

# BACHELOR DESIGNER GRAPHIQUE



*Le Bachelor Designer Graphique est délivré par l'INSHED, International Network for Standardisation of Higher Degrees.*

## Table des matières

OBJECTIFS BACHELOR DESIGNER GRAPHIQUE .....	2
METIERS PREPARES .....	2
PREMIERE ANNEE – B1 .....	2
Objectifs du B1 .....	2
Prérequis .....	3
Programme du B1 .....	3
Contenu détaillé du B1 .....	4
Modalités d’obtention du B1 .....	5
MISE A NIVEAU (MAN).....	6
DEUXIEME ANNEE – B2 .....	7
Objectifs du B2 .....	7
Prérequis .....	7
Programme du B2.....	7
Contenu détaillé du B2.....	8
Modalités d’obtention du B2.....	9
TROISIEME ANNEE – B3 .....	10
Objectifs du B3 .....	10
Prérequis .....	10
Programme du B3.....	10
Contenu détaillé du B3.....	11
Modalités d’obtention du B3.....	12
Options du B3.....	12
Méthodologie du rapport professionnel .....	13
PASSERELLE .....	14
MODALITES D’EVALUATION.....	15
PERIODE EN ENTREPRISE.....	15
ASSIDUITE .....	15

## OBJECTIFS BACHELOR DESIGNER GRAPHIQUE

- ✓ Développer une recherche artistique en la situant dans un contexte culturel, social et politique.
- ✓ Exercer un regard critique sur une discipline en permanente évolution.
- ✓ Maîtriser les techniques et les outils dans une dimension transdisciplinaire.
- ✓ Mettre en œuvre une expression plastique personnelle.
- ✓ Intégrer les fonctions et les compétences relatives au métier de Designer Graphique.

## METIERS PREPARES

Le Bachelor Designer Graphique vous prépare aux métiers de :

- Designer Graphique
- Maquettiste infographiste
- Infographiste
- Responsable de projet multimédia
- Directeur artistique
- Directeur de communication
- Responsable catalogue
- Responsable édition

Le Bachelor Designer Graphique est un diplôme européen de l'INSHED. Le cursus Bachelor de l'INSHED est sanctionné par des crédits ECTS : 60 par année de formation. Ces crédits ECTS offrent aux apprenants une mobilité dans l'Europe entière, grâce aux accords de Bologne qui créent un espace européen de l'enseignement supérieur. La formation permet d'être professionnellement opérationnel dès le début de votre carrière et de bénéficier d'une bonne employabilité au-delà même de votre pays d'origine. Il sanctionne trois années d'études supérieures et apporte 180 crédits ECTS.

## PREMIERE ANNEE – B1

### Objectifs du B1

- ✓ Acquérir les bases en Culture Générale Artistique.
- ✓ Connaître les fondamentaux en Dessin, Couleur, Typographie et Stratégies de Communication Visuelle.
- ✓ Savoir utiliser les logiciels graphiques.
- ✓ Acquérir les bases de la Culture artistique et de l'analyse de l'image.

## Prérequis

- Être titulaire d'un Baccalauréat du domaine.
- ou
- Être titulaire d'un Baccalauréat et avoir suivi la MAN (Mise à Niveau).

