	1	1	3
<b>Stage</b>	1	2	0	9	9	0
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNEE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLÔME</b>	<b>180</b>					

## 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

4.5 CLASSIFICATION GÉNÉRALE DU DIPLÔME : Non applicable (mentions)

## 5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME

5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

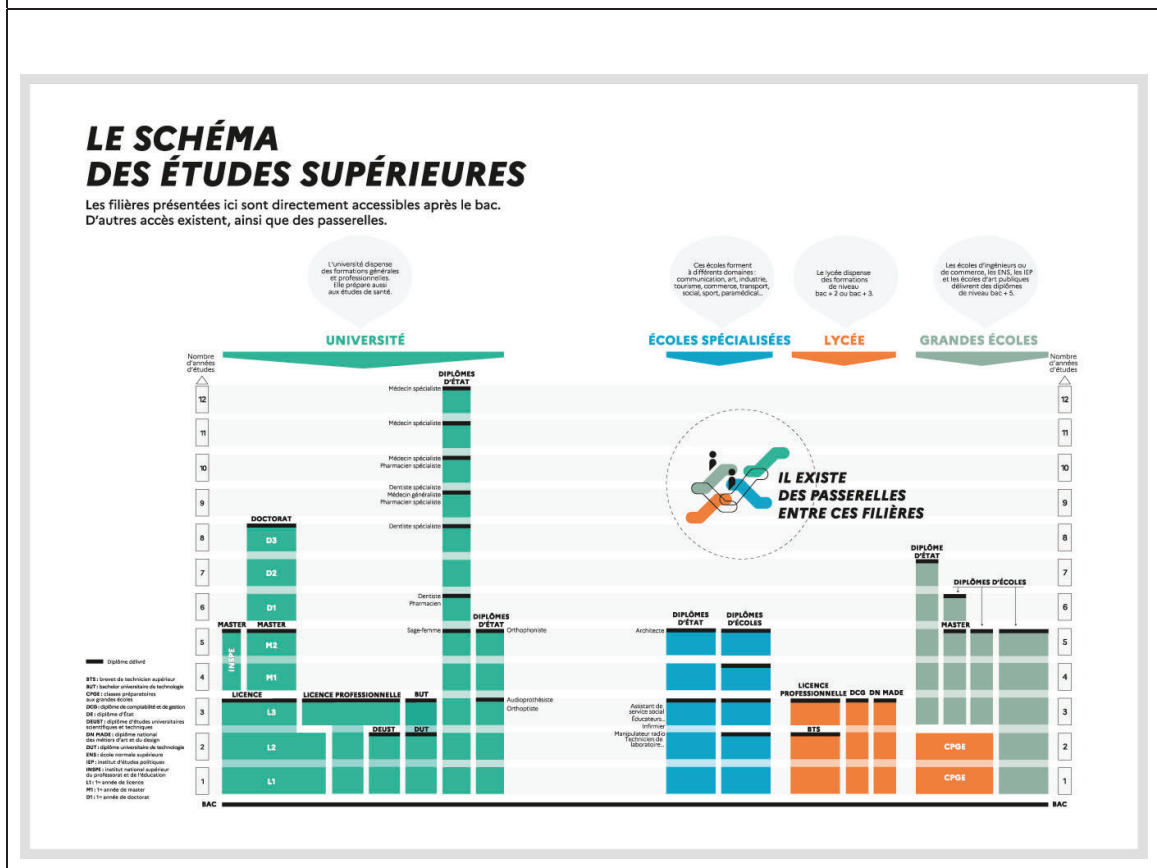
## 6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :          Séjours à l'étranger :
-----	--	--

		Les relations internationales : Formations externes : Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) : Le sport : L'engagement associatif : L'engagement citoyen : Le mandat électif :
6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :

7. CERTIFICATION DU SUPPLÉMENT		
7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	

### 8. INFORMATION SUR LE SYSTÈME NATIONAL D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR







## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>MATÉRIAUX</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	

<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention MATÉRIAUX vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, réalisation et de fabrication de matériaux et de leur transformation pour réaliser potentiellement des dispositifs, produits et décors dans de nombreux secteurs d'activité: espace, mode, graphisme et objet. Le DNMADE mention Matériaux ouvre aux métiers de la création, conception et réalisation en ... [ préciser au choix: textile, métal, laque, bois (tournage d'art, sculpture, gravure en modelé ), céramique, verre.]</p>

		<p><b>Le titulaire du DN MADE mention MATÉRIAUX</b> vise la formation de futurs professionnels <b>susceptibles d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- l'analyse du besoin, du contexte, de l'appel d'offre, du donneur d'ordre, du secteur concurrentiel, de la commande;</li><li>- l'élaboration du programme, du protocole d'essai et de mise en œuvre de matériaux.</li><li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus d'expertise, d'intervention, de création, de conception et de réalisation;</li><li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;</li><li>- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par visuels, des maquettes, des suites de plans, relevés de cotes, des simulations, des modélisations 2D, 3D et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li><li>- la définition des moyens et des coûts de création et réalisation ;</li><li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li><li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels;</li><li>- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;</li><li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.</li></ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- repérer, interpréter, décrypter une commande, un cahier des charges, une situation;</li><li>- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li><li>- observer, analyser et évaluer les pratiques et méthodologies de transformation de la matière et des matériaux;</li><li>- analyser et synthétiser les données pour définir des solutions et proposer des scénarios de mise en œuvre;</li><li>- définir et investir le territoire d'une recherche;</li><li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte;</li><li>- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;</li></ul>
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- expérimenter et réaliser des produits, des matériaux, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication et de réalisation.</li> <li>- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurant la faisabilité, le contrôle des approvisionnements pour le mener à son terme la fabrication dans les meilleures conditions et selon les règles déontologiques ;</li> <li>- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.</li> </ul> <p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b>          BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence          BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère          BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel          BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse          BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine des matériaux          BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art          BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art          BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe          BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers des matériaux          BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des matériaux          BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant-des matériaux</p>
--	--	--

