



Licence professionnelle mention Métiers du design, parcours design graphique, éditorial et multimédia

Présentation

Objectifs

Elle a pour but l'acquisition d'une maîtrise des méthodologies du projet et des technologies numériques qui prennent en compte les évolutions actuelles. Elle allie un apprentissage des outils numériques à une formation graphique, plastique et théorique permettant à l'étudiant de cerner les enjeux du design graphique et de développer des compétences singulières dans ce domaine.

À l'apprentissage de la création s'articule l'acquisition d'une culture « métier » dans ses différentes dimensions - créative, technique, juridique et économique - pour parvenir à une juste appréciation d'une commande, de ses différentes données et contraintes en vue d'une gestion du projet adéquate, d'une organisation pertinente et d'une résolution appropriée.

Compétences

- > Savoir maîtriser le développement conceptuel, artistique et méthodologique de projets permettant de conduire un projet personnel et professionnel dans les domaines du média imprimé ou de l'édition multimédia.
- > Développer une polyvalence technique pour savoir s'adapter à différents types de projets.
- > Savoir interroger et renouveler sa propre pratique.
- > Savoir analyser une demande et savoir tenir compte de ses contraintes techniques et économiques.
- > Connaître la création graphique et contemporaine permettant de se situer dans l'évolution de ce domaine.

Organisation de la formation

La formation s'articule selon quatre modalités :

> **Des enseignements hebdomadaires** : des formations techniques aux logiciels ; des ateliers de création en pratiques plastiques, design graphique et typographie ; des approches historiques et théoriques du graphisme, de l'art numérique et des arts visuels contemporains ;

un cours de pratique de l'anglais ; des interventions concernant les approches juridiques et le fonctionnement de l'entreprise.

> **Des ateliers sur des périodes condensées** : « workshops », encadrés par des professionnels : deux workshops de conception (six jours séparés par une période de quatre jours), deux workshops techniques (quatre jours), un workshop création plastique et graphique (quatre jours).

> **Un projet personnel suivi par deux tuteurs** (un enseignant et un professionnel) : un atelier d'encadrement de projet sur chacun des sites de la formation, répartition entre les projets « papier » et les projets « écran » ou mixtes.

> **Une période de stage en entreprise** : un stage de 12 semaines ou deux stages totalisant les 12 semaines.

Admission

Public cible

Cette formation s'adresse à des publics diversifiés :

- Étudiants de formations universitaires en Arts plastiques ou Arts appliqués, ayant obtenu toutes les UE de licence 1 et 2.
- Étudiants des Écoles d'Arts à Bac +2 ou plus (titulaires du DNA, ou de l'ancien CEAP..).
- Titulaires de BTS communication visuelle ou de BTS design graphique.
- Titulaires du DMA Édition.

Plus exceptionnellement :

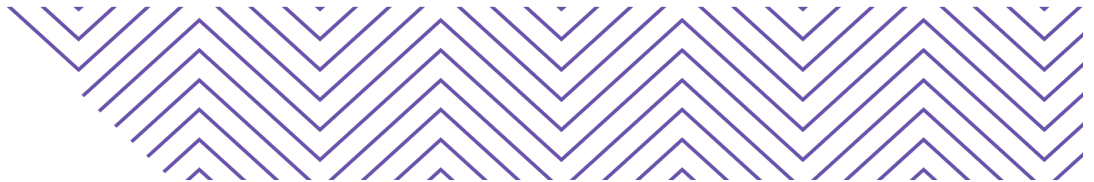
- Titulaires de BTS DCEV ou de DUT industries graphiques, design...
- Stagiaires de la formation continue.

Formation continue :

- Demandeurs d'emploi ou en transition professionnelle
- Salariés du secteur privé ou public
- Personnes en reconversion professionnelle.

Modalités d'accès :

- Reprise d'études
- Contrat ou période de professionnalisation (formation en alternance)
- Dispositifs de validation (VAE, VES, VAPP)
- Modularisation : parcours à la carte



Et après ?

Débouchés professionnels

Cette formation, de troisième année de licence, vise une insertion professionnelle en tant que **graphiste, designer graphique, maquettiste** ou **infographiste, webdesigner** dans le secteur de l'imprimé et du multimédia, en particulier appliqué au champ culturel.

[Suivi des diplômés](#)

95% d'insertion professionnelle

Les + de la formation

Stage

- > **Stage:** Obligatoire (12 semaines)

La formation inclut une période de **stage obligatoire d'au minimum 12 semaines**. Il sera possible d'effectuer ce stage entre février et mai, mais aussi de reprendre une période de stage à partir de fin juin.