## Programme du B1

BLOCS	Matières	Durée théorique	Evaluations	Durée des projets
Bloc1 : Acquérir une culture générale artistique – 190h	Histoire de l'art - De la préhistoire au Moyen Age - Du XV au XVIII siècle	60h	2 quiz	
	Actualité culturelle	25h	1 devoir	
	Histoire du Design	65h	1 quiz	
	Anglais	40h	Tests d'entraînement	
Bloc 2 : Acquérir les fondamentaux techniques à la création – 110h	Les fondamentaux du dessin	55h	1 quiz	
	Atelier couleur	55h	1 quiz	
Bloc 3 : Savoir utiliser l'iconographie et la sémantique – 50h	Analyse de l'image - Rapport de l'homme à l'image - Sémiologie	35h	Projet 1 : Réaliser une infographie et une signalétique pour la sécurité	15h
Bloc 4 : Utiliser les techniques de créations numériques - 155h	Typographie	65h	Projet 2 : Créer une charte graphique	15h
	Exploitation des logiciels graphiques : - Photoshop - Illustrator - Indesign	70h		
	Créer et appliquer une charte graphique	5h		
Bloc 5 : Gérer un projet de designer graphique – 55h	Identité visuelle d'une marque	5h	Projet 3 : Réaliser un kit de communication	20h
			Projet 4 : Choisir une entreprise existante et réaliser sa communication	30h

<b>Volume global</b>	<b>480h</b>	<b>5 quiz + 1 devoir + 4 projets</b>	<b>80h</b>
----------------------	-------------	--------------------------------------	------------

**Total : 560 heures**

## Contenu détaillé du B1

	Contenu	Compétences à acquérir
BLOC 1 - 190H	<p><b>Histoire de l'art</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'histoire de l'art aborde les théories et les critiques d'art, la réception des œuvres, le patrimoine, la muséologie...</li> <li>- Les contenus font appel à l'histoire générale, dans une approche culturelle, religieuse, sociale, politique, économique, ainsi qu'à l'histoire littéraire et à l'histoire des idées.</li> </ul> <p><b>Actualité culturelle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Créer des dossiers et des revues de presse culturels : événements culturels et artistiques forts de l'année</li> <li>- Mettre en place une procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques y compris le design</li> </ul> <p><b>Histoire du Design</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Histoire du design à travers les époques marquantes de notre histoire</li> </ul> <p><b>Anglais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Textes, vidéos et exercices sur des sujets tels que, l'art, la mode, le sport, le cinéma et la musique</li> </ul>	<p><i>Distinguer le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques</i></p> <p><i>Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire</i></p> <p><i>Acquérir des connaissances sur l'évolution du Design à travers les époques</i></p> <p><i>Communiquer en anglais sur des thématiques diverses</i></p>
BLOC 2 – 110h	<p><b>Les fondamentaux en dessin</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les différentes techniques : dessin, écriture, peinture, sculpture, gravure, images, techniques de création, démarches contemporaines</li> <li>- La composition : format, organisation, plans, points de vue, sens, cadrage, lecture d'image, poids visuel des formes et mouvements</li> <li>- La perspective : termes techniques, approche de quelques perspectives</li> </ul> <p><b>Atelier couleur</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Symbolisme des couleurs et techniques</li> </ul>	<p><i>Transférer un savoir théorique sur des œuvres pratiques</i></p> <p><i>Connaître quelques œuvres et artistes majeurs de l'Histoire de l'art</i></p> <p><i>Développer une approche symbolique et historique des couleurs</i></p>
BLOC 3 – 50h	<p><b>Analyse de l'image</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rapport de l'homme à l'image : logosphère, graphosphère et vidéosphère</li> <li>- Sémiologie : Saussure, Peirce, Sémiologie et communication, code rhétorique et figures de style</li> </ul>	<p><i>Amorcer une réflexion sur le sens de l'image et sur son interprétation pour comprendre son rôle social, sa valeur et son impact selon les contextes</i></p> <p><i>Analyser son statut discursif: dans l'espace de la communication, dans le temps du récit, dans la relation fonctionnelle au texte et à l'écriture, dans son rapport à l'imaginaire collectif, aux mythes et aux représentations culturelles</i></p>

### Typographie

- Histoire de l'écriture
- Calligraphie latine
- Outils et travail du calligraphe
- Morphologie de la lettre dans la calligraphie latine
- Calligraphie, typographie et informatique
- Termes techniques

