

BACHELOR DESIGNER INDUSTRIEL



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

Table des matières

OBJECTIFS BACHELOR DESIGNER INDUSTRIEL.....	2
METIERS PREPARES	2
PREMIERE ANNEE – B1	2
Objectifs du B1	2
Prérequis	2
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 mémoire	13
PASSERELLE	14
MODALITES D’EVALUATION.....	15
PERIODE EN ENTREPRISE.....	15
ASSIDUITE	15

OBJECTIFS BACHELOR DESIGNER INDUSTRIEL

- ✓ 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 Industriel.

METIERS PREPARES

Le Bachelor Designer Industriel vous prépare aux métiers de :

- Designer / Créateur Industriel
- Concepteur de Produits Industriels
- Design Manager

Le Bachelor Designer Industriel 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, Méthodologie de fabrication, Packaging, Maquette et Prototype.
- ✓ Savoir utiliser les logiciels graphiques.

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 évaluations
Bloc1 : Acquérir une culture générale artistique – 195h	Histoire de l'art - De la préhistoire au Moyen Age - Du XV au XVIII siècle	60h	2 quiz	
	Histoire du Design	60h	1 quiz	
	Approche du Design	35h	1 devoir	
	Anglais	40h	Tests d'entraînement	
Bloc 2 : Savoir utiliser l'iconographie et la sémantique – 35h	Analyse de l'image - Rapport de l'homme à l'image - Sémiologie	35h	1 quiz	
Bloc 3 : Utiliser les techniques de créations graphiques - 118h	Les fondamentaux du dessin	55h	Projet 1 : Analyser des objets	8h
	Atelier couleur	55h		
Bloc 4 : Utiliser les techniques de créations numériques - 155h	Exploitation des logiciels graphiques : - Photoshop - Illustrator - Indesign	70h	Projet 2 : Repenser un objet du quotidien	20h
	Méthodologie de la fabrication	25h		
	Exploitation des logiciels de modélisation : - Blender - Solidworks - 3ds Max	40h		
Bloc 5 : Etendre son champ d'action – 55h	Packaging	10h	Projet 3 : Créer le packaging d'un objet du quotidien	25h
	Maquette et prototype	10h	Projet 4 : Créer la maquette du packaging	10h
Volume global		495h	4 quiz + 1 devoir + 4 projets	63h

Total : 558 heures

Contenu détaillé du B1

	Contenu	Compétences à acquérir
BLOC 1 – 195h	<p>Histoire de l'art</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'histoire de l'art aborde les théories et les critiques d'art, la réception des œuvres, le patrimoine, la muséologie... - 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. <p>Histoire du Design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Histoire du design à travers les époques marquantes de notre histoire <p>Approche du design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Définitions et Statut du designer : indépendant, au sein d'une agence, intégré dans un département - Les étapes d'un projet : concevoir, développer, fabriquer - Les outils du designer : les mots, le dessin, la maquette et le prototype, la modélisation informatique 3D, le plan technique, internet <p>Anglais</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textes, vidéos et exercices sur des sujets tels que, l'art, la mode, le sport, le cinéma et la musique 	<p><i>Distinguer le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques</i></p> <p><i>Acquérir des connaissances sur l'évolution du Design à travers les époques</i></p> <p><i>Saisir les facteurs liés à un processus de création</i> <i>Utiliser un vocabulaire technique approprié</i></p> <p><i>Communiquer en anglais sur des thématiques diverses</i></p>
BLOC 2 – 35h	<p>Analyse de l'image</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rapport de l'homme à l'image : logosphère, graphosphère et vidéosphère - Sémiologie : Saussure, Peirce, Sémiologie et communication, code rhétorique et figures de style 	<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> <i>Analyser son statut discursif: dans l'espace de la communication, dans le temps du récit</i></p>
BLOC 3 – 130h	<p>Les fondamentaux en dessin</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les différentes techniques : dessin, écriture, peinture, sculpture, gravure, images, techniques de création, démarches contemporaines - La composition : format, organisation, plans, points de vue, sens, cadrage, lecture d'image, poids visuel des formes et mouvements - La perspective : termes techniques, approche de quelques perspectives <p>Atelier couleur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Symbolisme des couleurs et techniques 	<p><i>Transférer un savoir théorique sur des œuvres pratiques</i> <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 4 – 130h	<p>Exploitation des logiciels graphiques Photoshop, Illustrator, Indesign</p> <p>Méthodologie de la fabrication</p> <ul style="list-style-type: none"> - De la matière aux matériaux - De la pièce au produit final 	<p><i>Introduire l'édition graphique en PAO</i> <i>Maîtriser les bases de Photoshop, Illustrator et Indesign</i></p> <p><i>Comprendre le cycle de vie d'un produit</i></p>
BLOC 5- 110h	<p>Packaging</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concepts and process : objectives and design, fundamental concepts of packaging design, design process, packaging design and sustainability, packaging design examples - Correct design packages : Larissa Thut, Waterproof cushioned paper envelope, Jewel packaging, Square Food Can, Origami, paper folding <p>Maquette et prototype</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire une maquette en 3D d'un objet afin de pré visualiser un résultat par rapport à un projet initial 	<p><i>Concevoir des emballages</i> <i>Améliorer les produits d'emballages existants en les optimisant</i> <i>Faire interagir le graphisme, l'image, le texte, pour créer une signalétique identifiable pour le client</i></p> <p><i>Maîtriser les différentes étapes de la fabrication d'une maquette</i></p>

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

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 Identité et Design de l'Objet, Méthodologie de la conception, Matériaux et Ergonomie.

