

Mastère Direction artistique en design graphique UX/UI

(M2 EN ALTERNANCE)

Le Mastère Direction artistique en design graphique UX/UI est une formation en deux ans qui prépare les étudiants à la gestion complète (technique et stratégique) d'une campagne de communication grâce notamment à une maîtrise avancée des outils de communication et numériques (graphisme print, webdesign, photographie, vidéo, son...). L'enseignement du design d'expérience UX y intègre en plus l'autonomie et la psychologie afin d'optimiser l'expérience de communication du côté de l'utilisateur et d'adapter l'UI (le design d'interface)

en conséquence. Un stage à l'international de 12 semaines enrichit le cursus et l'ouvre à d'autres univers. La 2e année consacrée à l'alternance favorise l'immersion de l'étudiant dans le monde professionnel et la mise en application concrète des compétences acquises tout au long de sa formation.

RECONNAISSANCE DU DIPLÔME

Ce programme permet d'accéder au Titre RNCP 34364 Designer - manager de projet, publié au JO le 16-12-2019. Niveau 7 du cadre unifié européen (niveau bac+5). Accessible par la VAE par blocs de compétence. Retrouve l'ensemble des informations du Titre RNCP n°34364, Designer – Manager de Projet sur la page Certifications RNCP de l'école de condé.

LES MÉTIERS ACCESSIBLES À L'ISSUE DE LA FORMATION

Directeur artistique | directeur de création | designer graphique | webdesigner | designer UX UI | motion designer, datadesigner, designer interactif | planneur stratégique | designer packager | typographe | designer chef de projets

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Développer la construction d'une personnalité (culture, créativité, esprit critique)
- Développer une vision globale des projets en design graphique
- Apporter des compétences stratégiques et managériales
- Acquérir des compétences techniques avancées sur les outils de communication et numériques
- Insérer l'étudiant dans le monde professionnel grâce à l'alternance et au stage de 12 semaines à l'international
- Comprendre les attentes de la profession et ses évolutions

COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtrise avancée des outils de communication et numériques
- Maîtrise de toutes les étapes de réalisation d'un projet de design graphique
- Management d'équipes pluridisciplinaires
- Compréhension des différentes stratégies possibles de communication
- Optimisation des expériences de communication grâce au design d'expérience UX

PROGRAMME

Mastère 1

Culture et méthodologie de projet

- stratégie de communication
- sémiologie
- veille culturelle

Direction artistique de projets collectifs

- gestion de projet
- atelier collectif
- conception-rédaction
- DA iconographique
- management

Développement de projet

- atelier de spécialité (travail individuel)
- culture de la fabrication éco-conçue
- production expérimentale

Design graphique

- typographie
- UX/UI
- motion design
- design génératif

Identité personnelle

- méthodologie de recherche
- projet personnel (pratique expérimentale, sémiologie, design graphique, fabrication, communication, oral)
- oral de book

Insertion professionnelle

- anglais
- coaching personnalisé pour accompagner la recherche d'entreprise pour l'alternance
- stage international

Mastère 2 en alternance :

Formation prise en charge par l'OPCO, rémunération par l'entreprise.

- Travail en entreprise : rythme 3 semaines entreprise / 1 semaine école
- Modules de formation à l'école sur des compétences métiers dédiées
- Projet de fin d'études soutenu devant un jury de professionnels

Culture de projet

- management d'équipe
- posture professionnelle
- marketing appliqué au secteur
- RSE

Culture du monde professionnel

- économie
- communication professionnelle
- monter son entreprise

Culture du monde contemporain

- design et société
- discours critique

Méthodologie de recherche

- problématisation
- recherche documentaire
- recherche formelle

Développement du projet

- positionnement du projet
- techniques et matériaux
- outils numériques
- prototypage

Workshop

- pratique collective de projet

Valorisation du projet

- communication du projet
- design graphique
- scénographie

Présentation du projet

- tutorat
- oral de soutenance
- note d'accompagnement de projet

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- Pédagogie sous forme de projets collectifs en micro-agences.
- Workshops – Partenariats – Concours - Évènements
- Projet de fin d'études
- Collaboration inter-sections, inter-campus, inter-écoles
- Parcours européen ouvert avec la possibilité d'effectuer le 2e semestre du Mastère 1 à l'HMKW à Berlin (enseignement dispensé en anglais)
- Stage à l'étranger de 12 semaines obligatoire en Mastère 1

COURS ET RYTHME

Mastère 1

- 22 semaines de cours en présentiel
- Digitalisation de certains enseignements
- 12 semaines de stage obligatoires à l'international
- Workshops pendant certaines vacances scolaires
- 1 semaine de JPO (Journées Portes Ouvertes)

Mastère 2

12 mois en entreprise dans lesquels s'intègrent 10 semaines de formation à l'école à raison d'un rythme 3 semaines entreprise / 1 semaine école

ÉVALUATION

La certification est obtenue par validation de tous les blocs identifiés dans le référentiel, assortie :

- d'une immersion professionnelle totale de 32 semaines minimum, dont 12 semaines minimum à l'étranger
- de la réalisation d'un Projet de Fin d'études et de sa soutenance orale devant un jury de professionnels.

TEMPS FORTS DE LA FORMATION

12 semaines de stage à l'international en Mastère 1 et une année d'alternance à haut niveau de responsabilité en Mastère 2 pour intégrer le monde professionnel et mettre en application toutes les compétences acquises durant le cursus.

PRÉ-REQUIS

- M1 : Tous les étudiants ayant un bac + 3 ou équivalent en design graphique. L'admission se fait sur entretien de motivation et présentation d'un book. Ce Mastère est aussi ouvert aux étudiants titulaires d'un Bachelor Photographie – images fixes et animées ou d'un Bachelor Illustration.
- M2 : Tous les étudiants ayant un bac + 4 ou équivalent en design graphique. L'admission se fait sur entretien de motivation et présentation d'un book.

ACCESSIBILITÉ

Les modalités pédagogiques et les modalités d'évaluation peuvent être adaptées en cas de besoin de compensation du handicap, dans le respect du référentiel RNCP.