

Annexe II : Référentiels d'activités

Cadre du Diplôme

Le diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) vise l'acquisition de solides connaissances et de compétences professionnelles dans les différentes spécialités des métiers d'arts et du design. Le DN MADE se décompose en 14 mentions portant chacune un ou des secteurs d'activités :

Animation
Espace
Événement
Graphisme
Innovation sociale
Instrument
Livre
Matériaux
Mode
Numérique
Objet
Ornement
Patrimoine
Spectacle

Le DNMADE s'adresse à des bacheliers issus de formations technologiques, générales ou professionnelles et aux élèves issus des diplômes de niveau IV des arts appliqués tels que les brevets des métiers d'art.

Le DN MADE s'obtient à l'issue d'un cycle de formation en trois années et confère le grade de licence. Son ingénierie pédagogique répond aux critères de l'arrêté du 27 janvier 2020 relatif au cahier des charges des grades universitaires de licence et de master, mais également aux objectifs de la licence. Ce diplôme national est donc garant des exigences pédagogiques qui constituent les conditions de trois années d'études du cycle Licence et qui répondent aux principes mêmes de l'*universitarisation* d'un curriculum LMD. Le conventionnement avec un EPSCP donne le cadre nécessaire à la mise en place d'une commission pédagogique mentionnée par décret pour orienter les objectifs, les conditions de leur mise en œuvre et de la certification du diplôme délivré par le recteur.

Ce cursus offre à chaque étudiant la possibilité de construire un parcours personnel de formation adapté à son projet professionnel et établi sur l'offre de formation de l'établissement choisi. Reposant sur un socle commun d'enseignement des savoirs fondamentaux (cultures, théories) et transversaux (méthodes et outils de création), la formation s'articule autour de la dynamique de projet : les ateliers de création sont le point de convergence et de mobilisation des savoirs et compétences en cours d'acquisition.

L'identité et la flexibilité des parcours se définissent par la maîtrise conjointe des processus de conceptualisation dans les grands champs de la création ainsi que des processus de production/fabrication spécifiques. Ce positionnement favorise les liens « conception/création » et « production/fabrication/mise en œuvre » ; il reflète la diversité des parcours métiers d'art et design.

Il s'agit par conséquent de former des futurs professionnels capables, au sein d'une équipe pluridisciplinaire, de mettre en synergie les différentes interfaces qui participent à l'élaboration des processus de création et de fabrication d'artefacts, de produits de nature et statut divers dans les champs des métiers d'art et du design.

Référentiels d'activités

POUR LA MENTION ANIMATION

1.1 Champs d'activités

Les professionnels diplômés du DN MADE mention animation sont capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, concepteur-réalisateur, 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 et de fabrication d'images animées relevant des champs du cinéma d'animation, des jeux vidéo et/ou du multimédia.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté: scénarios, story-boards, design de personnages, de décors, de textures, définition d'éléments graphiques ou de modélisations de nature et de statuts divers, 2D et/ou 3D, lumières et effets spéciaux, animation, montage, compositing. Il intervient dans la conception de courts et longs métrages d'animation, séries télévisées, films publicitaires ou institutionnels, habillage de film, génériques télévisés, productions multimédias.

Ce professionnel possède aussi des qualités personnelles de communication, de créativité et d'ouverture. Doté d'une forte culture artistique et cinématographique, il maîtrise le dessin et les techniques graphiques. Il prend en charge les dimensions artistiques, technologiques et numériques d'un projet audiovisuel d'animation dont il gère les étapes de conception, de recherche et de réalisation.

2.1 Contextes professionnels

2.1.1 Types d'entreprises

Les secteurs d'activités concernent le cinéma d'animation, les chaînes de télévision, les sociétés d'effets spéciaux numériques, les productions indépendantes travaillant pour la télévision, les productions de films institutionnels, les sociétés industrielles et cabinets d'architecture, les studios de création design, les services audiovisuels d'entreprises, les productions de films publicitaires, les productions internet et les sociétés de jeux vidéo.

