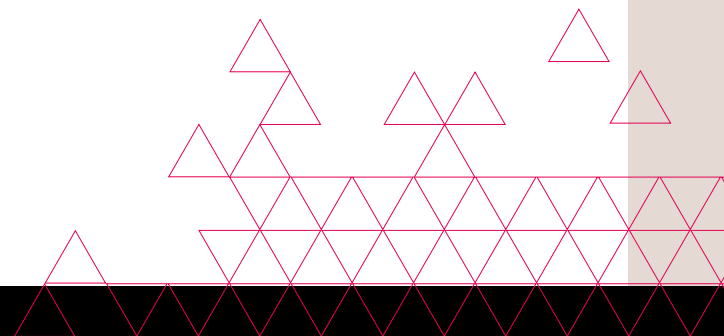




CATALOGUE DE FORMATION DN MADE

PARCOURS : DESIGN VÊTEMENT/ACCESSOIRES PROSPECTIVES, INNOVATIONS & DÉMARCHES ENVIRONNEMENTALES







“ J'EXPRIME MA CRÉATIVITÉ
DANS TOUS LES DOMAINES DE LA MODE ”

ÉDITO

Lycée de la Mode vous propose un DN MADE mention MODE Spécialité DESIGN VÊTEMENT/ACCESSOIRE

Prospectives, innovations & démarches environnementales

Implanté au sein d'un territoire économique et industriel dynamique, le lycée Renaudeau - lycée de la Mode multiplie depuis plus de 30 ans maintenant les synergies au service de la qualité de formation des futurs acteurs de la branche professionnelle de la filière Mode. Précurseur dans sa volonté d'intégrer dans le cursus de ces formations la maîtrise des technologies et l'emploi d'innovations multiples et diverses, le lycée de la Mode s'est doté d'équipements de pointe et collabore activement avec la plateforme eMode dédiée aux technologies créatives. Il regroupe exclusivement des formations spécialisées de la filière de la Mode.

Son implication auprès du campus des métiers « **des industries créatives de la Mode et du luxe** » et son engagement auprès des entreprises contribuent à la réussite des parcours individuels et professionnels de nos élèves, étudiants, apprentis et adultes.

L'établissement bénéficie d'un réseau de partenaires professionnels, institutionnels et d'organismes de formation...

De plus, ouvert à l'international, le Lycée de la Mode encourage aussi la mobilité des étudiants (Québec, Erasmus+,....) sous forme de stages et d'échanges.

Plus que jamais la mode constitue un vecteur avant-gardiste des comportements sociologiques qui s'orientent vers des logiques de relocation et d'éco-responsabilité attendues. Impulsés par la prise de conscience des consommateurs mais aussi l'engagement assumé de nombreux créateurs, le DN MADE design de mode Vêtement et Accessoires présente un cursus en prise directe avec les choix de notre société et propose aux étudiants d'incarner ces nouveaux enjeux pour les vêtements et leurs accessoires, de leurs créations à leurs ventes.

L'écosystème ainsi décrit et l'investissement personnel de chaque étudiant favoriseront l'émulation créative et l'acquisition des compétences professionnelles au regard du projet personnel professionnel de chacun.





SOMMAIRE

OBJECTIFS ET ORGANISATION P.5

PRÉSENTATION DE LA FORMATION P.6

PROFIL ET COMPÉTENCES P.7

TABLEAU DES ENSEIGNEMENTS P.8

UE HUMANITÉ ET CULTURE

- > EC PHILOSOPHIE P.10
- > EC CULTURE DES ARTS, DU DESIGN ET DES TECHNIQUES P.11

UE MÉTHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGAGES

- > EC OUTILS D'EXPRESSION ET D'EXPLORATION CRÉATIVE P.12
- > EC TECHNOLOGIES ET MATÉRIAUX P.13
- > EC OUTILS ET LANGAGES NUMÉRIQUES P.14
- > EC LANGUES VIVANTES P.15
- > EC CONTEXTES ÉCONOMIQUES ET JURIDIQUES P.16

UE ATELIER DE CRÉATION

- > EC TECHNIQUES ET SAVOIR-FAIRE P.17
- > EC PRATIQUE ET MISE EN ŒUVRE DU PROJET VÊTEMENT P.18
- > EC COMMUNICATION ET MÉDIATION DU PROJET P.19

