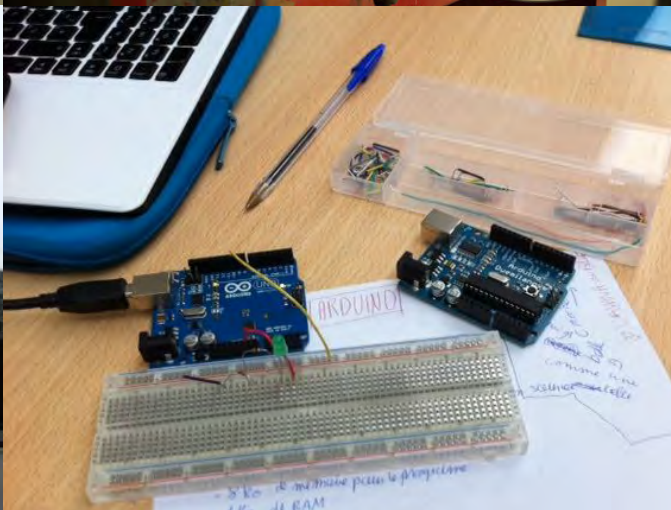
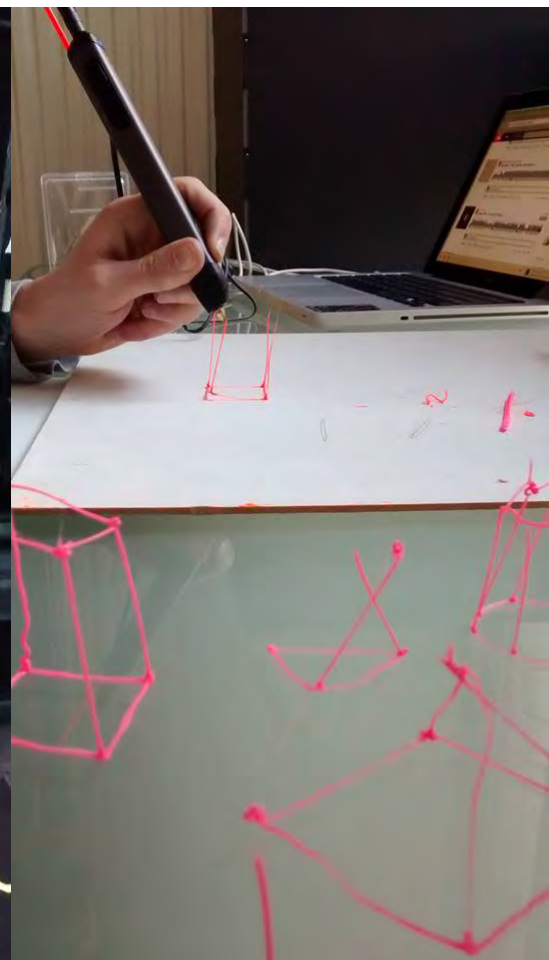
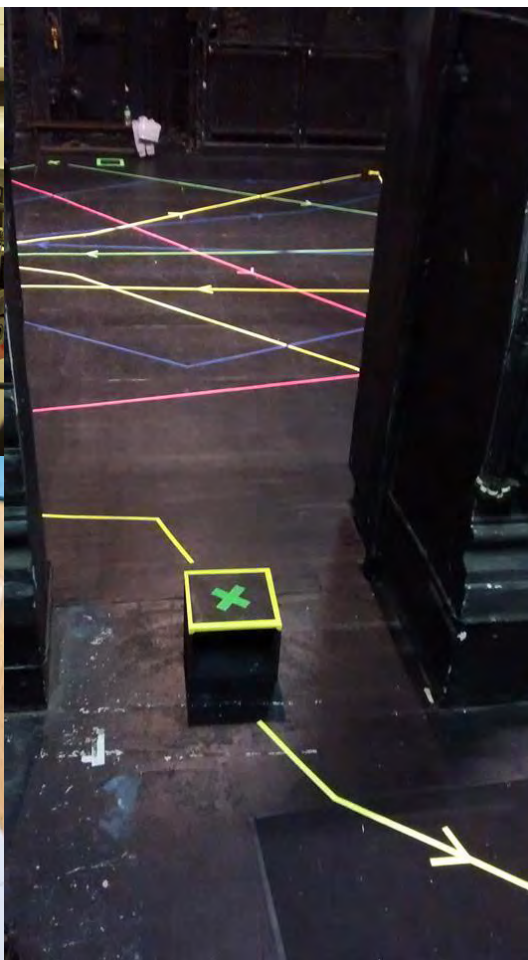


