

**MASTÈRE PROFESSIONNEL
MANAGEMENT DESIGN
SPÉCIALISATION DESIGNER
GRAPHIQUE**



International
Network for
Standardization of
Higher Education
Degrees

INSHED

Le Mastère Professionnel Design – Spécialisation Designer Graphique est délivré par l'INSHED, International Network for Standardisation of Higher Degrees.

Sous contrôle pédagogique du Ministère de l'Éducation Nationale, conformément à l'article L. 444-3 du Code de l'Éducation.

Enregistré sous le n°93131308813 auprès du préfet de région PACA

Table des matières

OBJECTIFS DU MASTERE PROFESSIONNEL DESIGN SPECIALISATION DESIGNER GRAPHIQUE.....	2
METIERS PREPARES	2
CONDITIONS GENERALES D'ADMISSION	2
PROGRAMME DU MASTERE	3
Objectifs	3
Programme	3
Contenu détaillé	5
PROGRAMME DE LA PASSERELLE	7
MODALITES D'EVALUATION.....	8
MODALITES D'OBTENTION DU DIPLOME.....	8
PERIODE EN ENTREPRISE.....	8
ASSIDUITE	9

OBJECTIFS DU MASTÈRE PROFESSIONNEL DESIGN – SPÉCIALISATION DESIGNER GRAPHIQUE

- ✓ Appliquer les techniques du Design dans une dimension transdisciplinaire.
- ✓ Développer une culture du Design graphique.
- ✓ Planifier et réaliser toutes les étapes d'un projet.
- ✓ Acquérir une lecture transversale des projets.

MÉTIERS PRÉPARÉS

Le Mastère Professionnel Management Design Spécialisation Designer Graphique vous prépare aux métiers de :

- Designer graphique
- Webdesigner
- Chef de projet
- Directeur d'agence

Le Mastère Professionnel Management Design fait partie des formations diplômantes délivrées par l'INSHED. L'ensemble des cursus proposés par l'INSHED sont sanctionnés par des crédits ECTS à la fin de chaque 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.

CONDITIONS GÉNÉRALES D'ADMISSION

Pour entrer en Mastère Professionnel Management Design Spécialisation Designer Graphique, il faut :

- Être titulaire d'un BAC +3 dans le Design Graphique
- Être titulaire d'un BAC +3 ou 180 crédits ECTS dans un autre domaine et suivre la Passerelle.

ou :

- Avoir une expérience significative dans le domaine.

MASTÈRE Professionnel Management Design spécialisation Designer Graphique

Objectifs

- Anticiper les différentes étapes d'un projet design.
- Evaluer les réalités économiques et les enjeux du projet.
- Organiser un projet dans sa globalité.

Programme

Blocs	Matières	Durée théorique	Crédits ECTS
Maîtriser les différentes techniques de création design Bloc 1 – 100h	Le design, une approche globale	10h	15
	Projets de création design	10h	
	Innovation et créativité	10h	
	Expression plastique et graphique	25h	
	Initiation au Design Thinking	15h	
	Projet 1 : Concevoir les outils de communication qui vont accompagner la politique culturelle et artistique d'un centre d'art	30h	
S'exprimer en anglais sur les points techniques relatifs à un projet artistique ou culturel Bloc 2 – 85h	English for Art and Culture	35h	15
	Anglais appliqué à la culture	45h	
	Projet 2 : Etude de cas en anglais	5h	
Acquérir les compétences transversales d'un manager Bloc 3 – 215h	Marketing	40h	20
	Management	90h	
	Gestion de Projets	40h	

	Projet 3 : Réaliser un projet de management en gestion de projet	45h	
Concevoir et développer des projets de Designer graphique Bloc 4 – 240h	Cultures visuelles et techniques	40h	25
	Méthodes et outils techniques	73h	
	Gestion de la marque	67h	
	Projet 4 : Créer et gérer une marque en communication classique et de crise	60h	
Maîtriser les outils de conception du web Bloc 5 – 80h	Exploiter le logiciel Photoshop	7h	15
	Exploiter Pinterest	2h	
	Exploiter WordPress 5	15h	
	Référencer un site web	10h	
	Réaliser la maquette d'une application	6h	
	Projet 5 : Créer son site web avec WordPress	40h	
Construire son projet professionnel Bloc 6 – 90h	Projet personnel	45h	15
	Mémoire (basé sur le stage ou l'expérience professionnelle)	45h	
	Stage de 12 semaines minimum		15
TOTAL GLOBAL (hors stage)		810h	120 ECTS

