

Candidat.e

Nom : MEZINE
 Prénom : Anais
 Date de naissance : 21/10/2001
 Nationalité : Française
 Adresse personnelle : 70 boulevard arago
 Téléphone : 0658325635
 Email : anais.mezine@gmail.com

Scolarité antérieure (2022-2023)

- 2021-2022 : 2e année
 école estienne
 dnmade designer numérique
- 2020-2021 : 1e année
 école estienne
 dnmade designer numérique
- 2019-2020 : terminale
 l'initiative
 bac pro arna com visuelle pluri média

Stage

Dates :
 Entreprise :
 Adresse :

Engagements

bénévolat - collecte
 Fondation des Femmes

Expériences

quatre stages dans des agences de communication et de publicité, un stage dans une société de post-production dans le cinéma, un stage dans une maison d'édition

Scolarité actuelle

Type : formation en alternance
 Diplôme : DNMADE
 Mention : Numérique
 Spécialité : Design graphique numérique
 Établissement : Ecole Estienne ESAIG - 18 Bd Blanqui
 Ville : Paris (75013)
 Académie : Paris

Enseignements constitutifs : avis synthétiques

Enseignements génériques

- Culture des arts du design et des techniques : (HERVE-DANNHAUER GERALDINE - EC 21.2) Des capacités d'écoute et d'appropriation. Univers culturel ouvert.

Enseignements transversaux

- Outils d'expression et d'exploration créative : (HERVE-DANNHAUER GERALDINE - EC 22.1) Des compétences graphiques et plastiques ouvertes.
- Technologies et matériaux : (DOS SANTOS PATRICK - EC 22.2) Avis identique à celui que j'ai exprimé pour l'EC 23.4 - Démarche de Recherche en lien avec la Pratique de Projet.
- Outils et langages numériques : (DOS SANTOS PATRICK - EC 22.3) Avis identique à celui que j'ai exprimé pour l'EC 23.4 - Démarche de Recherche en lien avec la Pratique de Projet.
- Langues vivantes : (MORICE HAZOUT Juliette - EC 22.4) Le niveau d'anglais d'Anaïs est encore fragile mais elle n'a cessé de faire progrès pendant son DNMADE, démontrant sa détermination à mettre toutes les chances de son côté pour réussir.
- Contextes économiques & juridiques : (PIERRE PATRICK - EC 22.5) Un travail sérieux et de la curiosité. Les problématiques du dossier de gestion sont bien comprises.

Enseignements pratiques et professionnels

- Techniques et savoir-faire : (BOISSEAU ERIC, LAPORTE STEPHANE - EC 23.1) Étudiante curieuse possédant une grande souplesse réflexive, de la vision globale des enjeux à des singularités sensibles signifiantes et déterminantes. Belles qualités d'élaboration de "creative content" et toute forme d'éditorialisation.
- Pratique et mise en oeuvre du projet : (HERCBERG MEHDI, PLEUTIN PATRICK - EC 23.2) Étudiante sérieuse et travailleuse, parfois un peu timide dans l'échange mais qui a toujours su faire preuve d'un bel investissement dans les différentes demandes proposées au cours de ces 3 années. Étudiante particulièrement à l'aise avec les projets de conception graphique et typographique.
- Communication et médiation du projet : (BOISSEAU ERIC - EC 23.3) Réflexion rigoureuse et communication construite avec méthode.
- Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet : (DOS SANTOS PATRICK - EC 23.4) Anaïs est une étudiante avec une excellente capacité d'analyse et de réflexion, capable d'émettre des solutions à des problématiques soulevées et ayant également une généreuse conduite d'observation appliquée au graphisme et aux domaines de la stratégie de communication. Un profil très orienté publicité, graphisme et stratégie de communication, en même temps qu'une grande capacité à s'intégrer aux équipes de travail. Le travail de Anaïs durant les trois années de DNMADE m'a permis de remarquer et de juger de ses capacités créatives et de gestion de projet au sein d'un environnement scolaire et avec des interlocuteurs professionnels lors de nos partenariats pédagogiques. Un avis très favorable pour la poursuite d'études dans les domaines de la communication et du graphisme.
- Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude, stage : (BOISSEAU ERIC - EC 24) Etudiante sérieuse et créative. Mérite de réussir dans la formation choisie.

Appréciation

Appréciation du responsable pédagogique ou du chef d'établissement sur les capacités du candidat à entreprendre des études de deuxième cycle en Arts Appliqués :

Avis

- Très favorable
 Favorable
 Sans opposition

Signature et cachet de l'établissement

À Paris, le 28 / 04 / 2023

La Proviseure de l'École Estienne,
 Mariette Dupont

Étudiante sérieuse et créative.