CATALOGUE DE COURS



PRÉSENTATION

Le diplôme supérieur d'arts appliqués Design Graphique option multimédia vise à former des créatifs multimédia dans le domaine de la communication (directeurs artistiques, concepteurs-rédacteurs) et de la culture (concepteurs, graphistes ou chefs de projet multimédia). A l'écoute de l'évolution du secteur, le DSAA propose une formation globale (conception, développement technique et graphisme) pensée selon deux axes :

1/ le DSAA envisage le multimédia comme une approche multi-supports : la formation mêle le print et le digital, l'écran et l'interactivité pour aborder et questionner l'image dans ses terrains d'expression actuels :

- . webdesign et design d'applications
- . écriture, réalisation et montage vidéo
- . motion design
- . webradio et webdocumentaires
- . photographie et sérigraphie
- . installations interactives

2/ Cette création et recherche digitale est centrée autour des enjeux narratifs des supports en question. En maîtrisant le récit et les spécificités de l'écriture numérique (vidéo, interactivité, bi-media, communication 360...), les étudiants du DSAA enrichissent leur expression graphique multimédia.

Sur les deux années que dure la formation, l'acquisition des connaissances est construite autour de projets réalisés de manière professionnelle mobilisant à la fois une solide culture générale, une bonne compréhension de la société actuelle, une culture graphique et visuelle aboutie ainsi qu'une réelle curiosité technique, notamment concernant les nouvelles technologies.

La première année est essentiellement organisée sur la base de projets collectifs.

Ces partenariats (Louvre, TBWA, Cité de l'Architecture...), ou projets photos (Fratellini), vidéos (documentaires de création), web radio sont des projets complexes mais également très libres, qui permettent aux étudiants de développer leurs connaissances pratiques et leur propre méthodologie créative. Travaillés en petits groupes sur la durée, ces projets ont pour ambition de pousser les concepts et de parvenir à des résultats personnels et pertinents. Ils sont aussi l'occasion d'apprendre à travailler créativement en groupe et d'explorer de nouveaux supports d'expression, voire de les combiner.

En deuxième année, l'étudiant a l'occasion de montrer son savoir-faire sur un thème de son choix : il doit concevoir et produire un projet graphique multimédia personnel, incluant un média digital. Cette chance de pouvoir créer pendant une année complète sur son projet doit permettre à l'étudiant de proposer une création innovante et prospective.

Il doit également écrire un mémoire de type universitaire sur la problématique posée par son projet. Le mémoire et le projet sont suivis tout au long de l'année par l'équipe pédagogique avec des rendus obligatoires et réguliers.

L'obtention du diplôme est soumise à la présentation du projet et du mémoire à un jury universitaire et professionnel, et au contrôle continu via onze unités d'enseignement.

L'équipe pédagogique est construite pour répondre aux enjeux du multimédia d'aujourd'hui, avec des profils d'enseignant polyvalents issus du monde universitaire et des profils mixtes issus du monde du cinéma, de la communication et du graphisme. Des intervenants de haut niveau viennent compléter le dispositif pédagogique au cours de l'année (web, after effect, print, kinect, conception...).

Les classes de DSAA sont composées de 16 élèves, ce qui permet un suivi pédagogique resserré et individualisé.

Après le DSAA :

Afin de faciliter l'accès aux Master 2, notre DSAA est en partenariat avec des formations de l'enseignement supérieur, privilégiant les échanges pédagogiques.

Parmi nos partenaires figurent :

Les masters de l'université de Cergy (conventionnés) :

- Design et Arts Appliqués,
 - Conception des projets éducatifs et culturels en partenariat,
 - Littérature de jeunesse : formation aux métiers du livre et de la lecture pour jeunes publics
- Le master 2 MMI de l'université Paris 1 (convention en cours)

P.5	UE 1 - HUMANITÉS MODERNES
P.10	UE 2 - LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE / ANGLAIS
P.12	UE 3 - STRATÉGIE MARKETING ET JURIDIQUE
P.14	UE 4 - CULTURES ET PRATIQUES TECHNIQUES
P.16	UE 5- PRATIQUES PLASTIQUES ET MÉDIATIONS
P.18	UE 6- INNOVATION, PROSPECTIVE ET RECHERCHE
P.20	UE 7- LABORATOIRE D'EXPÉRIMENTATION
P.21	UE 8- STAGE EN MILIEU PROFESSIONNEL
P.22	UE 9- MACRO-PROJET
P.24	UE 10- MÉMOIRE DE RECHERCHE PROFESSIONNEL
P.25	UE 11- MÉMOIRE EN LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE / ANGLAIS
P.26	PARTENARIATS
P.29	COORDONNÉES

