



Validation des Acquis de l'Expérience

Décret n°2013-756 du 19 août 2013

Master mention Design,

parcours DESIGN ET SCIENCES SOCIALES



Nom: **Even**
Prénoms: **Mélanie, Déborah, Lucie**
Date de naissance: **24/04/1987**
Adresse permanente: **4 rue de Brissac**
Code postal: **75004**
Ville: **Paris**

Tél personnel: **0626856152**
E-mail: **melanieeven@gmail.com**

Je soussignée, Mélanie Even atteste sur l'honneur que les renseignements indiqués dans ce dossier sont sincères et véritables et que je ne dépose pas d'autres demandes de VAE pour ce même diplôme cette année.

De même, je déclare être pleinement consciente que le plagiat de documents ou d'une partie d'un document publiés sur toutes formes de support, y compris l'internet, constitue une violation des droits d'auteur ainsi qu'une fraude caractérisée. En conséquence, je m'engage à citer toutes les sources que j'ai utilisées pour écrire ce dossier VAE.

À Paris, le 23 avril 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'ME' or similar, written in a cursive style.

SOMMAIRE

7 LETTRE DE MOTIVATION

PARTIE 1 | PARCOURS DU CANDIDAT

10 Notice biographique

12 Formation initiale

16 Formation continue

18 Expériences professionnelles

20 Expériences sociales et personnelles

PARTIE 2 | DESCRIPTION ET ANALYSE DES EXPÉRIENCES

24 Descriptif 1 - Graphiste freelance

48 Descriptif 2 - Enseignante en arts appliqués

PARTIE 3 | RÉCAPITULATIF DE LA DEMANDE DE VALIDATION

75 Récapitulatif de la demande

78 **BIBLIOGRAPHIE**

ANNEXES ILLUSTRATIVES

<http://melanieeven.github.io/annexes>

Mesdames et Messieurs les membres du jury VAE,

Formée dans un premier temps à la communication visuelle à l'École Estienne, j'ai ensuite ouvert mon champ de connaissances et de compétences aux métiers du web et aux nouveaux médias (licence professionnelle et EPSAA). Graphiste freelance depuis un peu plus de 10 ans maintenant, j'enseigne également à des étudiants en design graphique post-bac depuis 2013. En tant que graphiste j'ai eu l'opportunité de gérer et de réaliser différents projets de design graphique pour divers secteurs d'activité ; culturel (Compagnie de théâtre, labels de musique), associatif (ONG), événementiel et communication (publicité notamment). Comprendre le besoin du commanditaire ; étudier la faisabilité du projet ; réaliser un cahier des charges à partir d'un brief ; collecter et analyser les données d'un corpus documentaire (études, rapports...), traduire l'idée principale de ce corpus en message et en images fortes, choisir les supports les plus pertinents et adaptés au besoin ; puis passer à la conception et à la réalisation de "l'objet final" sont autant de compétences et connaissances que j'ai su acquérir et mettre en pratique. Je les ai notamment utilisées en travaillant par exemple : à des campagnes de sensibilisation print et web, en travaillant à la conception et la réalisation des différents dispositifs éditoriaux (kakémono d'exposition, brochure, programme), en menant intégralement des projets de création ou de refonte de site web. J'ai développé au fil des années des compétences en gestion de projets et la maîtrise de la chaîne graphique (production et diffusion). J'ai également su acquérir des connaissances techniques des outils et de la pratique du motion design grâce à la réalisation de nombreuses vidéos à visées didactiques réalisées pour des agences de communication (le PDD d'HSBC, tutoriel Orange, présentation magazine Nespresso...) Ces vidéos explicatives m'ont permis de maîtriser les différentes étapes de travail lors de la réalisation de projets en motion.

