

Maquette du DN MADE

(Diplôme national des métiers d'art et du design)

Parcours Mode et Édition et Mode et Textiles

Document de travail

Sommaire

1. — Prérequis.....	2
2. — Intitulé des parcours de formation.....	2
3. — Objectifs de la formation.....	3
4. — Connaissances visées.....	4
5. — Compétences évaluées.....	5
6. — Tableau des UE (unités d'enseignement) du DN MADE.....	11
7. — Modalités d'évaluation.....	17
8. — Synthèse des objectifs de la formation en DN MADE.....	20
9. — Organisation de la formation.....	22
10. — Débouchés professionnels.....	23
11. — Liens avec la recherche.....	24
12. — Partenariats avec le monde socio-économique.....	24

I. — Prérequis.

- Être titulaire d'un baccalauréat général, technologique ou professionnel ou issu des diplômes de niveau IV des arts appliqués tels que les brevets des métiers d'art ;
- Aimer pratiquer le dessin et le travail manuel ;
- Se montrer consciencieux et méticuleux dans la réalisation d'ouvrages ;
- Être sensible aux tendances fortes et faibles, à l'esprit du temps ;
- Être créatif : mettre en interaction une curiosité d'esprit, une sensibilité artistique affirmée et une bonne culture générale ;
- Disposer de capacités réflexives : conceptualiser, problématiser, argumenter — être capable d'élaborer une réflexion théorique personnelle et de la mettre en relation avec des propositions formelles issues d'hypothèses variées ;
- Apprécier le travail en équipe, écouter et apprendre des autres, communiquer son enthousiasme, susciter le désir ;
- Respecter les contraintes (budget, délais) et anticiper la demande commerciale.

2. — Intitulé des parcours de formation.

À l'ORT Strasbourg, le DN MADE valant grade de licence propose la mention **Mode**, déclinée dans deux spécialités :

- Une spécialité **Mode et Édition** avec Majeure MODE/Mineure Numérique,
- Une spécialité **Mode et Textiles** avec Majeure MODE/Mineure Matériaux.

Tout en conservant certains cours théoriques communs, ces parcours sont distincts dès L1 (première année de licence).

La durée de chaque parcours est de 3 ans, soit 6 semestres de 12 semaines chacun. Chaque semestre comporte 4 UE (unités d'enseignement, cf. p. 10) qui totalisent 30 ECTS (crédits reconnus par le *European Credit Transfer System*) ; comme toute licence, le DN MADE donne lieu à attribution de 180 ECTS.

3. — Objectifs de la formation.

Alliant la modernité avec la tradition des arts manufacturiers et industriels, le DN MADE répond à l'évolution des métiers dans le secteur de la création appliquée.

Le DN MADE encourage les questionnements et les expérimentations à partir de recherches et de projets qui stimulent une démarche féconde et l'esprit d'innovation.

L'ambition est de renouer avec les fondements historiques où l'esprit et le geste ne font qu'un et les processus de fabrication sont les lieux vertueux de la mise à l'épreuve concrète et réelle du projet ; la liste des compétences disciplinaires, transversales et linguistiques et professionnelles faisant l'objet d'une évaluation figurent en pp. 7—9.

Conformément au référentiel de formation, le modèle pédagogique du DN MADE s'appuie sur une forte interconnexion entre les différentes disciplines et les différentes UE, qui participent ensemble à la démarche de projet.

Le laboratoire de conception et de création est le lieu de convergence de l'ensemble des disciplines, qui gèrent en équipes transversales le projet global de formation en intégrant les acquis disciplinaires spécifiques, notamment en s'attachant à traiter différentes thématiques communes dont celle du *Printemps de l'écriture*, mais aussi par exemple la représentation du corps humain ou la communication du vêtement par l'outil graphique.

Ce modèle permet une compréhension progressive de l'imbrication étroite de tous les enseignements et des allers retours constants entre théorie et pratique, allers retours essentiels à la vie des métiers.

Les parcours **Mode et Édition** et **Mode et Textiles** visent autant l'acquisition d'un savoir-faire technique que celle d'un savoir-être réflexif et autonome à travers le travail sur projet, individuel ou en groupe, qui se place au centre des enseignements : les ateliers de création, véritables classes préparatoires à la pratique professionnelle, s'inscrivent chacun dans un double objectif :

- Une préparation à l'activité professionnelle directe, y compris dans un milieu de travail anglo-saxon, dès l'obtention du diplôme de niveau II ;
- Une poursuite d'études en master, DSAA ou DNSEP.

Éléments communs aux deux parcours.

- L'écrit est appréhendé comme mode de production inhérent à la pratique artistique à travers l'histoire de la lettre et les techniques liées à la gravure, à l'impression et à la sérigraphie, ainsi que leur utilisation dans le domaine de la création plastique ;
- La maîtrise de l'expression orale permet de présenter et défendre un travail personnel devant des professionnels ;
- La représentation des formes et des volumes fait l'objet d'un travail à partir des modèles vivants : nus académiques et modèles habillés permettant d'étudier le visible, la ligne et le contour, le trait et la masse.

Spécificités de chaque parcours.

<p>Parcours Mode et Édition : Majeure MODE/Mineure Numérique.</p> <p>L'accent est mis sur la liaison entre culture de l'éditorial de mode, production graphique et communication visuelle.</p> <p>Le diplômé sera capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Découvrir les outils fondamentaux de la production graphique, appréhender les enjeux de la conception en double lien avec la mode et l'univers de la communication visuelle ; ○ Développer une pratique expérimentale à l'aide de différents médias qui amènent l'étudiant à réfléchir sur l'image, sa composition, sa rhétorique. 	<p>Parcours Mode et Textiles : Majeure MODE/Mineure matériaux.</p> <p>Ce parcours vise à l'exploration des propriétés sensorielles, techniques et innovantes des matériaux en rapport avec la mode et son environnement ; il comprend la recherche, la création technique, la manipulation, la transformation et le montage.</p> <p>Le diplômé sera capable de :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Appréhender la création textile à partir des propriétés des différents matériaux, connaître leurs spécificités, leurs qualités sensorielles et structurelles, la restitution des couleurs en fonction des différentes fibres.
---	---

4. — Connaissances visées.

Éléments communs aux deux parcours.