UE 1 A HUMANITÉS MODERNES / LETTRES ET SCIENCES HUMAINES**PÔLE CULTURE****Année 1**

60 H/Année

4 ECTS

Anne Mortal

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 1 ET 2

La réflexion poursuivie en UE1C sera soutenue et mise en pratique dans un atelier d'écriture. Cet atelier a pour but d'arriver à la création d'un objet éditorial personnel, en relation notamment avec les ateliers de photographie et de sérigraphie.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 1 ET 2

Les étudiants envisagent le phénomène littéraire à partir de tout type de documents susceptibles d'une analyse attentive aux expérimentations du langage et de la narration. Et en valorisant l'écriture comme moyen privilégié d'une pensée singulière, ils s'exercent à des types d'écriture très divers (analyse, synthèse, note d'intention, articles, qui préparent le terrain au mémoire de 2e année, en insistant sur l'appropriation des documents) mais aussi création littéraire.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 1 ET 2

Les travaux sont évalués en fonction de leur valeur documentaire, de l'approfondissement d'une analyse et d'une réflexion personnelles, de la qualité de l'écriture, de leur originalité.

UE 1 B HUMANITÉS MODERNES / PHILOSOPHIE DE L'ART ET DU DESIGN**PÔLE CULTURE****Année 1**

60 H/Année

4 ECTS

Alexia de Oliveira Gomes

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 1 ET 2

En corrélation avec l'atelier cinéma/vidéo (UE5), le cours vise à permettre aux étudiants d'associer l'étude des sciences humaines à une pratique créative.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 1 ET 2

Sur un thème renouvelé chaque année, choisi en fonction de son importance dans l'histoire des idées, il leur est proposé de travailler à l'écriture et la réalisation d'un documentaire de création ou d'un court-métrage de fiction. Ce travail est éclairé et soutenu par l'étude de références majeures apportées par la philosophie et les sciences humaines sur le même thème.

Le but de ce projet pédagogique, qui associe théorie et pratique, est de permettre aux étudiants de prendre conscience de la nécessité d'associer une réflexion conceptuelle à leur démarche créative, les préparant ainsi à l'élaboration, en deuxième année, du mémoire et du projet de diplôme.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 1 ET 2

Les étudiants seront évalués sur les comptes-rendus de leurs recherches, ainsi que sur les travaux d'écriture préparatoires à la réalisation de leur film.

UE 1 B HUMANITÉS MODERNES / PHILOSOPHIE DE L'ART ET DU DESIGN**PÔLE CULTURE****Année 2**

60 H/Année

4 ECTS

Alexia de Oliveira Gomes

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 1 ET 2

Le cours de philosophie et de sciences humaines est essentiellement articulé à l'élaboration et la rédaction des mémoires (UE10).

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 1 ET 2

En plus du suivi individuel, on proposera aux étudiants des cours complémentaires de méthodologie, ainsi que des explorations thématiques ponctuelles, définies en fonction des sujets de mémoire, permettant aux étudiants d'approfondir certains concepts ou références indispensables à l'élaboration de leur réflexion théorique.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 1 ET 2

Cf. UE10

UE 1 C HUMANITÉS MODERNES / HISTOIRE DES ARTS, DES SCIENCES ET DES TECHNIQUES**PÔLE CULTURE****Année 1**

60 H/Année

4 ECTS

Anne Mortal

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 1 ET 2

Il s'agit de comprendre comment la littérature et les arts s'imaginent, se pensent et se construisent à travers l'histoire des technologies et des sciences, et d'aborder les enjeux idéologiques du travail esthétique. Les étudiants devront actualiser cette culture générale et accorder une place importante à la réflexion théorique contemporaine. Les dimensions esthétiques, théoriques et technologiques sont donc pensées de façon complémentaire et invitées à s'éclairer.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 1 ET 2

Cette réflexion sera envisagée à partir de thèmes d'étude abordés en cours. Ceux-ci relèvent de l'histoire générale des formes et des technologies (par exemple : représentation de l'espace-temps ; histoire de la photographie ...). Et d'objets d'étude posés comme « faits sociaux totaux » (objet, habitat, routes, ou mémoire collective...). Les étudiants sont ainsi amenés à repérer et à analyser les codes de représentation qui caractérisent les systèmes culturels et les comportements humains. Cette réflexion ne doit toutefois pas rester purement théorique. Elle sera mise en relation avec les ateliers de création, (cf UE5) : investir certains projets afin de leur conférer un engagement dans le champ de la réflexion contemporaine.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 1 ET 2

Voir UE1A associée (ateliers d'écriture).