#### 4.3 Précisions sur le programme

DN MADE crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b> Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b> Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b> Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionalisation</b>	1	1	1	1	1	3
<b>Stage</b>	1	2	0	9	9	0
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNÉE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLOME</b>	<b>180</b>					

#### 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

4.5 CLASSIFICATION GÉNÉRALE DU DIPLÔME : Non applicable (mentions)

## 5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME

5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

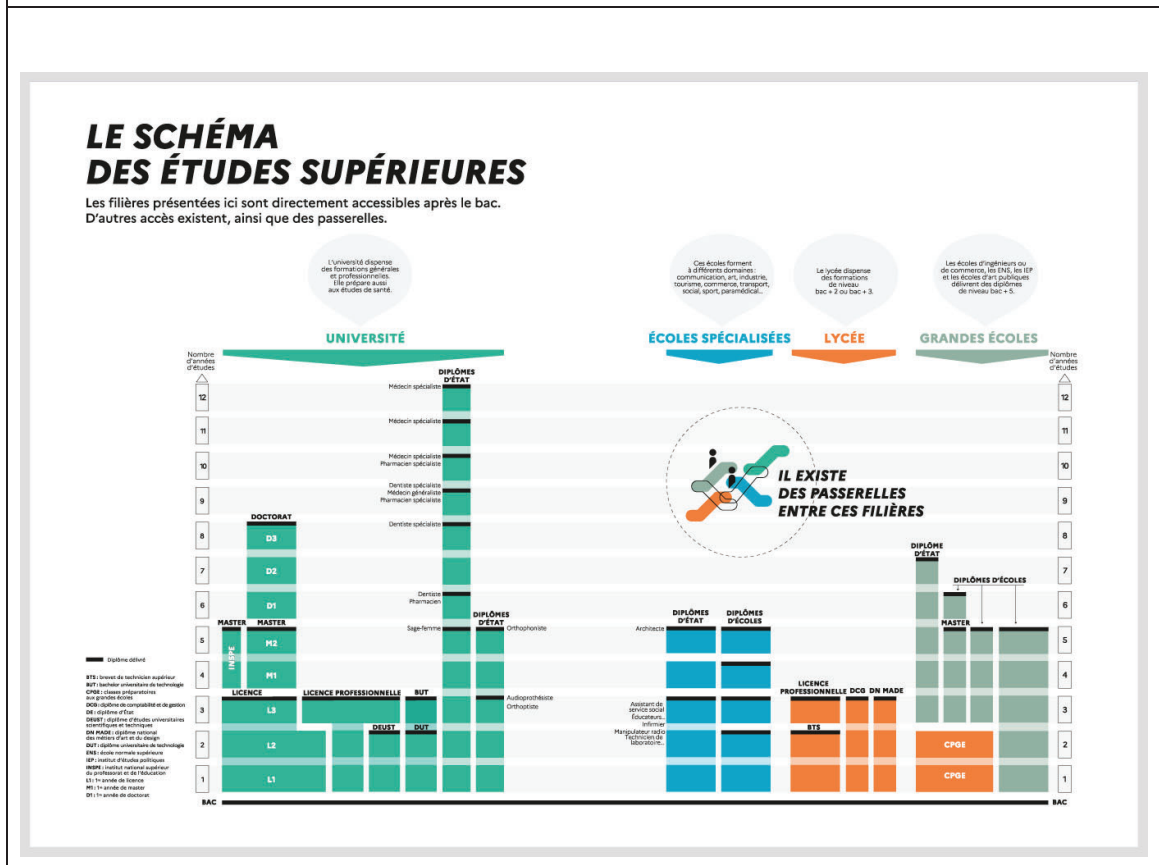
## 6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :          Séjours à l'étranger :          Les relations internationales :          Formations externes :
-----	--	--

		Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :  Le sport :  L'engagement associatif :  L'engagement citoyen :  Le mandat électif :
6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :

7. CERTIFICATION DU SUPPLÉMENT		
7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	

### 8. INFORMATION SUR LE SYSTÈME NATIONAL D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR





## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>MODE</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	



<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention MODE vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation de design de mode : habillement, accessoire et environnement.</p> <p><b>Le titulaire du DN MADE est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'analyse du besoin, du contexte, de références, du secteur concurrentiel, de la commande ;</li> <li>- l'élaboration d'un besoin, d'un cahier des charges, d'un champ culturel ;</li> <li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de</li> </ul>

		<p>création, de conception, de production de design de mode;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;</li> <li>- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des visuels, des échantillons, des expérimentations et maquettes, des simulations, des modélisations 2D, 3D, et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li> <li>- la définition des moyens et des coûts de médiation, de réalisation et de production de design de mode;</li> <li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li> <li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels de design mode;</li> <li>- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;</li> <li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.</li> </ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer, interpréter, décrypter une opportunité de design de mode, une situation ;</li> <li>- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li> <li>- observer, analyser et évaluer les pratiques, les univers visuels de référence, les comportements utilisateurs;</li> <li>- analyser et synthétiser les données pour définir un concept, un langage, une pratique de design de mode, formuler et proposer des scénarios de communication et d'expérience ;</li> <li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li> <li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;</li> <li>- évaluer des choix, des hypothèses d'environnements de design de mode, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre culturel, sensoriel, sémantique, esthétique, technologique, ergonomique, économique ;</li> <li>- expérimenter et réaliser des environnements de design de mode, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, de réalisation et de diffusion;</li> <li>- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;</li> <li>- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.</li> </ul>
--	--	---

		<p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b></p> <p>BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence</p> <p>BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère</p> <p>BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel</p> <p>BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse</p> <p>BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de la mode</p> <p>BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art</p> <p>BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art</p> <p>BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe</p> <p>BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design de Mode</p> <p>BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design de mode</p> <p>BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant-du design de mode</p>
--	--	---

