

**Attestation de crédits ECTS****Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design****Mention SPECTACLE****Parcours : Sculpture appliquée à l'espace scénique****Année scolaire : 2020-2021 - Semestre : 1****NOM : VINCENT****Prénom :Mathis****Date de naissance : 08/05/2002**

Unités d'Enseignement	Moyenne de l'UE	Enseignements Constitutifs	Moyenne de l'EC	Rattrapage	Crédits ECTS
<b>Enseignements Génériques</b>					
Humanités et Cultures					
UE1	13,33	EC 1.1 Humanités / Philosophie et Lettres EC 1.2 Culture des Arts, du design et des techniques	13,67 13,00		8 ECTS
<b>Enseignements Transversaux</b>					
Méthodologies, techniques et langues					
UE2	14,67	EC 2.1 Outils d'expression et d'exploration créative EC 2.2 Technologies et matériaux dont Science EC 2.3 Outils et langages numériques EC 2.4 Langues vivantes : Anglais EC 2.5 Contextes économiques et juridiques	13,80 12,46 16,50 17,33 13,25		11 ECTS
<b>Enseignements Pratiques &amp; professionnels</b>					
Ateliers de création					
UE3	14,25	EC 3.1 Techniques et savoir-faire EC 3.2 Pratique et mise en œuvre du projet EC 3.3 Communication et médiation du projet	14,00 14,75 14,00		9 ECTS
Professionnalisation					
UE4	14,75	EC 4 Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude	14,75		2 ECTS
<b>TOTAL ECTS</b>					
<b>30</b>					

**Validation du Semestre 1 : VALIDÉ**

A Paris, le 20/01/2021

Signature

Pour la commission pédagogique, Maxime Schirrer, enseignant chercheur au CNAM





Nom : **VINCENT**  
Prénom : **Mathis**  
Né(e) le : 08/05/2002  
Numéro national (INE) : 090429669DG  
Académie : Paris  
Établissement : ENSAAMA - 63 rue Olivier de Serres, 75015 Paris

**ens aama**

école nationale supérieure  
des arts appliqués  
et des métiers d'art

**Dnmaide 1 - Mention : Spectacle - Parcours : Sculpture appliquée à l'espace scénique**

RELEVÉ SEMESTRIEL DE SUIVI DE COMPÉTENCES - Année scolaire 2020-2021 - Semestre 2					
Codes	Compétences	I*	F*	S*	TB*
<b>Bloc 1 - Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art</b>					
C1.1	Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités.				X
C1.2	Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.				X
C1.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.				X
<b>Bloc 2 - Exploitation des données à des fins d'analyse</b>					
C2.1	Mobiliser une culture générale et artistique ainsi qu'une connaissance des concepts issus de disciplines connexes pour analyser et apprécier les contextes de création, conception et production du design et des métiers d'art au regard de leurs dimensions historique, sociétale, esthétique, technologique, économique et environnementale.			X	
C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.			X	
C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.				X
C2.4	Analysier et synthétiser des données en vue de leur exploitation.			X	
<b>Bloc 3 - Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design</b>					
C3.1	Mettre en œuvre les outils et méthodes (scientifiques, techniques, numériques, plastiques et conceptuels) permettant de structurer les étapes de recherche d'un projet et leurs interactions.				X
C3.2	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.				
C3.3	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant de la mention et/ou de la spécialité. Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique) et leur destination.				X
C3.4	Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.				
C3.5	Énoncer ses idées, argumenter ses choix au travers de supports et de médias adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.			X	
<b>Bloc 4 - Conduite du projet en métiers d'art et design</b>					
C4.1	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation partielle d'un projet et dans l'adaptation des procès de fabrication.				X
C4.2	Saisir les multiples aspects d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons. Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet à l'aide des outils numériques CAO, DAO.				X
C4.3	Etablir un système critique d'élaboration et d'évolution du projet selon des critères explicités. Faire la démonstration que le projet est bien en adéquation avec la demande initiale et dans le respect de la déontologie.				
C4.4	Planifier et gérer le projet				
<b>Bloc 5 - Usages numériques</b>					
C5.1	Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.				X
<b>Bloc 6 - Expression et communication orales et écrites</b>					
C6.1	Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.				X
C6.2	Maîtriser la compréhension et l'expression écrites et orales d'au moins une langue vivante étrangère, au niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).				X
<b>Bloc 7 - Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication</b>					
C7.1	Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.				X
<b>Bloc 8 - Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design</b>					
C8.1	Entretenir les liens et dialoguer au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés.				
C8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs pluriprofessionnels et pluridisciplinaires.				
C8.3	Engager sa responsabilité au service d'un projet.				
<b>Bloc 9 - Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design</b>					
C9.1	Identifier les enjeux des domaines et spécialités métiers d'art et design au regard de l'actualité et de leurs perspectives d'évolution selon une réflexion prospective.				X
C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.				
<b>Bloc 10 - Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design</b>					
C10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.				
C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.				X
C10.3	Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.				X
C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.				
<b>Bloc 11 - Elaboration d'une stratégie personnelle</b>					
C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.				X
C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.			X	
C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre.				X

à Paris, le 05 / 07 / 2021

Le directeur,  
Laurent Scordino-Mazanec