UE 1 C HUMANITÉS MODERNES / HISTOIRE DES ARTS, DES SCIENCES ET DES TECHNIQUES**PÔLE CULTURE****Année 2**

60 H/Année

4 ECTS

Anne Mortal

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 1 ET 2

En parallèle avec le travail de documentation et de mémoire des étudiants, l'UE1C s'attache à analyser la fabrique contemporaine de la mémoire : constater l'inflation de l'archivage, interroger l'archive et son imaginaire, se l'approprier notamment par le fil des réécritures, en passant de la vérité historique à la force des représentations.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 1 ET 2

Le plus possible, ces études s'appuieront sur les démarches spécifiques liées aux mémoires des étudiants.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 1 ET 2

on demandera un travail (écrit ou oral) sur la démarche de recherche documentaire spécifique de l'étudiant.

UE 2**LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE / ANGLAIS****PÔLE CULTURE****Année 1**

60 H/Année

4 ECTS

Benjamin Sergent

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 1 ET 2

Les cours d'anglais en DSAA visent à consolider les compétences langagières acquises durant la scolarité antérieure des étudiants, mais également à développer des compétences spécifiques à un contexte professionnel nécessairement multilingue, à l'écrit comme à l'oral. Ce travail de consolidation et d'approfondissement trouve son point d'orgue dans la rédaction du mémoire en anglais (mémoire LV) durant le semestre 4.

Les étudiants sont par ailleurs encouragés à développer leur culture anglophone en dehors du cours, en abordant autant de supports anglophones authentiques que possible se rapportant à leurs intérêts personnels ou au contenu des autres enseignements.

Enfin, une démarche certificative d'auto-évaluation et d'auto-remédiation leur est indispensable, pour atteindre le niveau de locuteur autonome visé par la formation.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 1 ET 2

Les principales activités mises en œuvre en classe sont les suivantes :

- revues de presse autours de sujets d'actualité, ou d'évènements propres au monde du design graphique ;
- présentations orales de projets personnels ou tiers ;
- exercices techniques de traduction à partir de supports authentiques ;
- réalisation de versions anglophones de projets réalisés au sein d'autres enseignements ;
- ateliers en synergie avec d'autres enseignements.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 1 ET 2

Selon les projets et les travaux demandés, les étudiants sont notés individuellement, ou par groupes de travail ; dans ce dernier cas, ils sont encouragés à mettre en commun leurs compétences et leurs connaissances pour parvenir à une production finale aussi authentique que possible.

UE 2**LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE / ANGLAIS****PÔLE CULTURE****Année 2**

30 H/Année

2 ECTS

Benjamin Sergent

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 3 ET 4

Idem semestre 1 et 2, et cf. UE11.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 3 ET 4

Idem semestre 1 et 2, et cf. UE11.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 3 ET 4

Idem semestre 1 et 2, et cf. UE11.

UE 3**STRATÉGIE MARKETING ET JURIDIQUE****PÔLE CULTURE****Année 1**

60 H/Année

4 ECTS

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 1 ET 2

Le designer sera capable en stratégie marketing et juridique de connaître et comprendre les fonctionnements de l'entreprise, de maîtriser les enjeux économiques et sociaux d'un projet de design, d'élaborer une démarche d'analyse de l'existant, de l'état de l'art et des démarches nécessaires à opérer concernant la protection intellectuelle d'un projet et d'anticiper les stratégies possibles de diffusion et mise sur un marché d'une création. Les semestres 1 et 2 sont réservés à l'étude de la stratégie marketing (démarche marketing, études qualitatives & quantitatives, marketing opérationnel & marketing stratégique), les semestres 3 et 4 à l'étude de la stratégie juridique (statuts juridiques, droit du design, CV et lettre de motivation).

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 1 ET 2

L'étude de la stratégie marketing est abordée sous forme de module (M) ou d'ateliers :

- . M1 : les études marketing
- . M2 : La stratégie marketing
- . M3 : La politique produit
- . M4 : La marque
- . M5 : Le prix
- . M6 : La distribution
- . M7 : La communication

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 1 ET 2

CCF : évaluation par groupe et évaluation individuelle

UE 3**STRATÉGIE MARKETING ET JURIDIQUE****PÔLE CULTURE****Année 2**

60 H/Année

4 ECTS

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 3 ET 4

Idem S1 et 2.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 3 ET 4

L'étude de la stratégie juridique est traitée sous forme d'ateliers (cas pratiques) :

- . A1 : Entreprendre seul ou à plusieurs - les statuts juridiques pour un designer
- . A2 : La protection des créations de design
- . A3 : Périodes précontractuelle (projets, négociation) et contrats
- . A4 : Comment défendre sa création ?

