

DNMADE 1 Semestres 1 et 2			HUMANITES ET CULTURE		METHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES					ATELIERS DE CREATION			PROFESSIONNALISATION
			UE 1 / UE 5		UE 2 / UE 6					UE 3 / UE 7			UE 4 / UE 8
			EC 1.1 / EC 5.1	EC 1.2 / EC 5.2	EC 2.1 / EC 6.1	EC 2.2 / EC 6.2	EC 2.3 / EC 6.3	EC 2.4 / EC 6.4	EC 2.5 / EC 6.5	EC 3.1 / EC 7.1	EC 3.2 / EC 7.2	EC 3.3 / EC 7.3	EC 4 / EC 8
Désignation Bloc de compétences	N° Compétences	désignation compétences	Humanités	Culture des arts, du design et des techniques	Outils d'expression et d'exploration créative	Technologies et matériaux	Outils et langages numériques	Langues vivantes	Contextes économiques et juridiques	Techniques et savoir-faire	Pratiques et mises en œuvre du projet	Communication et médiation du projet	Pacours de professionnalisation et poursuite d'étude
Utiliser les outils numériques de références	C1.1	Utiliser les outils numériques de références et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.											
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.											
	C2.2	Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.											
Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel	C3.1	Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.											
	C3.2	Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions.											
	C3.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.											
Exploiter des données à des fins d'analyse	C4.1	Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité.											
	C4.2	Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.											
	C4.3	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.											
	C4.4	Développer et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.											
Agir en tant que professionnel dans le domaine de la mention concernée	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.											
	C5.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale.											
	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.											
	C5.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.											
Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art	C6.1	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.											
	C6.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.											
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication	C7.1	Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.											
	C7.2	Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoins du métier.											
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.											
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design (objet, événement, espace)	C9.1	Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, volumique, graphique, fonctionnelle, technologique, structurelle et signifiante (des objets et de leur structuration), des espaces et de leur organisation (événement, espace).											
	C9.2	Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle : - dans la conception et le pilotage de projets (relatifs à l'objet, événementiel, de design d'espace) - dans la gestion de projet et la réalisation (d'objets, d'aménagements d'espaces)											
	C9.3	S'auto-évaluer et se remettre en question pour apprendre : - la maîtrise des outils, protocoles et techniques (relevant de l'objet, de projets événementiels, de design d'espace) - le développement d'une culture professionnelle (de l'objet, de la communication et de l'événementiel, du design d'espace, de l'architecture, du design et des arts visuels).											
Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design (objet, événement, espace)	C10.1	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.											
	C10.2	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de (l'objet, du design d'événement, du design d'espace).											
	C10.3	Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte : - l'aspect formel, l'aspect structurel, le sens, l'usage, le rapport à l'utilisateur, les matériaux, les process et le rapport à l'environnement.											
	C10.4	Au regard de la demande initiale du cahier des charges et de la commande, vérifier la faisabilité technique et économique du projet.											
	C10.5	Veiller au respect : - des échéances et au contrôle technique et artistique selon les contraintes budgétaires, administratives, techniques, légales (objet, espace). - des contraintes de sécurité et aux bonnes pratiques d'éco-conception (événement).											
	C10.6	Enoncer ses idées et des hypothèses (d'aménagement d'espace : événement, espace ; ou d'objets et de service), argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.											
	C10.7	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet.											
Elaboration d'une stratégie personnelle (objet, événement, espace)	C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication.											
	C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en utilisant les outils numériques CAO, DAO, PAO.											
	C11.3	Etablir des principes d'évaluation du projet selon des critères explicites.											
	C11.4	Faire la démonstration que le projet est en réel adéquation avec la demande initiale et son économie générale.											
	C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspects techniques et réglementaires.											
	C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.											
Semestre 1			8		11					9			1+1 (stg)
Semestre 2			8		11					8			1 + 2 (stg)