UE PROFESSIONNALISATION

- > EC PARCOURS DE PROFESSIONNALISATION ET POURSUITE D'ÉTUDES P.20

UE : Unité d'enseignement

EC : Enseignement constitutif





OBJECTIFS ET ORGANISATION

DU DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN

> Le DNMADE est un diplôme national de l'enseignement supérieur conférant à son titulaire le grade de licence. Les bacheliers pourront postuler pour ce nouveau cursus en 3 ans. Au cours des 3 années de formation, les étudiants se spécialiseront progressivement et gagneront en autonomie et en professionnalisme. Le niveau licence facilitera la poursuite des études à l'étranger et la reconnaissance de la valeur du diplôme à l'international ou dans le cadre de poursuite d'études universitaires. Le lycée Renaudeau - La Mode propose deux parcours permettant d'aborder le métier de styliste et de créateur textile avec une ouverture sur les métiers du design et des métiers d'art.

> **DESIGN VÊTEMENT/ACCESSOIRE/** Prospectives, innovations & démarches environnementales

> **DESIGN TEXTILE/MATÉRIAUX/GRAPHISME** Prospectives, savoir-faire & innovations

> La formation s'articule autour de trois grands pôles d'enseignements :

> **1. Enseignements génériques culture et humanités (socle commun) :** acquisition d'une culture composée de champs référentiels philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique relatifs au domaine du design de mode et textile.

> **2. Enseignements transversaux outils, méthodes et techniques :** enseignements scientifiques, numériques et technologiques, apprentissage lié aux techniques (découpe et gravure laser, sérigraphie, impression numérique, moyens d'impression à dimension artisanale et expérimentale...).

> **3. Enseignements pratiques et professionnels :** démarches créatives en atelier de conception, workshops avec intervention des designers professionnels, pratique du co-enseignement autour du projet relatif au design de mode et pratique de projet en éco-design. L'ensemble du parcours sera ponctué de cours théoriques et pratiques, de workshops animés par des designers et des professionnels techniciens.

> La progression de l'enseignement s'articule autour de six semestres :

Semestre 1 : découverte et acquisition des fondamentaux communs aux différents parcours de formation (design textile, design de mode et design graphique).

Semestre 2 : engagement progressif vers le parcours en design de mode et textile.

Semestre 3 et 4 : approfondissement et spécialisation au sein du parcours design de mode et textile.

Semestre 5 et 6 : perfectionnement professionnel, élaboration d'un mémoire de recherche en design de mode et textile et d'un projet de diplôme.

Deux périodes de formation en milieu professionnel (stage) sont positionnées à la fin du semestre 2 pour une découverte (maximum 15 jours) et à la fin du semestre 4 et début du semestre 5, à savoir entre 3 à 4 mois.





PRÉSENTATION DE LA FORMATION

DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN (DN MADE)

DESIGN VÊTEMENT/ACCESSOIRES PROSPECTIVES ET DÉMARCHES ENVIRONNEMENTALES

Articulé autour d'une dynamique de projets, les différentes facettes du design de mode vêtement accessoire sont abordées sous l'angle de la prospective, de l'innovation en intégrant une réflexion sur le corps tout en sensibilisant l'étudiant avec les démarches environnementales. L'équipe pédagogique accompagne l'étudiant dans son parcours afin qu'il puisse développer une démarche singulière en lien avec les enjeux actuels du secteur de la mode. Ce parcours forme des stylistes, créateurs et professionnels de la mode, capables de concevoir et de développer des collections pour les secteurs habillement et accessoires, Prêt-à-porter femme/homme/enfant, créateurs et luxe, en prenant en compte la dimension du développement durable.

**Le lycée de la Mode est le pôle de formation aux métiers de la mode du lycée F. Renaudeau.
Il héberge le siège du campus des métiers « des industries créatives de la mode et du luxe »
en Pays de la Loire ainsi que la plateforme d'innovation eMode dédiée aux technologies créatives.**



www.lycee-mode.fr
www.campus-mode-pdl.fr
www.emode.fr



20 rue carteron - 49300 CHOLET
Tel 02 41 71 00 53
Proviseur : Monsieur Hervé Douaglin



PROFIL ET COMPÉTENCES

QUELS PROFIL D'ÉTUDIANTS ET QUELLES COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES ?

Le DN MADE mention « MODE » s'adresse à tous bacheliers mais en privilégiant ceux issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués tels que le BAC STD2A ou les brevets des métiers d'art.

Le DNMADE mention « MODE » vise à recruter des candidats curieux, ouverts, autonomes, investis, entreprenants, manuels et créatifs et cultivant un attrait certain pour l'univers de la mode et du textile. L'étudiant y questionnera le graphisme, le volume, la couleur, la texture, ainsi que la pratique plastique (dessin, photo), les techniques numériques et artisanales en abordant la question de la responsabilité, du rôle et de la pratique du designer.