Ce professionnel peut être salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- agence de design indépendante ;
- société de post-production cinématographique
- société de production audiovisuelle, cinématographique
- studio de création graphique
- studio de films d'animation
- service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
- entreprise de production artisanale indépendante ;

2.1.2 Emplois concernés

Le titulaire du DN MADE exerce son activité professionnelle en tant que designer, graphiste indépendant. Il 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 de films d'animation et effets spéciaux :

Animateur, animatrice 2D, 3D, animateur, animatrice 2D/3D, animateur, animatrice volume, décorateur, décoratrice volume, graphiste dessinateur, dessinatrice, infographiste effets spéciaux, effets visuels numériques, modélisation (personnages, objets), rendu et éclairage, layoutman.woman,

modélisateur, modélisatrice 3D, motion designer, opérateur, opératrice compositing, plasticien, plasticienne volume, storyboarder, stéréographe 3D, designer (personnages, décors), texture, colorisation, monteur image/son/animatique, compositeur, compositrice image.

Secteur image et sons:

Réalisateur, réalisatrice de contenu multimédia : animateur.trice 2D,3D, coloriste numérique, graphiste 2D,3D, 2D jeux vidéo, gouacheur.euse film d'animation, designer, designeuse graphique, illustrateur, illustratrice, layout, modelleur, modelleuse.

Secteur réalisation cinéma et audiovisuel:

Réalisateur, réalisatrice cinéma d'animation

2.1.3 Délimitation et pondération des activités :

Le titulaire du DN MADE mention animation est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du scénario, du programme, de la stratégie de production, d'animation et de médiation;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception et de production;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des story-boards, des maquettes, des suites de plans, des simulations, des modélisations 2D, 3D et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de création graphique, de médiation et de production ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels des sociétés de production ;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier. Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :
 - repérer, interpréter, décrypter une opportunité de projet d'animation, une situation ;
 - collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
 - observer, analyser et évaluer les pratiques et des univers visuels, des bibles graphiques ;
 - analyser et synthétiser les données pour définir une narration, formuler et proposer des scénarios ;
 - définir et investir le territoire d'une recherche ;
 - choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;
 - évaluer des choix, des hypothèses d'animation et de leur écriture cinématographique, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, technologique, économique ;
 - expérimenter et réaliser des éléments graphiques et leur animation, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication et de réalisation;
 - planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du montage et de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
 - communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous les acteurs d'un projet.

Annexe IV – Référentiels de compétences

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 l'universitarisation de son ingénierie pédagogique 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.

Les compétences communes du DN MADE sont énoncées dans la liste ci-après (le détail des compétences propres à chaque mention est présenté par la suite) :

Liste des compétences du DN MADE
Blocs communs à l'ensemble des mentions de DN MADE
<u>BLOC 1 Utiliser les outils numériques de référence</u> 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.
<u>BLOC 2 S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère</u> Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française. Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.
<u>BLOC 3 Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel</u> Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.
<u>BLOC 4 Exploiter des données à des fins d'analyse</u> Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité Recueillir des ressources pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation. Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation Développer une argumentation avec un esprit critique
<u>BLOC 5 Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]</u> Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives.

Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale.

Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder.

Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales

BLOC 6 Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art

Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.

S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

BLOC 7 Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art

Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.

Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

BLOC 8 Coopérer et travailler en équipe

Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.

Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.

Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

Pour la mention Animation :

BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'animation

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'image animée.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de produits audiovisuels d'animation
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit d'animation

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques de l'image animée et du cinéma d'animation
- Développement d'une culture professionnelle de l'animation (cinématographique, photographique, littéraire, jeux vidéo...)

BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'animation

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéos, directeurs techniques, diffuseurs...

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'animation.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique, cinématographique), l'aspect structurel (animation, rythmes visuels et sonores, mouvements et trajectoires), le sens (dimension sémantique et signifiante).

Au regard de la demande initiale, cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet d'animation.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des écritures visuelles, des univers plastiques et cinématographiques, argumenter ses choix de création au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

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 d'animation (synopsis, scénario, story-board, personnages, décors, mis en espace, en lumière, son, style graphique, écriture cinématographique, mises en scènes, bibles graphiques).

BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'animation

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet d'animation au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.

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

Établir des principes d'évolution du projet d'animation selon des critères explicites.

Faire la démonstration que le projet d'animation est bien en adéquation avec la demande initiale, et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation et production du projet d'animation.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts : associés réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéo, directeurs techniques, diffuseurs...