- Connaître l'histoire des idées, des sociétés, des techniques, des cultures et des représentations ainsi que les grands courants et domaines artistiques tels que le baroque ou le romantisme, aborder les différentes problématiques liées à l'art ;
- Construire des repères à partir de références historiques et comprendre leurs liens avec les courants artistiques, philosophiques et l'évolution des techniques et de la société ;
- S'approprier une culture dans le domaine de la communication visuelle ;
- Développer une pensée conceptuelle, une posture critique, maîtriser le résumé et la synthèse ;
- Développer des connaissances techniques s'appuyant sur les sciences appliquées : technologie, physique.

Spécificités de chaque parcours.

<p>Parcours Mode et Édition.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Développer des connaissances techniques dans les domaines du design et des métiers d'art, notamment relatives au numérique et à ses problématiques contemporaines. 	<p>Parcours Mode et Textiles.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Connaître les spécificités sémantiques, sensorielles et innovantes des matériaux et leurs enjeux dans les domaines de la création ; ○ Reconnaître les différentes bases de tissus, de fibres, de non-tissés, de procédés techniques.
--	--

5. — Compétences évaluées.

Éléments communs aux deux parcours.

- Maîtriser la langue à l'écrit comme à l'oral (syntaxe et vocabulaire, analyse et synthèse, argumentation et raisonnement, problématisation, y compris en anglais), parvenir à une aisance corporelle à l'oral, transmettre et faire partager les idées qui sous-tendent le projet à l'aide du langage technique permettant d'établir un dialogue efficace avec des professionnels sur les choix qui ont conduit à la réalisation du projet ;
- Travailler de façon autonome et régulière, s'auto-évaluer, travailler en groupe, accepter la critique et en faire un objet de travail ;
- Acquérir des compétences pratiques dans le champ des outils numériques (*Photoshop, Illustrator, CMS/JIMDO, Wordcloud, Coggle, Indesign, 3DSMax, After Effects*), explorer le potentiel technologique et sa part d'influence sur les pratiques de conception, associer l'outil numérique à l'outil traditionnel à chaque étape du projet ;
- Rechercher, vérifier, organiser et classer les informations et les ressources (CDI, matériauthèque, musées, fondations, expositions, bibliothèques, internet), saisir l'intérêt de disposer d'un corpus de référence pour pouvoir mobiliser ses connaissances dans ses activités créatives et s'engager dans une veille artistique et culturelle, élaborer un concept et la stratégie pour le mettre en œuvre ;
- Problématiser et conceptualiser : poser une problématique, mettre en relation l'idée et la forme et imaginer une ou plusieurs hypothèses de déploiement de projet ; réfléchir sur des problématiques contemporaines en design, leurs enjeux théoriques, éthiques et esthétiques, produire un discours critique (métadiscours) nourri et cohérent, une réflexion argumentée sur toutes les questions touchant à l'univers de l'art ; mettre en relation différentes formes d'expression artistique, retranscrire des notions abstraites dans un langage plastique approprié, issu de recherches et de sélections pertinentes ;
- Définir une démarche singulière par le biais des moyens graphiques, plastiques et volumiques d'expression et d'exploration créative en prenant en compte les contraintes sémantiques, fonctionnelles, budgétaires, environnementales ;
- Créer et concevoir de manière structurée : imaginer, élaborer, innover, construire en relation avec ses interlocuteurs professionnels ; organiser et synthétiser : analyser, interpréter et argumenter sur sa démarche de recherche, constituer et structurer un ensemble cohérent adapté à sa destination ;
- Situer sa propre production dans l'évolution et l'actualité des tendances en design.

Spécificités de chaque parcours.

<p>Parcours Mode et Édition.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Découvrir et pratiquer l'outil traditionnel et numérique (aléatoire, expérimentation) au service du projet de communication visuelle ainsi que les méthodologies spécifiques à l'exploration créative et à l'expression graphique et plastique ; ○ Appréhender les enjeux de la conception et de la réalisation d'outils de communication multi-supports en lien avec les spécificités de l'univers de la mode : internet, magazines, affiches, logos, plaquettes, stratégie publicitaire, relations presse à partir d'une problématique donnée, et les inscrire dans une stratégie de communication globale) ; ○ Développer un savoir-faire en réalisation et en mise en œuvre notamment à l'occasion de workshops avec des professionnels intervenant dans différents médias ; ○ Prendre conscience des enjeux juridiques, éthiques et sociétaux liés au développement des outils numériques ; ○ Maîtriser et utiliser le vocabulaire professionnel approprié en fonction des différents interlocuteurs ; ○ Savoir mettre en place une veille technologique, environnementale et concurrentielle. 	<p>Parcours Mode et Textiles.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Manipuler des matériaux de toute nature en connaissant leurs caractéristiques, leurs qualités sensorielles et structurelles, leurs propriétés, leurs comportements ; ○ Repérer et connaître les différents processus de fabrication d'un produit textile de la fibre à la surface en explorant la variété des possibles (tissage, couture) permettant d'aboutir à l'effet, l'aspect ou la qualité recherchés ; ○ Mettre en relation les aspects matériels, les technologies et les idées, établir des liens entre technologie et performance corporelle ; ○ Développer un savoir-faire en fabrication de prototypes, notamment à l'occasion de workshops avec des professionnels intervenant aux différentes étapes du process ; ○ Prendre conscience des enjeux écologiques et éthiques liés aux matériaux et les intégrer dans son projet ; ○ Maîtriser et utiliser le vocabulaire professionnel approprié en fonction des différents interlocuteurs ; ○ Se préparer et s'adapter aux exigences d'un monde professionnel sans cesse en mutation.
--	---

Liste des compétences du DN MADE (arrêté du 28 octobre 2022, pp. 77-78 et 87).

Toutes les unités d'enseignement (UE) sont évaluées par contrôle continu **sauf les UE19 (mémoire, S5, compétences du bloc 3) et UE23 (projet, S6, compétences du bloc 11) qui sont évaluées par soutenance devant un jury.**

Les compétences à évaluer en langue vivante sont **marquées d'une croix** : l'enseignant choisit le(s) semestre(s) au cours duquel/desquels les étudiants seront évalués sur telle ou telle compétence concernée. Ce choix implique des modalités qui prévoient d'évaluer expressément les compétences retenues, donc préparées par un programme de cours qui s'y prête.

Désignation du bloc de compétences

Désignation des compétences

1. Employer les outils numériques de référence	C1.1 Employer 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.
2. 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.
3. Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art (MÉMOIRE)	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.
4. 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 une argumentation avec un esprit critique.
5. Agir en tant que professionnel dans le domaine de la mode	C5.1 Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives ; C5.2 Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de 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.
6. Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art	C6.1 Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective ; C6.2 S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.
7. Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art	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.