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 évaluations
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 – 110h	Exploitation des logiciels : Blender, Indesign, Solidworks, 3ds Max	60h	Projet 1 : Créer une pièce mécanique	10h
	Méthodologie de la conception	20h	Projet 2 : Transformer un objet du quotidien en objet connecté	20h
Bloc 3 : Gérer un projet de designer industriel – 130h	Ergonomie	30h	Projet 3 : Imaginer un mobilier urbain	30h
	Matériaux	10h		
	Design de Produit	30h	Projet 4 : Imaginer un jouet pour bébé (0 à 3ans)	30h
Stage facultatif		6 semaines minimum 8 semaines souhaitées	Évaluation en entreprise	
Volume global Hors stage		315h	3 quiz + 1 devoir + 4 projets	90h

Total : 405 heures

Contenu détaillé du B2

	Contenu	Compétences à acquérir
BLOC 1 - 165H	<p>Histoire de l'art - 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...</p> <p>Analyse de l'image - Rhétorique de l'image : Barthes, message linguistique, iconique et littéral, fonction d'ancrage et de relais, connotation et dénotation - Signe iconique et signe plastique : les signes graphiques, le groupe μ, signes iconiques, signes plastiques spécifiques et non spécifiques, grille d'analyse</p> <p>Actualité culturelle - 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</p> <p>Anglais - Textes, vidéos et exercices sur des sujets tels que, l'art, la mode, le sport, le cinéma et la musique</p>	<p><i>Distinguer le contexte social, culturel et historique d'une période et d'une pratique artistiques</i> <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> <i>Étudier des écrits d'artistes, de designer et des écrits sur l'art en général et sur le design</i> <i>Mettre en œuvre la confrontation et le débat d'idées</i></p> <p><i>Communiquer en anglais sur des thématiques diverses</i></p>
BLOC 2 – 200h	<p>Exploitation des logiciels - Mise en application à travers un projet répondant à un cahier des charges et en lien avec le domaine d'application</p> <p>Méthodologie de la conception - Étude de faisabilité: analyse du besoin, étude de l'existant, cahier des charges, brainstorming, démarche et réponse créative - Phase de développement : maquettage, rédaction de plans, prototypage, étude des coûts, bilan de développement</p>	<p><i>Acquérir le savoir-faire technique et artistique pour la réalisation de projets dans une démarche transversale</i></p> <p><i>Encadrer la recherche créative des produits</i> <i>Détailler les étapes pour éviter les erreurs de conception tout en préservant l'aspect créatif du design</i></p>
BLOC 3 – 185h	<p>Ergonomie et matériaux - Définition - Anatomie de la main - Etude de cas et méthodologie - Revue des différents matériaux existants</p> <p>Design de produit - Les objets : des marqueurs de cultures et de civilisations - Sémiologie et design - Histoire des objets</p>	<p><i>Intégrer les caractéristiques de l'utilisateur pour concevoir des produits adaptés</i> <i>Faire interagir les performances humaines et techniques</i> <i>Créer des produits efficaces et faciles dans leur fonctionnement.</i> <i>Appréhender les différents matériaux</i></p> <p><i>Constituer un dossier de recherche sur un objet de design et en imaginer un prototype.</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

- ✓ Progresser en Design Industriel.
- ✓ 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 évaluations
Bloc 1 : Confirmer sa culture générale – 130h	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	
	Analyse de l'image : l'image au service de la société	30h	1 devoir	
Bloc 2 : Maîtriser les techniques de création – 90h	Exploitation des logiciels : Solidworks, 3ds Max, Inventor	60h	Projet 1 : Concevoir une voiture design	30h
Bloc 3 : Maîtriser la gestion de projet – 120h	Marketing	40h	Projet 2 : Etudier le marché de la domotique puis imaginer et concevoir un appareil domotique	50h
	Gestion de projet	20h		
	Etude de marché	10h		
Bloc 4 : Savoir se rendre visible et mettre en valeur ses créations – 55h	Wordpress	15h	Projet 3 : Réaliser un site web avec ses créations	40h
Bloc 5 : Mettre en pratique ses connaissances théoriques – 46h	Méthodologie du rapport professionnel	30min	Rapport professionnel	45h
Stage obligatoire		8 semaines minimum 10 conseillées	Évaluation en entreprise	
Volume global Hors stage		275h	2 quiz +2 devoirs + 3 projets + 1 mémoire + 1 stage	165h