Contenu détaillé

	Contenu	Compétences à acquérir
BLOC 1	<p>Le design, une approche globale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trois métiers, trois origines - Rassemblement des spécialités dans le design global <p>Projets de création design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Différencier les Arts plastiques et les Arts appliqués - Les études d'arts appliqués - Les termes à connaître <p>Innovation et créativité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Définition des termes - Les avantages compétitifs pour une entreprise - Rôle du management design - Fonctions du designer manager <p>Expression plastique et graphique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les techniques : fusain, mine de plomb, sanguine, médium divers... - Les composantes du dessin : support, outils, cadrage, couleur, noir et blanc, contrastes... - Approfondissement des bases pratiques du dessin de la lettre, interaction forme et sens - Mise en page et ergonomie - Prise en considération du client et du consommateur dans le processus de conception, de mise en forme et d'interprétation des messages <p>Initiation au Design Thinking</p> <ul style="list-style-type: none"> - Développer sa créativité - Apprendre à travailler et penser en mode agile - Mener des projets de façon innovante 	<p><i>Affirmer ses connaissances relatives aux nouvelles formes de design</i></p> <p><i>Différencier les arts plastiques et les arts appliqués tout en intégrant le vocabulaire technique</i></p> <p><i>Comprendre l'objectif du management design dans les processus d'innovation et de créativité</i></p> <p><i>Améliorer et entretenir sa formation plastique pour réaliser des productions fortes et personnelles</i></p> <p><i>Poser les lignes d'un visage, d'un corps, d'un objet...</i></p> <p><i>Maîtriser l'expression graphique et la mise en page de documents divers</i></p> <p><i>Etre en capacité d'appliquer la stratégie design thinking pour répondre aux besoins des individus et innover dans ses projets professionnels</i></p>
BLOC 2	<p>English for Art and Culture</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textes, vidéos, exercices sur des sujets spécifiques au monde de l'art et de la culture <p>Anglais appliqué à la culture</p> <ul style="list-style-type: none"> - Textes ou vidéos en langue anglaise portant sur des artistes contemporains de tous horizons et de toutes nationalités 	<p><i>Communiquer en anglais sur le thème de l'art et la culture</i></p> <p><i>Maîtriser le niveau B1 du cadre européen de référence et le lexique du monde de l'art</i></p>
BLOC 3	<p>Marketing</p> <ul style="list-style-type: none"> - La stratégie marketing - Les stratégies des marques <p>Management</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travailler efficacement avec son équipe - Accompagner la performance de chacun de ses collaborateurs - Contribuer à l'atteinte des objectifs de l'entreprise 	<p><i>Concevoir des objectifs marketing</i></p> <p><i>Piloter un plan marketing</i></p> <p><i>Organiser le travail, fixer des objectifs et communiquer efficacement avec son équipe</i></p>

	<p>Gestion de Projets</p> <ul style="list-style-type: none"> - Définition du projet - Elaboration d'un budget - Planification du projet - Suivi et contrôle du projet 	<p><i>Piloter un projet et avoir la meilleure visibilité de l'avancement et de ses points critiques</i></p>
BLOC 4	<p>Cultures visuelles et techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rhétorique, forme et analyse critique de la publicité - Stratégie de la communication - Fondamentaux du design graphique - Elaboration et application d'une charte graphique <p>Méthodes et outils techniques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation et partenaires - Cahier des charges et aspects juridiques - Coordination éditoriale et chaîne graphique - Fondamentaux de la photographie - Techniques du storytelling - La démarche UX Design en théorie et en pratique <p>Gestion de la marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Branding - Communication audiovisuelle de la marque - Animation des réseaux sociaux - Communication en situation de crise 	<p><i>Acquérir les connaissances théoriques fondamentales du designer graphique</i></p> <p><i>Acquérir les connaissances techniques et pratiques fondamentales du designer graphique</i></p> <p><i>Maîtriser et optimiser la communication 360° de sa marque</i></p>
BLOC 5	<p>Exploiter le logiciel Photoshop</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prise en main de l'outil - Des bases du traitement de l'image à la mise en page en passant par la retouche photo <p>Exploiter Pinterest</p> <ul style="list-style-type: none"> - Travailler avec Pinterest - Optimiser sa performance sur Pinterest <p>Exploiter WordPress 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prise en main de l'outil - Création de sites web avec WordPress 5 <p>Référencer un site web :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Maîtrise du référencement naturel (SEO) pour acquérir du trafic depuis les résultats « gratuits » des moteurs de recherche <p>Réaliser la maquette d'une application</p> <ul style="list-style-type: none"> - Créer sa maquette web ou mobile avec Adobe - Expérience Design (Adobe XD) - Rendre sa maquette interactive 	<p><i>Retoucher des photos, créer des graphiques</i></p> <p><i>Acquérir les bonnes méthodes pour créer du contenu riche sur Pinterest</i> <i>Analyser les statistiques du compte</i></p> <p><i>Concevoir un site web avec WordPress 5</i> <i>Intégrez la notion de responsive design à vos projets</i></p> <p><i>Intégrer le référencement Web dans la stratégie marketing</i> <i>Optimiser son site en respectant les bonnes pratiques SEO</i></p> <p><i>Concevoir la maquette graphique interactive d'une application mobile et appliquer les bonnes pratiques en matière d'expérience utilisateur.</i></p>

PROGRAMME DE LA PASSERELLE

Pour les apprenants n'étant pas titulaires d'un BAC +3 dans le domaine du Projet en Design :

L'apprenant doit suivre une Passerelle pour intégrer le Mastère Professionnel.

