

Mastère Direction artistique en design graphique UX/UI

EN ALTERNANCE

Le Mastère Direction artistique en design graphique 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'école de condé, dans la démarche prospective qui est la sienne, forme ses étudiants aux avancées technologiques, notamment à la maîtrise de l'Intelligence Artificielle au sein de leur pratique.

L'enseignement du design d'expérience UX permet d'adapter le design d'interface UI en conséquence. Lors des deux années en alternance, les temps passés à l'école permettent à chaque étudiant de développer sa singularité créative lors de workshops et de la conception du projet de fin d'études. L'immersion en entreprise favorise la mise en application des compétences acquises tout au long de la formation. L'insertion professionnelle est facilitée par la cohérence de cette pédagogie innovante.

ORIENTATIONS POSSIBLES

- Création éditoriale (avec les étudiants d'illustration et les étudiants en mastère édition de l'Asfored)
- Design immersif (en collaboration avec les étudiants d'architecture intérieure)

RECONNAISSANCE DU DIPLOME

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
- 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

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

- Travail en entreprise : rythme 4 jours entreprise / 1 jour école + 6 semaines de workshop 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

- soutenance du projet de fin d'étude

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

COURS ET RYTHME

Deux ans en entreprise dans lesquels s'intègrent la formation à l'école à raison d'un rythme 4 jours entreprise/1 jour école

ÉVALUATION

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

- validation des modules pédagogiques, de la réalisation d'un Projet de Fin d'études, et de sa soutenance orale devant un jury de professionnels
- évaluation de l'expérience professionnelle par le tuteur en entreprise.

TEMPS FORTS DE LA FORMATION

- Des périodes en entreprise pour intégrer le monde professionnel et mettre en application toutes les compétences acquises durant le cursus
- 6 semaines intensives de workshop dont 1 semaine de workshop de scénographie et médiation culturelle au sein des JPO JPO (Journées Portes Ouvertes)
- Formation innovante par la maîtrise de l'intelligence artificielle

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.