> **Un étudiant en DNMADE aura recours à l'expression visuelle et plastique** pour exprimer ses idées au travers de tous moyens appropriés. La maîtrise de la langue sera également essentielle pour analyser, formuler et argumenter ses concepts.

> **Observations, curiosité mais aussi analyse et sens critique** sont nécessaires afin de porter un regard constructif sur l'actualité de la mode et du textile afin de l'investir dans ses pratiques.

> **Manifester de l'intérêt pour la culture artistique :** Histoire, arts plastiques, photographie, design de mode, illustration...

> **Être à l'écoute pour répondre aux besoins commandités et travailler en équipe**, de prendre des décisions, de dialoguer avec ses coéquipiers, d'être réceptif et réactif pour proposer des améliorations..

Pour ce faire l'étudiant présentera et/ou développera des aptitudes et des compétences multiples comme

S'intéresser aux domaines de la création passée et contemporaine dans leur diversité et complémentarité afin de développer sa curiosité sur le monde et les phénomènes de société, mais également son sens de l'imagination et de l'initiative.

Disposer d'un esprit de synthèse et d'anticipation utile à la démarche de projet par la complémentarité des domaines des humanités, scientifiques, technologiques et des arts.

Posséder des compétences en matière d'expression écrite et orale en français et dans une langue étrangère.

Démontrer une appétence pour les techniques de création traditionnelles et numériques, ainsi que les savoir-faire et les modes de fabrication.

Faire preuve de capacités d'organisation et d'autonomie, mais également des dispositions au travail en équipe.



TABLEAU DES ENSEIGNEMENTS AVEC LES VOLUMES HORAIRES

Les heures entre parenthèses sont des heures d'enseignement délivrées en groupe de 15, c'est à dire en spécialité Vêtement ou Textile.

		SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6
Enseignements génériques Humanités et Cultures	Lettres ou Philosophie	2h	2h	2h	2h	(1h)	(0,5h)
	Culture design	2h + (1h)	2h + (1h)	1h + (1h)	2h	(1h)	(0,5h)
Enseignements transversaux Methodologies, techniques et langues	Outils d'expression	3h + (2h)	3h + (2h)	(3h)	(3h)	(3h)	(2h)
	Technologies et matériaux	2h +(1h)	2h +(2h)	3h	3h +(0,5h)	(1h)	(1h)
	Outils et langages numériques	(2h)	(1h)	(1h)	(1h)	(1h)	(1h)
	Anglais	1h + (1h)	1h + (1h)*	(1h)	1,5h + (0,5h)*	(1h)	(1h)
	Contextes économiques et juridiques	1h	2h	2h	1,5h	(1h)	(1h)
Enseignements Pratiques & Professionnels Ateliers de création	Techniques et savoir-faire	(3h)	(3h)	(3,5h)	(3,5h)	(4h)	(6h)
	Pratiques et mis en œuvre du projet	2h + (4h)	2h + (4h)	2h + (4,5h)	2h + (4,5h)	2h + (6h)	2h + (6h)
	Communication et médiation du projet	(2h)	(2h)	(2h)	(2h)	2h	2h
Professionnalisation	Parcours de professionnalisation et poursuite d'études	1h	1h	1h	1h	1h	1h
Stage		-	2 semaines	-	12 à 16 semaines minimum	-	-
TOTAL hebdomadaire		30h	30h	27h	27h	24h	24h
Travail en autonomie / semaine		15		18		20	

* dont 1h en co-animation avec outils d'expression

CREDITS ECTS*

	SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6
Enseignements génériques Humanités (Lettres, Philosophies, Sciences humaines) et Cultures	UE1** 8 ECTS	UE5 8 ECTS	UE9 7 ECTS	UE13 6 ECTS	UE17 4 ECTS	UE21 4 ECTS
Enseignements transversaux Méthodologies, techniques et langues	UE2 11 ECTS	UE6 11 ECTS	UE10 10 ECTS	UE14 7 ECTS	UE18 5 ECTS	UE22 6 ECTS
Enseignements Pratiques & Professionnels Ateliers de création	UE3 9 ECTS	UE7 8 ECTS	UE11 12 ECTS	UE15 7 ECTS	UE19 11 ECTS	UE23 17 ECTS
Professionnalisation	UE4 2 ECTS	UE8 1 ECTS	UE12 1 ECTS	UE16 1 ECTS	UE20 1 ECTS	UE24 3 ECTS
Stage	-	UE8 2 ECTS	-	UE16 9 ECTS	UE20 9 ECTS	-
TOTAL Semestre	30	30	30	30	30	30
TOTAL Année	60		60		60	
TOTAL Diplôme					180 ECTS	

* ECTS = European Credits Transfer System (système européen de transfert et d'accumulation de crédits)

** UE = Unité d'Enseignement



OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement a pour but de savoir analyser et interpréter des textes de philosophie et de sciences humaines (anthropologie, sociologie, psychologie, etc).