## 4.3 Précisions sur le programme

DN MADE crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b> Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b> Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b> Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionalisation</b>	1	1	1	1	1	3
<b>Stage</b>	1	2	0	9	9	0
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNÉE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLOME</b>	<b>180</b>					

## 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;

## 4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

4.5 CLASSIFICATION GÉNÉRALE DU DIPLÔME : Non applicable (mentions)

### 5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME

5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

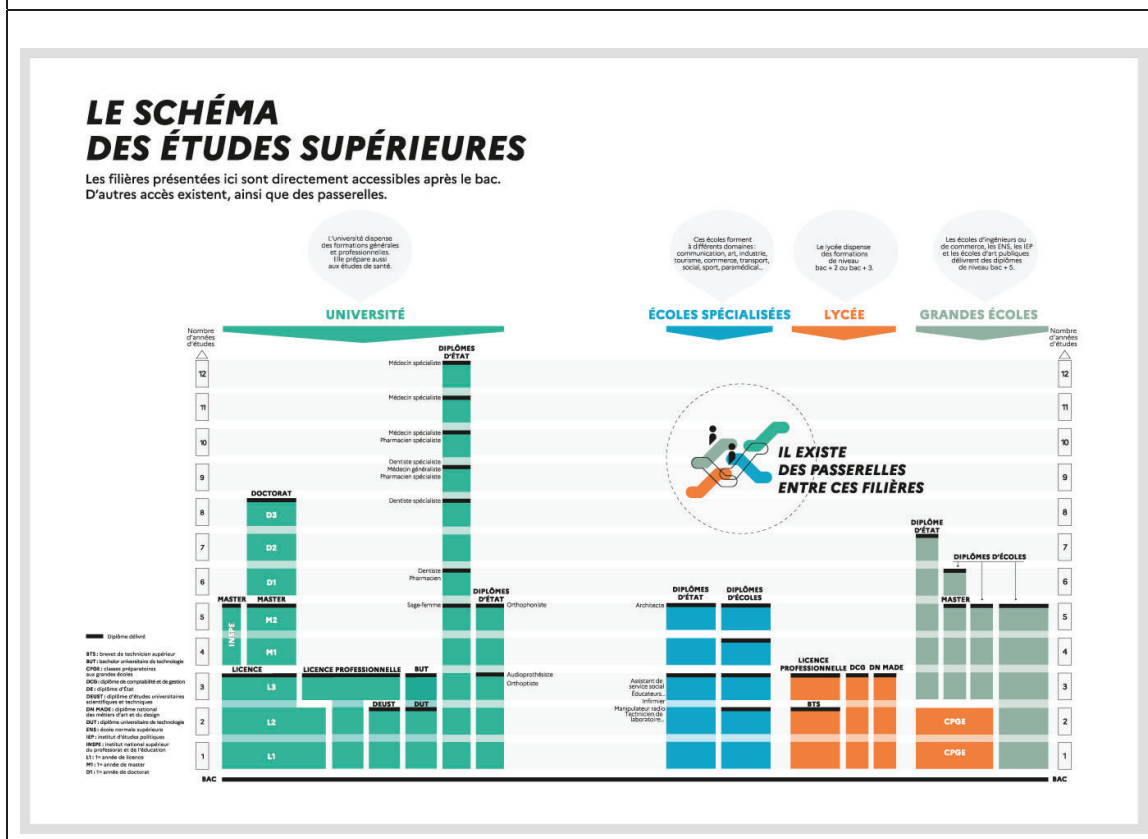
### 6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :  Séjours à l'étranger :  Les relations internationales :  Formations externes :  Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :  Le sport :  L'engagement associatif :  L'engagement citoyen :  Le mandat électif :
6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :

### 7. CERTIFICATION DU SUPPLÉMENT

7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	

## 8. INFORMATION SUR LE SYSTÈME NATIONAL D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR





## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>NUMÉRIQUE</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	

3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation</p> <p>Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention NUMÉRIQUE vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation et de fabrication d'environnements numériques, de contenus multimédias et de communication numérique potentiellement interactive au service d'une institution ou d'une entreprise.</p> <p><b>Le titulaire du DN MADE mention NUMÉRIQUE est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"><li>- l'élaboration d'un besoin, d'un cahier des charges, de stratégie de communication et de médiation;</li><li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception, de production de dispositifs numériques;</li><li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;</li><li>- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des story-boards, des maquettes, des croquis et dessins d'intention, des simulations, des modélisations 2D, 3D, et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li><li>- la définition des moyens et des coûts de médiation, de réalisation et de production d'un produit numérique ;</li><li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li><li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels de design numérique ;</li><li>- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;</li><li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.</li></ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- repérer, interpréter, décrypter une opportunité de projet numérique, une situation ;</li><li>- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li><li>- observer, analyser et évaluer les pratiques, les univers visuels de référence, les comportements utilisateurs;</li><li>- analyser et synthétiser les données pour définir un concept, une narration, formuler et proposer des scénarios d'usage ;</li><li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li><li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;</li><li>- évaluer des choix, des hypothèses d'environnements numériques, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre sémantique, esthétique, technologique, ergonomique, économique ;</li><li>- expérimenter et réaliser des environnements et des interfaces numériques, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, de réalisation et de diffusion;</li><li>- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;</li></ul>
--	--	---



	<p>- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet</p> <p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b></p> <p>BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence</p> <p>BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère</p> <p>BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel</p> <p>BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse</p> <p>BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine du numérique</p> <p>BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art</p> <p>BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art</p> <p>BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe</p> <p>BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du numérique</p> <p>BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du numérique</p> <p>BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant-du numérique</p>
--	---

#### 4.3 Précisions sur le programme

DN MADE crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b>						
Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b>						
Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b>						
Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionnalisation</b>						
Stage	1	1	1	1	1	3
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNÉE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLÔME</b>	<b>180</b>					