Forte de mon expérience professionnelle et de ces compétences, j'ai souhaité les partager et les enseigner aux plus jeunes. Dans le cadre du DNMADE (diplôme national des métiers d'arts et de design) graphisme augmenté à Boulogne-Billancourt, j'enseigne la théorie et les techniques du design graphique fixe et en mouvement. En cours j'aborde l'histoire et la culture d'Internet et du web, ainsi que de l'image animée. Je forme également les étudiants à la conception web et les initie aux langages de programmation, à la conception et la réalisation de projets en motion design et plus spécifiquement aux outils numériques (After Effects, Illustrator, Photoshop). J'ai également en charge, une partie des ateliers de création dans lesquels je partage mes connaissances en gestion de projet avec les étudiants au travers de la réalisation de travaux dirigés. Les projets menés avec les étudiants aboutissent à la réalisation de vidéos en motion design (teaser, générique) de sites web (portfolio, minisite) ou de dispositifs de médiation mêlant plusieurs supports (processing, réalité augmentée...) En parallèle, j'effectue une veille régulière (participation à des événements, des expositions) et me tiens informée des innovations technologiques (réalité virtuelle, réalité augmentée) ainsi que des tendances actuelles (font variable, css grid...) liées au design graphique fixe et en mouvement.

Ma motivation principale pour l'obtention de ce master est de deux ordres :

À court terme ; faire valoir/faire reconnaître de manière officielle les connaissances et compétences acquises (décrites ci-dessus) que j'utilise au quotidien dans le cadre de mon activité de graphiste freelance et que je transmets aux étudiants en tant qu'enseignante en DNMADE. Cette reconnaissance officielle me permettrait de bénéficier des droits attachés à ce niveau de diplôme dans mon domaine (meilleure rémunération, reconnaissance de mes pairs...)

À moyen terme ; l'obtention de ce diplôme me permettrait d'envisager de passer des concours de l'Éducation Nationale tels que l'agrégation d'arts appliqués option design.

Je vous remercie par avance de l'attention que vous porterez à cette lettre de motivation et vous prie de croire, Mesdames et Messieurs les membres du jury en l'expression de mes salutations distinguées.

PARTIE 1

Parcours du candidat

NOTICE BIOGRAPHIQUE

ANNÉE	FORMATIONS	EXPERIENCES PROFESSIONNELLES ET/OU SOCIALES ET PERSONNELLES		
	<i>FORMATION INITIALE</i>			
2005	Baccalauréat STI Arts Appliqués <i>Lycée Joseph Savina - Tréguier</i>			
2006	BTS communication visuelle option graphisme édition publicité <i>École Estienne - Paris</i>			
2007		Stagiaire Graphiste dans l'agence de communication <i>Tihuakan - Paris, Mai > Juillet 2007</i>		
2008	Licence professionnelle activités et techniques de communication <i>Université Paris 13 - Bobigny</i>	Stagiaire Graphiste pour le label de musique <i>Archieball</i> , le festival <i>Jazz à Porquerolles</i> , la société de production audiovisuelle <i>Oléo Films</i> , Nov 2007 > Janv 2009	Publication d'une micro édition avec la maison d'édition Martine's en collaboration avec la galerie Anatome , Octobre 2008	Bénévole pour le festival Jazz à Porquerolles Juin-Juillet 2008
2009			Formation post-diplome multimédia <i>EPSAA - Ivry sur seine</i>	Stagiaire Graphiste, <i>CBA design solution - Paris,</i> 15 juin 2009 > 15 sept 2009
	<i>FORMATION CONTINUE</i>			
2010		Graphiste freelance mai 2009 > aujourd'hui		
2011				
2012				
2013				
2014			Enseignante vacataire BTS design graphique, <i>Lycée Jacques Prévert - Boulogne-Billancourt,</i> Mars 2013 - Juin 2016	Formatrice web et motion design, <i>l'École Multimédia - Paris,</i> Février 2013 - août 2016
2015				
2016				
2017				
2018	Formation Unity <i>DAFPA Versailles - 30 heures</i>			
2019	Formation Processing <i>DAFPA Versailles - 21 heures</i>			
2020	CAPET interne Arts Appliqués (refusée)			
2021			Enseignante Contractuelle BTS & DNMADE graphisme augmenté <i>Lycée Jacques Prévert - Boulogne-Billancourt,</i> Sept. 2016 - Août 2021	Enseignante vacataire BTS & DNMADE design graphique, <i>Lycée Eugénie Cotton - Montreuil,</i> Sept. 2016 - février 2020
				Workshop Motion design, <i>ESAA Duperré - Paris, mars 2021</i>

