

BAC + 5
DIRECTEUR-E
DE
CRÉATION
EN
DESIGN
GRAPHIQUE

Contrat de professionnalisation
en 2 ans

DIRECTEUR-E DE CRÉATION EN DESIGN GRAPHIQUE

Contrat de professionnalisation en 2 ans

Au centre de la communication globale alliant supports imprimés et numériques, le directeur ou la directrice de création en design graphique est l'interface entre les projets de communication ou d'édition et leurs publics. Il ou elle doit pouvoir conjuguer une approche ouverte et ambitieuse avec les contraintes d'expression propres aux supports classiques comme les plus en pointe.

Diriger un projet de communication graphique suppose une grande maîtrise des outils et des enjeux mais aussi et surtout une vision solide de la place du signe graphique dans les systèmes de communication visuelle. C'est un long apprentissage et ce diplôme en deux ans en dispense les compétences fondamentales. La formation alterne pratique professionnelle en entreprise et élaboration du projet personnel durant la période au Campus. C'est en associant le travail en entreprise et le développement de la ré exion graphique que les les apprenant-es construisent leur compétence de directeur-e de création en design graphique.

Le cursus s'articule autour de 3 axes :

- La mise en situation de l'expression graphique des étudiant-es face à tous les supports,
- Le renforcement des matières générales qui font partie du socle des manager-es, directeur-es de création,
- La capacité de recherche et de veille sur tous les champs de la communication.

Afin de donner aux apprenant-es la possibilité d'explorer la diversité des supports graphiques actuels, sept ateliers sont organisés sur la durée du cursus. Chacun met en jeu un support différent, charge aux apprenant-es de réinvestir collectivement et individuellement les enjeux du design graphique dans un contexte de commande, d'outils et de publics toujours renouvelés. Le directeur ou la directrice de création en design graphique doit composer aujourd'hui avec la concurrence des écrans, la multiplicité des usages, la saturation de l'espace visuel par les signaux publicitaires ou encore la marchandisation de l'attention. Un contexte qui invite à multiplier les postures de création qu'elle soient traditionnelles ou en rupture : direction artistique de magazine, édition augmentée, typographie, digitalisation des services, motion design, design thinking, processing...

Les futur-es directeurs et directrices de création doivent également renforcer leurs compétences managériales. Ces deux années leur permettent de s'aguerrir dans les domaines de la communication, la gestion, le droit, la rédaction, la création d'entreprise, l'anglais. Il s'agit de maîtriser les fondamentaux mis en jeu dans le contexte professionnel, c'est-à-dire de pouvoir donner la pleine mesure à chaque projet graphique sans être empêché-e par une question juridique, technique ou comptable. La direction de création exige du réalisme autant que de l'audace.

Enfin, ce cursus s'attache à placer les futur-es directeurs et directrices de création en position de chercheurs et chercheuses. Qu'ils et elles se confrontent se confrontent aux questions qui sont posées par la société au graphiste, ainsi qu'à la question de la pratique graphique en tant que Directeur-e de création. Pour ce faire, la première année est l'occasion d'un large travail de recherche collective sur le graphisme, les héritages et les nouvelles pratiques. L'occasion pour les étudiant-es d'éditer leurs articles dans un recueil et de mettre en perspective leur travail à travers un colloque où sont convié-es chercheuses et innovateurs. En seconde année, la recherche se poursuit à travers un travail de mémoire. Ce travail d'approfondissement constitue le point d'ancrage du projet professionnel que les étudiant-es soutiennent en fin d'année comme la pièce maîtresse concentrant leurs savoir-faire.

Le Campus Fonderie de l'Image se veut être le carrefour des arts et des techniques dans le design graphique a n d'être là où le signe fait sens. Chaque année, le Campus convie une quinzaine de conférencier-es allant de la jeune création aux graphistes les plus accompli-es. C'est également au Campus qu'ont lieu chaque année les Pucés Typo et les Pucés de l'Illy, rassemblant un public de plus en plus large autour du graphisme. Autant d'occasions pour les étudiant-es d'explorer de nouvelles formes d'expression graphique.