#### 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;

2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

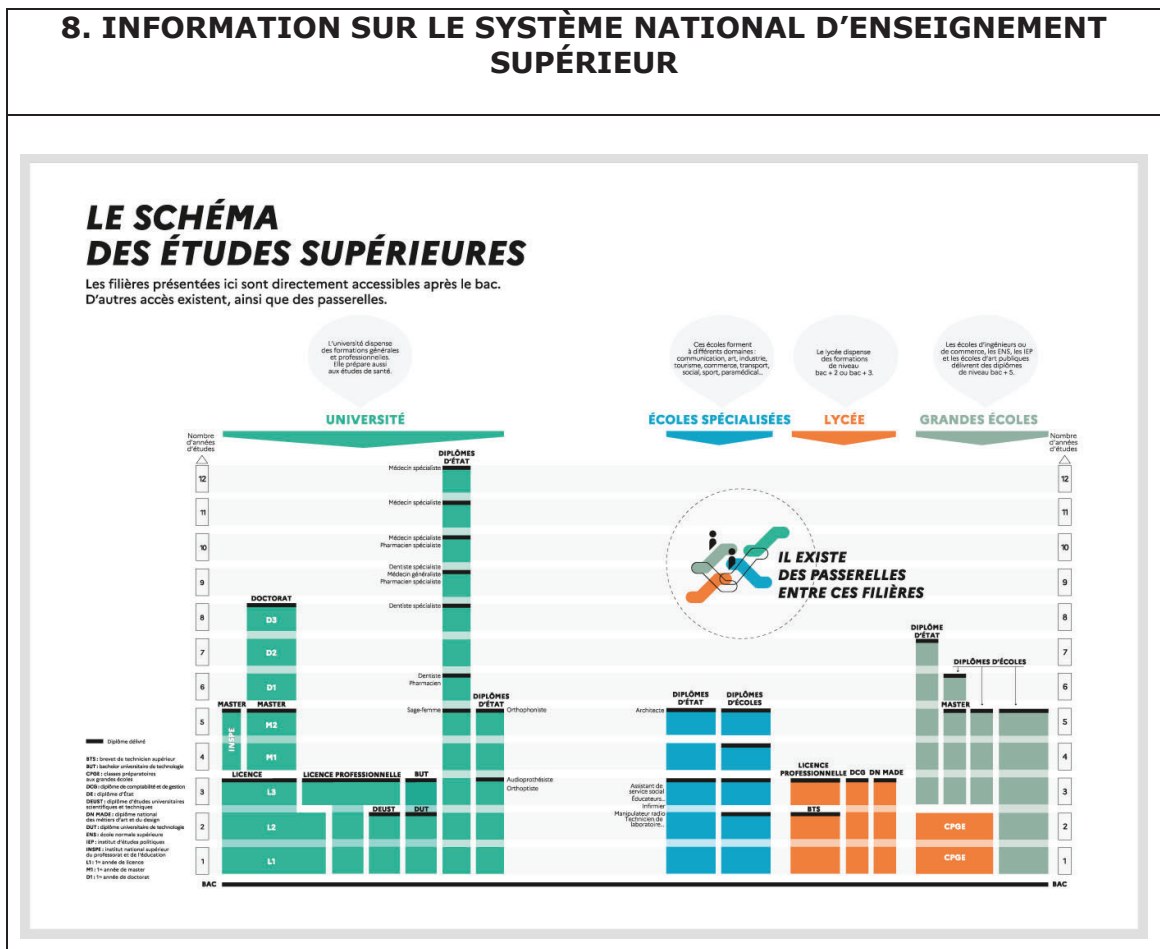
Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

4.5 CLASSIFICATION GÉNÉRALE DU DIPLÔME : Non applicable (mentions)

<b>5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME</b>		
5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

<b>6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES</b>		
6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :  Séjours à l'étranger :  Les relations internationales :  Formations externes :  Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :  Le sport :  L'engagement associatif :  L'engagement citoyen :  Le mandat électif :
6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :

7. CERTIFICATION DU SUPPLÉMENT		
7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	





## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>OBJET</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	

<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention OBJET vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication d'artefacts, de nature et statuts divers, dans les champs...</p> <p><i>[préciser de l'objet, de l'ébénisterie, de l'horlogerie, du bijou et du joyau, de la céramique, des décors et arts mobiliers ( spécialité à préciser: menuiserie en siège, tapissier-décorateur, monture en bronze, tournage d'art, sculpture sur bois, gravure en modelé, ciselure, restauration de mobilier, marqueterie, décor et traitement de surface, gravure ornementale)]</i></p>

	<p><b>Le titulaire du DN MADE mention OBJET est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;</li> <li>- l'élaboration du cahier des charges, d'une commande, de la stratégie ;</li> <li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception et de production ;</li> <li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;</li> <li>- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des croquis, maquettes, des plans, des simulations, des modélisations 2D, 3D, des documents de référence et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li> <li>- la définition des moyens et des coûts de réalisation et de production ;</li> <li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li> <li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels ;</li> <li>- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;</li> <li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier.<sup>[1]</sup><sub>SEP</sub></li> </ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer, interpréter, décrypter un besoin, une situation, une commande ;</li> <li>- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li> <li>- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers, des publics et leurs évolutions ;</li> <li>- analyser et synthétiser les données pour définir des solutions, formuler et proposer des scénarios d'usage et d'appropriation du service et/ou d'objet ;</li> <li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li> <li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte ;</li> <li>- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;</li> <li>- expérimenter, réaliser et tester des dispositifs spatiaux et leur mobilier, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication artisanal ou industriel ;</li> </ul>
--	---

		<p>- planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi de sa mise en œuvre pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;</p> <p>- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.</p> <p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b>          BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence          BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère          BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel          BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse          BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de l'objet          BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art          BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art          BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe          BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design d'objet          BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'objet          BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'objet</p>
--	--	---

#### 4.3 Précisions sur le programme

DN MADE crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b> Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b> Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b> Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionalisation</b>	1	1	1	1	1	3
<b>Stage</b>	1	2	0	9	9	0
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNEE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLÔME</b>	<b>180</b>					

