

COMPÉTENCES ÉVALUÉES / BILAN DES COMPÉTENCES

S6	Compétence	EC 21.1	EC 21.2	EC 22.1	EC 22.2	EC 22.3	EC 22.4	EC 22.5	EC 23.1	EC 23.2	EC 23.3	EC 23.4	24	Bilan compétence
Bloc 1 - Utiliser les outils numériques de référence														
C1.1	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.					●				●				très bonne maîtrise
Bloc 2 - S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère														
C2.1	Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.		●	●						●				très bonne maîtrise
C2.2	Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.					●								très bonne maîtrise
Bloc 3 - Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel														
C3.1	Désigner les ressources, mettre en oeuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.									●		●		très bonne maîtrise
C3.2	Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions.										●			très bonne maîtrise
C3.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.									●		●		très bonne maîtrise
Bloc 4 - Exploiter des données à des fins d'analyse														
C4.1	Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité.		●	●							●			très bonne maîtrise
C4.2	Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.		●	●							●			très bonne maîtrise
C4.3	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.		●	●							●			très bonne maîtrise
C4.4	Développer une argumentation avec un esprit critique.		●	●							●			très bonne maîtrise
Bloc 5 - Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]														
C5.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.							●					●	très bonne maîtrise
C5.2	Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.							●						très bonne maîtrise
C5.3	Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder.							●						très bonne maîtrise
C5.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.							●						très bonne maîtrise
Bloc 6 - Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art														
C6.1	Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.											●	●	très bonne maîtrise
C6.2	S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.											●	●	très bonne maîtrise
Bloc 7 - Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art														
C7.1	Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.				●	●				●				très bonne maîtrise
C7.2	Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.				●	●				●				très bonne maîtrise
Bloc 8 - Coopérer et travailler en équipe														
C8.1	Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.				●			●	●					très bonne maîtrise
C8.2	Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.				●			●	●					très bonne maîtrise
C8.3	Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.				●			●	●					très bonne maîtrise
Bloc 9 - Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du numérique														
C9.1	Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'environnement numérique.			●				●	●					très bonne maîtrise
C9.2	Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle : - dans la conception et le pilotage de projets de design numérique. - dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design numérique.			●				●	●					très bonne maîtrise
C9.3	S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre : - Maîtrise des outils, protocoles et techniques du design numérique. - Développement d'une culture professionnelle du numérique et de la communication (design de produits et de service, audiovisuelle, photographique, littéraire, typographique, artistique et des arts visuels ...).			●				●	●					maîtrise satisfaisante
Bloc 10 - Développer et mettre en oeuvre des outils de création et de recherche relevant du numérique														
C10.1	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, ...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.			●				●	●					très bonne maîtrise
C10.2	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de design numérique.			●				●	●					très bonne maîtrise
C10.3	Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, les séquences, les arborescences, ...) et les usages, l'expérience -utilisateurs...).			●				●	●					très bonne maîtrise
C10.4	Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique, économique et juridique de production et d'édition du projet de design numérique.			●				●	●					très bonne maîtrise
C10.5	Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.			●				●	●					très bonne maîtrise
C10.6	Rechercher des architectures, des interfaces et environnements numériques, Argumenter ses choix de création et de conception au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.			●				●	●					très bonne maîtrise
C10.7	Mettre en oeuvre, les techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de : design numérique : narrations, interactivités, communication et multimédia, motion design et design sonore, jeux vidéo, documentaires interactifs, habillage, créations éditoriales numériques et interactives, interfaces site web, animations, dispositifs interactifs physiques, objets connectés...			●				●	●					très bonne maîtrise
Bloc 11 - Concevoir, conduire et superviser une production relevant du numérique														
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design numérique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.													
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.													
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet de design numérique selon des critères explicités.													
C11.4	Faire la démonstration que le projet de design numérique est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.									X				
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les usages, l'environnement des supports et dispositifs numériques et les pratiques de développement durable.									X				
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.											X		

VALIDATION DES UE

La commission est souveraine : La validation définitive des UE reste soumise à la décision de la commission.

Évaluation	Niveau de maîtrise	Signalement	Validation	ECTS
UE21	Humanités et culture			
	Très bonne maîtrise	-	Validée	4
UE22	Méthodologies, techniques et langues			
	Très bonne maîtrise	-	Validée	6
UE23	Ateliers de création			
	Très bonne maîtrise	-	Validée	17
UE24	Professionalisation			
	Très bonne maîtrise	-	Validée	3

BILAN DES ENSEIGNEMENTS

La commission est souveraine : l'information des rattrapages n'est visible qu'à l'issue de la commission.
Le niveau de maîtrise par EC ne garantit pas la validation des UE qui reste soumise à la décision de la commission.