ABORDER TOUTES LES PRATIQUES DU DESIGN GRAPHIQUE

Apprentissage par workshop

Direction artistique

Conception et réalisation
d'un magazine

Édition augmentée

Conception et réalisation
d'un support d'édition physique et numérique

Typographie

Atelier de création typographique
avec un-e typographe invité-e

Veille et innovation numérique

Conception et réalisation
d'un support interactif

Appel d'offres marché public

48 heures pour répondre et soutenir
une réponse à un appel d'offres

Design paramétrique

Repenser les pratiques du designer selon les nouvelles
interfaces et les nouveaux écrans

Motion Design

Conception et réalisation d'un film d'animation
illustrant une problématique graphique

L'une des originalités de ce cursus est d'inviter des intervenant-es issu-es de toutes les pratiques du design graphique à conduire des travaux en atelier avec les étudiant-es. Les sept workshops proposés sont équilibrés entre le numérique et les techniques traditionnelles afin d'élargir le champ d'intervention des futur-es directeurs et directrices de création. Les travaux sont généralement menés en groupe et soutenus devant un jury, parfois en anglais. Les livrables viennent enrichir les books des élèves élargissant leur palette de compétences.

Dès le démarrage de la formation, les étudiant-es sont confronté-es à la création d'un magazine, objet complexe, mêlant forme et sens, typo et illustrations, lecture, prise en main, hiérarchie de l'information. Cet atelier est animé par une directrice ou un directeur artistique exerçant dans la presse.

Les supports imprimés traditionnels sont mis au défi de répondre aux nouveaux outils de communication. Comment les enrichir, les rendre interactifs, les augmenter, comment s'assurer de la tenue graphique d'un document numérique imprimé ? Ce workshop est animé par des graphistes engagés-es dans les questions de communication digitale.

La typographie est au cœur de l'enseignement du Campus. Un ou une typographe invité-e anime avec ses techniques, ses orientations graphiques, une semaine de création typographique.

Régulièrement, le Campus invite une ou plusieurs start-up à partager leur problématique de communication ou d'usage. Création d'une monnaie virtuelle, d'un jeu en ligne, d'un outil de délibération démocratique, toutes les initiatives coucourant à marier innovation sociale et nouveaux outils sont les bienvenues.

Répondre à un appel d'offres en respectant les règles juridiques et en décryptant les embuches et les subtilités est un art délicat. Les étudiant-es sont mis en situation pour s'en affranchir.

Processing, design paramétrique, le-la graphiste doit apprivoiser les outils de programmation pour anticiper les évolutions du design graphique.

Une pratique du Motion design s'appuyant sur les résultats de recherche des étudiant-es lors de leur mémoire professionnel parachève le tour d'horizon des outils de la direction de création en design graphique contemporaine.

Direction de création

Conception de projet graphique

UE 1

Direction artistique

Design Thinking, workshops,
mise en espace des productions

Design graphique

Prototypage graphique, dessins d'intention,
datavisualisation, motion design

Entreprise

Évaluation professionnelle

Gestion de projet

UE 2

Communication

Anglais, travail en groupe,
organisation d'un colloque

Gestion

Budgétisation, gestion d'une commande,
planification, marketing

Droit

Droit du travail, droit d'auteur,
positionnement juridique

36%

Production

18%

Gestion

Développer une approche globale

La formation consiste en une exploration des divers champs du design graphique. Les médias sont travaillés dans leurs complémentarités, les sujets traités n'étant pas liés à un support particulier. Ainsi, le directeur ou la directrice artistique possède une vision globale et une connaissance technique de l'ensemble des métiers de la création : affiche, édition, publicité, design d'information, animation, webdesign, applications, etc., afin de donner aux étudiant-es les moyens de mener à terme toutes les stratégies de communication. Les sujets de première année sont organisés sous forme de workshops en équipe, pour se familiariser à la conception collaborative. En deuxième année, le projet professionnel individuel est la synthèse de toutes les matières des deux années de la formation.