#### 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

4.5 CLASSIFICATION GÉNÉRALE DU DIPLÔME : Non applicable (mentions)

#### **5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME**

5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

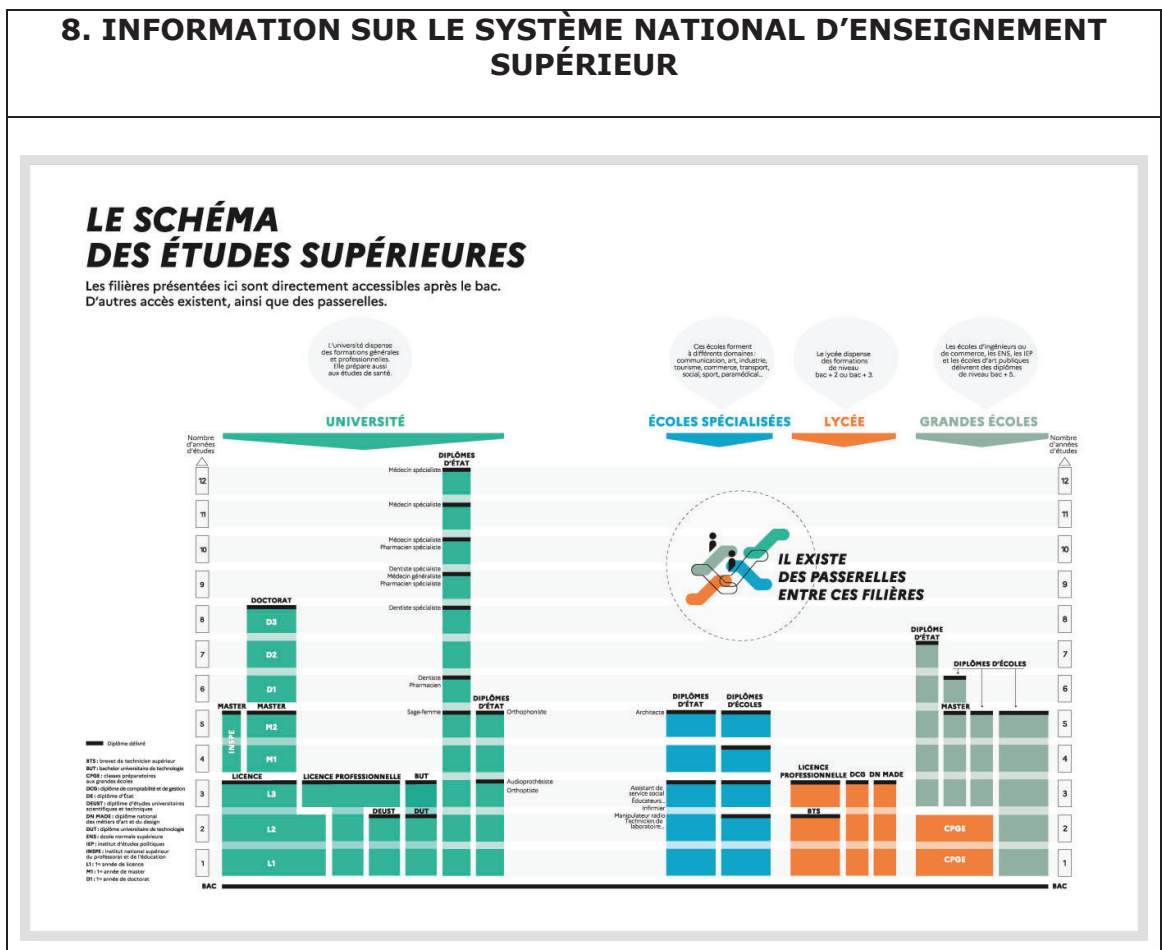
#### **6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES**

6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :  Séjours à l'étranger :  Les relations internationales :  Formations externes :  Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :  Le sport :
-----	--	--



		L'engagement associatif : L'engagement citoyen : Le mandat électif :
6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :

7. CERTIFICATION DU SUPPLÉMENT		
7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	





## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>ORNEMENT</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	

<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention ORNEMENT vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication de décors et d'objets ornementaux du domaine ... [à préciser du bijou et du joyau; du décor mural; de la mosaïque; du vitrail; de la gravure ciselure; de la gravure ornementale.]</p> <p><b>Le titulaire du DN MADE mention ORNEMENT est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p> <p>- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie de création spécifique au domaine de l'ornement;</li> <li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases de la création, conception et réalisation d'objets et de décors d'ornement;</li> <li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de réalisation</li> <li>- la définition de concepts et la formulation d'hypothèses, l'expérimentation de prototypes et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li> <li>- la définition des moyens et des coûts de production de projet à caractère ornemental (évaluation des moyens humains matériels et organisationnels);</li> <li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li> <li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil et d'expertise dans un contexte d'innovation et ou de conservation;</li> <li>- la collaboration avec les institutions, les collectivités, les entreprises de l'économie du décor et de l'ornement qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet</li> <li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier ainsi que la contribution au rayonnement du ornement matériel et immatériel sur lequel il intervient.</li> </ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer, interpréter, décrypter un besoin, un contexte, une situation ; collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li> <li>- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers et leurs évolutions ;</li> <li>- analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler des hypothèses, proposer des scénarios d'usages ;</li> <li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li> <li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un problème ;</li> <li>- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;</li> <li>- expérimenter les supports, les décors et mises en valeur, réaliser et tester les maquettes, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ;</li> <li>- organiser les étapes de conception et de réalisation d'un projet, d'en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;</li> </ul>
--	---

		<p>- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet (partenaires du projet et les experts associés: clients, commanditaires, équipes pluridisciplinaires, spécialistes, artisans, et, selon l'échelle du programme, consultants, architectes, architectes d'intérieur, paysagiste, bureau de style, conservateurs, collectionneurs, restaurateurs d'art, historiens.)</p> <p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b>          BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence          BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère          BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel          BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse          BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de l'ornement          BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art          BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art          BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe          BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du domaine de l'ornement          BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du domaine de l'ornement          BLOC 11 Concevoir et conduire une production relevant des métiers du domaine de l'ornement</p>
--	--	--