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 3 ET 4

CCF : évaluation par groupe et évaluation individuelle

UE 4**CULTURES ET PRATIQUES TECHNIQUES
PÔLE RECHERCHE ET CRÉATION EN ARTS VISUELS****Année 1**

30 H/Année

4 ECTS

Jérômes Tailhades

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 1 ET 2

Cette UE propose d'observer l'actualité des techniques mises en œuvre par les designers dans les arts numériques. Le cours prend la forme d'études de cas qui permet d'introduire les outils pratiques et théoriques nécessaires à une compréhension des fonctionnements sous-jacents. Une analyse ergonomique complète la revue des cas proposés. La première année est consacrée à l'édition numérique, au webdesign en lien avec les partenariats.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 1 ET 2

Analyse de travaux représentatifs, exercices techniques de conception et de réalisation.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 1 ET 2

Dossiers de recherche / Productions finalisées.

UE 4**CULTURES ET PRATIQUES TECHNIQUES
PÔLE RECHERCHE ET CRÉATION EN ARTS VISUELS****Année 2**

30 H/Année

4 ECTS

Jérômes Tailhades

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 3 ET 4

La seconde année introduit une culture des pratiques techniques des domaines du design d'installation interactive en lien avec le macro-projet.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 3 ET 4

Analyse de travaux représentatifs - exercices techniques de conception et de réalisation et suivi individuel des macro-projets.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 3 ET 4

Dossiers de recherche en lien avec le macro-projet UE9.

UE 5

PRATIQUES PLASTIQUES ET MÉDIATIONS
PÔLE RECHERCHE ET CRÉATION EN ARTS VISUELS
Année 1

210 H/Année

16 ECTS

Frédérique Plas , Alexia de Oliveira Gomes, Delphine Gauly

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 1 ET 2

Ce cours a pour objectif de renforcer, enrichir les moyens d'expression permettant aux étudiants de développer des projets de communication.

Les moyens, exploration des outils, techniques et supports diversifiés, devront être au service d'une démarche et d'une intention.

À travers les différentes demandes, les étudiants développeront une posture engagée plastiquement sur un problème donné. Plusieurs ateliers seront mis en place : photographie, dessin (sous toutes ses formes) sérigraphie, écriture vidéo (cf. UE1B Philosophie et sciences humaines). Chaque atelier avec ses moyens se construira dans l'optique de développer un ou des points de vue sur une problématique, les traduire, les communiquer. Les projets seront autonomes ou en lien direct avec des partenariats en place avec le laboratoire d'exploration, en particulier lors des projets de médiation dans les musées.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 1 ET 2

Atelier photo : Alternance d'exercices pratiques courts, et de projets plus longs. Révision/Acquisition des moyens techniques de fabrication d'images : prise de vue, studio photo, sténopé, etc. Afin que chacun puisse développer sa pratique personnelle et sa culture photo contemporaine. Des travaux communs avec d'autres ateliers (Vidéo et édition) seront menés.

Atelier cinéma/vidéo : l'atelier permet aux étudiants d'explorer et d'apprendre à manier les instruments principaux de la dramaturgie cinématographique et visuelle (scénarisation, découpage technique, montage). À la suite d'une série d'exercices courts, il aboutit à l'élaboration d'un film documentaire ou de fiction, en corrélation avec l'UE1B.

Édition : un projet personnel d'édition papier et/ou numérique est conduit en relation avec l'UE1 (Mme Mortal) et l'atelier photo (Mme Plas). À cette occasion, des ateliers de reliure et de sérigraphie se dérouleront en accompagnement des projets.

Médiation : en relation avec l'UE7 et UE4, un projet de médiation est conduit, en partenariat avec une institution culturelle.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 1 ET 2

Atelier photo : Degré d'investissement dans une démarche de travail, effort d'« écriture » photographique personnelle, capacité d'écoute, d'exploration, d'approfondissement.

Édition : qualité de conception et de réalisation, clarté et pertinence de l'argumentaire accompagnant le projet.

UE 5**PRATIQUES PLASTIQUES ET MÉDIATIONS
PÔLE RECHERCHE ET CRÉATION EN ARTS VISUELS****Année 2**

90 H/Année

16 ECTS

Delphine Gauly

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 3

Sur le semestres 3 le cours est destiné à soutenir la démarche de projet, en l'appuyant d'une production plastique diversifiée et exploratoire, ien relation directe avec le thème de recherche.

SEMESTRE 4

Au semestre 4, le cours s'oriente sur l'édition du mémoire : les choix typographiques, de mise en page et de fabrication devant être en lien avec le thème et la réflexion conduite dans le mémoire.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 3 ET 4

Le cours s'organise en atelier de création graphique, mobilisant les différentes ressources matérielles manuelles et numériques.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 3

Rendu d'un dossier de recherches plastiques pouvant prendre des formes variées et visant à évaluer les qualités exploratoires, graphiques et plastiques, la capacité à interpréter le thème de recherche, la capacité à mettre en place une méthodologie de recherche personnelle.