S6	Enseignement	Perf.	Bilan EC	Rattrapage
EC 21.1	Humanités		Très bonne maîtrise	-
EC 21.2	Culture des arts du design et des techniques		Très bonne maîtrise	-
EC 22.1	Outils d'expression et d'exploration créative		Très bonne maîtrise	-
EC 22.2	Technologies et matériaux		Très bonne maîtrise	-
EC 22.3	Outils et langages numériques		Très bonne maîtrise	-
EC 22.4	Langues vivantes		Très bonne maîtrise	-
EC 22.5	Contextes économiques & juridiques		Très bonne maîtrise	-
EC 23.1	Techniques et savoir-faire		Très bonne maîtrise	-
EC 23.2	Pratique et mise en oeuvre du projet		Très bonne maîtrise	-
EC 23.3	Communication et médiation du projet		Très bonne maîtrise	-
EC 23.4	Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet		Très bonne maîtrise	-
EC 24	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude, stage		Très bonne maîtrise	-

ÉVALUATIONS DU CONTRÔLE PONCTUEL

Compétence évaluée		évaluation			
		I	F	S	TB
C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design numérique au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production.				X
C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO.				X
C11.3	Établir des principes d'évolution du projet de design numérique selon des critères explicités.				X
C11.4	Faire la démonstration que le projet de design numérique est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale.			X	
C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les usages, l'environnement des supports et dispositifs numériques et les pratiques de développement durable.			X	
C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, fabrication, clients, photographes, usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.				X

FICHE D'AVIS DE POURSUITE D'ÉTUDES (SUIVI DE SCOLARITÉ) :
La période n'est pas ouverte pour ce semestre.
Ouverture : 2023-02-18
Fermeture : 2023-06-15

COMPÉTENCES ÉVALUÉES / BILAN DES COMPÉTENCES

S5	Compétence	EC	EC	EC	EC	EC	EC	EC	EC	EC	EC	EC	EC	Bilan compétence
		17.1	17.2	18.1	18.2	18.3	18.4	18.5	19.1	19.2	19.3	19.4	20	
Bloc 1 - Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art														
C1.1	Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les spécialités.													
C1.2	Désigner les ressources, les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.													
C1.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.													
Bloc 2 - Exploitation des données à des fins d'analyse														
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.	●		●								●		très bonne maîtrise
C2.2	construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.		●										●	très bonne maîtrise
C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.	●												maîtrise satisfaisante
C2.4	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.	●				●								très bonne maîtrise
Bloc 3 - Développement et mise en œuvre des outils de création et de recherche en métiers d'art et design														
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.			●					●	●				très bonne maîtrise
C3.2	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.									●				très bonne maîtrise
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.			●					●	●				très bonne maîtrise
C3.4	Évaluer les cohérences et les ruptures entre scénarios et hypothèses envisagés et la demande initiale.			●						●				très bonne maîtrise
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.			●							●			très bonne maîtrise
Bloc 4 - Conduite du projet en métiers d'art et design														
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.													
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.													
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													
Bloc 5 - Usages numériques														
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.				●					●				très bonne maîtrise
Bloc 6 - Expression et communication orales et écrites														
C6.1	Maîtriser et utiliser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.		●								●			très bonne maîtrise
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).					●								très bonne maîtrise
Bloc 7 - Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication														
C7.1	Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs.											●		très bonne maîtrise
Bloc 8 - Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design														
C8.1	Entrettenir 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.				●									très bonne maîtrise
C8.3	Engager sa responsabilité au service d'un projet.									●		●		très bonne maîtrise
Bloc 9 - Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design														
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.												●	très bonne maîtrise
C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.				●									très bonne maîtrise
Bloc 10 - Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design														
C10.1	Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.												●	très bonne maîtrise
C10.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale et du droit.													
C10.3	Identifier et convoquer les champs professionnels potentiellement en relation avec les besoins de chaque projet.													
C10.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.												●	maîtrise satisfaisante
Bloc 11 - Elaboration d'une stratégie personnelle														
C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.				●	●				●	●			très bonne maîtrise
C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.		●	●	●	●				●	●	●		très bonne maîtrise
C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre.		●		●	●					●			très bonne maîtrise

VALIDATION DES UE

La commission est souveraine : La validation définitive des UE reste soumise à la décision de la commission.

Évaluation	Niveau de maîtrise	Signalement	Validation	ECTS
UE17	Humanités et culture			
	Très bonne maîtrise	-	Validée	4
UE18	Méthodologies, techniques et langues			
	Très bonne maîtrise	-	Validée	5
UE19	Ateliers de création			
	Maîtrise satisfaisante	-	Validée	11
UE20	Professionnalisation			
	Très bonne maîtrise	-	Validée	10

BILAN DES ENSEIGNEMENTS

La commission est souveraine : l'information des rattrapages n'est visible qu'à l'issue de la commission. Le niveau de maîtrise par EC ne garantit pas la validation des UE qui reste soumise à la décision de la commission.

S5	Enseignement	Perf.	Bilan EC	Rattrapage
EC 17.1	Humanités		Maîtrise satisfaisante	-
EC 17.2	Culture des arts du design et des techniques		Très bonne maîtrise	-
EC 18.1	Outils d'expression et d'exploration créative		Très bonne maîtrise	-
EC 18.2	Technologies et matériaux		Très bonne maîtrise	-
EC 18.3	Outils et langages numériques		Très bonne maîtrise	-
EC 18.4	Langues vivantes		Très bonne maîtrise	-
EC 18.5	Contextes économiques & juridiques		N/E	-
EC 19.1	Techniques et savoir-faire		Très bonne maîtrise	-
EC 19.2	Pratique et mise en oeuvre du projet		Très bonne maîtrise	-
EC 19.3	Communication et médiation du projet		Très bonne maîtrise	-
EC 19.4	Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet		Très bonne maîtrise	-
EC 20	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude, stage		Très bonne maîtrise	-

ÉVALUATIONS DU CONTRÔLE PONCTUEL

Compétence évaluée		évaluation			
		I	F	S	TB
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	

FICHE D'AVIS DE POURSUITE D'ÉTUDES (SUIVI DE SCOLARITÉ) :

La période n'est pas ouverte pour ce semestre.

Ouverture : 2023-02-18

Fermeture : 2023-06-15