#### 4.3 Précisions sur le programme

<b>DN MADE</b> crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b> Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b> Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b> Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionalisation</b>	1	1	1	1	1	3
<b>Stage</b>	1	2	0	9	9	0
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNÉE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLÔME</b>	<b>180</b>					

#### 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

4.5 CLASSIFICATION GÉNÉRALE DU DIPLÔME : Non applicable (mentions)

## 5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME

5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

## 6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

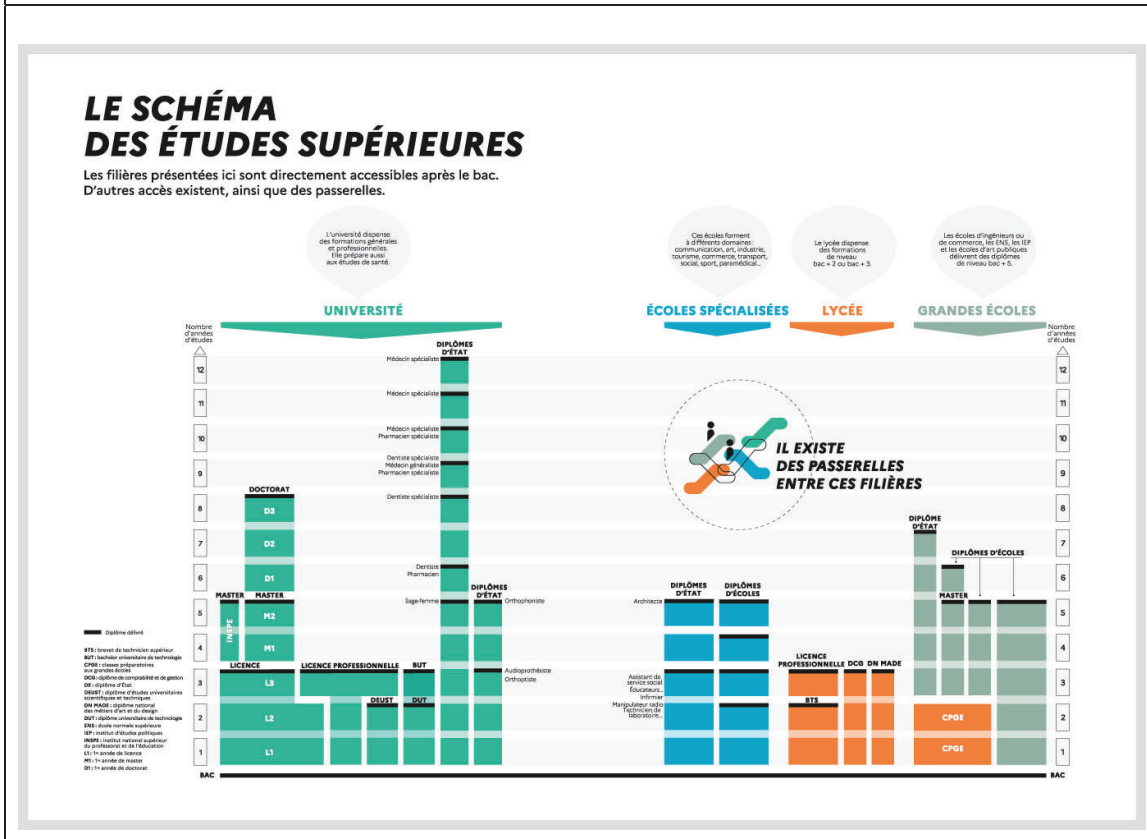
6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :  Séjours à l'étranger :  Les relations internationales :  Formations externes :
-----	--	--

		Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :  Le sport :  L'engagement associatif :  L'engagement citoyen :  Le mandat électif :
6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :



7. CERTIFICATION DU SUPPLÉMENT		
7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	

## 8. INFORMATION SUR LE SYSTÈME NATIONAL D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR





## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>PATRIMOINE</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	

<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, des acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation</p> <p>Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention PATRIMOINE vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication de décors et de mobiliers d'ameublement, de nature et de statuts divers, dans les champs du patrimoine et plus particulièrement dans ....</p> <p><i>[préciser: la restauration de mobilier, de la marqueterie et du décor et traitement de surface.]</i></p> <p><b>Le titulaire du DN MADE est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;</li> <li>- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie de création spécifique au domaine du patrimoine;</li> <li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases de la création, conception et réalisation d'objets et décors du patrimoine;</li> <li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de réalisation</li> <li>- la définition de concepts et la formulation d'hypothèses, l'expérimentation de prototypes et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li> <li>- la définition des moyens et des coûts de production de projet à caractère patrimonial (évaluation des moyens humains matériels et organisationnels);</li> <li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li> <li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil et d'expertise dans un contexte d'innovation et ou de conservation;</li> <li>- la collaboration avec les institutions, les collectivités, les entreprises de l'économie du patrimoine qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet;</li> <li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier ainsi que la contribution au rayonnement du patrimoine matériel et immatériel sur lequel il intervient.</li> </ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer, interpréter, décrypter un besoin, un contexte, une situation ; collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li> <li>- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers et leurs évolutions ;</li> <li>- analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler des hypothèses, proposer des scénarios d'usages ;</li> <li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li> <li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un problème ;</li> <li>- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;</li> <li>- expérimenter les supports, les décors et mises en valeur, réaliser et tester les maquettes, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ;</li> </ul>
--	--

		<p>- organiser les étapes de conception et de réalisation d'un projet, d'en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;</p> <p>- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet (partenaires du projet et les experts associés: commanditaires, équipes pluridisciplinaires, spécialistes, conservateurs historiens, collectionneurs, antiquaires, artisans, consultants, architectes d'intérieur, bureau de style).</p> <p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b>          BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence          BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère          BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel          BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse          BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine du patrimoine          BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art          BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art          BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe          BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du patrimoine          BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du patrimoine          BLOC 11 Concevoir et conduire une production relevant des métiers du patrimoine</p>
--	--	---