Nom : **MEZINE**
Prénom : **Anais**
Né(e) le : 21/10/2001
Numéro national (INE) : 060358350KE
Académie : Paris
Établissement : Ecole Estienne ESAIG - 18 Bd Blanqui, 75013 Paris



Dnmade 2 - Mention : Numérique - Spécialité : Design graphique numérique

RELEVÉ SEMESTRIEL DE SUIVI DE COMPÉTENCES - Année scolaire 2020-2021 - Semestre 1				
Codes	Compétences	I*	F*	S*
	Bloc 1 - Positionnement vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art			TB*
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.			
C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.			
C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.			
C2.4	Analysier et synthétiser des données en vue de leur exploitation.			
	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.			
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.			
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.			
	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.			
	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.			
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).			
	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.			
	Bloc 8 - Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design			
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.			
	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.			
C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.			
	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.			
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.			
	Bloc 11 - Elaboration d'une stratégie personnelle			
C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.			
C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.			
C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre.			

à Paris, le 30 / 09 / 2022

Le Président de la commission pédagogique,

Manuel Zacklad





Nom : **MEZINE**
Prénom : **Anais**
Né(e) le : 21/10/2001
Numéro national (INE) : 060358350KE
Académie : Paris
Établissement : Ecole Estienne ESAIG - 18 Bd Blanqui, 75013 Paris



DnmaDE 2 - Mention : Numérique - Spécialité : Design graphique numérique

NIVEAUX DE MAÎTRISE PAR ENSEIGNEMENT - Année scolaire 2020-2021 - Semestre 1			
Codes	Éléments constitutifs (EC)	Niveaux de maîtrise*	Rattrapage
EC 1.1	Humanités	Très bonne maîtrise	
EC 1.2	Culture des arts du design et des techniques	Maîtrise satisfaisante	
EC 2.1	Outils d'expression et d'exploration créative	Maîtrise satisfaisante	
EC 2.2	Technologies et matériaux	Très bonne maîtrise	
EC 2.3	Outils et langages numériques	Maîtrise satisfaisante	
EC 2.4	Langues vivantes	Maîtrise satisfaisante	
EC 2.5	Contextes économiques & juridiques	Maîtrise satisfaisante	
EC 3.1	Techniques et savoir-faire	Très bonne maîtrise	
EC 3.2	Pratique et mise en oeuvre du projet	Très bonne maîtrise	
EC 3.3	Communication et médiation du projet	Très bonne maîtrise	
EC 4	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude	Très bonne maîtrise	

à Paris, le 30 / 09 / 2022

Le Président de la commission pédagogique,

Manuel Zacklad



(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :
1. "Maîtrise insuffisante"; 2. "Maîtrise fragile"; 3. "Maîtrise satisfaisante"; 4. "très bonne maîtrise"



Nom : **MEZINE**
Prénom : **Anais**
Né(e) le : 21/10/2001
Numéro national (INE) : 060358350KE
Académie : Paris
Établissement : Ecole Estienne ESAIG - 18 Bd Blanqui, 75013 Paris



Dnmade 2 - Mention : Numérique - Spécialité : Design graphique numérique

RELEVÉ SEMESTRIEL DE SUIVI DE COMPÉTENCES - Année scolaire 2020-2021 - Semestre 2				
Codes	Compétences	I*	F*	S*
	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.			
C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.			
C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.			
C2.4	Analysier et synthétiser des données en vue de leur exploitation.			
	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.			
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.			
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.			
	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.			
	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.			
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).			
	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.			
	Bloc 8 - Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design			
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.			
	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.			
C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.			
	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.			
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.			
	Bloc 11 - Elaboration d'une stratégie personnelle			
C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.			
C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.			
C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre.			

à Paris, le 30 / 09 / 2022

Le Président de la commission pédagogique,

Manuel Zacklad





Nom : **MEZINE**
Prénom : **Anais**
Né(e) le : 21/10/2001
Numéro national (INE) : 060358350KE
Académie : Paris
Établissement : Ecole Estienne ESAIG - 18 Bd Blanqui, 75013 Paris



DnmaDE 2 - Mention : Numérique - Spécialité : Design graphique numérique

NIVEAUX DE MAÎTRISE PAR ENSEIGNEMENT - Année scolaire 2020-2021 - Semestre 2			
Codes	Éléments constitutifs (EC)	Niveaux de maîtrise*	Rattrapage
EC 5.1	Humanités	Très bonne maîtrise	
EC 5.2	Culture des arts du design et des techniques	Très bonne maîtrise	
EC 6.1	Outils d'expression et d'exploration créative	Très bonne maîtrise	
EC 6.2	Technologies et matériaux	Maîtrise satisfaisante	
EC 6.3	Outils et langages numériques	Très bonne maîtrise	
EC 6.4	Langues vivantes	Maîtrise satisfaisante	
EC 6.5	Contextes économiques & juridiques	Maîtrise satisfaisante	
EC 7.1	Techniques et savoir-faire	Très bonne maîtrise	
EC 7.2	Pratique et mise en oeuvre du projet	Très bonne maîtrise	
EC 7.3	Communication et médiation du projet	Maîtrise satisfaisante	
EC 8	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude	Maîtrise satisfaisante	