8. Coopérer et travailler en équipe	C8.1 Entretien des liens et dialoguer au sein des équipes, 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 professionnels pluridisciplinaires ;
	C8.3 Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.
9. Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design de mode	C9.1 Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de design de mode ;
	C9.2 Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle : - dans la conception et le pilotage de projets de design mode, - dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit de design de mode ;
	C9.3 S'auto-évaluer et se remettre en question pour apprendre : - Maîtrise des outils, protocoles et techniques de design de mode, - Développement d'une culture professionnelle de la mode et de la communication (culture artistique historique, contemporaine, sociologique de la mode, arts visuels, cinématographique, photographique...)
10. Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design de mode	C10.1 Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, artisans, technicien en confection et fabrication, clients, photographes, ...usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues ;
	C10.2 Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine du design de mode ;
	C10.3 Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, graphique ou volumique), l'aspect structurel (la technologie, les pratiques d'atelier, les usages, ...) et l'aspect signifiant (signe, code, interprétation du sensible) ;
	C10.4 Au regard de la demande initiale cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique, économique de réalisation de projet de design de mode ;
	C10.5 Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier ;
	C10.6 Énoncer ses idées de design de mode, argumenter ses choix de conception et de création 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 techniques et les technologies innovantes dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet de design de mode : collections vêtements et accessoires de mode, communication de mode, tendances génériques et/ou adaptation des tendances à l'image d'une entreprise, mise en image, mise en situation, communication du vêtement, du style, traduction ou mise en couleurs de maquettes.

II. Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design de mode (PROJET)	CII.1 Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design mode au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production ;
	CII.2 Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO ;
	CII.3 Établir des principes d'évolution du projet de design mode selon des critères explicités ;
	CII.4 Faire la démonstration que le projet de design mode est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale ;
	CII.5 Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation, de production, de diffusion et le développement durable ;
	CII.6 Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, artisans, technicien en confection et fabrication, clients, photographes..., usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues.

Les **niveaux de maîtrise** sont les suivants : 1-Maîtrise insuffisante (0—5), 2-Maîtrise fragile (5—10), 3-Maîtrise satisfaisante (10—15), 4-Très bonne maîtrise (15—20), les UE étant validées dès que l'étudiant a obtenu au moins le niveau 3-Maîtrise satisfaisante, soit l'équivalent de 10 (cf. p. 16).

Tableau récapitulatif croisant compétences et EC.

	EC1.1	EC1.2	EC2.1	EC2.2	EC2.3	EC2.4	EC2.5	EC3.1	EC3.2	EC3.3	EC11.4	EC.4	EC16.2
	HUM	CULT	EXPR	TECMAT	NUM	AGL	ÉCO	ATCREA	MO	COM	REC	PRO	STG
C1.1		S56			S12S34S56			S12 S34	S3	S3	S3		
C2.1	S12S34S56	S12S34S56	S2 S3 S5		S2 S3			S12 S34	S3	S3	S4		
C2.2					S1	S12S34S56					S3		
C3.1		S56	S34	S34 S6	S2 S3			S2 S34 S5	S3 S5	S3 S5	S3 S5	S12 S34	S4
C3.2							S4 S6	S2 S34 S5	S5	S5	S3 S5		
C3.3			S34	S4 S6	S1 S3 S6	S56	S4 S6	S4 S5	S3 S5	S3 S5	S4 S5	S34 S6	S4
C4.1	S12S34S56	S2 S3	S2 S3	S12 S6	S2 S3 S5	S12 S4 S56	S34	S12 S34	S2 S3	S2 S3	S34		S4 S5
C4.2	S12 S34	S1 S4		S1 S3	S2 S3	S12	S34	S12 S34	S2 S3	S2 S3	S3		S4 S5
C4.3	S12S34S56	S2 S3		S34	S2 S3	S12 S34 S6	S34	S12 S34	S12 S3	S12 S3	S34		S4 S5
C4.4		S12S34S56	S2 S4 S5	S2 S3	S2 S3	S12S34S56	S34	S1 S34	S12 S3	S12 S3	S4		S4 S5
C5.1							S56	S34	S3	S3	S4		S4 S5
C5.2				S3 S5	S56		S56	S34	S3	S3	S4		S4 S5
C5.3				S3 S6			S56	S34			S3		S4 S5
C5.4							S56	S34			S4		S4 S5
C6.1		S4 S5	S4 S6	S2 S6	S2 S3		S34	S34	S2 S3	S2 S3	S4	S34 S56	S4 S5
C6.2		S3 S6		S2 S34 S6	S2 S3			S34	S2 S3	S2 S3	S3	S34 S6	S4 S5
C7.1	S12 S34 S5	S1 S3	S56	S2 S3	S12S34S56			S12 S34	S2 S3	S2 S3	S34		
C7.2		S2 S5		S2 S4 S5	S12 S3	S56	S34	S34	S3	S3	S34	S12 S34	S4 S5
C8.1				S34 S6	S2 S3		S56	S12	S12 S3	S12 S3	S4		S4 S5
C8.2	S56			S2 S3 S6	S12 S3		S56	S34	S1 S3	S3	S34		S4 S5
C8.3				S4 S5	S12 S3 S6		S56	S34	S3	S3	S4		S4 S5
C9.1			S12 S4 S56	S2 S3	S34	S34 S6		S12 S34	S2 S3	S2 S3	S3	S34 S5	
C9.2		S4 S6	S4 S6	S12 S6	S3 S56		S34	S12 S34	S3	S3	S4	S12 S34 S5	
C9.3	S56	S12	S1 S34 S6	S2 S56	S12 S3	S56	S34	S12 S34	S2 S3	S2 S3	S3	S56	S4 S5
C10.1				S3 S6	S4 S6		S56	S2 S34	S3	S3	S4		
C10.2			S12 S34	S2 S4 S6	S3 S5			S12 S34	S12 S3	S12 S3	S3		
C10.3	S56	S4 S5	S3 S6	S2 S5	S34 S56			S12 S34	S12 S3	S12 S3	S34		
C10.4			S56	S2 S4				S1 S34			S4		
C10.5	S12 S34 S5		S12 S56	S12	S12S34S56	S12 S34		S12 S34	S12 S3	S12 S3	S34		
C10.6			S12 S4 S56		S12 S3 S6	S2 S4		S12 S34	S12 S3	S12 S3	S34		
C10.7					S12 S3 S6			S12 S34	S12 S3	S12 S3	S34		
C11.1			S2 S5	S34	S12S34S5			S12 S34 S6	S1 S3 S6	S1 S3 S6	S4 S6		
C11.2			S2 S5	S2 S4	S12 S34			S12 S34 S6	S3 S6	S3 S6	S4 S6		
C11.3				S2 S4	S3		S4S5	S1 S34 S6	S3 S6	S3 S6	S4 S6		
C11.4					S3			S12 S34 S6	S3 S6	S3 S6	S4 S6		
C11.5					S3		S4S5	S34 S6	S3 S6	S3 S6	S4 S6		
C11.6					S2			S34 S6	S6	S6	S3 S6		
	EC1.1	EC1.2	EC2.1	EC2.2	EC2.3	EC2.4	EC2.5	EC3.1	EC3.2	EC3.3	EC11.4	EC.4	EC16.2

6. — Tableau des unités d'enseignement du DN MADE.