Annexe V : Référentiels d'évaluation

Enseignements pratiques et professionnels													
Ateliers de création	<i>Savoir-faire technique</i>	UE 3	CC	UE 7	CC	UE 11	CC	UE 15	CC	UE 19	Epreuve ponctuelle : Soutenance orale Mémoire MADE (durée 30 minutes)	UE 23	Épreuve ponctuelle : Soutenance orale Projet MADE (durée 30 minutes)
	<i>Pratique et mise en œuvre du projet</i>												
	<i>Communication et médiation du projet</i>												
	<i>Démarche de recherche liée au projet</i>												
Professionalisation	<i>Parcours de professionnalisation et poursuite d'études</i>	UE 4	CC	UE 8	CC	UE 12	CC	UE 16	CC	UE 20	CC	UE 24	CC
	<i>Stage en milieu professionnel</i>												

Le diplôme est obtenu par la validation d'unités d'enseignement, regroupées ou non et organisées en blocs de compétences.

Les unités d'enseignement des quatre premiers semestres sont validées sous la forme d'un contrôle continu dont les modalités de mise en œuvre sont définies dans la maquette pédagogique élaborée par l'établissement. Cette dernière précise, pour chaque unité, les enseignements constitutifs sur lesquels portent les situations d'évaluation, leur nombre et, pour chaque situation, le contexte de réalisation et les performances attendues.

Les unités d'enseignement des cinquième et sixième semestres sont validées par contrôle continu selon les mêmes règles que l'alinéa précédent, exceptées les UE 19 et 23 respectivement validées par des épreuves ponctuelles de soutenance orale du mémoire et du projet MADE. Les critères d'évaluation de ces deux épreuves sont définis in fine page 58.

Contrôle continu et épreuves ponctuelles permettent de vérifier l'acquisition par l'étudiant de l'ensemble des connaissances et compétences constitutives des blocs de compétences du diplôme.

Les unités d'enseignement sont définitivement acquises dès lors que l'étudiant a atteint au moins le niveau de maîtrise satisfaisante.

Le niveau de maîtrise atteint est évalué selon une échelle de référence qui comprend quatre échelons ainsi désignés :

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

Le diplôme s'obtient soit par acquisition de chaque unité d'enseignement, soit, à l'exception des UE 19 et 23, par compensation entre unités d'enseignement regroupées dans un même bloc de compétences et entre éléments constitutifs d'une même unité d'enseignement.

La commission pédagogique définit les modalités de la compensation entre éléments constitutifs de chaque unité d'enseignement et entre unités d'enseignement. Cette dernière s'effectue entre unités d'enseignement constitutives d'un semestre. Elle s'effectue également entre unités d'enseignement constitutives de deux semestres consécutifs, non séparés par une période de vacances, en tenant compte des résultats obtenus aux sessions de rattrapage afférentes.

Sous la responsabilité de la commission pédagogique, un dispositif spécial de compensation peut être mis en œuvre pour permettre à l'étudiant d'obtenir à divers moments de son parcours un bilan global de ses résultats et la validation correspondante en crédits européens. Cette possibilité peut être offerte à l'étudiant notamment lorsqu'il fait le choix de se réorienter, d'effectuer une mobilité dans un établissement d'enseignement supérieur français ou étranger ou de suspendre de façon transitoire ses études.

Les sessions de rattrapage relatives aux semestres pairs ont lieu en juillet, à l'exception de celle du semestre 6 qui se tient au plus tard fin septembre.

Chaque unité d'enseignement a une valeur définie en crédits européens. L'acquisition de l'unité d'enseignement emporte l'acquisition des crédits européens correspondants.

Évaluation du mémoire :

Le mémoire MADE est évalué lors d'une soutenance orale devant des examinateurs nommés par le recteur de région académique et au moins un membre du jury.

Ces examinateurs, au nombre de 4 à 5 (dont si possible le référent et un professionnel), sont désignés en S4, sur convocation du service académique chargé de l'organisation de l'examen. Un des examinateurs participe en S6 à l'évaluation de la soutenance du projet.

L'étudiant est convoqué par le chef de l'établissement dans lequel il suit sa formation.