### Exploitation des logiciels graphiques

- Photoshop
- Illustrator
- Indesign

### Créer et appliquer une charte graphique

- Enjeux d'une charte graphique
- Réalisation d'une charte graphique

*Acquérir les moyens techniques pour créer des produits répondant à une identité visuelle personnelle et permettant une bonne lisibilité de l'information véhiculée*

*Introduire l'édition graphique en PAO  
Maîtriser les bases de Photoshop, Illustrator et Indesign*

*Comprendre l'utilité d'une charte graphique ;  
Créer une charte graphique ;  
Appliquer une charte graphique existante.*

## Modalités d'obtention du B1

- ✓ Avoir rendu l'ensemble des travaux
- ✓ Avoir obtenu des notes aux projets **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux quiz **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux devoirs **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Si Mise à Niveau, avoir obtenu des notes aux quiz, aux devoirs et aux projets **supérieures ou égales à 10**

## MISE A NIVEAU (MAN)

UE		Matières	Evaluations	Durée théorique
Enseignement général - 70h	UE 1.1	<b>Culture Générale Artistique</b> • L'Antiquité • Le Moyen Age • Les Temps modernes • L'époque contemporaine	4 Quiz	40h
	UE 1.2	<b>Mathématiques appliquées</b>	1 Devoir	15h
	UE 1.3	<b>Sciences appliquées</b>	1 Devoir	15h
Enseignement technique – 80h	UE 2.1	<b>Arts Appliqués</b>	1 Devoir	15h
	UE 2.2	<b>Atelier dessin</b>	1 Projet	25h
	UE 2.3	<b>Atelier couleur</b>	1 Projet	25h
	UE 2.4	<b>Atelier créativité</b>	1 Projet	15h
<b>VOLUME GLOBAL</b>			<b>4 Quiz + 3 Devoirs + 3 Projets</b>	<b>150h</b>

**Validation** : Contrôle continu uniquement. L'apprenant doit obligatoirement obtenir une moyenne égale ou supérieure à 10/20 dans chaque Unité d'Enseignement (UE).

## DEUXIEME ANNEE – B2

### Objectifs du B2

- ✓ Maîtriser les logiciels graphiques.
- ✓ Connaître les fondamentaux en Packaging et Pack Edition.
- ✓ Approfondir ses connaissances en Histoire de l'art.
- ✓ Approfondir sa culture de l'image.

### Prérequis

- Avoir validé 60 crédits ECTS dans le domaine d'application.

ou :

- Etre titulaire d'un BAC +1 dans le domaine d'application.

### Programme du B2

BLOCS	Matières	Durée théorique	Evaluations	Durée des projets
Bloc 1 : Développer la culture générale artistique – 165h	Histoire de l'art - Du XIX à nos jours - Arts premiers	65h	2 quiz	
	Analyse de l'image - Rhétorique de l'image - Signe iconique et plastique	35h	1 quiz	
	Actualité culturelle – Revue de presse	25h	1 devoir	
	Anglais	40h	Tests d'entraînement	
Bloc 2 : Développer les techniques de créations graphiques – 85h	Exploitation artistique des logiciels : Photoshop, Illustrator, Indesign	70h	Projet 1 : Réaliser un univers en digital painting	15h
Bloc 3 : Scénariser sa communication – 35h	Communiquer et formaliser des idées par le storytelling	10h	Projet 2 : Réaliser un storyboard avec le storytelling	25h
Bloc 4 : Etendre et décliner son champ d'action – 185h	Packaging	75h	Projet 3 : Concevoir un produit et son packaging	30h
	Pack Edition	65h	Projet 4 : Packaging pour un jeu vidéo	15h
	Stage facultatif	6 semaines minimum		
<b>Volume global Hors stage</b>		<b>385h</b>	<b>3 quiz + 1 devoir + 4 projets</b>	<b>85h</b>

