

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.

POUR LA MENTION OBJET

1.11 Champs d'activités

Le DN MADE mention objet certifie la formation de futurs professionnels capables tant qu'entrepreneur, artisan indépendant, designer créateur ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception et de fabrication d'artefacts, de nature et de statuts divers, dans les champs de l'objet.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté:

Domaine du design d'objet

Le designer d'objet contribue à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus d'étude, de conception, de mise au point, de réalisation, de production et de communication de projets de design d'objet, de produits et de services. Il propose des solutions conceptuelles, stratégiques et formelles, effectue la mise au point et réalisation de projets de design d'objet répondant à une demande initiale qui en précise les besoins et les contraintes. Il conduit des projets de conception de services et d'usages, d'objets d'exception en pièce unique ou petite série, de design prospectif. Le designer doit avoir la capacité à transcrire, à traduire les besoins par les scénarios d'usages et de comportements (schémas complexes prenant en compte les consommateurs potentiels, les fonctions, l'ergonomie, le contexte... liés à l'utilisation future), par les formes, les matières, les couleurs pour créer des produits, qu'ils soient efficaces ou en devenir...

Domaine de l'ébénisterie

Le designer créateur ébéniste est un professionnel de haute compétence dans la création d'éléments mobiliers d'exception. Il possède des compétences en dessin, en volume et une solide culture historique, notamment des mobiliers de style, et contemporaine ainsi qu'une maîtrise des savoir-faire traditionnels et innovants de transformation de la matière : bois, notamment essences rares et précieuses, et tous types de matériaux. Il entretient une relation dialectique entre démarche artistique et maîtrise technique. Il entretient une mémoire des savoir-faire et des règles de l'art. Il est capable de concevoir, prototyper et réaliser des mobiliers et objets en pièces uniques ou de petites séries, des mobiliers sur mesure, des solutions d'agencements, des prototypes, des objets et accessoires. Ce professionnel définit et hiérarchise ses choix en relation avec les fonctions et les coûts des réalisations. Il s'inscrit dans une exigence de qualité et de respect des pratiques tout en intégrant les nouvelles technologies ; celles-ci modifient le contexte professionnel dans ses moyens de réalisation mais aussi dans ses moyens de conception.

Domaine du décor et des arts mobiliers :

- Menuiserie en Sièges

Le professionnel conçoit et réalise les structures d'assise à partir d'un matériau dont le bois brut. Ce professionnel maîtrise le volume et la ligne dans l'espace, il conduit toutes les étapes de la conception à la fabrication d'un siège, assure tous les stades du travail, du traçage à la réalisation.

- Tapisserie-Décoration

Le tapissier-décorateur est professionnel du domaine de la décoration et de l'ameublement. Le montage des structures, le garnissage des volumes, l'usage des tissus, des cuirs ou des matières souples techniques constituent le cœur du métier.

- Monture en Bronze

La monture en bronze s'applique, historiquement, au travail du cuivre et de ses alliages dans les arts décoratifs, puis aux alliages d'aluminium et aux aciers inoxydables. L'utilisation de tous ces matériaux métalliques contribue à l'évolution de cette spécialité.

Le professionnel en monture en bronze réfléchit le choix des matériaux et les techniques à utiliser pour concevoir, prototyper et réaliser des produits, objets et accessoires d'exception: mobilier, luminaire, serrurerie décorative, statuaire, restauration patrimoniale, orfèvrerie.

Le professionnel en monture en bronze maîtrise les alliages métalliques qu'il met en forme par de nombreuses techniques : découpage, soudage, brasage, perçage, taraudage, cintrage, pliage, roulage, fonderie, limage, martelage. Il effectue les opérations de finition afin d'embellir et protéger, avec une ouverture sur les nouvelles technologies et les nouveaux matériaux.

- Tournage d'Art

Le professionnel en Tournage d'art sur métal façonne une pièce en rotation par enlèvement de matière ou repoussage. Il maîtrise la technique du tournage traditionnel, où l'outil est tenu à la main, et l'utilisation de tours semi-automatiques ou automatiques. Ses réalisations sont multiples : pièces d'orfèvrerie, luminaires, sculptures...

- Sculpture sur Bois

Le professionnel en sculpture sur bois maîtrise l'art de tailler dans la masse, à l'aide de gouges, par enlèvement de matière. Il crée ainsi un bas-relief, un haut relief ou une statuaire. La réalisation de la sculpture est toujours précédée du dessin et souvent du modelage et du moulage en plâtre ou en matériaux de synthèse.