Objectifs de la Passerelle :

- Acquérir les prérequis nécessaires pour intégrer le Mastère Professionnel Management Design Spécialisation Designer Graphique.
- Enrichir et approfondir ses connaissances de façon transdisciplinaire.

Pour entrer en Passerelle :

- ✓ Être titulaire d'un BAC +3.

ou :

- ✓ Avoir une expérience significative dans le domaine.

Programme de la Passerelle :

	Matières	Evaluations	Durée théorique
ENSEIGNEMENT TECHNIQUE	Fondamentaux du dessin et de l'image	1 QCM et 1 Devoir	50h
	Histoire et approche du Design	1 Devoir	25h
	Le métier de Designer : approche juridique	1 Devoir	20h
	Approches de la gestion de projet Design	2 QCM et 1 Devoir	35h
	Exploitation des outils du Designer	1 Devoir	20h
VOLUME GLOBAL		4 Devoirs + 1 QCM	150h

Options : Aucune.

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le contrôle continu est obligatoire.

Chaque bloc est évalué par :

BLOC 1		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Projet 1	Concevoir les outils de communication qui vont accompagner la politique culturelle et artistique d'un centre d'art	CONTROLE CONTINU	COEF1
BLOC 2		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Projet 2	Etude de cas en anglais	CONTROLE CONTINU	COEF1
BLOC 3		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Projet 3	Réaliser un projet de management en gestion de projet	CONTROLE CONTINU	COEF1
BLOC 4		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Projet 4	Créer et gérer une marque en communication classique et de crise	CONTROLE CONTINU	COEF1
BLOC 5		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Projet 5	Créer son site web avec WordPress	CONTROLE CONTINU	COEF1
BLOC 6		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Projet 6	Réaliser un projet personnel	CONTROLE CONTINU	COEF1
BLOC 6		Note projet supérieure ou égale à 10/20	
Projet 7	Réaliser un stage en entreprise ou un projet tutoré	CONTROLE CONTINU	COEF1

ATTENTION!

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

Les projets sont des reconstitutions de scénarios professionnels, des simulations du quotidien d'un·e Manager Designer Graphique. Ils permettent d'évaluer plusieurs matières en même temps et ainsi de valider l'acquisition de compétences.

MODALITÉS D'OBTENTION DU DIPLOME

L'obtention du Mastère Professionnel Management Design spécialisation Designer Graphique est soumise à l'ensemble des conditions suivantes :

- ✓ Avoir rendu l'ensemble des travaux

- ✓ Avoir obtenu des notes aux devoirs **supérieures ou égales à 10**
- ✓ Avoir obtenu des notes aux projets **supérieures ou égales à 10 (livrables écrit + soutenance)**
- ✓ Avoir obtenu une note au projet personnel (dossier écrit et soutenance) **supérieure ou égale à 10**
- ✓ Avoir obtenu une note au mémoire (dossier écrit et soutenance) **supérieure ou égale à 10**
- ✓ Avoir **effectué un stage de 420h**, soit 12 semaines minimum pendant l'année de formation.
- ✓ Si Passerelle, avoir obtenu des notes aux devoirs / quiz **supérieures ou égales à 10**

PÉRIODE 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 (12 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.

A l'issu du stage, une fiche d'évaluation sera adressée au tuteur en entreprise (*cf. en annexe INEAD ESMAC - Evaluation entreprise*).

ASSIDUITÉ

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.

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.

Annexe : Évaluation entreprise

APTITUDES GENERALES

Validé - En cours d'acquisition - Non acquise

Aptitude à mener à bien une mission	
Aptitude à gérer son temps	
Aptitude à intégrer les contraintes	
Notion de hiérarchie	
Notion d'objectif individuel et collectif	
Compréhension des sources de conflits potentiels	
Critères de management d'un groupe de travail	
Aptitude au contact téléphonique	
Aptitude au relationnel face à face	

1. EVALUATION DU COMPORTEMENT PROFESSIONNEL « SAVOIR-ETRE »

4 : Très bon - 3 : Satisfaisant - 2 : Moyen - 1 : Passable - 0 : Insuffisant	Points
Conscience professionnelle	
Dynamisme	
Sociabilité	
Esprit positif	
Ponctualité / Assiduité	
Maturité	
Ténacité	
Réactivité	
Adaptabilité à la culture d'entreprise	
Intérêt porté à l'entreprise	

NOTE SUR 40 :

SOIT SUR 20 :

2. EVALUATION DES APTITUDES PROFESSIONNELLES « SAVOIR-FAIRE »

4 : Très bon - 3 : Satisfaisant - 2 : Moyen - 1 : Passable - 0 : Insuffisant	Points
Atteinte des objectifs	
Méthodes d'organisation	
Utilisation des procédures internes	
Capacité à travailler en équipe	
Prise d'initiatives	
Rigueur	
Sens des responsabilités	
Capacité de prise de recul	
Maîtrise de l'écrit	
Expression orale	

NOTE SUR 40 :

SOIT SUR 20 :

NOTE FINALE SUR 20 :