

## **Culture des arts, du design et des techniques**

**S3 : des grandes évolutions historiques de la création appliquée aux prémisses du design**

**S4 : histoire et enjeux contemporains des métiers d'art et du design**

### **Compétences disciplinaires**

- Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art -regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.
- Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.
- Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.

### **Compétences transversales et linguistiques**

- Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

### **Compétences professionnelles**

- Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.
- Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

### **Compétences visées**

- Acquérir une culture artistique transversale.
- Comprendre le monde contemporain dans ses composantes historiques et sociétales.
- Acquérir une méthodologie de travail, documenter, analyser et synthétiser des données.
- Élargir son champ de références afin de développer un regard critique.

### **Objectifs**

- Approcher l'histoire des métiers d'art et du design, de l'époque moderne à nos jours, via des thématiques et des techniques.
- Articuler apports théoriques et méthodologiques de l'histoire des métiers d'art et du design,
- Investir les enjeux actuels des champs disciplinaires définissant le parcours.

### **Dispositifs et modalités de cours - descriptif des contenus du cours donné aux 3ème et 4ème semestres**

La deuxième année sera plus spécialement consacrée à des approches thématiques de l'histoire des métiers d'art et du design, de l'époque moderne à nos jours, et aux théories qui investissent les enjeux actuels des champs disciplinaires définissant les parcours. L'actualité artistique et culturelle est interrogée au travers des expositions, des salons, podcasts, émissions ainsi que par des restitutions orales individuelles ou en groupes. C'est au cours de cette deuxième année que sont abordés, plus dans le détail :

- les mouvements, tendances et écoles historiques.

L'accent doit être mis sur les problématiques liées aux relations entre art, artisanat et industrie.

### **Méthodologie**

- Théoriser les savoirs portant sur l'histoire des métiers d'art et du design, aux périodes moderne et contemporaine.
- Aborder tous types d'objets et de pratiques relevant du champ des métiers d'art et du design.
- Mettre en perspective les enjeux contemporains avec une approche référentielle historique.
- Problématiser par la mise en tension de documents textuels (écrits de designers et de théoriciens du design) et iconographiques.
- S'approprier des questionnements formulés à des fins créatives.

### **Modalités d'évaluation**

L'évaluation se fait sous formes ponctuelles.

Sont évaluées les qualités méthodologiques, rédactionnelles et iconographiques des dossiers écrits et des exposés, leur restitution orale ainsi que la participation active au cours.

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

### **Compétences disciplinaires**

-Démontrer une pratique plastique personnelle et maîtrisée.

- 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 (conception des objets, des espaces, des procédés, des services ou des systèmes).

### **Compétences transversales et linguistiques**

- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.

### **Compétences professionnelles**

- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.

- Faire preuve de distance critique, s'auto-évaluer et se remettre en question pour apprendre.

### **Objectifs**

- Développer l'usage des outils et techniques d'expression graphique/plastique au travers d'une pratique exploratoire, expérimentale puis appliquée.
- Appréhender la création artistique historique et contemporaine puis engager, en regard, une pratique personnelle sensible, dirigée et approfondie.

### **Savoirs et savoir-faire**

- Maîtrise des outils graphiques et plastiques
- Développement de la pratique picturale figurative et conceptuelle
- Usages de matériaux multiples et variés et apprentissage, par l'expérience, de leurs qualités physiques et plastiques intrinsèques
- Savoir développer son esprit critique et ses intentions personnelles de travail.

### **Évaluation**

Les évaluations se font en contrôle continu

## **Technologie et matériaux**

### **Objectifs**

- S'approprier une problématique scientifique & technique, par exemple associée à un projet créatif : identifier les enjeux scientifiques et technologiques du projet, effectuer des recherches documentaires, ...
- Analyser : imaginer un protocole de résolution en lien avec une problématique scientifique et technique, mettre au point une stratégie, ...
- Réaliser : manipuler les matériaux, mener à bien une stratégie de résolution de problématiques techniques, utiliser les équipements de façon adaptée, respecter les règles de sécurité, environnementales et sanitaires, ...
- Communiquer : décrire à l'écrit ou à l'oral et avec précision les protocoles techniques par l'usage d'un vocabulaire adapté, consigner de façon organisée les résultats obtenus, ...