- Gravure en Modelé

Le professionnel en gravure en modelé sculpte le métal en creux ou en relief pour faire apparaître le motif désiré. Le professionnel en gravure en modelé exécute à la main « taille directe » dans l'acier ou le laiton, il peut aussi graver à l'aide de machines mises au point pour les monnaies et médailles à partir d'un modelage. La « finition » reste exclusivement manuelle. Il peut aussi constituer les moules d'objets industriels destinés à la fabrication en série, de pièces de monnaies, médailles, objets d'orfèvrerie, de bijoux ou de gaufrages (sur cuir, papier, textile...).

- Ciselure

Le professionnel en ciselure maîtrise l'art de la statuaire appliquée à l'ornementation du métal. La ciselure est une spécialité en connexion avec le domaine du bronze d'art et d'ornement, de l'orfèvrerie et de la bijouterie. Le créateur-concepteur maîtrise les transformations et mises en œuvre du métal laminé ou fondu, du cuivre, du laiton, du bronze, de l'étain ou des métaux précieux comme l'or et l'argent. Il développe les méthodologies de conception et de création et peut être expert de la conservation du patrimoine.

- Restauration de Mobilier

Le professionnel en « restauration de mobilier » conduit, avec déontologie, une campagne de restauration documentée et rationnelle. Il travaille dans un contexte qui répond à la nécessité de conserver et restaurer un patrimoine toujours plus important, subissant l'outrage du temps et de l'usage.

- Marqueterie

Le professionnel en marqueterie conçoit et réalise des marqueteries avec de fines lamelles de bois de différentes essences et de différentes teintes. Il plaque du bois précieux et exotique mais aussi de l'écaille, du laiton, de la corne ou tout matériau en feuille. Le marqueteur fabrique, produit, rénove, transforme les marqueteries des pièces le plus souvent uniques, des meubles de style, des objets d'art en bois, des objets utilitaires ou décoratifs d'exception.

- Décor et traitement de surfaces

Le professionnel en décor et traitement de surface crée, conçoit, prototypé, réalise des objets et des éléments de mobilier d'exception pour l'habitat. Il décore objets et mobiliers le plus souvent à l'aide de teintes, de vernis, de laques, de patines et de matériaux innovants. Il crée ainsi une peau et finalise l'aspect de l'objet. Le professionnel en décor et traitement de surface maîtrise les associations de

couleurs, superpositions, effets de matières, motifs, transparence, matité, opacité, brillance pour singulariser l'objet.

- Gravure Ornementale

Le professionnel en gravure ornementale personnalise les objets qui lui sont confiés. Il a une parfaite maîtrise du trait incisé qui ne peut subir aucun défaut ni reprise. Son dessin est pur, souple, parfait. Il suit les principes du graphisme en suggérant les reliefs, les ombres, les lumières.

Domaine du bijou et du joyau

Spécialiste de la création, de la conception et de la réalisation du bijou et du joyau, ce professionnel est capable de mener une recherche de tendance; d'analyser les phénomènes de mode; d'interpréter les demandes du client; de gérer la conception et la production d'un produit ou d'une ligne de produits en art du bijou et du joyau. Ce professionnel a de solides connaissances en histoire de l'art et des arts décoratifs, ainsi que des compétences en dessin et modelage. Il maîtrise les techniques de fabrication et de montage de la bijouterie. Apte au dialogue il sait aussi conseiller et guider le client dans ses choix.

Domaine de l'horlogerie

Le designer créateur en horlogerie est un technicien hautement qualifié de la conception, de la réalisation, de la maintenance et de la restauration des appareils de mesure du temps. Ce spécialiste intervient dans la restauration des appareils horaires pour la sauvegarde du patrimoine et dans le respect de l'identité de l'œuvre confiée. Doté d'une solide culture artistique et expert des techniques horlogères, il maîtrise également le dessin de conception. Il est capable de mettre au point des prototypes et d'assurer la mise en œuvre de fabrication sérielle. Il effectue des expertises, des devis et donne des conseils. Aussi, il peut être amené à collaborer avec l'ensemble des acteurs concernés (équipes pluridisciplinaires, spécialistes artisans, bronzier, bijoutiers et consultants conservateur, collectionneurs, historiens). Il sait définir et promouvoir le concept de la qualité et la notion de bienfaisance dans le respect des règles de l'art.