**Total : 470 heures**

## Contenu détaillé du B2

	Contenu	Compétences à acquérir
<b>BLOC 1 - 165H</b>	<p><b>Histoire de l'art</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Du 19ème à nos jours : romantisme, réalisme, art académique français, impressionnisme, néo et post-impressionnisme, symbolisme et art nouveau, fauvisme, cubisme, art abstrait, modernisme, constructivisme, Dada, Surréalisme, Bahaus, art minimal, Pop art, land art, art conceptuel...</li> </ul> <p><b>Analyse de l'image</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rhétorique de l'image : Barthes, message linguistique, iconique et littéral, fonction d'ancrage et de relais, connotation et dénotation</li> <li>- Signe iconique et signe plastique : les signes graphiques, le groupe <math>\mu</math>, signes iconiques, signes plastiques spécifiques et non spécifiques, grille d'analyse</li> </ul> <p><b>Actualité culturelle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Actualiser des dossiers et des revues de presse culturels : événements culturels et artistiques forts de l'année</li> <li>- Poursuivre la procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques y compris le design</li> </ul> <p><b>Anglais</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Textes, vidéos et exercices sur des sujets tels que, l'art, la mode, le sport, le cinéma et la musique</li> </ul>	<p><i>Distinguer le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques</i></p> <p><i>Faire interagir les perspectives historiques et les perspectives actuelles de l'art et de son histoire</i></p> <p><i>Appliquer les concepts de la sémiologie à l'analyse de l'image</i></p> <p><i>Confronter la production et la réception d'une œuvre</i></p> <p><i>Étudier des écrits d'artistes, de designer et des écrits sur l'art en général et sur le design</i></p> <p><i>Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées</i></p> <p><i>Communiquer en anglais sur des thématiques diverses</i></p>
<b>BLOC 2 - 85h</b>	<p><b>Exploitation artistique des logiciels</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mise en application à travers un projet répondant à un cahier des charges et en lien avec le domaine d'application</li> </ul>	<p><i>Acquérir le savoir-faire technique et artistique pour la réalisation de projets dans une démarche transversale</i></p>
<b>BLOC 3 - 35h</b>	<p><b>Communiquer et formaliser des idées par le storytelling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Communiquer ses idées par le visuel</li> <li>- Structurer son discours au travers d'une histoire</li> <li>- Engager son audience</li> </ul>	<p><i>Utilisez des outils de représentation visuelle pour communiquer vos idées clairement</i></p> <p><i>Créer des supports de présentation avec un aspect professionnel et esthétique</i></p>
<b>BLOC 4 - 185h</b>	<p><b>Packaging</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Concepts and process : objectives and design, fundamental concepts of packaging design, design process, packaging design and sustainability, packaging design examples</li> <li>- Correct design packages : Larissa Thut, Waterproof cushioned paper envelope, Jewel packaging, Square Food Can, Origami, paper folding</li> </ul> <p><b>Pack edition</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réalisation et partenaires</li> <li>- Cahier des charges : questions préalables à la conception d'un produit de communication, devis et budget, planning de production, stratégie créative générale</li> <li>- Communication écrite et visuelle : notions théoriques, exemples</li> </ul>	<p><i>Concevoir des emballages</i></p> <p><i>Améliorer les produits d'emballages existants en les optimisant</i></p> <p><i>Faire interagir le graphisme, l'image, le texte, pour créer une signalétique identifiable pour le client</i></p> <p><i>Maîtriser une méthodologie pour concevoir et réaliser des documents de communication</i></p>

## Modalités d'obtention du B2

- ✓ Avoir rendu l'ensemble des travaux
- ✓ Avoir obtenu des notes aux projets **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux quiz **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux devoirs **supérieures ou égales à 10**

## TROISIEME ANNEE – B3

### Objectifs du B3

- ✓ Maîtriser les techniques de projet en design graphique.
- ✓ Acquérir les bases en Marketing.
- ✓ Communiquer en anglais.