SI (Semestre I)		
UE	Type d'unité d'enseignement (UE)	Intitulé des éléments constitutifs (EC) de l'UE
UE1	Humanités et cultures.	EC1.1 Humanités <i>Approches en philosophie et lettres-sciences humaines de la problématisation, de concepts fondamentaux et des méthodologies appliquées</i> : Philosophie-Lettres. EC1.2 Culture des arts, du design et des techniques <i>Construction d'un socle commun de connaissances et jalons des grands repères chronologiques</i> .
UE2	Méthodologies, techniques et langues.	EC2.1 Outils d'expression et d'exploration créative <i>Apprentissage et pratiques des outils et médias fondamentaux – modes d'expérimentation et de recherche</i> . EC2.2 Technologies et matériaux dont l'h de science <i>Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas</i> : Technologie-Sciences physiques. EC2.3 Outils et langages numériques <i>Apprentissage des outils numériques fondamentaux</i> : PAO-CAO. EC2.4 Langues vivantes <i>Harmonisation des niveaux de pratique de l'anglais, développement de la compréhension et de l'expression orales et écrites</i> : Anglais. EC2.5 Contextes économiques et juridiques <i>Connaissances générales appliquées à l'industrie et à l'entrepreneuriat</i> : Économie et gestion.
UE3	Ateliers de création.	EC3.1 Savoir-faire et excellence technologique <i>Découverte et sensibilisation</i> : Majeure MODE-Mineure numérique. EC3.2 Pratique et mise en œuvre du projet <i>Micro-projets ouverts sur différents champs de la création</i> . EC3.3 Communication et médiation du projet <i>Initiation aux différents modes et codes de représentation et de communication</i> .
UE4	Professionnalisation.	EC4.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études <i>Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, de laboratoires, de centres de recherche articulées aux cours de technologie, matériaux et projets, séjours d'observation</i> .

S2		
UE	Type UE	Intitulé des éléments constitutifs de l'UE
UE5	Humanités et culture.	<p>EC5.1 Humanités <i>Une connaissance générale des grands concepts de la philosophie et des lettres et sciences humaines ainsi que des méthodologies appliquées à l'expression écrite et orale : Philosophie-Lettres.</i></p> <p>EC5.2 Culture des arts, du design et des techniques <i>Les fondements de l'histoire de l'art, compréhension et usage d'un champ référentiel, chronologie et thématiques transversales.</i></p>
UE6	Méthodologies, techniques et langues.	<p>EC6.1 Outils d'expression et d'exploration créative <i>Approfondissement des outils et médias fondamentaux et des méthodologies appliquées à la création.</i></p> <p>EC6.2 Technologies et matériaux dont l'h de science <i>Étude des mises en œuvre des matériaux et des systèmes de production, expérimentation, observation et études de cas, constitution d'une matériauthèque : Technologie-Sciences physiques.</i></p> <p>EC6.3 Outils et langages numériques <i>Approfondissement des outils numériques fondamentaux : PAO-CAO et initiation aux langages numériques.</i></p> <p>EC6.4 Langues vivantes <i>Pratique orale et écrite appliquée aux secteurs de la création : Anglais.</i></p> <p>EC6.5 Contextes économiques et juridiques <i>Connaissances générales appliquées à des situations contextualisées : Économie et gestion.</i></p>
UE7	Ateliers de création.	<p>EC7.1 Savoir-faire et excellence technologique <i>Échantillonnage, élaboration de matériauthèque : Majeure MODE-Mineure numérique.</i></p> <p>EC7.2 Pratique et mise en œuvre du projet <i>Expérimentation de la démarche de projet dans plusieurs champs de la création.</i></p> <p>EC7.3 Communication et médiation du projet <i>Apprentissage des modes et codes de représentation et de communication.</i></p>
UE8	Professionnalisation.	<p>EC8.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études <i>Initiation et construction du parcours, individualisation, tutorat, visites d'entreprises, de laboratoires, de centres de recherche articulées aux cours de technologie, matériaux et projets, séjours d'observation.</i></p> <p>EC8.2 Stage de deux semaines.</p>

S3		
UE	Type UE	Intitulé des éléments constitutifs de l'UE
UE9	Humanités et cultures.	<p>EC9.1 Humanités <i>Réflexions sur la pratique du design et des métiers d'art au sein d'enjeux actuels éclairés par la philosophie et les lettres-sciences humaines.</i></p> <p>EC9.2 Culture des arts, du design et des techniques <i>Des grandes évolutions historiques de la création appliquée aux prémisses du design.</i></p>
UE10	Méthodologies, techniques et langues.	<p>EC10.1 Outils d'expression et d'exploration créative <i>Relations entre les médias, pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création.</i></p> <p>EC10.2 Technologies et matériaux <i>Investigation des procédés technologiques dans un but de création, veille technologique spécifique au domaine de compétence dont l'h en science.</i></p> <p>EC10.3 Outils et langages numériques <i>Approfondissement des outils de spécialité et apprentissage des langages numériques.</i></p> <p>EC10.4 Langues vivantes <i>Culture internationale de référence, pratique orale et écrite de la langue en lien avec le domaine professionnel, préparation d'une certification européenne, TOEIC, TOEFL.</i></p> <p>EC10.5 Contextes économiques et juridiques <i>Études de cas et élaboration de projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques.</i></p>
UE11	Ateliers de création.	<p>EC11.1 Savoir-faire et excellence technique <i>Pratique et approfondissement d'un champ spécifique.</i></p> <p>EC11.2 Pratique et mise en œuvre du projet <i>Démarche de projet individuelle et collective spécifique à un champ professionnel.</i></p> <p>EC11.3 Communication et médiation du projet <i>Présenter, communiquer et valoriser son projet.</i></p> <p>EC11.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet <i>Analyser, questionner/interroger la pratique dans une démarche réflexive.</i></p>
UE12	Professionnalisation.	<p>EC12 Parcours de professionnalisation et de poursuite d'études <i>Positionnement et enrichissement des compétences.</i></p>