à Paris, le 30 / 09 / 2022

Le Président de la commission pédagogique,

Manuel Zacklad



(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :
1. "Maîtrise insuffisante"; 2. "Maîtrise fragile"; 3. "Maîtrise satisfaisante"; 4. "très bonne maîtrise"



Nom : **MEZINE**
Prénom : **Anais**
Né(e) le : 21/10/2001
Numéro national (INE) : 060358350KE
Académie : Paris
Établissement : Ecole Estienne ESAIG - 18 Bd Blanqui, 75013 Paris



Dnmade 2 - Mention : Numérique - Spécialité : Design graphique numérique

RELEVÉ SEMESTRIEL DE SUIVI DE COMPÉTENCES - Année scolaire 2021-2022 - Semestre 3				
Codes	Compétences	I*	F*	S*
	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.			●
C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.			●
C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.			●
C2.4	Analysier et synthétiser des données en vue de leur exploitation.			●
	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.			●
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.			●
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.			●
	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.			●
	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.			●
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).		●	
	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.			
	Bloc 8 - Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design			
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.		●	
	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.			●
C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.			●
	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.			●
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.			●
	Bloc 11 - Elaboration d'une stratégie personnelle			
C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.			●
C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.		●	
C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre.			●

à Paris, le 30 / 09 / 2022

Le Président de la commission pédagogique,

Manuel Zacklad





Nom : **MEZINE**
Prénom : **Anais**
Né(e) le : 21/10/2001
Numéro national (INE) : 060358350KE
Académie : Paris
Établissement : Ecole Estienne ESAIG - 18 Bd Blanqui, 75013 Paris



DnmaDE 2 - Mention : Numérique - Spécialité : Design graphique numérique

NIVEAUX DE MAÎTRISE PAR ENSEIGNEMENT - Année scolaire 2021-2022 - Semestre 3			
Codes	Éléments constitutifs (EC)	Niveaux de maîtrise*	Rattrapage
EC 9.1	Humanités	Maîtrise satisfaisante	
EC 9.2	Culture des arts du design et des techniques	Maîtrise satisfaisante	
EC 10.1	Outils d'expression et d'exploration créative	Très bonne maîtrise	
EC 10.2	Technologies et matériaux	Très bonne maîtrise	
EC 10.3	Outils et langages numériques	Très bonne maîtrise	
EC 10.4	Langues vivantes	Maîtrise satisfaisante	
EC 10.5	Contextes économiques & juridiques	Très bonne maîtrise	
EC 11.1	Techniques et savoir-faire	Maîtrise satisfaisante	
EC 11.2	Pratique et mise en oeuvre du projet	Maîtrise satisfaisante	
EC 11.3	Communication et médiation du projet	Très bonne maîtrise	
EC 11.4	Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet	Très bonne maîtrise	
EC 12	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude	Très bonne maîtrise	

à Paris, le 30 / 09 / 2022

Le Président de la commission pédagogique,

Manuel Zacklad



(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :
1. "Maîtrise insuffisante"; 2. "Maîtrise fragile"; 3. "Maîtrise satisfaisante"; 4. "très bonne maîtrise"



Nom : **MEZINE**
Prénom : **Anais**
Né(e) le : 21/10/2001
Numéro national (INE) : 060358350KE
Académie : Paris
Établissement : Ecole Estienne ESAIG - 18 Bd Blanqui, 75013 Paris



Dnmade 2 - Mention : Numérique - Spécialité : Design graphique numérique

RELEVÉ SEMESTRIEL DE SUIVI DE COMPÉTENCES - Année scolaire 2021-2022 - Semestre 4				
Codes	Compétences	I*	F*	S*
	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.			●
C2.2	Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique.			●
C2.3	Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet.			●
C2.4	Analysier et synthétiser des données en vue de leur exploitation.			●
	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.			●
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.			●
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.			●
	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.			●
	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.			●
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).			●
	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.			
	Bloc 8 - Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design			
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.			●
	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.			●
C9.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.			●
	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.			●
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.			●
	Bloc 11 - Elaboration d'une stratégie personnelle			
C11.1	Faire état d'une pratique expérimentale personnelle.			●
C11.2	Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique.			●
C11.3	S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre.			●

à Paris, le 08 / 09 / 2022

Le Président de la commission pédagogique,

Manuel Zacklad





Nom : **MEZINE**
Prénom : **Anais**
Né(e) le : 21/10/2001
Numéro national (INE) : 060358350KE
Académie : Paris
Établissement : Ecole Estienne ESAIG - 18 Bd Blanqui, 75013 Paris



