



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

Présentation

Objectifs

Elle vise une insertion professionnelle en tant que graphiste, designer graphique, maquettiste ou infographiste, webdesigner dans le secteur de l'imprimé et du multimédia, appliquée plus particulièrement au champ culturel.

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·e 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 visées

- 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 passée et contemporaine permettant de se situer dans l'évolution de ce domaine.

Organisation de la formation

Les enseignements se déroulent sur deux sites : les studios de création graphique du Pôle Numérique Rennes Villejean (Université Rennes 2) et les ateliers industries graphiques du Lycée

professionnel Coëtlogon. 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 et des arts visuels contemporains ; un cours de pratique de l'anglais ; des interventions sur les droits et statuts du graphiste et sur la commande graphique.
- > Des ateliers au choix sur des périodes condensées : « workshops », encadrés par des professionnels : un workshop d'intégration en début d'année (3 jours), deux workshops de design éditorial (2 x 3 jours), deux workshops de création graphique ou multimédia (2 x 3 jours), deux workshops techniques (4 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

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

Alternance

En résumé

Crédits ECTS : 60 crédits

Durée : 1 an

Niveau d'étude visé : BAC+3

Modalité d'enseignement

- * Formation initiale
- * Formation continue

Nature de la formation : Diplôme national de l'Ens Sup.

Langue(s) d'enseignement : Français

Stage : Obligatoire (12 semaines)

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 appliquée au champ culturel.

95% d'insertion professionnelle

Les + de la formation ?

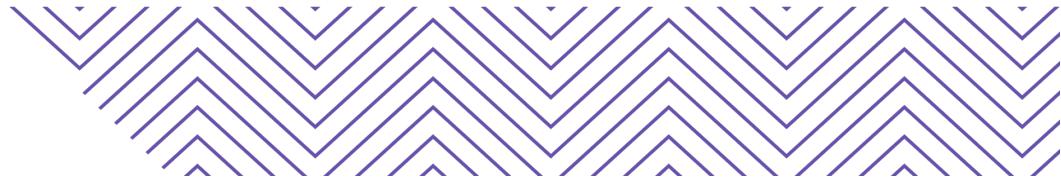
Stage

- > 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).

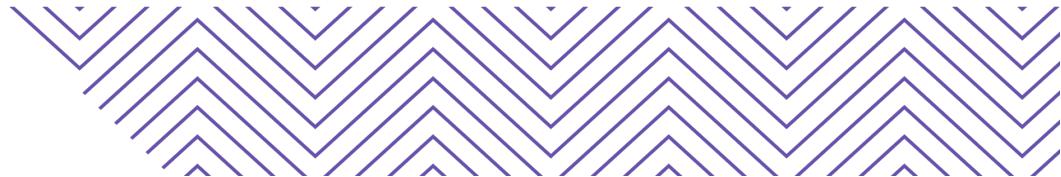


Programme

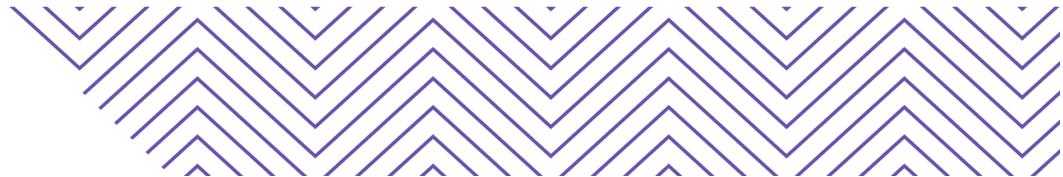
Année Licence Professionnelle Métiers du Design, parcours design graphique, éditorial & multimédia

Semestre 5

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
BLOC 1 - Gérer un projet de design	Bloc de compétence (Deust + LP + Master)				8 crédits
Workshop 1 Dessins de caractères	Enseignement par Bloc de Compétence		21h		
Workshop 2 Design éditorial	Enseignement par Bloc de Compétence		46h		
Workshop 3 Création éditoriale	Enseignement par Bloc de Compétence		46h		
Workshop 4 Ecran - Motion design	Enseignement par Bloc de Compétence		26h		
BLOC 2 - Maîtriser des moy. de créat* graphique & supports	Bloc de compétence (Deust + LP + Master)				7 crédits
Pratiques plastiques & graphiques	Enseignement fondamental				5 crédits
Pratiques plastiques	Enseignement par Bloc de Compétence	24h			2 crédits
Design graphique	Enseignement par Bloc de Compétence	33h			2 crédits
Mise à niveau pratique plastique (renforcement)	Enseignement par Bloc de Compétence	12h			
Design éditorial	Enseignement par Bloc de Compétence	16h			
Composition typographique	Enseignement par Bloc de Compétence	16h			



BLOC 3 - Maîtriser les outils informatiques de la créat* graphique		Bloc de compétence (Deust + LP + Master)	8 crédits
Logiciels graphiques & multimédia	Enseignement fondamental	36h	5 crédits
Chaîne graphique	Enseignement par Bloc de Compétence	36h	
Web design, code et programmation	Enseignement par Bloc de Compétence	30h	3 crédits
Publication web	Enseignement par Bloc de Compétence	12h	
Renforcement informatique	Enseignement par Bloc de Compétence		
BLOC 4 - Connaitre les champs du graphisme & de la créat*		Bloc de compétence (Deust + LP + Master)	3 crédits
Approches théoriques du design graphique	Enseignement 20h par Bloc de Compétence		
Approches des arts contemporains	Enseignement 20h par Bloc de Compétence		
Regards sur la création contemporaine 6	Enseignement 16h fondamental		1 crédits
BLOC 5 - Comprendre l'approche stratégique & juridique du design graphique		Bloc de compétence (Deust + LP + Master)	1 crédits
Droits & statuts du graphiste	Enseignement 12h par Bloc de Compétence		
La commande de design graphique : acteur-rices & enjeux	Enseignement 8h par Bloc de Compétence		
BLOC L - Langue		Bloc de compétence (Deust + LP + Master)	3 crédits
Anglais	Enseignement de langue - Continuation	24h	



Semestre 6

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
BLOC 1 Pro - Concevoir un projet de design (projet tutoré)	Bloc de compétence (Deust + LP + Master)				20 crédits
Conception éditoriale ou multimédia	Enseignement par Bloc de Compétence		50h		
Recherche documentaire	Enseignement par Bloc de Compétence		28h		
Réalisation éditoriale ou multimédia	Enseignement par Bloc de Compétence		50h		
BLOC 2 Pro - Agir en respons. au sein d'une org° prof. (Stage)	Bloc de compétence (Deust + LP + Master)				10 crédits
Suivi de stage + Rapport	UE Stage		24h		