Domaine de la céramique

Ce professionnel est artisan, designer créateur, concepteur réalisateur de produits, objets ou accessoires, dont il gère la conception et la réalisation. Il maîtrise l'ensemble des disciplines et techniques de mise en œuvre du matériau céramique. Il possède une culture historique, théorique, artistique qui lui permet d'éclairer les différents paramètres mis en jeu dans la réalisation des objets en céramique. Il tient compte de l'environnement économique et territorial dans lequel il évolue. Le céramiste maîtrise les techniques traditionnelles et modernes de la transformation : préparation des argiles en fonction des projets, tournage, façonnage selon diverses techniques, préparation de la pâte de coulage (porcelaine, grès, faïence), réalisation de moules en plâtre. Il traite les surfaces et les décors (émaux à partir de minéraux et oxydes, engobes, décoration de grand feu et de petit feu, décoration au pinceau, à l'éponge et autres outils spécifiques). Il assure la cuisson des pièces : enfournement dans divers types de fours : au gaz, électriques, à bois, primitifs, programmation des cuissons, contrôle des cuissons : en atmosphère oxydante ou réductrice. Il travaille seul dans son atelier ou en association et en réseau avec ses pairs, ou encore en tant que technicien salarié dans un atelier, ou en tant qu'animateur d'atelier spécialisé dans une structure à vocation culturelle ou socioculturelle.

2.11 Contextes professionnels

2.11.1 Types d'entreprises

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

- agence de design indépendante ;

- service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
- entreprise de production artisanale indépendante ;
- service de production artisanale ou industrielle, d'une entreprise ou d'une collectivité ;

2.11.2 Emplois concernés

Le titulaire du DN MADE mention objet 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;
- secteur de la conception et de la production de biens matériels : assistant directeur de création, designer produit junior, designer packaging junior, designer matériaux junior, designer couleur junior, designer matière junior, designer mode junior, modeleur-maquettiste;
- infographiste, modeleur numérique ;
- secteur de la conception des usages : designer de services junior;
- secteur de l'artisanat: ébéniste, ébéniste créateur, horloger, horloger réparateur, horloger rhabilleur, horloger, complet, horloger-restaurateur, horloger-remonteur, horloger-créateur; ensemblier décorateur, tapissier décorateur.
- designer créateur.

2.11.3 Délimitation et pondération des activités :

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

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du cahier des charges, d'une commande, de la stratégie ;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de 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 croquis, maquettes, des plans, des simulations, des modélisations 2D, 3D, des documents de référence et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de réalisation 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;
- 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 un besoin, une situation, une commande ;
- collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
- observer, analyser et évaluer les pratiques des usagers, des publics et leurs évolutions ;
- analyser et synthétiser les données pour définir des solutions, formuler et proposer des scénarios d'usage et d'appropriation du service et/ou d'objet ;
- 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 ;
- évaluer des choix, des hypothèses, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, technologique, économique, réglementaire, éthique ou environnemental ;
- expérimenter, réaliser et tester des dispositifs spatiaux et leur mobilier, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication artisanal ou industriel;

- 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 de sa mise en œuvre 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

Entretiens 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 Objet :

BLOC 9 Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de design d'objet

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, fonctionnelles technologique, structurelle et signifiante des objets et de leur structuration.

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

- dans la conception et le pilotage de projets relatifs à l'objet
- dans la gestion de projet et la réalisation d'objets.

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

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques relevant de l'objet
- Développement d'une culture professionnelle de l'objet

BLOC 10 Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant du design d'objet

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...

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

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, volumique, technologique), l'aspect structurel (organisation, articulation des systèmes), leur sens (dimension sémantique), l'usage, le rapport à l'utilisateur (expérience, ergonomie), les matériaux, les process et le rapport à l'environnement (cycle de vie, écoconception).

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

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les contraintes budgétaires, administratives, techniques, légales.

Énoncer ses idées d'objets et de services, argumenter ses choix 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 partielle d'un projet et dans l'adaptation des process de fabrication, en prenant en compte le cycle de vie et la durabilité (conception d'objets et de leur environnement: produits, procédés, services ou systèmes).

BLOC 11 Concevoir, conduire et superviser une production relevant du design d'objet

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

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

Établir des principes d'évolution du projet relevant de l'objet selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet relevant de l'objet 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 les aspects techniques et réglementaires.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts associés: client, service marketing, recherche et développement, ergonomes, fabricant, technicien, artisans, usager et, selon l'échelle du programme, sémiologue, sociologue, philosophe, historien...

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>												
Professionnalisation	<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'examinateurs 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 :

N° de bloc	Bloc de compétences	Modalités de certification
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 :

N° de bloc	Bloc de compétences	Modalités de certification
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 :

N° de bloc	Bloc de compétences	Modalités de certification
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 :

N° de bloc	Bloc de compétences	Modalités de certification
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 :

N° de bloc	Bloc de compétences	Modalités de certification
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 :

N° de bloc	Bloc de compétences	Modalités de certification
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 :

N° de bloc	Bloc de compétences	Modalités de certification
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 :

N° de bloc	Bloc de compétences	Modalités de certification
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.