Dnmake 2 - Mention : Numérique - Spécialité : Design graphique numérique

NIVEAUX DE MAÎTRISE PAR ENSEIGNEMENT - Année scolaire 2021-2022 - Semestre 4			
Codes	Éléments constitutifs (EC)	Niveaux de maîtrise*	Rattrapage
EC 13.1	Humanités	Maîtrise satisfaisante	
EC 13.2	Culture des arts du design et des techniques	Maîtrise satisfaisante	
EC 14.1	Outils d'expression et d'exploration créative	Très bonne maîtrise	
EC 14.2	Technologies et matériaux	Très bonne maîtrise	
EC 14.3	Outils et langages numériques	Très bonne maîtrise	
EC 14.4	Langues vivantes	Maîtrise fragile	
EC 14.5	Contextes économiques & juridiques	Très bonne maîtrise	
EC 15.1	Techniques et savoir-faire	Maîtrise satisfaisante	
EC 15.2	Pratique et mise en oeuvre du projet	Très bonne maîtrise	
EC 15.3	Communication et médiation du projet	Maîtrise satisfaisante	
EC 15.4	Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet	Maîtrise satisfaisante	
EC 16	Parcours de professionnalisation et poursuite d'étude, stage	Très bonne maîtrise	

à Paris, le 08 / 09 / 2022

Le Président de la commission pédagogique,

Manuel Zacklad



(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :
1. "Maîtrise insuffisante"; 2. "Maîtrise fragile"; 3. "Maîtrise satisfaisante"; 4. "très bonne maîtrise"



Nom : **MEZINE**
Prénom : **Anais**
Né(e) le : 21/10/2001
Numéro national (INE) : 060358350KE
Académie : Paris
Établissement : Ecole Estienne ESAIG - 18 Bd Blanqui, 75013 Paris



Dnmade 3 - Mention : Numérique - Spécialité : Design graphique numérique

RELEVÉ SEMESTRIEL DE SUIVI DE COMPÉTENCES - Année scolaire 2022-2023 - Semestre 5					
Codes	Compétences	I*	F*	S*	TB*
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. C2.2 Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu complet et synthétique. C2.3 Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées, pertinentes et vérifiées pour documenter un sujet. C2.4 Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.			●	
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. 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. 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.			●	
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.				●
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. 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).			●	
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.				●
Bloc 8 - Coopération et travail en équipe en métiers d'art et design	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.			●	
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. C9.2 Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.			●	
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. 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.			●	
Bloc 11 - Elaboration d'une stratégie personnelle	C11.1 Faire état d'une pratique expérimentale personnelle. C11.2 Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique. C11.3 S'autoévaluer et se remettre en question pour apprendre.			●	

Le bloc 1 (C1.1, C1.2, C1.3) est évalué en contrôle ponctuel (mémoire de diplôme).

à Paris, le 13 / 02 / 2023

Le Président de la commission pédagogique,

Manuel Zacklad

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :
1. "Maîtrise insuffisante" (I); 2. "Maîtrise fragile" (F); 3. "Maîtrise satisfaisante" (S); 4. "très bonne maîtrise" (TB)





Nom : **MEZINE**
Prénom : **Anais**
Né(e) le : 21/10/2001
Numéro national (INE) : 060358350KE
Académie : Paris
Établissement : Ecole Estienne ESAIG - 18 Bd Blanqui, 75013 Paris



DnmaDE 3 - Mention : Numérique - Spécialité : Design graphique numérique

NIVEAUX DE MAÎTRISE PAR ENSEIGNEMENT - Année scolaire 2022-2023 - Semestre 5			
Codes	Éléments constitutifs (EC)	Niveaux de maîtrise*	Rattrapage
EC 17.1	Humanités	Maîtrise satisfaisante	
EC 17.2	Culture des arts du design et des techniques	Maîtrise satisfaisante	
EC 18.1	Outils d'expression et d'exploration créative	Maîtrise satisfaisante	
EC 18.2	Technologies et matériaux	Très bonne maîtrise	
EC 18.3	Outils et langages numériques	Très bonne maîtrise	
EC 18.4	Langues vivantes	Maîtrise satisfaisante	
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	

ÉVALUATION DU CONTRÔLE PONCTUEL - SEMESTRE 5						
Compétences évaluées			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.			●		
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.			●		

à Paris, le 13 / 02 / 2023

Le Président de la commission pédagogique,

Manuel Zacklad

(*) Le niveau de maîtrise est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :
1. "Maîtrise insuffisante" (I); 2. "Maîtrise fragile" (F); 3. "Maîtrise satisfaisante" (S); 4. "très bonne maîtrise" (TB)