Il permet de conceptualiser et maîtriser un vocabulaire technique propre aux sciences humaines, de savoir problématiser, dégager les enjeux contemporains des problèmes dégagés et argumenter en s'appuyant sur des références philosophiques et scientifiques.

► COMPÉTENCES GLOBALES

- > Définir des problématiques et identifier leurs enjeux au regard de l'actualité et de l'histoire
- > Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement
- > Identifier, sélectionner, organiser diverses ressources spécialisées et pertinentes
- > Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- > Développer une argumentation en faisant preuve d'esprit critique
- > Maîtriser les différents registres d'expression écrite et orale de la langue française

► EXEMPLES D'ENSEIGNEMENTS

- > Lecture et analyse de textes philosophiques, de sciences humaines, d'images et de films
- > Cours de synthèse

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement a pour objectif la transmission des savoirs théoriques (notamment historiques, sociologiques et techniques) constitutifs avec des grands repères chronologiques d'une culture artistique fondamentale aux métiers d'art et au design.

Le cursus de la formation comporte une spécialisation Mode et Textile.

COMPÉTENCES GLOBALES

- > Maîtriser la veille documentaire
- > Échanger, s'interroger sur les thématiques, les périodes, les grands mouvements artistiques
- > Communiquer à l'oral
- > Analyser à l'écrit et à l'oral des documents textuels et visuels...
- > Argumenter et développer son esprit critique
- > Identifier des processus et techniques de création et de productions artistiques et design
- > Repérer chronologiquement des jalons de l'histoire de l'art et du design

EXEMPLES D'ENSEIGNEMENTS

- > Exposés courts et longs individuels ou en équipe
- > Rédaction d'argumentaires et commentaires
- > Analyse d'images à l'écrit ou à l'oral
- > Cours magistraux
- > Visite d'expositions culturelles
- > Prise de notes afin d'élaborer une veille personnelle

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement permet de découvrir et de pratiquer un ensemble de techniques, procédés, outils fondamentaux d'expression, qu'ils soient graphiques, plastiques et/ou volumiques. À travers ces manipulations il s'agit de s'initier à une démarche de recherche et d'investigation.

Des productions artistiques, plastiques et expérimentales seront mises en dialogue avec d'autres champs d'activité des métiers d'art et du design dans une perspective pluridisciplinaire.

► COMPÉTENCES GLOBALES

- > Mettre en place une approche sensible et exploratoire d'outils graphiques, plastiques et ou volumiques
- > S'approprier et adapter des techniques, procédés, manipulations pour initier une démarche plus personnelle et singulière
- > Savoir qualifier ses productions et argumenter à l'oral ses intentions

► EXEMPLES D'ENSEIGNEMENTS

- > Ateliers et/ou workshops autour de thématiques
- > Carnets de croquis
- > Dessins d'observation
- > Études chromatiques
- > Études de modèles vivants

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement permet l'étude et la mise en œuvre des matériaux et leurs systèmes de production, par l'expérimentation, l'observation et l'étude de cas.

Ces connaissances aideront à identifier et à choisir des textiles en fonction des critères d'un cahier des charges, de leurs propriétés physiques et esthétiques.

► COMPÉTENCES GLOBALES

- > Identifier l'origine des matières premières textiles et leurs moyens de production
- > Caractériser des matières par la main de l'étoffe, leurs propriétés physiques et chimiques
- > Identifier et choisir les techniques de transformation des fibres et étoffes (historiques et modernes) : filage, tissage, tricotage, ennoblissements (teinture, impression, broderie, gravure, etc)
- > Repérer les matériaux recyclés, recyclables et biosourcés
- > Evaluer l'impact environnemental de la matière première au produit fini, réglementation de la filière mode et textile
- > Analyser un cahier des charges
- > Organiser un plan d'études et de recherches, en équipe autant qu'en autonomie, afin de respecter des délais
- > Synthétiser et présenter des résultats, sélectionner l'étoffe adaptée et argumenter