## 4.3 Précisions sur le programme

<b>DN MADE</b> crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b> Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b> Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b> Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionalisation</b>	1	1	1	1	1	3
<b>Stage</b>	1	2	0	9	9	0
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNEE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLÔME</b>	<b>180</b>					

## 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

4.5 CLASSIFICATION GÉNÉRALE DU DIPLÔME : Non applicable (mentions)

#### **5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME**

5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

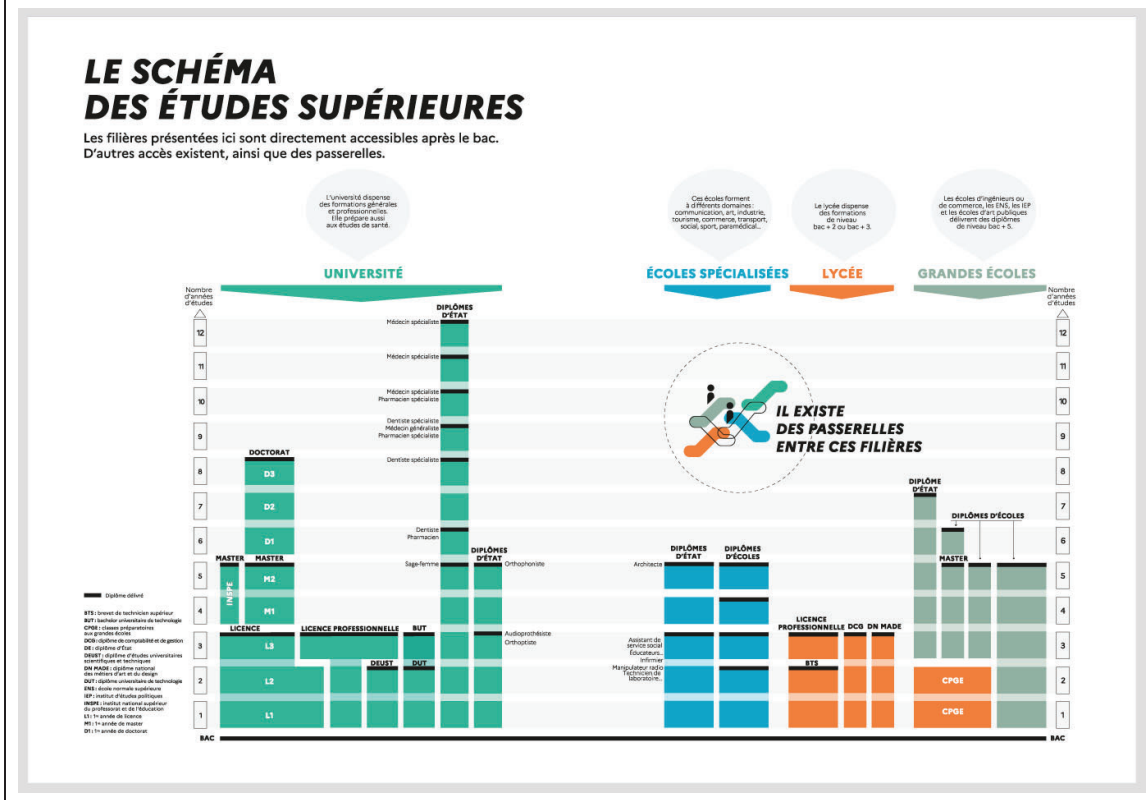
#### **6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES**

6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :  Séjours à l'étranger :  Les relations internationales :  Formations externes :  Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :  Le sport :
-----	--	--

		L'engagement associatif : L'engagement citoyen : Le mandat électif :
6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :

7. CERTIFICATION DU SUPPLÉMENT		
7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	

## 8. INFORMATION SUR LE SYSTÈME NATIONAL D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR







## SUPPLÉMENT AU DIPLÔME

Le présent supplément au diplôme (annexe descriptive) suit le modèle élaboré par la Commission européenne, le Conseil de l'Europe et l'UNESCO/CEPES. Le supplément vise à fournir des données indépendantes et suffisantes pour améliorer la "transparence" internationale et la reconnaissance académique et professionnelle équitable des qualifications (diplômes, acquis universitaires, certificats, etc). Il est destiné à décrire la nature, le niveau, le contexte, le contenu et le statut des études accomplies avec succès par la personne désignée par la qualification originale à laquelle ce présent supplément est annexé. Il doit être dépourvu de tout jugement de valeur, déclaration d'équivalence ou suggestion de reconnaissance. Toutes les informations requises par les huit parties doivent être fournies. Lorsqu'une information fait défaut, une explication doit être donnée.

1. INFORMATIONS SUR LE TITULAIRE DU DIPLÔME		
1.1	Nom(s) patronymique :	
1.2	Prénom(s) :	
1.3	Date de naissance :	
1.4	Numéro d'identification de l'étudiant (si disponible)	

2. INFORMATIONS SUR LE DIPLÔME		
2.1	Intitulé du diplôme :	Diplôme national des métiers d'art et du design Mention: <b>SPECTACLE</b> Spécialité(s):
2.2	Principaux domaines d'études couverts par le diplôme	- Humanités et culture - Méthodologies, techniques et langues - Ateliers de création - Professionnalisation
2.3	Nom et statut de l' <b>autorité</b> ayant délivré le diplôme	Recteur de région académique
2.4	<b>Date de délivrance du diplôme/ cachet de l'autorité</b>	
2.5	Nom et statut de l'établissement dispensant la formation	
2.6	Langue(s) de formation/d'examen	