SEMESTRE 4

Des rendus intermédiaires précèdent le rendu de la maquette finale. La créativité dans la mise en page, la maîtrise des éléments de macro et micro typographie seront observés avec attention.

UE 6**UE 6- INNOVATION PROSPECTIVE ET RECHERCHE****PÔLE RECHERCHE ET CRÉATION EN DESIGN****Année 1**

30 H/Année

2 ECTS

Delphine Gauly

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 1

Il s'agira de délimiter et de porter un regard critique sur l'évolution de la communication digitale autour du brand content, de l'art copy & code, qui transforme la relation de marque avec de l'information à forte valeur ajoutée, voire de l'information culturelle.

Exercice de définition, exercice critique, exercice créatif, cet atelier permettra de prendre le temps de réfléchir aux évolutions d'un secteur en permanente évolution.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 1 ET 2

Veille culturelle et technologique en lien avec les projets et partenariats menés. Tenu d'un journal de bord des projets.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 1

Évaluation commune à l'ue 7 et 5/ Capacité à ancrer la réflexion dans une actualité/ Capacité à restituer par écrit le déroulement d'un projet.

SEMESTRE 2

Constitution d'un dossier de références analysées/ Qualités d'analyse et de mise en forme.

UE 6**UE 6- INNOVATION PROSPECTIVE ET RECHERCHE****PÔLE RECHERCHE ET CRÉATION EN DESIGN****Année 2**

30 H/Année

2 ECTS

Delphine Gauly

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 3

En lien avec le suivi de mémoire (ue10, ue1,ue5, ue9), le cours s'oriente vers la méthodologie d'analyse d'œuvres : les composants, le contexte, le sens. Suite à la phase d'observation, un travail de recoupement et d'appropriation aura lieu. Les domaines de l'histoire de l'art et du design seront ciblés. En parallèle, les méthodes de recherche documentaire et bibliographiques seront abordés, en particulier par l'intervention d'un professionnel universitaire.

SEMESTRE 4

En lien avec l'ue5 et ue9, la mise en forme du mémoire et du projet, les questions de traitements typographiques et graphiques seront abordées, en lien avec l'objet imprimé et l'écran.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 3

Séances d'analyses collectives et restitutions écrites individuelles.
Une production graphique pourra suivre les analyses.

SEMESTRE 4

Recherche et conception de l'univers visuel du projet

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 3

Les productions écrites pourront être réinvesties dans la rédaction du mémoire/ Qualités d'analyse, de déduction/ Qualités rédactionnelles

SEMESTRE 4

Constitution d'un dossier graphique pouvant prendre diverses formes / Pertinence de la ligne graphique/ Qualité graphiques et typographiques.

UE 7**LABORATOIRE D'EXPÉRIMENTATION
PÔLE RECHERCHE ET CRÉATION EN DESIGN****Année 1**

330 H/Année

20 ECTS

Boris du Boullay, Jérôme Tailhades, Frédérique Plas

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage
.....SEMESTRE 1 ET 2

Atelier photo: voir UE5

Le laboratoire d'expérimentation développe l'agilité créative des étudiants en lien étroit avec les usages et supports multimédias. Le laboratoire permet d'apprendre à concevoir et réaliser des éléments de communication et des hypothèses créatives personnelles. Les supports envisagés dans l'UE sont digitaux au sens large (vidéo, web) et innovants (matériel repéré sur des plate-formes type kickstarter) pour stimuler la créativité et la réactivité (encre conductrice, stylos 3D, etc.)

Pour la conception :

comprendre les enjeux du multimédia (penser le mouvement, appréhender l'interactivité, réduire le multiple), développer une culture de la référence et de la veille, penser l'usage comme relais créatif

Pour la réalisation

apprendre à faire évoluer la conception comme un atout, augmenter ses capacités créatives dans le « faire », s'adapter rapidement aux situations nouvelles ou changeantes propres au design

multimédia, prendre en mains les outils de conception et les outils interactifs

Par le biais du laboratoire de recherche, l'étudiant se sera interrogé sur toutes les composantes d'un projet en design multimédia en affirmant son potentiel créatif et ses propres usages de supports digitaux et hybrides.