### **Contenu général**

L'enseignement Technologies et Matériaux a pour objectif le développement d'une culture liée à la matière et aux matériaux par une approche scientifique fondamentale et appliquée aux domaines du design d'espace, une réflexion technologique et juridique logique, et le développement d'un lexique technique spécifique, notamment en langue vivante. La discipline s'organise autour de l'apprentissage et de l'expérimentation des matériaux par la compréhension de leurs propriétés physiques, mécaniques et chimiques, par la compréhension de leurs modes de production et de mise en œuvre dans un cadre de construction ou d'aménagement d'espace et par l'apprentissage et mise en application d'une technologie appliquée au projet.

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.

### **1. Présentation des différents types de matériaux.**

Matériaux métalliques, organiques, composites et nouveaux matériaux.

### **2. Les matériaux métalliques.**

- Structure chimique ;
- Propriétés physico-chimiques ;
- Actions des oxydants sur les matériaux métalliques (dioxygène de l'air, eau, acides etc...) : réaction d'oxydo-réduction entre un métal et un oxydant fort.
- Elaborations des matériaux métalliques, vieillissements et traitements contre la corrosion.
- Analyse d'un cycle de vie : Production, élimination et recyclage.
- Résistance et comportement des matériaux métalliques ;

### **3. Les matériaux organiques.**

- Structure chimique des polymères ;
- Propriétés physico-chimiques : structure des principaux polymères utilisés en architecture (PC, PMMA, PS, nylons...) ;
- Classification des polymères : thermodurcissables, thermoplastiques ;
- Analyse d'un cycle de vie : Production, élimination et recyclage.

### **4. Matériaux composites et nouveaux matériaux.**

- Les biomatériaux : fabrication d'un bioplastique.
- Les semi-conducteurs, supraconducteurs, cristaux liquides, matériaux intelligents...

### **Modalités d'évaluation**

- Évaluation des travaux par contrôle continu
- Travaux dirigés et expérimentaux
- Présentation orale ponctuelle
- Vérification des acquis scientifiques par des devoirs sur table
- Compte-Rendu de visites de sites et rencontres de partenaires du secteur professionnel

## **Outils et langages numériques**

### **Compétences disciplinaires :**

- Enoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

### **Compétences transversales et linguistiques :**

- Utiliser les outils numériques de références et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe
- Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.

### **Compétences professionnelles :**

- Identifier le processus de production, de diffusions et de valorisation des savoirs.

### **Objectifs :**

- Développer un rapport pratique et critique au numérique.
- Savoir communiquer efficacement ses idées.
- Lier la pratique du numérique au processus de création et de production.
- Explorer le potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception afin d'actualiser les démarches créatives métiers d'art & design.
- Maîtriser les outils numériques CAO-DOA spécifique au design d'espace.

**Contenu :**

- Analyse et approche critique et historique de l'utilisation des technologies numériques dans le processus créatif et la communication des projets par le biais des médias numériques.
- Sensibilisation à l'usage du numérique comme process dans la conception d'espace (architecture numérique)
- Apprendre à mener une recherche spécifique sur internet à partir de sites spécialisés : banques d'images, site d'éditeurs produits, mobilier, matériaux...
- Approfondissement des techniques de photomontages sur PHOTOSHOP
- Apprentissage d'un logiciel de modélisation libre : SketchUp
- Apprentissage d'Autocad pour la saisie de dessins techniques
- Apprentissage d'Artilantis pour le rendu d'images : travail des lumières, textures, couleurs.

**Évaluation :**

Contrôle continu :

En lien avec l'atelier de création :

Capacité de l'étudiant à utiliser les outils infographiques appropriés à la communication et valorisation de la démarche de projet.