► EXEMPLES D'ENSEIGNEMENTS

- > Tests des propriétés physiques d'échantillons textiles en laboratoire, analyses et comparaisons des résultats
- > Tests d'analyses scientifiques et sensoriels pour identifier la composition d'une étoffe
- > Découverte des structures fondamentales des textiles à l'aide de maquettes
- > Création d'un catalogue de fils, d'étoffes, de fournitures, d'ennoblissements (matériauthèque)
- > Organisation d'un protocole d'observation et rédaction de compte-rendu
- > Constitution d'un lexique technique spécifique
- > Mise en œuvre des matériaux, des techniques et technologies innovantes

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement permet de mettre en place les réflexes méthodologiques du travail informatique et d'acquérir les bases de la retouche d'image numérique, du dessin vectoriel et de la mise en page.

Il trouve son application dans l'Atelier de Création (Communication et médiation du projet notamment) mais aussi dans les autres unités et pôles d'enseignement de la formation.

► COMPÉTENCES GLOBALES

- > Acquérir les connaissances de base de l'utilisation de l'outil infographique
- > Exploiter ses connaissances informatiques et les mettre en application pour la mise en forme des travaux (mise en page, communication, dessin à plat, motif...)
- > Acquérir les bases de programmation de motifs, de design génératif et interactif...
- > Développer un sens critique quant à l'usage des technologies

► EXEMPLES D'ENSEIGNEMENTS

- > Pratique des différents logiciels graphiques utilisés par la profession : retouche d'image, dessin vectoriel, mise en page ...
- > Réalisations infographiques : dessins à plat, motifs, planches d'ambiances, fiches techniques...
- > Création d'un CV et d'un book en ligne : système de gestion de contenu, modèle graphique
- > Infographie tridimensionnelle
- > Incrustation photo/vidéo sur fond vert : retouche photo/vidéo, effets spéciaux...

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement permet de développer une maîtrise suffisante de l'anglais écrit et parlé (objectif visé B2 au CECRL), d'un vocabulaire technique lié à la formation et un vocabulaire lié au monde professionnel et aux thématiques abordées dans les autres unités.

► COMPÉTENCES GLOBALES

- > Lecture de documents
- > Activités de synthèse
- > Prise de parole devant la classe
- > Activités de groupe ou en pairing
- > Ecoute de documents authentiques
- > Présentation de fashion weeks
- > Travail en co animation avec travail sur les projets (semestre 2)

► EXEMPLES D'ENSEIGNEMENTS

- > Le monde du travail (job interviews, cover letters, internship ...)
- > Le design, les designers
- > La société de consommation et l'environnement
- > La fourrure
- > Apport lexical pour préparer le travail en coanimation au 2^e semestre :
- > Clothes description
- > Fabrics, colours, prints ...

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement a pour but de permettre à l'étudiant de se situer et de comprendre l'environnement économique et juridique lié aux spécificités des métiers d'art et du design.

L'étudiant sera accompagné dans ses démarches pour mener à bien son projet professionnel.

► COMPÉTENCES GLOBALES

- > Se repérer et comprendre l'environnement économique et juridique de l'organisation dans laquelle il exercera son activité professionnelle
- > Identifier et mettre en œuvre les compétences juridiques, organisationnelles et de gestion dans le cadre d'un projet, d'une mission et plus largement d'un poste de travail
- > Adapter sa communication dans le cadre des relations professionnelles
- > Appréhender l'ensemble des missions requises d'un entrepreneur pour la gestion d'une TPE

► EXEMPLES D'ENSEIGNEMENTS

- > Les entreprises du secteur (taille, typologie, structure juridique, organisation, partenaire, marché, stratégie commerciale)
- > La propriété intellectuelle (marques, dessins et modèles, brevets, droit d'auteur) ;
- > La politique sociale (contrat de travail, droits et obligations des salariés et des employeurs, modifications des conditions de travail)
- > La politique financière (compte de résultat, rentabilité, calcul des coûts, bilan comptable, investissements, amortissements, financement, fiscalité)

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement permet d'acquérir les techniques de base du modélisme, de la couture et du prototypage vêtement ainsi que la mise en œuvre de matériels spécifiques innovants.

Les possibilités créatives de l'étudiant augmenteront au fur et à mesure de son habileté et de sa maîtrise technique.