Maîtriser et dépasser les contraintes

La gestion de projet permet d'ancrer la démarche créative dans les réalités des métiers de la création. Le travail en équipe nécessite de savoir découper le projet en phases identifiables. Le directeur ou la directrice artistique se doit de maîtriser les imprévus et d'adapter en conséquence le déroulé de la commande. Il et elle sont les garants du respect des droits d'auteurs, du budget et des délais. Ayant intégré les exigences de l'exécution en design graphique, le directeur ou la directrice artistique est la fois stratège et tacticien-ne. Au fait des exigences du marché et des logiques de positionnements, il-elle élabore des propositions singulières qu'il ou elle sait conduire jusqu'à leur réalisation effective.

en design graphique

Culture graphique

UE 3

Histoire de l'art et du design

Histoire de l'art, théorie, méthodologie de recherche, conférences

Veille numérique

Nouvelles technologies, culture numérique

Culture technique

Typographie, signalétique, scénographie

Recherche

UE 4

Méthodologie

Recherches historiques, théorisation et problématisation, écriture

Rédaction

Article de recherche, mémoire professionnel

Expression orale

Techniques de communication, colloque, soutenances

21%

Culture

25%

Recherche

Ouverture d'esprit et exigence

La curiosité est constitutive de la pertinence d'un projet, qui ne peut se réduire à une trajectoire linéaire. Le Directeur-e de création en design graphique favorise l'ouverture d'esprit sur des disciplines diverses : histoire et théorie du graphisme, art contemporain, esthétique et philosophie des techniques. Ces apports théoriques, dont certains cours se déroulent en anglais, permettent de formuler des propositions graphiques plus précises et singulières. En première et deuxième année, la matière "culture et veille numérique" apporte une compréhension des environnements et pratiques des nouvelles technologies.

Explorer, démontrer pour mieux voir

La recherche permet de prendre du recul sur les nécessités immédiates, afin de formuler des propositions qui permettent de dépasser les attendus de la commande. Il s'agit ici de développer une culture visuelle étendue, qui permet de comprendre les enjeux symboliques, historiques, techniques et économiques du design graphique. La maîtrise de l'expression écrite est indispensable dans le travail en équipe. En première année, ces questionnements sont mis en forme dans un article aux normes scientifiques. La deuxième année est structurée autour de la rédaction d'un mémoire professionnel d'une soixantaine de pages. Il démontre l'aptitude à explorer et problématiser une thématique liée aux enjeux contemporains du design graphique.

Bac +5

Directeur-e de création en design graphique

**Titre professionnel
de niveau I**

**Contrat en alternance
en 2 ans**

Conditions d'admissibilité

Formation destinée aux étudiant-es ayant obtenu une licence, un titre professionnel français ou un bachelors de niveau équivalent à Bac +3. Une commission d'évaluation des équivalences statue sur la recevabilité de la candidature au vu des documents justifiant le parcours et les crédits (ECTS) obtenus.

Métiers visés

À l'issue de la formation les jeunes diplômés peuvent s'orienter vers un métier de :

- ◇ Designer-e graphique
- ◇ Directeur-e artistique
- ◇ Directeur-e de création
- ◇ Chef-fe de studio
- ◇ Chef-fe de projet

Inscriptions

Le dossier d'inscription est à remplir en ligne : www.campusfonderiedelimage.org

Postes occupés par les alternants

- ◇ Directeur-e de création
- ◇ Graphiste concepteur-e
- ◇ Designer-e Web
- ◇ Directeur-e artistique

Recrutement

Participation à une réunion d'information collective. Admission sur dossier.

Poursuite d'études

L'année de Mastère est dans la plupart des cas la dernière année d'étude.

Les étudiant-es intéressé-es intéressés par la recherche en design pourront continuer en post-diplôme.

Rythme d'alternance

1 semaine entreprise
1 semaine centre de formation