NON EVALUE EN DNMADE 1

NON EVALUE EN DNMADE 1

NON EVALUE EN DNMADE 1

DNMADE 2 Semestres 3 et 4

DNMADE 2 Semestres 3 et 4			ENSEIGNEMENTS GENERIQUES		ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX					ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS				PROFESSIONNALISATION	
			HUMANITES ET CULTURE		METHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES					ATELIERS DE CREATION				UE 12 / UE 16	
			UE 9 / UE 13		UE 10 / UE 14					UE 11 / UE 15				UE 12 / UE 16	
			EC 9.1 / EC 13.1	EC 9.2 . EC 13.2	EC 10.1 / EC 14.1	EC 10.2 / EC 14.2	EC 10.3 / EC 14.3	EC 10.4 / EC 14.4	EC 10.5 / EC 14.5	EC 11.1 / EC 15.1	EC 11.2 / EC 15.2	EC 11.3 / EC 15.3	EC 11.4 / EC 15.4	EC 12 / EC 16	EC 16.2
Désignation Bloc de compétences	N° Compétences	désignation compétences	Humanités	Culture des arts, du design et des techniques	Outils d'expression et d'exploration créative	Technologies et matériaux	Outils et langages numériques	Langues vivantes	Contextes économiques et juridiques	Techniques et savoir-faire	Pratiques et mises en œuvre du projet	Communication et médiation du projet	Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet	Pacours de professionnalisation et poursuite d'étude	Stage Sem 4
Utiliser les outils numériques de références	C1.1	Utiliser les outils numériques de références et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.													
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.													
	C2.2	Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.													
Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel	C3.1	Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.													
	C3.2	Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions.													
	C3.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.													
Exploiter des données à des fins d'analyse	C4.1	Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité.													
	C4.2	Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.													
	C4.3	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.													
	C4.4	Développer et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.													
Agir en tant que professionnel dans le domaine de la mention concernée	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.													
	C5.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale.													
	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.													
	C5.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.													
Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art	C6.1	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.													
	C6.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.													
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication	C7.1	Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication													
	C7.2	Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier													
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.													
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design (objet, événement, espace)	C9.1	Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, volumique, graphique, fonctionnelle, technologique, structurelle et signifiante (des objets et de leur structuration), (des espaces et de leur organisation (événement, espace).													
	C9.2	Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle : - dans la conception et le pilotage de projets (relatifs à l'objet, événementiel, de design d'espace) - dans la gestion de projet et la réalisation (d'objets, d'aménagements d'espaces)													
	C9.3	S'auto-évaluer et se remettre en question pour apprendre : - la maîtrise des outils, protocoles et techniques (relevant de l'objet, de projets événementiels, de design d'espace) - le développement d'une culture professionnelle (de l'objet, de la communication et de l'événementiel, du design d'espace, de l'architecture, du design et des arts visuels).													
Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design (objet, événement, espace)	C10.1	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.													
	C10.2	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'objet, du design d'événement, du design d'espace.													
	C10.3	Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte : - l'aspect formel, l'aspect structurel, le sens, l'usage, le rapport à l'utilisateur, les matériaux, les process et le rapport à l'environnement.													
	C10.4	Au regard de la demande initiale du cahier des charges et de la commande, vérifier la faisabilité technique et économique du projet.													
	C10.5	Veiller au respect : - des échéances et au contrôle technique et artistique selon les contraintes budgétaires, administratives, techniques, légales (objet, espace). - des contraintes de sécurité et aux bonnes pratiques d'éco-conception (événement).													
	C10.6	Enoncer ses idées et des hypothèses (d'aménagement d'espace : événement, espace ; ou d'objets et de service), argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.													
	C10.7	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet.													
Elaboration d'une stratégie personnelle (objet, événement, espace)	C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication.													
	C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en utilisant les outils numériques CAO, DAO, PAO.													
	C11.3	Etablir des principes d'évaluation du projet selon des critères exploités.													
	C11.4	Faire la démonstration que le projet est en réel adéquation avec la demande initiale et son économie générale.													
	C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspects techniques et réglementaires.													
	C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.													
Semestre 3			7		10					12				1	
Semestre 4			6		7					7				1	
														9	