S4		
UE	Type UE	Intitulé des éléments constitutifs de l'UE
UE13	Humanités et cultures.	<p>EC13.1 Humanités <i>Recherche d'un sujet d'étude spécifique et de son enjeu problématique contemporain.</i></p> <p>EC13.2 Culture des arts, du design et des techniques <i>Histoire et enjeux des métiers d'art et du design.</i></p>
UE14	Méthodologies, techniques et langues.	<p>EC14.1 Outils d'expression et d'exploration créative <i>Pratiques et productions croisées et associées à l'atelier de création, pratiques plastiques autonomes visant un projet créatif personnel.</i></p> <p>EC14.2 Technologies et matériaux <i>Process de création et de concrétisation à partir de matériaux et de procédés, observation des compétences technologiques en vue du projet personnel, si possible en lien avec le stage, dont l'h en science.</i></p> <p>EC14.3 Outils et langages numériques <i>Approfondissement des outils de spécialité et des langages numériques associés au projet.</i></p> <p>EC14.4 Langues vivantes <i>Présenter, communiquer et valoriser son projet, pratique orale et écrite en situation de workshop, séminaire, concours.</i></p> <p>EC14.5 Contextes économiques et juridiques <i>Micro-projets collaboratifs et spécificités économiques et juridiques, études de cas.</i></p>
UE15	Ateliers de création.	<p>EC15.1 Savoir-faire et excellence technique <i>Pratiques collaboratives, croisement des spécificités de champs techniques complémentaires.</i></p> <p>EC15.2 Pratique et mise en œuvre du projet <i>Démarche de projet collaborative, problématique complexe et spécifique à plusieurs champs professionnels.</i></p> <p>EC15.3 Communication et médiation du projet <i>Présenter, communiquer et valoriser son projet.</i></p> <p>EC15.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet <i>Problématiser et investiguer par la pratique : poser un sujet, définir une problématique, conduire un raisonnement impliquant la pratique.</i></p>
UE16	Professionnalisation.	<p>UE16.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études <i>Positionnement et enrichissement des compétences vis-à-vis du projet, recherche de partenariats.</i></p> <p>UE16.2 Stage <i>Minimum trois mois.</i></p>

S5		
UE	Type UE	Intitulé des éléments constitutifs de l'UE
UE17	Humanités et cultures.	<p>EC17.1 Humanités <i>Analyse et problématisation détaillée d'un sujet avec approfondissement scientifique de son contexte contemporain.</i></p> <p>EC17.2 Culture des arts, du design et des techniques <i>Approfondissement et problématisation d'un champ spécifique et apports transversaux.</i></p>
UE18	Méthodologies, techniques et langues.	<p>EC18.1 Outils d'expression et d'exploration créative <i>Pratiques et démarches de création appliquée à tous les modes d'expression, approfondissement d'une démarche plastique personnelle.</i></p> <p>EC18.2 Technologies et matériaux <i>Investigation, évaluation, pratique, expérimentation de matériaux, mise en œuvre du projet personnel.</i></p> <p>EC18.3 Outils et langages numériques <i>Pratique des outils et des langages numériques spécifiques au projet.</i></p> <p>EC18.4 Langues vivantes <i>Pratique orale et écrite de la langue appliquée au domaine professionnel, préparation d'argumentaires de démarche de création en lien avec le projet personnel.</i></p> <p>EC18.5 Contextes économiques et juridiques <i>Projets collaboratifs et formation à l'entrepreneuriat.</i></p>
UE19	Ateliers de création.	<p>EC19.1 Savoir-faire et excellence technique <i>Pratiques collaboratives, approfondissement d'une expertise personnelle.</i></p> <p>EC19.2 Pratique et mise en œuvre du projet <i>Démarche collaborative de projet, problématique complexe et spécifique à un champ professionnel, capacité à construire une démarche propre.</i></p> <p>EC19.3 Communication et médiation du projet <i>Concevoir, rédiger et choisir les modes de communication adéquats.</i></p> <p>EC19.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique de projet <i>Investiguer par la pratique : démarche heuristique et prospective, fouiller un sujet/domaine/une thématique.</i></p>
UE20	Professionalisation.	<p>EC20.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études <i>Structurer les partenariats et les compétences en vue du projet personnel.</i></p> <p>EC20.2 Stage <i>Rapport d'activité du stage, mutualisation des compétences découvertes en situation professionnelle.</i></p>

S6		
UE	Type UE	Intitulé des éléments constitutifs de l'UE
UE21	Humanités et cultures.	<p>EC21.1 Humanités <i>Formulation argumentée d'une problématique, rédaction d'une note de synthèse.</i></p> <p>EC21.2 Culture des arts, du design et des techniques <i>Une culture spécifique et appropriée des champs métier, constitution d'un corpus au service des problématiques du projet.</i></p>
UE22	Technologies, techniques et langues.	<p>EC22.1 Outils d'expression et d'exploration créative <i>Écriture et expression d'un point de vue plastique et didactique au service du projet personnel et de la poursuite d'études.</i></p> <p>EC22.2 Technologies et matériaux <i>Recherche, expérimentation, procédés de mise en œuvre appliquée au projet personnel, qualification de la création par les technologies.</i></p> <p>EC22.3 Outils et langages numériques <i>Pratique singulière des outils et des langages numériques au sein du projet de diplôme.</i></p> <p>EC22.4 Langues vivantes <i>Pratique orale et rédaction d'une fiche de synthèse dans le cadre du projet personnel.</i></p> <p>EC22.5 Contextes économiques et juridiques <i>Détermination et conception d'un cadre économique et juridique corrélé au projet.</i></p>
UE23	Ateliers de création.	<p>EC23.1 Savoir-faire et excellence technique <i>Maîtrise des pratiques et des process au service du projet personnel.</i></p> <p>EC23.2 Pratique et mise en œuvre du projet <i>Démarche spécifique à un champ professionnel, programmation d'un contexte personnel propice à la création et à la fabrication.</i></p> <p>EC23.3 Communication et médiation du projet <i>Présenter, exposer, valoriser son projet.</i></p> <p>EC23.4 Démarche de recherche en lien avec la pratique du projet <i>Construire un développement argumenté et étayé de références, rédiger un mémoire de projet précisant les choix et étapes-clés de la démarche.</i></p>
UE24	Professionnalisation.	<p>EC24.1 Parcours de professionnalisation et poursuite d'études <i>Argumentation, valorisation et promotion du projet personnel.</i></p> <p>EC24.2 Stage <i>Préprofessionnalisation de 2 mois possible en lien avec le projet personnel.</i></p>

7. — Modalités d'évaluation.