FORMATIONS
Formation initiale

N°	NIVEAU	DIPLÔME	SPÉCIALITÉ	ÉTABLISSEMENT	ANNÉES DE PRÉPARATION	RÉSULTATS
1	Bac+2	BTS	Communication Visuelle option Graphisme, édition, publicité	École Estienne, Paris	2005-2007	<input checked="" type="checkbox"/> Obtenu
2	Bac+3	Licence Profession- nelle	Activités et techniques de la communication, option communication graphique et illustration	Université Paris 13, IUT de Bobigny	2008	<input checked="" type="checkbox"/> Obtenu
3		Post- diplôme	Multimédia - nouveaux médias	EPSAA, Ivry sur Seine	2009	<input checked="" type="checkbox"/> Obtenu

N°1

BTS COMMUNICATION VISUELLE,
 OPTION GRAPHISME ÉDITION PUBLICITÉ

Objectifs

Conceptualiser et formaliser ses créations appliquées au design de communication, décliner l'image d'une marque, la mise en avant de ses produits ou services et les signes et messages à véhiculer par le ou les médias proposés. Développer une écriture graphique personnelle. Appréhender le fonctionnement de la chaîne graphique. Se constituer une culture graphique et artistique personnelle et sensible.

Programme

- Culture générale et expression
- Langue vivante étrangère
- Arts visuels appliqués
- Technologie de la communication / Nouvelles technologies - apprentissage des outils traditionnels et numériques de création et fabrication d'images et d'objets médiatiques
- Studio de création - réalisation de projets de communication visuelle
- Expression plastique - développement d'une pratique plastique
- Economie / gestion, Sciences physiques

Stage

Réalisation d'un stage de deux mois dans une agence de design graphique multimédia, Tihuakan. Encadrée par le directeur artistique de l'agence, j'ai pris part à la création de maquettes print (brochure, dépliant) et web (site et animation flash) et le développement d'image de marque (photographie, réalisation de documents de communication).

Travaux écrits réalisés

Rapport de stage et réalisation d'un projet de synthèse - réalisation de la communication d'un festival de Jazz en Bretagne

Apports

Cette formation de deux années à l'École Estienne, riche d'histoire et de tradition, m'a permis d'acquérir les connaissances méthodologiques et techniques dans la conception, la fabrication et la réalisation de projets de design graphique imprimé. J'y ai découvert et expérimenté les différentes techniques d'impression traditionnelles et modernes ; offset, sérigraphie, typographie, lithographie, linogravure. J'ai acquis des compétences spécifiques au métier de graphiste ; mise en page, gestion de la typographie, de la couleur, du format, du support, et plus largement de la forme. J'ai appris des méthodes de conception et de création d'objets médiatiques pour supports imprimés. J'ai également été formée à trouver des solutions graphiques à des problèmes de communication, pour concevoir une campagne adaptée à une cible, un besoin, un contexte particulier. Les cours d'arts visuels et les différents apports théorique de la formation m'ont permis d'acquérir une culture générale et artistique relevant à la fois du design graphique mais plus largement de l'histoire des arts et des techniques. J'ai aussi été formée au dessin et aux techniques de représentation ce qui m'a permis, outre la capacité à visualiser et communiquer rapidement une idée, de développer une sensibilité graphique personnelle.

N°2

LICENCE PROFESSIONNELLE - ACTIVITÉS ET TECHNIQUES DE COMMUNICATION,
OPTION COMMUNICATION GRAPHIQUE ILLUSTRATION NUMÉRIQUE

Objectifs

Acquérir les connaissances nécessaires à la conduite de projets web et multimédia. Développer les compétences en design graphique.