## **Langues Vivantes Anglais**

**Compétences disciplinaires**

- Comprendre l'essentiel d'une conférence, d'un discours, d'un compte rendu, d'un reportage et autres messages sur des sujets concrets et abstraits
- Comprendre tout type de courriel, rapport, article ou autres publications et en relever les points pertinents
- Écrire un texte clair, détaillé et articulé, tout en insistant sur les points importants
- Faire une description claire et détaillée et développer méthodiquement une argumentation en mettant en évidence les points significatifs
- Communiquer avec spontanéité et aisance et participer activement à une conversation en exprimant clairement un point de vue

**Compétences transversales**

- Analyser et synthétiser un document, relever les points pertinents
- Défendre une opinion et argumenter de manière à convaincre
- Échanger ou négocier pour trouver une solution
- Faire preuve d'esprit critique et s'auto évaluer

**Objectifs**

- Développer une culture internationale de références à travers l'étude de documents en lien avec le domaine professionnel (Arts and Crafts Movement, Art Nouveau, Art Deco, Mid-Century Modern Style, Contemporary Design)
- Poursuivre l'apprentissage du lexique spécifique au domaine des métiers d'art et du design en fonction des besoins
- Préparer une certification européenne de type TOEIC, TOEFL
- Présenter, communiquer et valoriser un projet
  
- Savoirs et savoir-faire
- Utiliser le lexique spécifique au domaine des métiers d'art et du design et varier les formulations
- Avoir une bonne maîtrise de la syntaxe, des structures complexes, de l'orthographe, de la phonologie, de l'intonation et du rythme
- Identifier la richesse d'une argumentation à l'oral comme à l'écrit
- Produire un oral ou un écrit clair et développé en prenant appui sur des éléments culturels pertinents
- Conduire un entretien et interagir avec spontanéité

**Modalités d'enseignement**

- Analyser des documents écrits et oraux authentiques et variés

- Effectuer des recherches et exploiter les ressources en groupe ou individuellement
- Mettre en situation de décrire, expliquer, interpréter, argumenter, échanger, débattre, convaincre

### Évaluation

Des épreuves écrites et orales seront organisées au cours des deux semestres: compte rendu d'un enregistrement ou d'une vidéo d'une durée d'environ deux minutes, compréhension d'un document écrit d'une longueur d'environ 250 mots, rédaction d'un texte court sur un sujet lié au domaine des arts et du design, et présentation orale d'un projet personnel.

## Techniques et savoir-faire

### Compétences disciplinaires :

- Mobiliser une culture générale artistique et une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.
- Repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés (utilisateurs, producteurs et acteurs de la société).
- 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 (conception des objets, des espaces, des procédés, des services ou des systèmes).

### Compétences transversales et linguistiques :

- Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

### Compétences professionnelles :

- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.
- Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.

### Objectif :

- Connaître, pratiquer, inventer des outils et méthodes de créativité
- Acquérir les compétences techniques professionnelles nécessaires à la conduite d'un projet en design d'Espace

### Savoirs et savoir-faire :

- Analyser et synthétiser les données pour définir une problématique, formuler des hypothèses, proposer des scénarii d'usage.
- Développer les outils et médias de création et de conception qui coordonnent la connaissance et l'action : dessin, maquette, plan.
- Organiser, hiérarchiser et planifier le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception et de production.
- Utiliser, mobiliser et prolonger les ressources scientifiques techniques, technologiques et dans le cadre du projet.
- Développer une veille culturelle et technologique liée à la spécialité.

### Modalités d'enseignement :

- La maquette dans les différentes phases de projets.
- Outils et méthodes de créativité : scénario, carte mentale, zoning, expérience utilisateur, expérimentations...
- Appréhender le travail de la couleur dans l'espace
- Apprendre à sélectionner un matériau
- Apprendre à mobiliser une ressource technique ou technologique
- Développer une culture du mobilier contemporain

### Évaluation :

Contrôle continu en lien avec l'atelier de création : Capacité de l'étudiant à exploiter les techniques et savoir-faire dans la démarche de projet.