DNMADE 3 Semestres 5 et 6

DNMADE 3 Semestres 5 et 6			ENSEIGNEMENTS GENERIQUES		ENSEIGNEMENTS TRANSVERSAUX				ENSEIGNEMENTS PRATIQUES ET PROFESSIONNELS				PROFESSIONNALISATION		
			HUMANITES ET CULTURE		METHODOLOGIES, TECHNIQUES ET LANGUES				ATELIERS DE CREATION				UE 20 / UE 24		
			UE 17 / UE 21		UE 18 / UE 22				UE 19 / UE 23						
			EC 17.1 / EC 21.1	EC 17.2 / EC 21.2	EC 18.1 / EC 22.1	EC 18.2 / EC 22.2	EC 18.3 / EC 22.3	EC 18.4 / EC 22.4	EC 18.5 / EC 22.5	EC 19.1 / EC 23.1	EC 19.2 / EC 23.2	EC 19.3 / EC 23.3	EC 19.4 / EC 23.4	EC 20.1 / EC 24.1	EC20.2 / EC 24.2
Désignation Bloc de compétences	N° Compétences	désignation compétences	Humanités	Culture des arts, du design et des techniques	Outils d'expression et d'exploration créative	Technologies et matériaux	Outils et langages numériques	Langues vivantes	Contextes économiques et juridiques	Techniques et savoir-faire	Pratiques et mises en œuvre du projet	Communication et médiation du projet	Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet	Pacours de professionnalisation et poursuite d'étude	Stage
Utiliser les outils numériques de références	C1.1	Utiliser les outils numériques de références 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						
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.													
	C2.2	Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.													
Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel	C3.1	Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé.													
	C3.2	Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions.													
	C3.3	Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.													
Exploiter des données à des fins d'analyse	C4.1	Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité.							X						
	C4.2	Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.							X						
	C4.3	Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation.							X						
	C4.4	Développer et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.							X						
Agir en tant que professionnel dans le domaine de la mention concernée	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.													
	C5.2	Respecter les principes de l'éthique, de la déontologie, de la responsabilité environnementale.													
	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.													
	C5.4	Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales.													
Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art	C6.1	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.													
	C6.2	Identifier les pratiques d'atelier et de productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.													
Maîtrise des différentes techniques d'information et de communication	C7.1	Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication													
	C7.2	Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.													
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.													
Activités de veille professionnelle en métiers d'art et design (objet, événement, espace)	C9.1	Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, volumique, graphique, fonctionnelle, technologique, structurale et signifiante (des objets et de leur structuration), (des espaces et de leur organisation (événement, espace).													
	C9.2	Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle : - dans la conception et le pilotage de projets (relatifs à l'objet, événementiel, de design d'espace) - dans la gestion de projet et la réalisation (d'objets, d'aménagements d'espaces)													
	C9.3	S'auto-évaluer et se remettre en question pour apprendre : - la maîtrise des outils, protocoles et techniques (relevant de l'objet, de projets événementiels, de design d'espace) - le développement d'une culture professionnelle (de l'objet, de la communication et de l'événementiel, du design d'espace, de l'architecture, du design et des arts visuels).													
Action au sein d'une organisation professionnelle des métiers d'art et du design (objet, événement, espace)	C10.1	Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés.													
	C10.2	Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'objet, du design d'événement, du design d'espace).													
	C10.3	Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte : - l'aspect formel, l'aspect structurel, le sens, l'usage, le rapport à l'utilisateur, les matériaux, les process et le rapport à l'environnement.													
	C10.4	Au regard de la demande initiale du cahier des charges et de la commande, vérifier la faisabilité technique et économique du projet.													
	C10.5	Veiller au respect : - des échéances et au contrôle technique et artistique selon les contraintes budgétaires, administratives, techniques, légales (objet, espace). - des contraintes de sécurité et aux bonnes pratiques d'éco-conception (événement).													
	C10.6	Enoncer ses idées et des hypothèses (d'aménagement d'espace : événement, espace ; ou d'objets et de service), argumenter ses choix au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs.													
	C10.7	Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles, dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet.													
Elaboration d'une stratégie personnelle (objet, événement, espace)	C11.1	Saisir les éléments caractéristiques d'un projet au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de fabrication.													
	C11.2	Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en occultant les outils numériques CAO, DAO, PAO.													
	C11.3	Etablir des principes d'évaluation du projet selon des critères exploités.													
	C11.4	Faire la démonstration que le projet est en réel adéquation avec la demande initiale et son économie générale.													
	C11.5	Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte les aspects techniques et réglementaires.													
	C11.6	Favoriser le dialogue au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.													
Semestre 5			4		5				11				1	9	
Semestre 6			4		6				17				3		

MEMOIRE

PROJET