### Prérequis

- Avoir validé 120 crédits ECTS ou être titulaire d'un BAC +2 dans le domaine d'application ou :
- Avoir validé 120 crédits ECTS ou être titulaire d'un BAC +2 dans un autre domaine d'application et suivre la Passerelle vers le B3.

### Programme du B3

BLOCS	Matières	Durée théorique	Evaluations	Durée des projets
Bloc 1 : Renforcer sa culture générale en graphisme – 100h	Histoire de l'art : le monde de l'art	30h	1 quiz	
	Actualité culturelle – Création et programmation culturelle	15h	1 devoir	
	Anglais appliqué à la culture	55h	1 quiz	
Bloc 2 : Utiliser l'image à bon escient – 50h	Analyse de l'image : l'image au service de la société	30h	Projet 1 : Détourner et communiquer sur un fait de société (20h)	20h
Bloc 3 : Etablir une stratégie marketing et communication – 100h	Marketing	40h	Projet 2 : Créer une campagne de pub digitale et réseaux sociaux	20h
	Exploitation artistique des logiciels - Wordpress	40h		
Bloc 4 : Transformer le visuel 2D en 3D – 55h	Gravure et impression	35h	Projet 3 : Créer un livre objet	20h
Bloc 5 : Créer des outils professionnels – 50h	Construire et piloter une marque dans le temps	15h	Projet 4 : Créer sa marque	35h
Bloc 6 : Mettre en pratique ses connaissances théoriques – 45h	Stage obligatoire ou projet tutoré	8 semaines minimum 10 semaines conseillées	Évaluation en entreprise	
	Méthodologie du rapport		Rapport professionnel	45h
Volume global Hors stage		<b>260h</b>	<b>2 quiz + 1 devoir + 4 projets + 1 rapport + 1 stage</b>	<b>140h</b>

**Total : 400 heures**

## Contenu détaillé du B3

	Contenu	Compétences à acquérir
BLOC 1 - 100h	<b>Histoire de l'art</b> - Le monde de l'art : l'artiste, la propriété artistique et littéraire, les commandes, mécénat et parrainage, les institutions, les lieux d'exposition, le marché de l'art  <b>Actualité culturelle</b> - Actualiser des dossiers et des revues de presse culturels : événements culturels et artistiques forts de l'année - Poursuivre la procédure de veille et d'observation culturelles et artistiques y compris le design  <b>Anglais appliqué à la culture</b> - Textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités	<i>Appréhender la problématique de l'art à travers l'étude des rapports reliant les commanditaires, les institutions, les créateurs et les publics</i>  <i>Amorcer une réflexion personnelle sur les problématiques actuelles portant sur l'art au sens large, sur le design et sur leur histoire</i>  <i>Maîtriser le niveau B1 du cadre européen de référence et le lexique du monde de l'art</i>
	<b>BLOC 2</b> - 50h  <b>Analyse de l'image</b> - L'image au service de la société : les faits sociaux et leur fonction symbolique, la publicité sociale : complexité et enjeux	<i>Appréhender le concept de fait social</i> <i>Comprendre les enjeux de la publicité sociale</i> <i>Mettre l'image au service d'une cause</i>
BLOC 3 - 100h	<b>Marketing</b> - Les besoins : motivation et freins, le comportement d'achat et sa modélisation, les méthodes qualitatives d'enquête et l'interprétation des données recueillies, les études descriptives ponctuelles, permanentes et le traitement des données d'enquête, ...  <b>Exploitation artistique des logiciels</b> - Conception de son propre site WEB	<i>Acquérir les notions de base des études marketing</i> <i>Savoir utiliser le type d'étude approprié</i> <i>Savoir exploiter et évaluer les résultats</i> <i>Analyser l'entreprise, son marché et son évolution</i>  <i>Définir et concevoir un site Internet personnel</i>
	<b>BLOC 4 - 55h</b>  <b>Gravure et impression</b> - Notions préliminaires : gravure, pochoir, taille douce, techniques mixtes, impression à plat, associations, monotype - Histoire des techniques traditionnelles d'estampe et de gravure - Données techniques de l'impression traditionnelle - Le numérique, la sérigraphie, l'impression en relief, ...	<i>S'initier aux techniques d'impression utilisées dans le cas de créations destinées à des tirages limités et réalisées manuellement</i>
<b>BLOC 5 - 50h</b>  <b>Construire et piloter une marque dans le temps</b> - Initiation au branding - Animation d'une marque - Pilotage d'une marque	<i>Analyser une identité de marque</i> <i>Définir une stratégie de communication de marque</i> <i>Piloter votre marque dans le temps</i>	