► COMPÉTENCES GLOBALES

- > Mettre en œuvre des techniques manuelles
- > Appréhender le patronage et le moulage
- > Maîtriser les montages sur des machines industrielles
- > Travailler en équipe autant qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet
- > Appréhender, observer et analyser des moyens de fabrication
- > Construire un protocole d'observation et rédiger un compte-rendu
- > Manipulation, paramétrage et maîtrise du matériel d'ennoblissement
- > Organiser, planifier et respecter les délais

► EXEMPLES D'ENSEIGNEMENTS

- > Maîtrise des matériels de base : piqueuse plate, surjeteuse
- > Montage de maquettes et pièces d'étude
- > Etude de transformation de patrons et moulage sur mannequin
- > Réalisation de vêtements et /ou accessoires selon les projets
- > Mise en œuvre de matériel spécifiques innovants : découpe et gravure laser, impression numérique textile, l'assemblage sans couture (ultrason et thermocollage)

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement Pratique et Mise en Œuvre du projet a pour intention de développer l'autonomie des étudiant(es) à chaque phase de la conception d'un produit, d'une collection au plus proche de l'univers professionnel.

Il s'agit pour le futur designer de comprendre toutes les étapes d'une démarche de création et de s'approprier des outils, des méthodologies de recherche jusqu'à la concrétisation d'une idée.

Les questionnements et la réflexion personnelle sur les enjeux de société sont suscités et encouragés tout au long de la formation au travers de projets variés.

► COMPÉTENCES GLOBALES

- > S'approprier des outils de méthodologie
- > Découvrir et enrichir sa sensibilité
- > Maîtriser progressivement les outils et les moyens d'expression
- > Identifier les différentes phases d'un projet, maîtriser la démarche créative jusqu'à la réalisation d'un produit
- > Concevoir une collection
- > Analyser des socio-cibles, se positionner à partir de tendances
- > S'exprimer et maîtriser le vocabulaire spécifique à la discipline mode
- > Argumenter ses choix à l'écrit et à l'oral

► EXEMPLES D'ENSEIGNEMENTS

- > Sensibilisation aux enjeux environnementaux liés au design de mode et textile
- > Exercice à l'esprit critique, à l'analyse de données, échanges en groupe
- > Veille et recherche documentaire
- > Questionnements à partir de notions, thèmes, problématiques donnés.
- > Expérimentations (volumes, couleurs, maquettes textiles)
- > Initiation aux principes de collection, à la socio-cible, à la tendance.
- > Découverte, initiation : niveaux de gamme, secteurs divers du métier.
- > Projets variés individuels et en petits groupes

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement a pour but de permettre d'acquérir les outils, méthodes et moyens pour présenter ses travaux en lien avec les projets proposés en Pratique et Mise en Œuvre du projet.

Afin de communiquer une démarche créative, l'étudiant réalisera des images, schémas, visuels, maquettes, discours oral et écrit ainsi que tout élément pouvant être support de transmission d'idées.

► COMPÉTENCES GLOBALES

- > Communiquer une démarche personnelle avec les outils et techniques adaptés
- > Réaliser des supports de médiation diversifiés
- > Maîtriser du vocabulaire de spécialité
- > S'exprimer à l'oral de façon claire et structurée
- > Rédiger des textes supports de projet

► EXEMPLES D'ENSEIGNEMENTS

- > Initiation & pratique de mise en page, composition d'éléments textuels et visuels
- > Sensibilisation et maîtrise aux choix typographiques
- > Sensibilisation, pratique et maîtrise d'outils adaptés au projet
- > Dessin à plat, croquis, silhouettes
- > Initiation à la reliure
- > Réalisation de prises de vue de ses travaux
- > Élaboration de dossiers et de présentations orales pour communiquer les démarches de recherche et affiner la maîtrise du langage de spécialité

OBJECTIFS DE FORMATION

Cet enseignement a un double objectif :
Faire découvrir aux étudiants l'environnement professionnel dans lequel il va évoluer à la suite de sa formation et accompagner les étudiants dans leur poursuite d'études après le DNMADE.

► COMPÉTENCES GLOBALES

- > Rédiger un compte rendu suite à des visites et rencontres professionnelles
- > Observer et situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation
- > Travailler en équipe autant qu'en autonomie, prendre des initiatives
- > Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale
- > Identifier les différents acteurs des filières Textile/Habillement et les mettre en lien avec la formation

► EXEMPLES D'ENSEIGNEMENTS

- > Visites d'entreprises
- > Salons et expos
- > Workshops
- > Conférences et rencontres avec des professionnels
- > Préparation aux concours