

DN MADe Design d'événement

PARCOURS

Identités, Scénarios, Scénographies

Programme de formation
2^e année

	1 ^{re} année				2 ^e année				3 ^e année			
	Semestre 1		S2		S3		S4		S5		S6	
	Heures	ECTS	H	ECTS	H	ECTS	H	ECTS	H	ECTS	H	ECTS
UE Culture et humanités												
EC Humanités · Partie Lettres												
EC Humanités · Partie Philosophie	5	8	5	8	4	7	4	6	2	4	1	4
EC Culture des arts, du design et des techniques												
UE Méthodologie, culture et langue												
EC Outils d'expression et d'exploration créative												
EC Technologies et matériaux Partie Arts appliqués												
EC Technologies et matériaux Partie Sciences physiques												
EC Outils et langages numériques Partie Arts appliqués	13	11	13	11	10	10	10	7	7	5	6	6
EC Outils et langages numériques Partie Maths-Sciences physiques												
EC Langues vivantes												
EC Contextes économiques et juridiques												
UE Atelier de création												
EC Techniques et savoir-faire												
EC Pratique et mise en œuvre du projet	11	9	11	8	12	12	12	7	14	11	16	17
EC Communication et médiation du projet												
EC Démarche de recherche liée au projet												
UE Professionnalisation												
EC Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3
EC Stage en milieu professionnel	–	1	–	2	–	–	–	9	–	9	–	–

S3

UE9 Culture et humanités

CONTENU · Les enseignements 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.

EC 9.1 Humanités partie Lettres

CONTENU · Le parcours des humanités lettre 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.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Analyse de textes, de lectures suivies, dissertations, exposés oraux.

EC 9.1 Humanités partie Philosophie

CONTENU · 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.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · analyse de textes, de lectures suivies, dissertations, exposés oraux.

EC 9.2 Culture des arts, du design et des techniques

CONTENU · Le S3 est consacré à une approche thématique de l'histoire de l'art et du design, pour permettre aux étudiants de développer une culture transversale, critique et analytique des productions à la fois historiques et contemporaines. L'histoire spécifique du design d'événement et de ses enjeux est abordée pour faire le lien avec les connaissances acquises au S1 et au S2. En fonction des évolutions des problématiques contemporaines et des projets en cours, les notions abordées pourront varier.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Analyse de références, compte-rendu de lectures, écrit réflexif et analytique, exposés oraux, étude de cas.

UE10 Méthodologie, culture et langue

CONTENU · 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.

EC 10.1 Outils d'expression et d'exploration créative

CONTENU · Ce module vise à développer une posture personnelle conscientisée et verbalisée à travers des projets graphiques, plastiques et volumiques qui pourront faire le lien avec les projets d'atelier. L'accent est mis sur la dimension d'exposition, de monstration des productions et de support complétant un dispositif. La question de la réception du public et de son intégration, voire son interaction, est fortement prise en compte.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Projets 2D et/ou 3D, dossiers de rendu, dispositifs, oraux de présentation.

EC 10.2 Technologies et matériaux Partie Arts appliqués

CONTENU · À la suite des enseignements dispensés au S1 et au S2, ce cours poursuit l'apprentissage des différents matériaux, leurs spécificités et leurs utilisations, avec toujours un ancrage dans les métiers du design et de l'artisanat. Le S3 est consacré au béton, aux métaux, et aux procédés innovants. Des ateliers rythment certaines séances, pour permettre aux étudiants d'expérimenter les matériaux et les procédés étudiés : thermoformage, moulage, impression expérimentale sur plaques métalliques...

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Fiches récapitulatives des références vues en cours, planches techniques, études de cas.

EC 10.2 Technologies et matériaux Partie Sciences physiques

CONTENU · Le travail en petit groupe va permettre plus d'expérimentation. Les thèmes abordés privilégient alors cet aspect expérimental et peuvent être réinvestis dans les différentes approches de projet du design. Le contenu sera aussi plus varié. Nous aborderons l'oxydoréductions, la corrosion, la formation d'images à l'aide de lentilles, l'appareil photographique, l'équilibre d'un solide, la modélisation d'un mouvement, les notions de résistance des matériaux, les détergents, phénomènes de surface...