- Conformément à l'art. D642-48 du Code de l'éducation créé par le Décret n°2018-367 du 18 mai 2018 relatif au diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) et à l'art. 5 de l'arrêté du 22 janvier 2014 ainsi qu'à l'art. 5 de la Convention académique de coopération pédagogique, la Commission pédagogique du DN MADE de l'ORT Strasbourg est consultée sur l'organisation de la formation, les modalités d'évaluation des étudiants, la validation des unités d'enseignement et des stages.
Les décisions relatives au passage des étudiants dans l'année supérieure, les redoublements, les exclusions et les dispenses de scolarité, de stage ou d'épreuve lui sont également soumis pour avis.
- Une évaluation diagnostique est pratiquée au cours des premières semaines de S1.
- Les étudiants sont informés à l'avance des situations d'évaluation.

Contrôle continu par unité d'enseignement (UE) sauf UE19 (mémoire) et UE23 (projet).

- Le diplôme est obtenu par la validation d'UE regroupées ou non en blocs de compétences.
- Les UE des quatre premiers semestres (S1-S4) sont validées sous la forme d'un contrôle continu portant sur les différents éléments constitutifs (EC).
Les UE de S5 et S6 sont également validées par contrôle continu sauf **les UE 19 et 23 respectivement validées par des épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE (cf. ci-après).**
- Les UE sont définitivement acquises dès lors que l'étudiant a atteint au moins le **niveau de maîtrise satisfaisante (niveau 3)**.
- Le niveau de maîtrise comprend quatre échelons ainsi désignés :
 - Niveau 1 — Maîtrise insuffisante ;
 - Niveau 2 — Maîtrise fragile ;
 - Niveau 3 — Maîtrise satisfaisante ;
 - Niveau 4 — Très bonne maîtrise.
- Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque UE soit, à l'exception des UE19 et 23, **par compensation** entre UE regroupées dans un même bloc de compétences et entre EC d'une même UE. La compensation s'effectue également entre UE constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.
- Les **sessions de rattrapage** relatives aux semestres pairs ont lieu en juillet, à l'exception de celle de S6, qui se tient au plus tard fin septembre.
- Chaque UE a une valeur définie en **crédits européens (ECTS)**. L'acquisition de l'UE emporte l'acquisition des ECTS correspondants (cf. tableau ci-dessous).

Attribution des ECTS.

Enseignements	S1	S2	S3	S4	S5	S6
Enseignements génériques : Humanités et cultures	8	8	7	6	4	4
Enseignements transversaux : Méthodologies, techniques et langues	11	11	10	7	5	6
Enseignements pratiques et professionnels : Ateliers de création	9	8	12	7	11	17
Professionalisation	1	1	1	1	1	3
Stage	1	2	—	9	9	—
Total	30	30	30	30	30	30
Total année		60		60		60
Total diplôme						180

Évaluation du mémoire MADE (UE19).

Le mémoire MADE est évalué lors d'une soutenance orale qui porte sur les compétences suivantes du **bloc 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel design et métiers d'art** :

C3.1 Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé :

- Capacité à interroger, à poser une problématique, à engager une recherche ;
 - Aptitude à construire une pensée propice à la définition et/ou à l'enrichissement d'un projet dans le domaine de spécialité choisi ;
 - Capacité à construire une pensée créative articulée à un contexte d'étude et à des références culturelles issues des champs de l'art, de la technique, des métiers d'art et du design ;
 - Capacité à exploiter des données à des fins d'analyse, à structurer sa présentation, à organiser son propos et à énoncer son protocole avec recul ;
- Capacité à produire un contenu écrit et graphique dont les qualités didactiques de rédaction et d'édition sont pensées en adéquation avec le thème et le propos soutenu ;

C3.2 Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions ;

Capacité à employer 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 ;

C3.3 Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel :

- *Qualité de la scénographie et de l'aspect esthétique du mémoire ;*
- *Qualité de la soutenance : exposition claire des objectifs, des moyens et des résultats ;*

Capacité de l'étudiant à respecter les règles déontologiques fondamentales quant à la citation des sources utilisées et à présenter avec justesse les modalités de construction de son mémoire : citations, références, légendes, notes de bas de page, hiérarchie typographique, clarté et lisibilité.

Évaluation du projet MADE (UE23).

Comme le mémoire, le projet MADE est évalué lors d'une soutenance orale. Cette évaluation du projet de diplôme, qu'il soit personnel ou mené collectivement, porte sur les objectifs de compétences suivants **du bloc I I Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design de mode** :

C11.1 Saisir les éléments caractéristiques d'un projet de design mode au travers de dessins, maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et production :

S'inscrire dans une dynamique contemporaine et distanciée vis-à-vis de l'histoire des métiers d'art et du design (conception, dimension exploratoire et expérimentale de l'étude, ancrage dans une actualité de l'innovation culturelle, artistique, technologique, industrielle, éthique et sociétale) ;

C11.2 Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO :

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 ;

C11.3 Établir des principes d'évolution du projet de design mode selon des critères explicités :

- *Définir un territoire de recherche, le développement d'une attitude créative propre à l'étudiant et les moyens de communication adéquats pour porter une démonstration ;*

Énoncer ses idées, argumenter ses choix et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet ;

C11.4 Faire la démonstration que le projet de design mode est bien en adéquation avec la demande initiale et son économie générale et dans le respect de la déontologie, de l'éthique et de la responsabilité environnementale ;

C11.5 Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation, de production, de diffusion et le développement durable :

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 procédés de fabrication ;

C11.6 Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés : client, prescripteur, commanditaires, direction artistique, artisans, technicien en confection et fabrication, clients, photographes..., usagers, experts, partenaires et, selon l'échelle du programme, élus, sémiologues, sociologues :

- *Planifier et gérer le projet en travaillant au service de ce dernier en équipe autant qu'en autonomie et en responsabilité ;*

Échanger avec des partenaires (analyse, repérage de besoins, créativité en partenariat).

8. — Synthèse des objectifs de la formation : Extraits du référentiel des activités professionnelles (RAP).

Le cursus conduisant au DN MADE vise la formation de futurs professionnels, capables de contribuer efficacement au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication d'artefacts, de nature et statuts divers, dans les champs des métiers d'art et du design.