L'étudiant a le choix entre un long stage dans une entreprise ou deux stages plus courts dans deux entreprises.

Le stage peut se dérouler au sein d'une agence de graphisme ou d'édition, ou d'un service graphique d'une grande entreprise (publique ou privée).

Un autre stage optionnel est également rendu possible à l'issue de la formation (période d'été).

Alternance

- > **Type de contrat:** Contrat de professionnalisation

Infos pratiques

- > **Composante :** UFR Arts, Lettres, Communication
- > **Niveau d'étude :** BAC+3
- > **Durée :** 1 an
- > **Crédits ECTS :** 60 crédits

- > **Alternance :** Oui
- > **Formation accessible en :** Formation initiale, Formation continue
- > **Lieu d'enseignement :** Rennes
- > **Campus :** Rennes, Villejean

Structures professionnelles (privées - publiques - associations)

- > Lycée Coëtlogon

Infos complémentaires

- > [Site web de la licence professionnelle](#)
- > [Suivi des diplômés](#)



Programme

Année

Semestre 5

UEF 3 - Maîtrise de l'outil informatique

7 crédits

- UEF 3 - Sem. 5 - Culture des pratiques numériques
- UEF 3 - Sem. 5 - Renforcement informatique
- UEF 3 - Sem. 5 - Les logiciels graphiques & multimédia

1 élément(s) au choix parmi 2 :

- UEF 3 - Sem. 5 - Logiciels graphiques
- UEF 3 - Sem. 5 - Technique multimédia & design d'interact°

UEF 1 - Gestion de projet graphique & multimédia (workshops)

7 crédits

- UEF 1 - Sem. 5 - Maquette édition papier & web

1 élément(s) au choix parmi 2 :

- UEF 1 - Sem. 5 - Maquette édition web
- UEF 1 - Sem. 5 - Maquette édition papier
- UEF 1 - Sem. 5 - Habillage graphique 1&2

1 élément(s) au choix parmi 2 :

- UEF 1 - Semestre 5 - Habillage graphique 1
- UEF 1 - Semestre 5 - Habillage graphique 2
- UEF 1 - Sem. 5 - Création éditoriale & multimédia

1 élément(s) au choix parmi 2 :

- UEF 1 - Sem. 5 - Création multimédia
- UEF 1 - Sem. 5 - Création éditoriale
- UEF 1 - Sem. 5 - Technique 2 interface & codage

1 élément(s) au choix parmi 2 :

- UEF 1 - Sem. 5 - Technique 2 interface
- UEF 1 - Sem. 5 - Technique 2 codage

UEF 2 - Pratiques plastiques et graphiques

8 crédits

- UEF 2 - Sem. 5 - Pratiques plastiques
- UEF 2 - Sem. 5 - Workshop design graphique
- UEF 2 - Sem. 5 - Composition typographique
- UEF 2 - Sem. 5 - Design graphique

1 élément(s) au choix parmi 2 :

- UEF 2 - Sem. 5 - Design graphique
- UEF 2 - Sem. 5 - Graphisme & Typographie
- UEF 2 - Sem. 5 - Mise à niveau pratique plastique

UEF 4 - Histoire & théories

8 crédits

- UEF 4 - Sem. 5 - Approche des arts contemporains
- UEF 4 - Sem. 5 - Contextes & pratiques de l'entreprise
- UEF4 - Sem. 5 - Histoire des arts (His. & enjeux du graphisme)
- UEF 4 - Sem. 5 - Histoire des technologies numériques
- LP Anglais Arts Plastiques niveau avancé

1 élément(s) au choix parmi 2 :

- UEP 1 - Sem. 6 - Projet tutoré : Papier
- Semestre 6 - UEP 1 - Réalisation éditoriale 1ère Période
- Semestre 6 - UEP 1 - Réalisation éditoriale 2ème Période
- Semestre 6 - UEP 1 - Mémoire édition
- UEP 1 - Sem. 6 - Projet tutoré : Ecran
- Semestre 6 - UEP 1 - Mémoire multimédia + mixte
- Semestre 6 - UEP 1 - Réalisation multimédia 2ème Période
- Semestre 6 - UEP 1 - Réalisation multimédia 1ère Période

Semestre 6 - UEP 2 - Stage

10 crédits

- Semestre 6 - UEP 2 - Stage

Semestre 6

Semestre 6 - UEP 1 - Projet personnel

20 crédits

- UEP 1 - Sem. 6 - Projet tutoré