## **Conduite du projet en métiers d'art et design**

### **Compétences disciplinaires :**

- Définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.
- Repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptés permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés (utilisateurs, producteurs et acteurs de la société).
- Mettre en oeuvre les matériaux, les techniques et les technologiques innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet (conception des objets, des espaces, des procédés, des services ou des systèmes).
- énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

### **Compétences transversales et linguistiques**

- Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées, pour documenter un sujet.
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.
- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

### **Compétences professionnelles**

- Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités possibles pour y accéder.
- Faire preuve de distance critique, s'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre.

### **Objectifs**

- Savoir répondre à un cahier des charges
- Mener une réflexion sur un espace de vie qui réponde à des fonctions élémentaires.
- Savoir concevoir du mobilier sur mesure
- Penser un projet en fonction de l'environnement dans lequel il s'intègre.
- Savoir développer une ou plusieurs pistes de recherches.
- Savoir finaliser et communiquer un projet.

### **Savoirs et savoir-faire**

- Conceptualiser une démarche de projet.
- Communiquer par différents outils de représentation de l'espace en 2D et 3D spécifiques à la discipline : dessin, maquette, plan, perspective...
- Maîtriser les différents outils graphiques de conceptualisation schémas, diagramme, zoning...
- Maîtriser des méthodologies de conception et création.
- Apprendre à communiquer efficacement ses idées oralement et graphiquement.

### **Modalités d'enseignement**

- Engager une démarche de réflexion individuelle et/ou collective pour répondre à un cahier des charges.
- Appliquer les modes conventionnels de représentation : perspectives, plans, axonométrie.
- Application de la représentation infographique et manuelle pour la mise en forme de projets individuels ou collectifs
- Pratique de la communication orale, développement d'un argumentaire.

### **Modalités d'évaluation**

Contrôle continu en lien avec Outils et langages numériques, Techniques et savoir-faire, Communication et médiation du projet : Capacité de l'étudiant à mener une démarche de projet en réexploitant des apprentissages connexes.

## **Communication et médiation de projet**

### **Compétences disciplinaires :**

- construire un protocole d'observation et rédiger un compte rendu complet et synthétique.
- Repérer et sélectionner les outils et méthodes adaptées permettant de structurer les différentes phases d'élaboration d'un projet et leurs interactions, en privilégiant une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.
- énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet.

### **Compétences transversales et linguistiques**

- Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.
- Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

### **Compétences professionnelles**

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.
- Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet.
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte.
- Faire preuve de distance critique, s'auto-évaluer et se remettre en question pour apprendre.

### **Objectifs**

- Savoir diriger et pratiquer l'exécution des médias de communication
- Connaître, pratiquer, inventer des outils et méthodes de créativité.
- Savoir adapter le mode de représentation aux différentes phases de projet
- Être capable de développer un argumentaire autour de ses intentions de création puis de sa production.

### **Savoirs et savoir-faire**

- Maîtriser les différents outils de représentation de l'espace en 2D et 3D spécifiques à la discipline : dessin, maquette, plan, perspective, axonométrie...
- Maîtriser les différents outils graphiques de conceptualisation schémas, diagramme, zoning...
- Apprendre à communiquer efficacement ses idées oralement et graphiquement.
- Développer la représentation infographique et manuelle pour la mise en forme de projets individuels ou collectifs

### **Modalités d'enseignement**

- L'histoire de la « communication » sera abordée.
- Le terme de « Communication » sera défini et explicité à partir de la notion de marketing entre autre.
- La communication orale sera particulièrement travaillée à travers des échanges communs autour d'analyses d'images publicitaires, architecturales ou de textes théoriques.
- Les différents modes de représentations seront abordés d'un point de vue théorique et pratique.

### **Modalités d'évaluation**

Évaluation en contrôle continu puis en cours de formation  
Maîtrise des codes de représentation et de présentation  
Évaluation de la prestation orale

## **Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet**

### **Objectifs**

- Savoir différencier, utiliser et varier les modes et méthodes de recherches
- Savoir adapter les moyens de productions aux différentes phases de projet
- Être capable de développer un argumentaire autour de pratiques de création existantes
- Être capable de développer des concepts.

### **Savoirs et savoir-faire**

- Maîtriser les normes et codes de représentation
- Varier les modes de recherches et les hypothèses de travail

- Approfondir la réflexion sur l'existant et la prospection
- Développer son vocabulaire
- Nourrir un argumentaire écrit et oral

### **Contenu d'enseignement**

Différentes méthodes analytiques et didactiques seront abordées et expérimentées.

La conceptualisation sera travaillée dans la durée ainsi que l'argumentation pointue qu'elle implique: à travers des concepts spatiaux/ formels / techniques.

Les phases d'élaboration d'un projet de Design d'espace seront analysées et détaillées afin d'en comprendre les enjeux et les intérêts avant application personnelle.

### **Modalités d'évaluation**

Évaluation en contrôle continu :

-de la maîtrise des codes de représentation et de la pertinence de l'émergence des notions et concepts.

Evaluation de la prestation orale :

-Maîtrise de l'argumentation et de la transversalité de la réflexion.

## **Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude**

### **Contenu général**

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.

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, ENSA, 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.

L'équipe pédagogique accompagne chaque étudiant dans l'élaboration de son parcours de formation. Suivi individuel et situations plus collectives y sont alternés, avec des temps dédiés à la rencontre de professionnels, à la préparation des stages, au partage et à la restitution des expériences.

### **Objectifs**

- S'informer, rechercher et prendre des contacts en autonomie
- Savoir présenter la formation et formuler ses objectifs professionnels Savoir rédiger des demandes écrites et lettres de motivation
- Savoir cibler des structures cohérentes avec la formation, la mention, et ses propres aspirations professionnelles
- Savoir communiquer oralement et à l'écrit une expérience de stage
- Savoir restituer avec précision le contexte du stage professionnel et les activités de la structure
- Établir un bilan d'expérience constructif pour redéfinir ou préciser ses objectifs professionnels
- Constituer une documentation et un carnet d'adresses professionnelles

### **Modalités d'évaluation**

Travail de recherche sous forme d'écrit

Constitution d'un portfolio pour valoriser les compétences acquises dans la formation, ainsi que les travaux et projets réalisés



# Stage

## Contenu général

Deux stages en milieu professionnel sont menés au cours de la formation.

Un premier stage de 2 semaines (maximum 70 heures) est effectué au cours du deuxième semestre et a pour objectif une observation active et la découverte d'un contexte professionnel particulier lié au parcours de formation.

Un stage professionnel de 12 à 16 semaines (entre 420 heures et 560 heures) est réalisé au sein de structures professionnelles préfigurant l'orientation du projet de sixième semestre. Celui-ci peut être mené en une ou plusieurs périodes, entre le quatrième semestre et le début du cinquième en partie sur le temps scolaire et sur celui des congés d'été selon les conventions, modalités et calendriers établis par l'établissement. Un court stage de production peut éventuellement être mené en semestre 6 afin de nourrir le projet professionnel.

## Objectifs

- 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.
- S'informer, rechercher et prendre des contacts en autonomie
- Savoir présenter la formation et formuler ses objectifs professionnels
- Savoir cibler des structures cohérentes avec la formation, la mention, et ses propres aspirations professionnelles
- Appliquer les compétences de PAO et de traitement d'image développées dans l'EC Outils et Langages Numériques
- Restituer des expériences de rencontre et d'échange avec le monde professionnel
- Réinvestir les compétences rédactionnelles et réflexives développées dans l'EC Humanités

Le(s) stage(s) long(s) peu(vent) 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.

## Modalités d'évaluation

Contrôle Continu

Rapport de stage

Attestation de stage, signée par le maître de stage ou le responsable de la structure, certifiant qu'il ou elle a bien effectué la durée réglementaire de 12 semaines.