Le DN MADE s'attache à préparer les étudiants, tant à la poursuite d'études supérieures en master ou valant grade master grâce à son ingénierie pédagogique universitaire déployée sur un cycle de trois années, qu'à l'insertion professionnelle directe à l'issue de celui-ci.

La formation a pour objectif de les conduire à une première qualification professionnelle supérieure qui, tenant compte de leurs profils et de leurs motivations personnelles, leur permettra ultérieurement de développer un niveau d'expertise à la suite d'une expérience éprouvée en milieu professionnel ou d'une poursuite d'étude en cycle de master, laquelle pourra éventuellement être prolongée par des études doctorales pour s'exprimer dans le domaine de la recherche.

La formation au DN MADE repose sur l'acquisition de connaissances et de compétences terminales sur lesquelles sont fondées les évaluations des enseignements.

La compétence est entendue comme l'aptitude à mettre en œuvre un ensemble organisé de savoirs, de savoir-faire et d'attitudes permettant d'accomplir un certain nombre de tâches. Son évaluation suppose l'existence d'un contexte caractérisé de mise en œuvre de la compétence et d'indicateurs précisant le niveau de performance attendu.

1.9 Champs d'activités.

Le DN MADE mention mode certifie la formation de futurs professionnels capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, artisan, créateur indépendant, designer indépendant ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation de design de mode : habillement, accessoire et environnement.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté : l'habillement, l'accessoire, la production textile, la cosmétique, les tendances :

- Création de collections, thèmes, formes, couleurs, matières ;
- Traduction en book, ou catalogue de vente (prospectif), ou en fonction d'attendus de marque,
- Conception d'orientations, de l'environnement à la finition, communication,
- Conception de tendances génériques et / ou adaptation des tendances à l'image d'une entreprise,
- Conseil achat pour une boutique, un grand magasin, interface créateur/marque,
- Créations de motifs, dessins, couleurs, matières, rythmes ; illustration textile, graphisme, mise en situation ;

- Mise en image, mise en situation, communication du vêtement, du style, sur silhouette ou à plat,
- Création, actualisation, déclinaison de gammes, traduction ou mise en couleurs de maquettes ;
- Communication avec les techniciens ;
- Mise au point de books, catalogues de vente ; création d'accessoires traduisant l'image de la marque ;
- Communication, mise en valeur du produit dans le lieu de vente.

2.9.1 Types d'entreprises.

Le titulaire du DN MADE mention mode exerce son activité professionnelle en tant que designer, styliste, créateur indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- Studio et agences de style indépendants,
- Studio et agences de style intégrés à une entreprise,
- Studio de création,
- Grands magasins,
- Centrales d'achat de grandes surfaces et bureaux d'achat (étranger),
- Agences de design (produit, communication, espace),
- Vente par correspondance (VPC),
- Haute couture,
- Prêt-à-porter,
- Créateurs.

2.9.2 Emplois concernés.

Le titulaire du DN MADE mention mode peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

- secteur du management : designer assistant, assistant chef de projet, assistant chef de production, responsable de fabrication, assistant directeur stratégique de bureau de style et tendance, responsable de collection ;
- secteur de la conception et de la production de biens matériels : styliste, concepteur / conceptrice maquettiste en accessoires de mode, assistant directeur de création, designer couleur junior, designer matière junior, designer mode junior, modelleur-maquettiste; designer textile, designer créateur mode/textile, designer en bijouterie, joaillerie ;
- secteur de la communication: set designer, infographiste, illustrateur/illustratrice de mode.

9. — Organisation de la formation.

Éléments communs : une organisation progressive.

- Les premier et deuxième semestres (S1-S2) permettent de prendre en compte la diversité des profils accueillis et de ménager un temps d'évaluation formative dès les premières semaines, un dispositif de suivi favorise une bonne adaptation aux exigences des différents domaines enseignés ;
- S3-S4 sont les semestres de l'approfondissement et de la spécialisation ;
- S5-S6 se concentrent sur le perfectionnement professionnel, les compétences acquises permettent de mettre à profit les maîtrises techniques pour orienter le projet vers une recherche créative personnelle et innovante ; ce projet est l'aboutissement du parcours de l'étudiant, il lui permet de faire le choix d'une insertion professionnelle directe ou d'une poursuite d'études.

Spécificités de chaque parcours.

Organisation spécifique du parcours Mode et Édition.	Organisation spécifique du parcours Mode et Textiles.
L'accent est mis sur la liaison entre dessin, compositions plastiques, productions graphiques et communication visuelle en lien avec la mode.	Ce parcours de formation se déploie de l'appréhension des matériaux et de leurs spécificités à leur utilisation technique pour le prototypage de mode et leur application professionnelle.

Volume horaire de la formation.

Volume horaire d'enseignement par étudiant.	L1	L2	L3
CM	6	5	4
TD/TP	28	22	20
Total hebdomadaire	34	27	24
Total année	1224	972	864
Total diplôme	3060		

Plus des trois quarts des heures d'enseignement sont dispensés en demi-groupe.

Effectifs attendus.

Parcours	L1	L2	L3
Parcours Mode et Édition.	18	18	18
Parcours Mode et Textiles.	18	18	18

N.B. Il s'agit là de maxima conformes aux capacités d'accueil de l'établissement. En effet, des redoublements sont possibles, de même que des entrées *au tour extérieur*, notamment à l'issue d'une L1 ou L2 suivie à l'unistra (Université de Strasbourg) ou au Lycée Le Corbusier.

Lieux de la formation.

La formation est dispensée essentiellement à l'ORT Strasbourg, située au 14, rue Sellénick à Strasbourg. Des cours, conférences et workshops communs pourront être organisés ponctuellement dans les locaux de l'unistra (Université de Strasbourg) ou du Lycée Le Corbusier 15, rue Lixenbuhl à Illkirch-Graffenstaden.

10. — Débouchés professionnels.

<p>Parcours Mode et Édition.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Assistant styliste ; ○ Styliste conseil ; ○ Acheteur ; ○ Dessinateur textile ; ○ Illustrateur de mode ; ○ Infographiste mode ; ○ Graphiste dessinateur. 	<p>Parcours Mode et Textiles.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Assistant styliste ; ○ Concepteur maquettiste en accessoires de mode ; ○ Styliste vêtement, lingerie ; ○ Dessinateur textile ; ○ Créateur infographiste textile, coloriste ; ○ Designer matière, couleur ; ○ Designer polysensoriel.
---	---

11. — Liens avec la recherche.

