



# Licence professionnelle mention 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, appliqué 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.

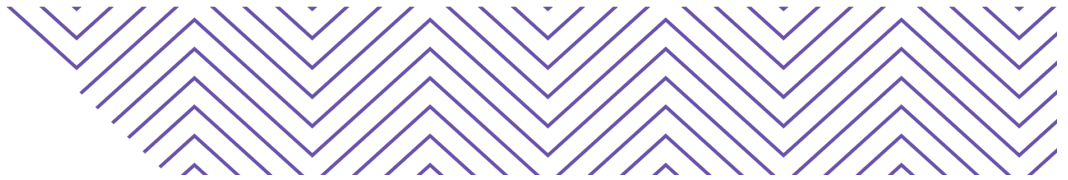
## Admission

### 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

## 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.

**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

---

En résumé

Crédits ECTS : 60 crédits

Durée : 1 an

Niveau d'étude visé : BAC+3

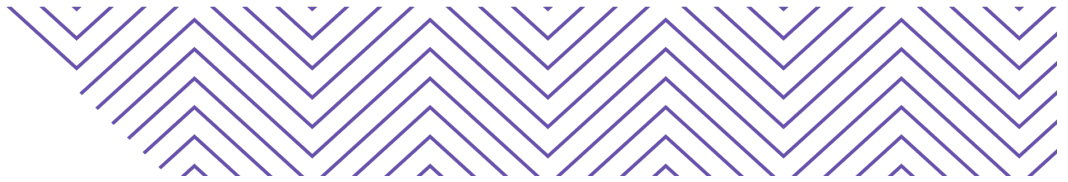
Modalité d'enseignement

- \* Formation initiale
- \* Formation continue

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

Langue(s) d'enseignement : Français

Stage : Obligatoire (12 semaines)



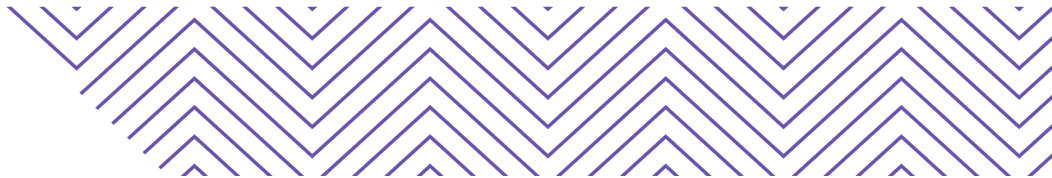
# Programme

## Programme

Année

Semestre 5

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
BLOC 1 - Gérer un projet de design	BLC				8 crédits
Workshop 1	ENPA				2 crédits
Workshop 1 Dessins de caractères	ENBC				
Workshop 1 Animation typographique	ENBC				
Workshop 2	ENPA				2 crédits
Workshop 2 Design éditorial 1	ENBC				
Workshop 2 Design éditorial 2	ENBC				
Workshop 3	ENPA				2 crédits
Workshop 3 Création éditoriale	ENBC				
Workshop 3 Création multimédia	ENBC				
Workshop 4	ENPA				2 crédits
Workshop 4 Papier - Façonnage & reliure	ENBC				
Workshop 4 Ecran - Motion design	ENBC				
BLOC 2 - Maîtriser des moy. de créat* graphique & supports	BLC				7 crédits
Pratiques plastiques & graphiques	ENF				5 crédits
Pratiques plastiques	ENBC				
Design graphique	ENBC				
Mise à niveau pratique plastique (renforcement)	ENBC				
Design éditorial	ENF				1 crédits
Design éditorial - Papier	ENBC				
Design éditorial - Ecran	ENBC				
Typographie	ENF				1 crédits
Composition typographique	ENBC				
Création de caractères	ENBC				
BLOC 3 - Maîtriser les outils info de la créat* graphique	BLC				8 crédits
Logiciels graphiques & multimédia	ENF				5 crédits
Chaîne graphique	ENBC				
Web design, code et programmation	ENBC				
Publication web	ENBC				3 crédits
Renforcement informatique	ENBC				
BLOC 4 - Connaître les champs du graphisme & de la créat*	BLC				3 crédits
Regards sur la création contemporaine 6	ENSF				2 crédits
Approches théoriques du design graphique	ENBC				
Approches des arts contemporains	ENBC				



BLOC 5 - Comprendre l'app. stratégique & juridiq du design	BLC	1 crédits
Droits & statuts du graphiste	ENBC	
La commande de design graphique : acteur-rices & enjeux	ENBC	
BLOC L - Langue	BLC	3 crédits
Anglais	ENLC	

## Semestre 6

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
BLOC 1 Pro - Concevoir un projet de design (projet tutoré)	BLC				20 crédits
Conception	ENF				8 crédits
Conception éditoriale	ENBC				
Conception multimédia	ENBC				
Recherche	ENF				4 crédits
Mémoire édition	ENBC				
Mémoire multimédia	ENBC				
Réalisation	ENF				8 crédits
Réalisation éditoriale	ENBC				
Réalisation multimédia	ENBC				
BLOC 2 Pro - Agir en respons. au sein d'une org* prof(Stage)	BLC				10 crédits
Suivi de stage	STAG				