## Modalités d'obtention du B3

- ✓ Avoir rendu l'ensemble des travaux
- ✓ Avoir obtenu des notes aux projets **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux quiz **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux devoirs **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu une note au rapport professionnel (dossier écrit et soutenance) **supérieure ou égale à 10**
- ✓ **Avoir effectué un stage de 280h**, soit 8 semaines minimum ou un projet tutoré
- ✓ Si Passerelle, avoir obtenu des notes aux devoirs **supérieures ou égales à 10**

**ATTENTION!**

**Tout travail non rendu entrainera automatiquement la note « 0 » qui sera éliminatoire au regard de la validation du diplôme.**

## Options du B3

2 choix maximum parmi les 6 options.

OPTIONS HORS EXAMENS
<b>1 ou 2 modules d'enseignement professionnel au choix parmi :</b>
<b>Design d'Intérieur :</b> Décoration d'intérieur, Light & Lighting, Notion d'architecture, Installation 3D, Design de Mobilier.
<b>Arts Visuels :</b> Gravure et impression, Installation 3D, Analyse des oeuvres, Critique d'Art et Historiographie, Techniques de l'exposition, Mathématiques et Sciences appliquées.
<b>Photographie :</b> Prise de vue, Postproduction, Culture photo et visuelle, Composition et traitements créatifs, Sensitométrie électronique de la photographie, Equipements photo et informatiques, Obligations juridiques.
<b>Médiation culturelle :</b> Environnement culturel, Stratégies de communication, Anglais appliqué à la culture, Introduction à l'événementiel, Exposition et muséographie, Les métiers de la médiation culturelle.
<b>Marché de l'art :</b> Musée et autres lieux, Analyse d'oeuvres, Critique d'art, Historiographie, Exposition et muséographie, Marché de l'art.
<b>Design Industriel :</b> Matériaux et méthodologie de fabrication, Ergonomie, Maquette et prototype, Pack Edition, Eco Design, Mathématiques et Sciences appliquées.

## Méthodologie du rapport professionnel

L'épreuve est constituée d'une part d'un document écrit, d'autre part d'une soutenance orale devant un jury. Ces deux prestations sont appréciées séparément. L'écrit compte pour 50% de la note finale et l'oral pour 50%.

### Forme du rapport :

- Une page de garde
- Format A4, entre 50 et 60 pages maximum, impression en recto/verso, une marge de 2,5cm, interligne 1,5, police verdana 10
- Dossier rendu relié en deux exemplaires papier et un exemplaire PDF

### Déroulement de la soutenance :

Pendant 20 à 30 minutes vous présentez votre rapport en suivant ces étapes :

- ✓ Présentation de l'entreprise (2 à 5 min)
- ✓ Présentation du rôle et des missions (2 à 5 min)
- ✓ Problématique et son développement (10 à 15 min)
- ✓ Préconisations (10 à 15 min)
- ✓ Conclusion (2 min)

A la suite immédiate et pendant 10 minutes, un enseignant et un professionnel du monde de l'entreprise vous interrogent sur les aspects techniques et professionnels de l'exposé.