Total : 440 heures

Contenu détaillé du B3

	Contenu	Compétences à acquérir
BLOC 1 - 130h	<p>Histoire de l'art - 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</p> <p>Actualité culturelle - 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</p> <p>Anglais appliqué à la culture - Textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités</p> <p>Analyse de l'image - L'image au service de la société : les faits sociaux et leur fonction symbolique, la publicité sociale : complexité et enjeux</p>	<p><i>Appréhender la problématique de l'art à travers l'étude des rapports reliant les commanditaires, les institutions, les créateurs et les publics</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>Maîtriser le niveau B1 du cadre européen de référence et le lexique du monde de l'art</i></p> <p><i>Appréhender le concept de fait social Comprendre les enjeux de la publicité sociale Mettre l'image au service d'une cause</i></p>
BLOC 2 - 135h	<p>Exploitation des logiciels de conception : - Solidworks - 3ds Max - Inventor</p>	<p><i>Acquérir le savoir-faire technique et artistique pour la réalisation de projets dans une démarche transversale</i></p>
BLOC 3 – 110h	<p>Marketing - 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, ...</p> <p>Gestion de projet - Organisation d'un projet - Outils de gestion de projet</p> <p>Réaliser une étude de marché - Etape dans la réalisation de votre étude de marché</p>	<p><i>Acquérir les notions de base des études marketing Savoir utiliser le type d'étude approprié Savoir exploiter et évaluer les résultats Analyser l'entreprise, son marché et son évolution</i></p> <p><i>Maîtriser les processus de gestion de projet</i></p> <p><i>Préparer un projet d'étude de marché Réaliser une étude de marché Communiquer les résultats de votre étude de marché</i></p>
BLOC 4 - 65h	<p>Wordpress - Conception de son propre site WEB</p>	<p><i>Définir et concevoir un site Internet personnel</i></p>

Modalités d'obtention du B3

- ✓ Avoir rendu l'ensemble des travaux
- ✓ Avoir obtenu des notes aux projets **supérieures ou égales à 10 (livrable écrit + soutenance)**
- ✓ 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 mémoire (dossier écrit et soutenance) **supérieure ou égale à 10**
- ✓ **Avoir effectué un stage de 280h**, soit 8 semaines minimum ou un projet. Le stage en entreprise peut être remplacé par un projet personnel qui donnera lieu à un dossier écrit et une soutenance.
- ✓ 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	
1 ou 2 modules d'enseignement professionnel au choix parmi :	
Design Graphique :	Typographie, Stratégies de communication visuelle, Packaging, Pack Edition.
Arts Visuels :	Gravure et impression, Installation 3D, Analyse des œuvres, Critique d'Art et Historiographie, Techniques de l'exposition, Mathématiques et Sciences appliquées.
Photographie :	Prise de vue, Postproduction, Culture photo et visuelle, Composition et traitements créatifs, Sensitométrie électronique de la photographie, Equipements photo et informatiques, Obligations juridiques.
Médiation culturelle :	Environnement culturel, Stratégies de communication, Anglais appliqué à la culture, Introduction à l'événementiel, Exposition et muséographie, Les métiers de la médiation culturelle.
Marché de l'art :	Musée et autres lieux, Analyse d'œuvres, Critique d'art, Historiographie, Exposition et muséographie, Marché de l'art.
Design d'Intérieur :	Décoration d'intérieur, Light & Lighting, Notion d'architecture, Installation 3D, Design de Mobilier.

Méthodologie du mémoire

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 mémoire :

- 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

Déroulement de la soutenance :

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

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

A la suite immédiate et pendant 10 minutes, un enseignant et un professionnel du monde de l'entreprise vous interroge 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 des Arts :

L'élève doit suivre une formation Passerelle.

Objectifs de la Passerelle :

- ✓ Acquérir les prérequis nécessaires pour intégrer la 3ème année du Bachelor Designer Graphique.

Prérequis :

- Être titulaire d'un BAC +2.

ou

- Avoir validé 120 crédits ECTS.

Modules	Evaluations	Durée théorique
Matériaux et méthodologie de fabrication	0	50h
Maquette et prototype	1 Devoir	20h
Pack Edition	1 Devoir	25h
Eco Design	1 Devoir	25h
Logiciels Graphiques : Photoshop, Illustrator, Indesign	1 Devoir	30h
VOLUME GLOBAL	4 Devoirs	150h

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. Chaque année est évaluée par :

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 industriel. 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 mémoire 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. L'apprenant qui ne réalise pas la durée minimale de stage (8 semaines consécutives ou non) ne peut valider le diplôme.

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.

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 éventuellement 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.