Parcours Mode et Édition.	Parcours Mode et Textiles.
<ul style="list-style-type: none"> ○ Revue interne. ○ Workshops sur la photographie de mode. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Workshops sur les techniques maille, l'impression textile, les techniques du moulage, le tissage, la broderie, le corset.

12. Partenariats avec le monde socio-économique.

Parcours Mode et Édition.	Parcours Mode et Textiles.
<ul style="list-style-type: none"> ○ Magazine <i>Or Norme, un autre regard sur Strasbourg.</i> ○ <i>Strasbourg Fashion Week.</i> ○ Agence <i>Idealis</i>, Marseille. ○ <i>Zut magazine</i>, agence Chic Média, Strasbourg. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ <i>Paco Rabanne</i>, Paris. ○ <i>Zara</i>, La Corogne. ○ <i>Conni Kaminski, Modz</i>, Arnas. ○ <i>Opéra du Rhin</i>, Strasbourg. ○ <i>Texcil</i>, Husseren-Wesserling. ○ <i>Mahlia Kent</i>, Neuilly-sur-Seine. ○ <i>Collective Swallow</i>, Bâle. ○ <i>Noémie Devime</i>, Paris. ○ <i>VRW Virginie Renaud</i>, Strasbourg. ○ <i>Atelier 99 Sophie Peirani</i>, Strasbourg. ○ <i>TBS Mode</i>, Strasbourg. ○ <i>Alma real</i>, Marseille.

DN MADE, croisement compétences—EC 2023

Récapitulatif—Document de travail

	EC1.1	EC1.2	EC2.1	EC2.2	EC2.3	EC2.4	EC2.5	EC3.1	EC3.2	EC3.3	EC11.4	EC.4	EC16.2
	HUM	CULT	EXPR	TECMAT	NUM	AGL	ÉCO	ATCREA	MO	COM	REC	PRO	STG
C1.1		S56			S12S34S56			S12 S34	S3	S3	S3		
C2.1	S12S34S56	S12S34S56	S2 S3 S5		S2 S3			S12 S34	S3	S3	S4		
C2.2					S1	S12S34S56					S3		
C3.1		S56	S34	S34 S6	S2 S3			S2 S34 S5	S3 S5	S3 S5	S3 S5	S12 S34	S4
C3.2							S4 S6	S2 S34 S5	S5	S5	S3 S5		
C3.3			S34	S4 S6	S1 S3 S6	S56	S4 S6	S4 S5	S3 S5	S3 S5	S4 S5	S34 S6	S4
C4.1	S12S34S56	S2 S3	S2 S3	S12 S6	S2 S3 S5	S12 S4 S56	S34	S12 S34	S2 S3	S2 S3	S34		S4 S5
C4.2	S12 S34	S1 S4		S1 S3	S2 S3	S12	S34	S12 S34	S2 S3	S2 S3	S3		S4 S5
C4.3	S12S34S56	S2 S3		S34	S2 S3	S12 S34 S6	S34	S12 S34	S12 S3	S12 S3	S34		S4 S5
C4.4		S12S34S56	S2 S4 S5	S2 S3	S2 S3	S12S34S56	S34	S1 S34	S12 S3	S12 S3	S4		S4 S5
C5.1							S56	S34	S3	S3	S4		S4 S5
C5.2				S3 S5	S56		S56	S34	S3	S3	S4		S4 S5
C5.3				S3 S6			S56	S34			S3		S4 S5
C5.4							S56	S34			S4		S4 S5
C6.1		S4 S5	S4 S6	S2 S6	S2 S3		S34	S34	S2 S3	S2 S3	S4	S34 S56	S4 S5
C6.2		S3 S6		S2 S34 S6	S2 S3			S34	S2 S3	S2 S3	S3	S34 S6	S4 S5
C7.1	S12 S34 S5	S1 S3	S56	S2 S3	S12S34S56			S12 S34	S2 S3	S2 S3	S34		
C7.2		S2 S5		S2 S4 S5	S12 S3	S56	S34	S34	S3	S3	S34	S12 S34	S4 S5
C8.1				S34 S6	S2 S3		S56	S12	S12 S3	S12 S3	S4		S4 S5
C8.2	S56			S2 S3 S6	S12 S3		S56	S34	S1 S3	S3	S34		S4 S5
C8.3				S4 S5	S12 S3 S6		S56	S34	S3	S3	S4		S4 S5
C9.1			S12 S4 S56	S2 S3	S34	S34 S6		S12 S34	S2 S3	S2 S3	S3	S34 S5	
C9.2		S4 S6	S4 S6	S12 S6	S3 S56		S34	S12 S34	S3	S3	S4	S12 S34 S5	
C9.3	S56	S12	S1 S34 S6	S2 S56	S12 S3	S56	S34	S12 S34	S2 S3	S2 S3	S3	S56	S4 S5
C10.1				S3 S6	S4 S6		S56	S2 S34	S3	S3	S4		
C10.2			S12 S34	S2 S4 S6	S3 S5			S12 S34	S12 S3	S12 S3	S3		
C10.3	S56	S4 S5	S3 S6	S2 S5	S34 S56			S12 S34	S12 S3	S12 S3	S34		
C10.4			S56	S2 S4				S1 S34			S4		
C10.5	S12 S34 S5		S12 S56	S12	S12S34S56	S12 S34		S12 S34	S12 S3	S12 S3	S34		
C10.6			S12 S4 S56		S12 S3 S6	S2 S4		S12 S34	S12 S3	S12 S3	S34		
C10.7					S12 S3 S6			S12 S34	S12 S3	S12 S3	S34		

CII.1			S2 S5	S34	S12S34S5			S12 S34 S6	S1 S3 S6	S1 S3 S6	S4 S6		
CII.2			S2 S5	S2 S4	S12 S34			S12 S34 S6	S3 S6	S3 S6	S4 S6		
CII.3				S2 S4	S3		S4S5	S1 S34 S6	S3 S6	S3 S6	S4 S6		
CII.4					S3			S12 S34 S6	S3 S6	S3 S6	S4 S6		
CII.5					S3		S4S5	S34 S6	S3 S6	S3 S6	S4 S6		
CII.6					S2			S34 S6	S6	S6	S3 S6		
	EC1.1	EC1.2	EC2.1	EC2.2	EC2.3	EC2.4	EC2.5	EC3.1	EC3.2	EC3.3	EC11.4	EC.4	EC16.2

RAPPEL : En grisé, le bloc 3 évalue le mémoire en S5 (UE19), le bloc II le projet en S6 (UE23).

Henri BRESSON