Dispositifs d'enseignement
.....SEMESTRE 1 ET 2

Pour réaliser ces objectifs, le laboratoire de recherche est structuré dans l'année autour de 3 projets :

un partenariat (TBWA, CNAF, etc.), un projet de design sur des applications mobiles ou du web-design, un projet de recherche préparatoire à la deuxième année, un projet de design audiovisuel interactif. Le travail se fait en groupe de 4 ou de 2, avec l'appui d'intervenants extérieurs.

La veille se fait via des groupes sociaux tout au long de l'année.

Sur certains projets, l'UE7 peut croiser les UE4, UE5 et UE6

Modalités d'évaluation ~

Critères associés
.....SEMESTRE 1 ET 2

Des rendus précis sur planches et/ou digitaux sont attendus pour une évaluation du travail réalisé en groupe pour chaque projet. La moyenne des rendus intermédiaires et finaux forment la note finale du semestre.

Sont évaluées les capacités suivantes :

- comprendre et apporter des solutions pertinentes aux enjeux du digital
- développer et mener une réflexion personnelle
- savoir produire et de dépasser les aléas techniques

UE 8**STAGE EN MILIEU PROFESSIONNEL
PÔLE RECHERCHE ET CRÉATION EN DESIGN****Année 1**

12 semaines de stage en entreprise

2 ECTS

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 2

Le stage en milieu professionnel permet aux étudiants de comprendre le fonctionnement d'une agence de communication, de s'impliquer dans des projets de création auprès de professionnels, de mettre en application leur connaissance des outils liés aux métiers de designer et de finaliser leur projet professionnel.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 2

Il est important de travailler sur la méthodologie pour guider les étudiants à bien comprendre les enjeux d'un rapport de stage. Mise en place d'un plan structuré et définition d'une problématique en rapport avec les missions du stage et transversalité avec les enseignements du DSAA.

SEMESTRE 3 ET 4

Premier rendu du rapport de stage par les étudiants, correction et entretien individuel avec recommandations pour améliorer le contenu (fond/forme). Deuxième rendu par les étudiants, deuxième correction et note finale.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 3 ET 4

Le rapport de stage fait l'objet d'évaluations en CCF.

UE 9

MACRO-PROJET**PÔLE RECHERCHE ET CRÉATION EN DESIGN****Année 1**

30 H/Année

Boris du Boullay

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 2A

Ce cours présente les enjeux du Macro projet qui sera développé en deuxième année.
Les étudiants sont accompagnés individuellement dans l'élaboration de leurs démarches de recherche. Ils rédigent une première intention qui précise les pistes de travail.
Chaque étudiant poursuivra la rédaction de sa note d'intention jusqu'en septembre où l'élaboration du projet sera reprise par l'équipe pédagogique.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 2

Échanges collectifs et entretiens individuels.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 2

Rédaction d'une note d'intention et présentation orale/ Capacité à reprérer un champs de recherche et des éléments problématiques/ Capacités à documenter/Qualités de rédaction

UE 9

MACRO-PROJET**PÔLE RECHERCHE ET CRÉATION EN DESIGN****Année 2**

510 H/Année

20 ECTS

Jérôme Tailhades, Boris du Boullay, Delphine Gauly

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 3 ET 4

Déterminé par l'agrément de début d'année, le thème de recherche du projet doit se développer en parallèle du mémoire. Outre la démarche et la mise en place des idées, les recherches visuelles et expérimentations d'ordre technologiques doivent émerger assez tôt pour constituer progressivement le projet et lui donner la maturation nécessaire. En parallèle de la conduite du macro projet, des workshops encadrés par les enseignants et des professionnels seront mis en place afin de stimuler les ressorts créatifs sur des périodes courtes et relancer la dynamique de groupe.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 3 ET 4

Workshops, entretiens individuels, restitutions collectives.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 3 ET 4

Des dossiers de recherches seront régulièrement rendus et soumis à évaluation de l'ensemble des enseignants du marco-projet / Capacité à cerner un problème et à définir les enjeux du projet / Capacité à mettre en place une méthodologie de recherche propre au thème/ Capacité à investir le thème par une production prolifique et exploratoire.

Le macro-projet est présenté et soutenu à l'oral devant un jury professionnel, en fin d'année. Il fait l'objet d'une évaluation finale par les membres du jury.

UE 10

MÉMOIRE DE RECHERCHE PROFESSIONNEL**PÔLE RECHERCHE ET CRÉATION EN DESIGN****Année 2**

30 H/Année

12 ECTS

Alexia de Oliveira Gomes, Anne Mortal, Boris du Boullay, Delphine Gauly

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 3 ET 4

Le travail de mémoire est accompagné par un binôme d'enseignants qui aide l'étudiant à circonscrire un champ de recherche, à formuler une problématique qui puisse questionner des enjeux contemporains, puis le suit dans toutes les étapes de l'écriture.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 3 ET 4

Le suivi est essentiellement individuel, et en relation étroite avec l'UE9 Macro-projet.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 1

Chaque étape fait l'objet d'une présentation évaluée devant le binôme.
Le mémoire est soutenu à l'oral devant un jury universitaire et fait l'objet d'une évaluation finale par les membres du jury.