<b>3. INFORMATIONS SUR LE NIVEAU DU DIPLÔME</b>		
3.1	Niveau du diplôme :	Niveau 6 (180 crédits européens) Conférant le grade de licence
3.2	Durée officielle du programme :	6 semestres
3.3	Condition(s) d'accès :	<p>Dossier de candidature complété éventuellement par un entretien pour les candidats justifiant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- soit du baccalauréat, du diplôme d'accès aux études universitaires ou d'un diplôme français ou étranger admis en dispense ou en équivalence du baccalauréat;</li> <li>- soit d'un diplôme classé au niveau IV du répertoire national des certifications professionnelles;</li> <li>- soit qu'ils remplissent les conditions fixées par l'article D. 613-40.</li> </ul> <p>Le DN MADE peut également être obtenu, totalement ou partiellement, par la voie de la validation d'acquis personnels, d'acquis de l'expérience ou d'études supérieures, conformément aux articles L. 611-9 et L. 613-3.</p>

<b>4. INFORMATIONS SUR LE CONTENU ET LES RÉSULTATS OBTENUS</b>		
4.1	Organisation des études :	<p>Régime de formation de l'étudiant :</p> <p><input type="checkbox"/> initiale <input type="checkbox"/> continue</p> <p><input type="checkbox"/> En alternance sous contrat d'apprentissage <input type="checkbox"/> En alternance sous contrat de professionnalisation Si oui, entreprise d'accueil :</p> <p><input type="checkbox"/> Avec expérience en milieu professionnel intégrée à la formation (stages) ; <input type="checkbox"/> Avec mobilité obligatoire à l'étranger <input type="checkbox"/> Avec mobilité optionnelle mais intégrée dans le cursus (ex : Erasmus+)</p>
4.2	Exigences du programme :	<p>Le cursus conduisant au DN MADE mention SPECTACLE vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication d'artefacts, de nature et de statuts divers, dans le champ...</p> <p><i>[préciser : du costume, de la régie son, de la régie lumière, de la décoration d'espaces scéniques.]</i></p> <p><b>Le titulaire du DN MADE mention SPECTACLE est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :</b></p> <p>- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- l'élaboration du cahier des charges, du programme, de la stratégie de création spécifique au domaine du spectacle;</li> <li>- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases de la création, conception et réalisation de produits du spectacle vivant;</li> <li>- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de réalisation</li> <li>- la définition de concepts et la formulation d'hypothèses, l'expérimentation de prototypes et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;</li> <li>- la définition des moyens et des coûts de production de produits du spectacle (évaluation des moyens humains matériels et organisationnels);</li> <li>- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;</li> <li>- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil et d'expertise dans un contexte d'innovation et ou de conservation;</li> <li>- la collaboration avec les institutions, les collectivités, les entreprises de l'économie du spectacle qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet</li> <li>- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier ainsi que la contribution au rayonnement du patrimoine matériel et immatériel sur lequel il intervient.</li> </ul> <p>Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- repérer, interpréter, décrypter un besoin, un contexte, une situation ; collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;</li> <li>- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers et leurs évolutions ;</li> <li>- analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler des hypothèses, proposer des scénarios d'usages ;</li> <li>- définir et investir le territoire d'une recherche ;</li> <li>- choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un problème ;</li> <li>- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, fonctionnel, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;</li> <li>- expérimenter les supports, les ennoblisements et mises en valeur, réaliser et tester les maquettes, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication, artisanal ou industriel ;</li> <li>- organiser les étapes de conception et de réalisation d'un projet, d'en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;</li> <li>- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et</li> </ul>
--	---

	avec tous les acteurs d'un projet (commanditaires, compagnies, salles de spectacle, théâtres, créateurs, metteurs en scène, chefs d'atelier, chorégraphes, artistes, régisseurs,...)
	<p><b>Blocs de compétences constitutifs du diplôme :</b></p> <p>BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence</p> <p>BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère</p> <p>BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel</p> <p>BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse</p> <p>BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine du spectacle</p> <p>BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art</p> <p>BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art</p> <p>BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe</p> <p>BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du spectacle</p> <p>BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du spectacle</p> <p>BLOC 11 Concevoir et conduire une production relevant des métiers du spectacle</p>

## 4.3 Précisions sur le programme

DN MADE crédit ECTS	S1 ECTS	S2 ECTS	S3 ECTS	S4 ECTS	S5 ECTS	S6 ECTS
<b>Enseignements génériques</b>						
Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	8	8	7	6	4	4
<b>Enseignements transversaux</b>						
Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
<b>Enseignements Pratiques &amp; Professionnels</b>						
Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
<b>Professionalisation</b>						
Stage	1	1	1	1	1	3
<b>TOTAL</b>	30	30	30	30	30	30
<b>TOTAL ANNÉE</b>	60		60		60	
<b>TOTAL DIPLÔME</b>	<b>180</b>					

## 4.4 Système de notation et, si possible informations concernant la répartition des notes

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que celles prévues à l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par les épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE.

Chaque unité d'enseignement est définitivement acquise dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

4.5 CLASSIFICATION GÉNÉRALE DU DIPLÔME : Non applicable (mentions)

### 5. INFORMATIONS SUR LA FONCTION DU DIPLÔME

5.1	Accès à un niveau d'études supérieur :	Après l'obtention du diplôme, la poursuite d'études est possible dans un diplôme de niveau 7 (DSAA, Master 1, DNSEP).
5.2	Statut professionnel (si applicable) :	Non applicable.

### 6. INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

6.1	Informations complémentaires sur le parcours de l'étudiant :	Lieux de stage :  Séjours à l'étranger :  Les relations internationales :  Formations externes :  Coopérations professionnelles (économiques, techniques, scientifiques) :  Le sport :  L'engagement associatif :  L'engagement citoyen :
-----	--	---

		Le mandat électif :
6.2	Autres sources d'information :	Site internet de l'établissement :  Site internet du ministère :

7. CERTIFICATION DU SUPPLÉMENT		
7.1	Date :	
7.2	Signature :	
7.3	Qualité du signataire :	
7.4	Tampon ou cachet officiel :	

## 8. INFORMATION SUR LE SYSTÈME NATIONAL D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR