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Au moins deux épreuves écrites de 1h chacune par semestre. Pour chacune de ces épreuves, une partie restitution des connaissances et une partie plus axée sur la réflexion. D'autres productions orales ou écrites pourront être également évaluées.

EC 10.3 Outils et langages numériques Partie Arts appliqués

CONTENU · Ce cours s'inscrit dans la poursuite du S1 et du S2 : il permet de renforcer les compétences déjà acquises en première année et de développer l'apprentissage et la maîtrise des logiciels de la suite Adobe. Il aborde également les bases des logiciels de modélisation 3D (Rhino 3d, Shaper, Blender...). Il forme l'étudiant à investir les moyens numériques de façon créative dans le cadre de ses différents projets et l'entraîne à gagner en autonomie dans l'utilisation des logiciels. L'étudiant est invité à valoriser l'exploration des outils numériques et à les enrichir par une pratique personnelle.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Dossiers de travaux numériques, diaporamas de présentation.

EC 10.3 Outils et langages numériques Partie Mathématiques-Sciences physiques

CONTENU · Le module: Cet enseignement vise l'exploration du potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception afin d'actualiser les démarches créatives. 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.

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.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Exercices, micro-projets, oraux.

EC 10.4 Langues vivantes

CONTENU · La deuxième année permettra d'approfondir la langue en l'appliquant au domaine du design et des métiers d'art. Le S3 permettra de développer la pratique orale et écrite de la langue en lien avec le monde professionnel à travers l'élaboration de CV et de lettres de motivation et l'entraînement aux entretiens d'embauche en anglais. Une culture de références de la culture anglophone sera encouragée et développée.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Productions écrites et orales. Compréhensions écrites et orales.

EC 10.5 Contextes économiques et juridiques

CONTENU · 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.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Interrogation de cours, écrits, exposés oraux.

UE11 Atelier de création

CONTENU · Les enseignements pratiques constituent le cœur du diplôme. Ils sont le lieu des pratiques de création, des savoir-faire techniques, des méthodologies et des démarches de projet. Le design d'évènement va explorer différents champs de design : design graphique, design

de produit et design d'espace pour les articuler autour de projets. La temporalité courte ou semi pérenne est une des spécificités de la mention. La formation explore, selon les projets et les partenaires, les contextes culturels ou commerciaux.

EC 11.1 Techniques et savoir-faire

CONTENU · Le cours prend appui sur une exploration par des matières ou des procédés techniques imposés pour générer du projet. Il est question pour les étudiants d'expérimenter des matériaux spécifiques de manière exploratoire et prolifique, pour que ces phases libres soient ensuite réinvesties au service de prototypages et de projets. Les productions doivent répondre à des contraintes énoncées et attester d'une démarche exploratoire investie et généreuse. Ce cours permet ponctuellement la conduite de workshops orientés sur des matériaux ou des procédés particuliers en invitant des intervenants extérieurs spécialistes.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Expérimentations, dossiers de recherches créatives, maquette de principes, maquettes finalisées et prototypes, installations.

EC 11.2 Pratique et mise en œuvre du projet

CONTENU · Les ateliers de création à partir du S3 mettent en place des projets transversaux, régulièrement en équipe avec parfois des partenariats réels. Les étudiants mettent en œuvre les méthodologies de projet propres au design d'évènement pour réaliser des productions variées à partir d'un cahier des charge précis : stands, vitrines, retail, supports de communication, scénographies d'exposition, signalétique, packaging, ateliers, dispositifs de monstration, etc. Ce module propose de consolider les méthodologies expérimentées jusqu'alors et d'accentuer la prise d'autonomie de l'étudiant. Des sorties et des médiations peuvent être proposées pour ancrer les connaissances des étudiants dans le réel.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Dossiers de travaux créatifs, expérimentations, maquettes, prototypes, rendus imprimés ou numériques, oraux, mises en espace.

EC 11.3 Communication et médiation du projet

CONTENU · Pour cet EC, Les S3 et S4 sont dédiés à l'apprentissage du design graphique dans le cadre de projets événementiels. Les étudiants sont formés aux règles typographiques, à la mise en forme et à la mise en page, à la création de chartes graphiques et à leurs déploiements sur plusieurs supports de communication. Le S3 aborde l'identité de marque (logo / carte de visite / packaging / etc.) et l'identité d'un lieu culturel (logo / affiche / dépliant / autres supports), en mettant l'accent sur ce que véhicule une identité graphique. L'objectif est de former à une approche rigoureuse des enjeux de la communication visuelle, pour que les compétences graphiques soient maîtrisées et mises au service de projets transversaux.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Planches de recherches, supports imprimés façonnés, supports numériques.

EC 11.4 Démarche de recherche liée au projet

CONTENU · Ce module permet de former les étudiants à plusieurs méthodologies de travail différentes pour qu'ils puissent les mettre en œuvre dans les autres cours de conduite de projet. Intégrées de manière transversale aux projets d'atelier, ces heures mettent l'accent sur les méthodologies de design, pour renforcer les capacités réflexives des étudiants et les amener à savoir proposer plusieurs hypothèses variées et déclinées. Le S3 engage l'étudiant à se saisir avec discernement des méthodes de recherche de projet en métiers d'art et en design, à les identifier, les analyser et les comparer.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Dossiers de travaux créatifs, planches de recherches, supports finalisés.

UE12 Professionnalisation

CONTENU · Les enseignements de professionnalisation permettent d'assurer une compréhension des différents champs professionnels et de leurs enjeux pour dessiner le parcours à venir de l'étudiant. Il est particulièrement tourné autour des stages et de la rencontre avec le milieu professionnel.

EC 12.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude

CONTENU · Ce module vise principalement l'accompagnement dans l'élaboration des documents qui présentent les travaux des étudiants (portfolio, CV) et dans la démarche de recherche de stage. Il amène à l'ouverture sur les réalités professionnelles des secteurs des métiers d'arts et du design. Concrètement, les élèves doivent concevoir et faire évoluer leur CV, concevoir et adapter une lettre de motivation, penser la cohérence des différents supports entre eux, et mener à bien une recherche d'entreprise.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · CV, lettre de motivation, portfolio, prise de note, assiduité, fiche de synthèse, oraux.

S4

UE13 Culture et humanités

CONTENU · Les enseignements 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.

EC 13.1 Humanités partie Lettres

CONTENU · Le parcours des humanités lettre 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.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Analyse de textes, de lectures suivies, dissertations, exposés oraux.

EC 13.1 Humanités partie Philosophie

CONTENU · En deuxième année, l'enseignement des Humanités philosophie 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.

Le semestre 4 permet d'engager la détermination d'un projet personnel ou collaboratif.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Analyse de textes, de lectures suivies, dissertations, exposés oraux.

EC 13.2 Culture des arts, du design et des techniques

CONTENU · Le S4 est, comme le S3, consacré à une approche thématique de l'histoire de l'art et du design, pour permettre aux étudiants de développer une culture transversale, critique et analytique des productions à la fois historiques et contemporaines. L'histoire spécifique du design d'événement et de ses enjeux est abordée pour faire le lien avec les connaissances acquises en première année. En fonction des évolutions des problématiques contemporaines et des projets en cours, les notions abordées pourront varier. Durant la fin du semestre, un temps est prévu pour la recherche personnelle des thèmes des futurs projets de diplôme.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Analyse de références, compte-rendu de lectures, écrit réflexif et analytique, exposés oraux, étude de cas.

UE14 Méthodologie, culture et langue

CONTENU · Les enseignements transversaux consacrés aux méthodologies et aux 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.

EC 14.1 Outils d'expression et d'exploration créative

CONTENU · Dans la continuité du semestre précédent le semestre 4 vise à développer une cohérence entre projet de design et l'outil d'expression et d'exploration créative. Des séquences longues explorent les projets plastiques dans leur complexité. L'autonomie créative est pleinement mise à l'épreuve.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Projets 2D et ou 3D, dossiers de rendu, dispositifs, oraux de présentation.

EC 14.2 Technologies et matériaux Partie Arts appliqués

CONTENU · Ce cours poursuit l'apprentissage des différents matériaux, leurs spécificités et leurs utilisations, avec toujours un ancrage dans les métiers du design et de l'artisanat. Le S4 est consacré au textile, aux matériaux renouvelables et aux matériaux transformés, avec une ancrage spécifique sur les questions de recyclage, de réutilisation et de transformation. Des ateliers rythment certaines séances, pour permettre aux étudiants d'expérimenter les matériaux et les procédés étudiés : tissage, fabrication de bio-plastiques. Les étudiants ont une enquête à mener sur le semestre, ce qui les amène à entrer en contact avec un artisan spécialiste d'un matériau spécifique pour faire un entretien et une étude de cas.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Fiches récapitulatives des références vues en cours, planches techniques, enquête et entretien (forme éditoriale).

EC 14.2 Technologies et matériaux Partie Sciences physiques

CONTENU · Le travail en petit groupe permet plus d'expérimentation. Les thèmes abordés privilégient alors cet aspect expérimental et peuvent être réinvestis dans les différentes approches de projet du design. Le contenu sera aussi plus varié. Nous abordons l'oxydoréductions, la corrosion, la formation d'images à l'aide de lentilles, l'appareil photographique, l'équilibre d'un solide, la modélisation d'un mouvement, les notions de résistance des matériaux, les détergents, phénomènes de surface...

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Au moins deux épreuves écrites de 1h chacune par semestre. Pour chacune de ces épreuves, une partie restitution des connaissances et une partie plus axée sur la réflexion. D'autres productions orales ou écrites pourront être également évaluées.

EC 14.3 Outils et langages numériques Partie Arts appliqués

CONTENU · Le semestre 4 poursuit les enseignements pratiques et professionnels, parfois autour de partenariats et workshops. Les notions traitées par les outils et langages numériques sont adaptées aux différents sujets d'étude traités. Des apprentissages théoriques interviennent de façon complémentaire. Le perfectionnement dans l'utilisation des différents logiciels se fait via l'avancée de la recherche et de la mise en forme de divers projets ainsi que par des tutoriels thématiques.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Dossiers de travaux numériques, diaporamas de présentation.

EC 14.3 Outils et langages numériques Partie Mathématiques-Sciences physiques

CONTENU · Le module: Cet enseignement vise l'exploration du potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception afin d'actualiser les démarches créatives. 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. 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.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Exercices, micro-projets, oraux.

EC 14.4 Langues vivantes

CONTENU · Le travail commencé au S3 sur la culture de références sera poursuivi et les étudiants mèneront de mini-projets à présenter en anglais, à l'écrit et à l'oral.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Productions écrites et orales. Compréhensions écrites et orales.

EC 14.5 Contextes économiques et juridiques

CONTENU · Dans le cadre d'une construction progressive de ses apprentissages, la construction de l'offre commerciale de l'entreprise sera abordée en S4. L'étudiant sera 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 deuxième année sera aussi fortement marquée par le stage.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Interrogation de cours, écrits, exposés oraux.

UE15 Atelier de création

CONTENU · Les enseignements pratiques constituent le cœur du diplôme. Ils sont le lieu des pratiques de création, des savoir-faire techniques, des méthodologies et des démarches de projet. Le design d'évènement va explorer différents champs de design : design graphique, design de produit et design d'espace pour les articuler autour de projets. La temporalité courte ou semi pérenne est une des spécificités de la mention. La formation explore, selon les projets et les partenaires, les contextes culturels ou commerciaux.

EC 15.1 Techniques et savoir-faire

CONTENU · Le cours prend appui sur une exploration par des matières ou des procédés techniques imposés pour générer du projet. Il est question pour les étudiants d'expérimenter des matériaux spécifiques de manière exploratoire et prolifique, pour que ces phases libres soient ensuite réinvesties au service de prototypages et de projets. Les productions doivent répondre à des contraintes énoncées et attester d'une démarche exploratoire investie et généreuse. Ce cours permet ponctuellement la conduite de workshops orientés sur des matériaux ou des procédés particuliers en invitant des intervenants extérieurs spécialistes.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Expérimentations, dossiers de recherches créatives, maquette de principes, maquettes finalisées et prototypes, installations.