UE 11**MÉMOIRE EN LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE / ANGLAIS****PÔLE RECHERCHE ET CRÉATION EN DESIGN****Année 2**

30 H/Année

2 ECTS

Benjamin Sergent

Compétences visées ~

Objectifs généraux d'apprentissage

SEMESTRE 3 ET 4

Le mémoire en anglais (mémoire LV) se veut tout à la fois une synthèse et un prolongement du mémoire de recherche en français. Il rend compte en 15,000 signes environ de la démarche de recherche dans son ensemble, et propose également une étude de cas spécifique, ciblée sur une occurrence des enjeux de la recherche à une échelle internationale, et dans un contexte anglophone.

Le mémoire LV permet de faire valoir les compétences linguistiques et langagières des étudiants à l'international, et leur aptitude à s'intégrer dans un contexte professionnel anglophone.

Dispositifs d'enseignement

SEMESTRE 3 ET 4

Le suivi de la conception et de la rédaction du mémoire se fait par le biais de cours en effectif réduit, et d'entretiens individuels tout au long du semestre.

Modalités d'évaluation ~

Critères associés

SEMESTRE 1

Tous les rendus intermédiaires seront évalués, et compteront pour moitié dans la note finale obtenue pour l'UE.

Le mémoire LV donne lieu en fin de semestre 4 à une soutenance, qui évalue le mémoire en tant que document écrit, ainsi que l'aptitude des étudiants à le présenter et le défendre à l'oral.

Cette soutenance s'effectue devant un jury de deux professeurs, pour une durée de 30 minutes, et compte pour la deuxième moitié de la note obtenue pour l'UE.

Le niveau de langue attendu à l'écrit comme à l'oral est C1 (locuteur autonome), selon le Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL).

Le DSAA noue des liens étroits avec des institutions culturelles et des entreprises du secteur privé et public, mettant en place chaque année des projets de création et de conception autour d'évènements ou situations particulières engageants des problématiques de médiation, de communication, et de narration numérique.
Voici un aperçu des partenaires et projets menés.



TBWA 2011

. CNAM (Conservatoire national des arts et métiers) / 2011-2012
 En réponse à une demande du CNAM les étudiants ont proposé des maquettes pour le site internet Engineering qui regroupe les expériences à destination des enfants par des musées techniques à travers le monde.

.TBWA / 2011-2015
 Conception d'une marque fictive, création de son identité visuelle et des évènements associés.

. MUSÉE DU LOUVRE- Soirées les jeunes ont la parole / 2012-2015
 Conception et réalisation de dispositifs de médiation graphiques et numériques, autour d'une sélection d'œuvres du musée.

. CITÉ DE L'ARCHITECTURE ET DU PATRIMOINE / 2013-2015
 Conception et réalisation de dispositifs de médiation graphique et numérique, autour d'une sélection d'œuvres du musée.

. PARIS 8 / 2014-2015
 Avec les étudiants de M2 du master Coopération Artistique Internationale, le DSAA a mené un atelier creatic «médiation numérique, enjeux artistiques». Cet atelier autour de la danse contemporaine a été restitué au théâtre Louis Aragon de Tremblay et au théâtre de la Commune.
 Le partenariat se construit également autour de projets étudiants de Paris 8 (applis, vidéos...) dont la création est confiée au DSAA.

. CAMERA TALK / 2014-2015
 En partenariat avec la société de production interactive Camera Talk, le DSAA a conçu et produit 4 pistes d'interfaces graphiques pour le webdocumentaire Decor(p)s

. CNAF / 2015-2016
 Avec le département innovation de la CNAF et la CAF 92 comme terrain d'application, le DSAA conçoit et réalise en co-création la signalétique des nouvelles agences de la CAF.

. INPI / 2015-2016
 Conception et réalisation d'un site web autour d'une sélection de brevets d'instruments de musique.



TBWA 2015



CNAM 2011



LOUVRE 2012



PARIS 8 2015



CITÉ DE L'ARCHITECTURE 2014



CAMERA TALK 2015

DSAA Design Graphique Multimédia

Lycée Jacques Prévert
163, rue de Billancourt
92100 Boulogne-Billancourt

Métro ligne 9
Arrêt Billancourt

01 41 31 83 83
Contactdsaamultimedia@gmail.com
<http://dsaamultimedia-prevert.fr/>