La soutenance du mémoire permet d'évaluer les compétences du bloc « Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel »

Lors de l'évaluation du mémoire, une attention particulière est portée sur les critères ci-après :

- Construction d'un contexte d'étude et pensée créative articulée à des références culturelles issues des champs de l'art, de la technique, des métiers d'art et du design ;
- Définition et/ou enrichissement d'un projet dans le domaine de spécialité choisi ;
- Qualités didactiques de la communication et des médias adaptés au contexte d'étude et au domaine de spécialité choisi.

La soutenance orale du mémoire peut être organisée à distance par des moyens de communication audiovisuelle, au bénéfice des candidats :

- qui ne peuvent se déplacer jusqu'au centre d'épreuves pour cause de handicap, d'hospitalisation ou d'incarcération ;
- dont la résidence est géographiquement éloignée de ce centre ;
- ou lorsque le faible nombre d'examineurs ou de candidats dans l'académie le justifie.

Le recteur prend toutes dispositions pour garantir, tant pour le candidat que pour le ou les examinateurs :

- la transmission continue et en temps réel des informations visuelles et sonores ;
- la simultanéité des échanges entre le candidat et le ou les examinateurs ;
- la fiabilité du matériel utilisé ;
- une assistance immédiatement disponible pour intervenir en cas de difficultés techniques.

Le recteur prend également les dispositions nécessaires pour s'assurer que seules les personnes autorisées ont accès aux salles équipées de matériel de communication audiovisuelle lorsqu'elles sont utilisées pour l'épreuve de soutenance.

Un surveillant désigné par le chef de centre est présent auprès du candidat pendant toute la durée de l'épreuve. Il a pour fonction de s'assurer du bon déroulement de celle-ci.

Il est notamment chargé de :

- vérifier l'identité du candidat ;
- le cas échéant, remettre au candidat tout support ou sujet d'épreuve ;
- veiller à toute absence de fraude.

En outre, sont autorisés à être présentes dans la même salle que le candidat pendant le déroulement de l'épreuve :

- le cas échéant, en application des articles D.613-26 à D.613-30 du code de l'éducation, les personnes chargées de lui apporter une aide en raison de son handicap ;
- le cas échéant, si l'examen est organisé sur son lieu d'hospitalisation, les personnes chargées de lui apporter une assistance médicale ;
- le cas échéant, si l'examen est organisé dans une structure pénitentiaire, les personnes chargées de surveiller sa détention.

Dans l'hypothèse de la survenance de défaillances techniques altérant la qualité de la communication pendant l'épreuve, le ou les examinateurs peuvent soit prolonger l'épreuve de la durée de cette défaillance, sous réserve qu'elle n'ait pas excédé le quart de la durée de l'épreuve, soit l'interrompre et la reporter. Dans ce dernier cas, le candidat est à nouveau convoqué.

La description des défaillances techniques rencontrées et la durée du temps supplémentaire accordé par le ou les examinateurs sont portées aux procès-verbaux de l'épreuve établis par l'examineur et par le surveillant.

Évaluation du projet :

Le projet final est présenté et soutenu à l'issue du 6ème semestre.

Le projet MADE est évalué lors d'une soutenance orale devant des examinateurs nommés par le recteur de région académique et au moins un membre du jury. Sa soutenance peut être publique avec accord de l'étudiant.

Ces examinateurs, au nombre de 4 à 5, sont désignés en S5, sur convocation du service académique chargé de l'organisation de l'examen. Un de ces examinateurs participe en S5 à l'évaluation de la soutenance du mémoire.

L'étudiant est convoqué par le chef de l'établissement dans lequel il suit sa formation.

La soutenance du projet de diplôme, qu'elle soit personnelle ou menée collectivement, permet d'évaluer les compétences du bloc « Concevoir, conduire et superviser une production » relevant de la mention visée.

Lors de l'évaluation du projet, qu'il soit personnel ou mené collectivement, une attention particulière est portée sur les critères ci-après :

- Définition d'un territoire de recherche et développement d'une dimension exploratoire,
- Ancrage dans une actualité culturelle, artistique, technologique, industrielle, éthique et sociétale
- Coopération avec des partenaires extérieurs lors des diverses phases de construction du projet
- Qualités didactiques de communication et des médias adaptés au domaine de spécialité choisi.