EC 15.2 Pratique et mise en œuvre du projet

CONTENU · Les ateliers de création mettent en place des projets transversaux, régulièrement en équipe avec parfois des partenariats réels. Les étudiants mettent en œuvre les méthodologies de projet propres au design d'évènement pour réaliser des productions variées à partir d'un cahier des charge précis : stands, vitrines, retail, supports de communication, scénographies d'exposition, signalétique, packaging, ateliers, dispositifs de monstration, etc. Ce module propose de consolider les méthodologies expérimentées jusqu'alors et d'accentuer la prise d'autonomie de l'étudiant. Des sorties et des médiations peuvent être proposées pour ancrer les connaissances des étudiants dans le réel.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Dossiers de travaux créatifs, expérimentations, maquettes, prototypes, rendus imprimés ou numériques, oraux, mises en espace.

EC 15.3 Communication et médiation du projet

CONTENU · Le S4 est, comme le S3, dédié à l'apprentissage du design graphique dans le cadre de projets événementiels. Les étudiants sont formés aux règles typographiques, à la mise en forme et à la mise en page, à la création de chartes graphiques et à leurs déploiements sur plusieurs supports de communication. Le S4 aborde la question de l'identité visuelle propre à un événement culturel ou commercial (signalétique / affiches / supports de communication imprimés et numériques / goodies / etc.), en mettant l'accent sur une approche globale du projet et une cohérence d'ensemble. L'objectif est de former à une approche rigoureuse des enjeux de la communication visuelle, pour que les compétences graphiques soient maîtrisées et mises au service de projets transversaux.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Planches de recherches, supports imprimés façonnés, supports numériques, goodies, micro-édition.

EC 15.4 Démarche de recherche liée au projet

CONTENU · Ce module permet de former les étudiants à plusieurs méthodologies de travail différentes pour qu'ils puissent les mettre en œuvre dans les autres cours de conduite de projet, pour renforcer leurs capacités réflexives et pour les amener à savoir proposer plusieurs hypothèses variées et déclinées. Le S4 invite les étudiants à travailler comme en agence d'événementiel sur un long projet, avec des équipes spécialisées qui travaillent en synergie vers un objectif commun.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Dossiers de travaux créatifs, planches de recherches, supports finalisés, supports de communication de projet, oraux.

UE16 Professionnalisation

CONTENU · Les enseignements de professionnalisation permettent d'assurer une compréhension des différents champs professionnels et de leurs enjeux pour dessiner le parcours à venir de l'étudiant. Il est particulièrement tourné autour des stages et de la rencontre avec le milieu professionnel.

EC 16.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude

CONTENU · Ce module vise principalement l'accompagnement dans l'élaboration des documents qui présentent les travaux des étudiants (portfolio, CV) et dans la démarche de recherche de stage (prise de contacts, lettre de motivation). Il amène à l'ouverture sur les réalités professionnelles des secteurs des métiers d'arts et du design. Concrètement, les élèves doivent concevoir et faire évoluer leur CV, concevoir et adapter une lettre de motivation, penser la cohérence des différents supports entre eux, et mener à bien une recherche d'entreprise.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · CV, lettre de motivation, portfolio, prise de note, assiduité, oraux.

EC 16.2 Stage en milieu professionnel

CONTENU · Les étudiants doivent réaliser un stage professionnel de 10 à 14 semaines au sein d'une ou plusieurs structures professionnelles, préfigurant l'orientation de la troisième année et le projet professionnel (acquisition de compétences, gestes et savoirs spécifiques, expérience en entreprise en tant que membre intégré, expérience au sein d'institutions culturelles et/ou associatives). Au-delà de 8 semaines de stage en Europe, une bourse Erasmus peut être demandée.

TYPES D'ÉVALUATION · Continu

MODE D'ÉVALUATION · Espace numérique personnel présentant les travaux réalisés, mis à jour en temps réel pendant le stage.