



Licence professionnelle mention Métiers du design, parcours design graphique, éditorial et multimédia

Présentation

« sous réserve d'accréditation. Des modifications peuvent intervenir dans les prochaines semaines. Merci de consulter régulièrement cette page. »

Objectifs

Elle vise une insertion professionnelle en tant que graphiste, designer graphique, maquettiste ou infographiste, webdesigner dans le secteur de l'imprimé et du multimédia, appliqué plus particulièrement au champ culturel.

Elle a pour but l'acquisition d'une maîtrise des méthodologies du projet et des technologies numériques qui prennent en compte les évolutions actuelles. Elle allie un apprentissage des outils numériques à une formation graphique, plastique et théorique permettant à l'étudiant·e de cerner les enjeux du design graphique et de développer des compétences singulières dans ce domaine.

À l'apprentissage de la création s'articule l'acquisition d'une culture « métier » dans ses différentes dimensions – créative, technique, juridique et économique – pour parvenir à une juste appréciation d'une commande, de ses différentes données et contraintes en vue d'une gestion du projet adéquate, d'une organisation pertinente et d'une résolution appropriée.

Compétences visées

- > Savoir maîtriser le développement conceptuel, artistique et méthodologique de projets permettant de conduire un projet personnel et professionnel dans les domaines du média imprimé ou de l'édition multimédia.
- > Développer une polyvalence technique pour savoir s'adapter à différents types de projets.
- > Savoir interroger et renouveler sa propre pratique.
- > Savoir analyser une demande et savoir tenir compte de ses contraintes techniques et économiques.
- > Connaître la création graphique passée et contemporaine permettant de se situer dans l'évolution de ce domaine.

Organisation de la formation

Les enseignements se déroulent sur deux sites : les studios de création graphique du Pôle Numérique Rennes Villejean (Université Rennes 2) et les ateliers industries graphiques du

Lycée professionnel Coëtlogon. La formation s'articule selon quatre modalités :

> **Des enseignements hebdomadaires** : des formations techniques aux logiciels ; des ateliers de création en pratiques plastiques, design graphique et typographie ; des approches historiques et théoriques du graphisme et des arts visuels contemporains ; un cours de pratique de l'anglais ; des interventions sur les droits et statuts du graphiste et sur la commande graphique.

> **Des ateliers au choix sur des périodes condensées** : « workshops », encadrés par des professionnels : un workshop d'intégration en début d'année (3 jours), deux workshops de design éditorial (2 x 3 jours), deux workshops de création graphique ou multimédia (2 x 3 jours), deux workshops techniques (4 jours).

> **Un projet personnel suivi par deux tuteurs (un enseignant et un professionnel)** : un atelier d'encadrement de projet sur chacun des sites de la formation, répartition entre les projets « papier » et les projets « écran » ou mixtes.

> **Une période de stage en entreprise** : un stage de 12 semaines ou deux stages totalisant les 12 semaines.

Admission

Public cible

Cette formation s'adresse à des publics diversifiés :

- Étudiants de formations universitaires en Arts plastiques ou Arts appliqués, ayant obtenu toutes les UE de licence 1 et 2.
 - Étudiants des Écoles d'Arts à Bac +2 ou plus (titulaires du DNA, ou de l'ancien CEAP..).
 - Titulaires de BTS communication visuelle ou de BTS design graphique.
 - Titulaires du DMA Édition.
- Plus exceptionnellement :**
- Titulaires de BTS DCEV ou de DUT industries graphiques, design...
 - Stagiaires de la formation continue.

Formation continue :

- Demandeurs d'emploi ou en transition professionnelle
- Salariés du secteur privé ou public
- Personnes en reconversion professionnelle.

Modalités d'accès :

- Reprise d'études



- Contrat ou période de professionnalisation (formation en alternance)
- Dispositifs de validation (VAE, VES, VAPP)
- Modularisation : parcours à la carte

Et après ?

Débouchés professionnels

Cette formation, de troisième année de licence, vise une insertion professionnelle en tant que **graphiste, designer graphique, maquettiste** ou **infographiste, webdesigner** dans le secteur de l'imprimé et du multimédia, en particulier appliqué au champ culturel.

95% d'insertion professionnelle

Les + de la formation ?

Stage

- > **Stage**: Obligatoire (12 semaines)

La formation inclut une période de **stage obligatoire d'au minimum 12 semaines**. Il sera possible d'effectuer ce stage entre février et mai, mais aussi de reprendre une période de stage à partir de fin juin.

L'étudiant a le choix entre un long stage dans une entreprise ou deux stages plus courts dans deux entreprises.

Le stage peut se dérouler au sein d'une agence de graphisme ou d'édition, ou d'un service graphique d'une grande entreprise (publique ou privée).

Un **autre stage optionnel** est également rendu possible à l'issue de la formation (période d'été).

Alternance

Infos pratiques

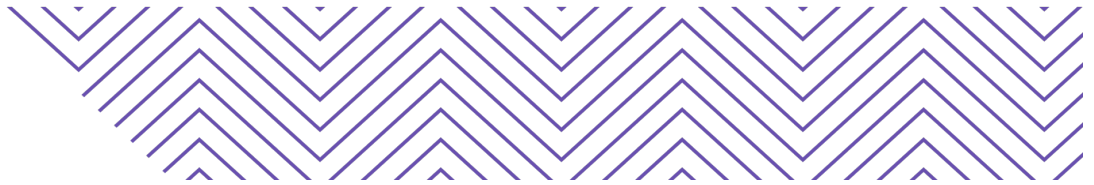
- > Composante : UFR Arts, Lettres, Communication
- > Niveau d'étude visé : BAC+3
- > Durée : 1 an
- > Crédits ECTS : 60 crédits
- > Alternance : Oui
- > Formation accessible en : Formation initiale, Formation continue
- > Lieu d'enseignement : Rennes
- > Campus : Rennes, Villejean

Structures professionnelles (privées - publiques - associations)

- > Lycée Coëtlogon

Infos complémentaires

- > [Site web de la licence professionnelle](#)
- > [Suivi des diplômés](#)



Programme

Année

Semestre 5

Méthodologie du projet (UEF1) 7 crédits

- Workshop 1 - Design éditorial 1
- Workshop 1 - Design éditorial 2
- Workshop 2 - Création éditoriale
- Workshop 2 - Création multimédia
- Workshop technique 1 - Déclinaison graphique 1
- Workshop technique 1 - Déclinaison graphique 2
- Workshop technique 2 - Graphisme animé papier
- Workshop technique 2 - Graphisme animé écran

Pratiques plastiques (UEF2) 8 crédits

- Pratiques plastiques
- Design graphique
- Typographie : Dessin de caractères
- Typographie : composition typographique
- Design éditorial : publier sur papier
- Design éditorial : publier sur écran
- Mise à niveau Pratique Plastique (selon niveau)

Maîtrise de l'outil informatique (UEF3) 7 crédits

- Chaîne graphique
- Web design, code et programmation
- Publication web
- Renforcement informatique (si nécessaire)

Approches théoriques (UEF4) 8 crédits

- Design et humanités numériques
- Approche des arts contemporains
- Histoire et enjeux du graphisme
- Droits et statuts du graphiste
- Anglais

Semestre 6

Projet tuteuré (UEP1) 20 crédits

- Réalisation éditoriale, 1e période
- Réalisation éditoriale 2e période
- Réalisation multimédia 1e période
- Réalisation multimédia 2e période
- Mémoire édition
- Mémoire multimédia + mixte

Stage (UEP2) 10 crédits

- Suivi du stage
- Rapport de stage