La soutenance orale du projet final peut être organisée à distance par des moyens de communication audiovisuelle, pour les mêmes candidats et dans les mêmes conditions que celles de la soutenance orale du mémoire précisées ci-dessus.

2. Modalités d'évaluation des blocs de compétences

Blocs communs à l'ensemble des mentions du diplôme :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
1	Utiliser les outils numériques de référence	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
2	S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique), niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).
3	Se positionner vis-à-vis d'un champ professionnel	Epreuve ponctuelle de soutenance du mémoire devant une commission d'examen
4	Exploiter des données à des fins d'analyse	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
5	Agir en tant que professionnel dans le domaine de [la mention concernée]	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
6	Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
7	Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
8	Coopérer et travailler en équipe	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

Blocs spécifiques à chaque mention du diplôme :

Pour la mention Animation :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'animation	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'animation	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'animation	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Espace :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design d'espace	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'espace	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'espace	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Événement :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du design d'événement	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'événement	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'événement	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Graphisme :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du graphisme	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du graphisme	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du graphisme	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Innovation sociale :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'innovation sociale	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'innovation sociale	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'innovation sociale	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Instrument :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'instrument	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'instrument	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'instrument	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Livre :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du livre et des arts graphiques	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du livre et des arts graphiques	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant des métiers du livre et des arts graphiques	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Matériaux :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers des matériaux	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des matériaux	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant des matériaux	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Mode :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design de Mode	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design de mode	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design de mode	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Numérique :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du numérique	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du numérique	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du numérique	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Objet :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design d'objet	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'objet	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'objet	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Ornement :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du domaine de l'ornement	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du domaine de l'ornement	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du domaine de l'ornement	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Patrimoine :

<u>N° de bloc</u>	<u>Bloc de compétences</u>	<u>Modalités de certification</u>
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du patrimoine	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du patrimoine	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant des métiers du patrimoine	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Pour la mention Spectacle :

N° de bloc	Bloc de compétences	Modalités de certification
9	Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers du spectacle	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
10	Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant des métiers du spectacle	Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)
11	Concevoir, conduire et superviser une production relevant du spectacle	Epreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

3. Modalités de délibérations du jury

A l'exception du président, les membres du jury ainsi que les personnalités qualifiées mentionnées à l'article D.642-52 du code de l'éducation peuvent, sur autorisation du recteur, être autorisés à prendre part aux délibérations par des moyens de communication audiovisuelle.

Les membres qui participent aux réunions et délibérations du jury par ces moyens de communication sont réputés présents, notamment, le cas échéant, pour le calcul du quorum.

Le procès-verbal de séance signé du président du jury indique le nom des présents et réputés présents car à distance. Pour ces derniers, le nom est suivi de la mention « à distance ».

Les moyens de communication audiovisuelle utilisés pour les réunions des jurys du diplôme national des métiers d'art et du design doivent satisfaire à des caractéristiques techniques garantissant une participation effective, continue et en temps réel de l'ensemble des membres du jury, qu'ils soient ou non physiquement présents.

Pour garantir la participation effective des membres du jury, les personnes participant à la réunion doivent pouvoir être identifiées à tout moment et chaque membre siégeant avec voix délibérative doit avoir la possibilité d'intervenir et de participer effectivement aux débats.

Le recteur prend toutes dispositions pour garantir que seules les personnes autorisées ont accès aux salles équipées de matériel de communication audiovisuelle lorsqu'elles sont utilisées par les jurys et pour assurer :

- la transmission continue et en temps réel des informations visuelles et sonores ;
- la sécurité et la confidentialité, à un niveau suffisant, des données transmises ;
- la fiabilité du matériel utilisé ;
- une assistance immédiatement disponible pour intervenir en cas de difficultés techniques.

Le ou les membres du jury qui participent aux délibérations par des moyens de communication audiovisuelle, assistent à la réunion dans son intégralité, de l'ouverture de la séance jusqu'à la prise de la décision finale, sauf difficulté technique insurmontable.

Le président du jury veille à ce qu'ils puissent participer à la réunion dans les mêmes conditions que les personnes physiquement présentes et disposer de tous les éléments d'appréciation nécessaires aux délibérations.

Au cours de la réunion, en cas de rupture de communication avec la ou les personnes qui participent à distance, les délibérations sont suspendues par le président du jury et reprennent sur sa décision.