### Critères d'évaluation du document écrit :

- Qualité des développements : argumentation, choix des méthodes et des outils employés, rigueur du raisonnement
- Niveau des connaissances dans la spécialité
- Observation et compréhension du milieu professionnel : description rapide de l'entreprise, de l'atelier, de l'agence... Analyse de ses activités, particularités du secteur, augmentation claire de la mission effectuée, intérêt et aboutissement de la mission
- Présentation et forme du projet professionnel : approche méthodologique de la démarche globale, qualité de la veille informationnelle, évaluation du degré de pertinence des sources d'information
- Qualité des documents produits en annexe : structuration, intérêt, justification, utilisation

### Critères d'évaluation de la soutenance :

- Construction d'un exposé cohérent et complet
- Expression claire, précise, concise
- Gestion du temps d'exposé

## PASSERELLE

**Pour les élèves n'étant pas titulaires d'un BAC +2 dans le domaine du design :**

L'élève doit suivre une formation Passerelle.

### Objectifs de la Passerelle :

- ✓ Acquérir les prérequis nécessaires pour intégrer la 3<sup>e</sup> année du Bachelor Designer Graphique.

### Prérequis :

- Être titulaire d'un BAC +2.

ou

- Avoir validé 120 crédits ECTS.

Modules	Evaluations	Durée théorique
Typographie	1 Devoir	40h
Stratégies de Communication Visuelle	1 Devoir	35h
Packaging	1 Devoir	20h
Pack Edition	1 Devoir	25h
Logiciels Graphiques : Photoshop, Illustrator, Indesign	1 Devoir	30h
<b>VOLUME GLOBAL</b>	<b>5 Devoirs</b>	<b>150h</b>

Validation : Contrôle continu uniquement. L'apprenant doit obligatoirement obtenir une moyenne égale ou supérieure à 10/20 dans chaque module.

## MODALITES D'EVALUATION

Le contrôle continu est obligatoire.

Les quiz et les devoirs ont pour but de valider la bonne acquisition des connaissances fixées en objectifs par le programme de cours. Ils sont coefficient 1.

Les projets sont des reconstitutions de scénarios professionnels, des simulations du quotidien d'un-e designer graphique. Ils permettent d'évaluer plusieurs matières en même temps et ainsi de valider l'acquisition de compétences. Les projets sont réalisés par l'apprenant en autonomie. Il s'appuiera pour la réalisation de ses projets sur l'accompagnement de son tuteur. Ils sont coefficient 9.

Le rapport professionnel et l'évaluation en entreprise sont également coefficients 9.

## PERIODE EN ENTREPRISE

Le stage doit permettre à l'apprenant de participer activement à des projets liés à la formation. Il doit dans tous les cas porter sur un besoin réel et avoir un degré d'utilité pour l'entreprise. Il permet également une mise en œuvre transversale des compétences.

**La recherche du stage est placée sous l'entière responsabilité de l'apprenant.**

La capacité de l'apprenant à trouver un stage en accord avec les attendus de la formation est un indice fort quant à sa capacité à assumer ses futures fonctions. Les missions proposées par l'entreprise devront obligatoirement être validées par le tuteur avant l'établissement de la convention de stage.

Le stage peut être remplacé par un projet tutoré avec l'accord de l'école.

## ASSIDUITE

L'assiduité est une des conditions de la réussite. En conséquence de quoi, le candidat doit se connecter régulièrement à la plateforme d'enseignement à distance, suivre la formation dans sa totalité et réaliser tous les projets et quiz.

Enfin, le candidat doit suivre le planning prévisionnel qui lui sera remis.

Les candidats sont invités à avoir un comportement correct à l'égard d'autrui et plus particulièrement de toute personne représentant ESMAC. Le diplôme valide également un attendu sur le savoir-être (comportement professionnel).

En cas de non-respect du comportement professionnel attendu, le Responsable du service pédagogique pourra sanctionner le candidat concerné par un avertissement qui sera communiqué au tuteur en entreprise.