Programme

- Culture multimédia , cyberculture et IHM
- Apprentissage des langages Web (html, css, js, php, mysql), introduction au fonction de CMS
- Ecriture et scénarisation multimédia, formation sur les logiciels d'animation Flash et Maya
- Projet tutoré

Stage

Durant l'année de licence professionnelle j'ai effectué un stage, non obligatoire pour l'obtention du diplôme, chez Archieball, un label de musique Jazz. Une journée par semaine, je travaillais en tant que graphiste pour cette agence, je réalisais des affiches, des flyers pour différents événements (concert ou sortie d'album). Il m'arrivait également d'être missionnée par les 2 autres sociétés qui partageaient les mêmes locaux ; le festival Jazz à Porquerolles et la société de production audiovisuelle Oléo films pour réaliser des documents de communication.

Travaux écrits réalisés

Mémoire de stage : Dans quelle mesure peut on stabiliser l'identité visuelle d'un événement culturel ?

Apports

Cette formation professionnalisante d'une année m'a permis d'acquérir une base de connaissances des métiers du web et du multimédia. J'ai découvert le fonctionnement et la mise en œuvre des technologies du web. Les cours de cyberculture, d'écriture multimédia et d'introduction à l'IHM m'ont permis de questionner et mieux appréhender les enjeux de lecture, de communication sur le web. Avec la réalisation d'un projet tutoré en fin de cursus réalisé en équipe (2 graphistes, 1 chef de projet, 1 développeur) je me suis confrontée à la réalisation d'un projet multimédia dans sa globalité, il s'agissait de travailler sur la refonte de l'identité visuelle et du site web d'une marque de cosmétique bio *Forest People*.

N°3

FORMATION POST-DIPLÔME,
MULTIMÉDIA / NOUVEAUX MÉDIAS

Objectifs

Acquisition de connaissances des cultures et pratiques numériques émergentes. Acquisition de compétences en motion et web design. Formation sur les méthodes et les process de création de projet multimédia.

Programme

- Initiation au motion design avec l'apprentissage d'After Effects, et de Cinema 4D
- Rencontre hebdomadaire avec des acteurs du numérique (artistes, réalisateurs, photographes, chercheurs...)
- Initiation à la programmation HTML et CSS
- Réalisation de projets en design graphique numérique

Stage

J'ai poursuivi mon stage chez Archieball jusqu'à la moitié de l'année scolaire (janvier 2009), le rythme de la scolarité me permettant de dégager 2 journées par semaine pour continuer de travailler sur des projets de design graphique pour les différentes sociétés.

À la fin de l'année scolaire, j'ai effectué un stage de graphisme pendant 3 mois dans l'agence de publicité CBA design solution, dans le secteur communication digitale. J'ai pu y développer mes compétences en motion design en travaillant sur flash à la réalisation de quelques bannières, et sur After Effects en participant à la réalisation de quelques films promotionnels. J'ai découvert pendant ce stage l'atmosphère et les différents acteurs d'une agence de publicité. J'ai eu l'occasion de participer à des rendez-vous clients avec le directeur de création de l'agence et de participer à différents appels d'offres.

Apports

Cette année d'ouverture aux nouveaux médias m'a permis d'enrichir mon bagage de connaissances aux pratiques nouvelles et aux outils émergents du design graphique. C'est durant cette année de formation que j'ai découvert le logiciel After Effects, qui est devenu au fil des années mon outil de travail de prédilection. La rencontre, chaque semaine, de professionnels du design graphique et numérique m'a donné une vision encore plus précise du secteur dans lequel je m'inscrivais progressivement. La pratique de projet m'a amenée à développer mes compétences sur les outils et langages numériques et m'a permis de développer mes propres méthodes de création.

FORMATIONS
Formation continue

N°	INTITULÉ DE FORMATION	ORGANISME	DURÉE	ANNÉES DE PRÉPARATION	CERTIFICATIONS OBTENUES
1	Unity niveau 1 - Ens. Ferdinand Dervieux	DAFOR Versailles	30 heures	2018	<input checked="" type="checkbox"/> Attestation de formation
2	Processing introduction - Ens. Christophe Lemaître	DAFOR Versailles	21 heures	2019	<input checked="" type="checkbox"/> Attestation de formation

N°1

UNITY

Objectifs

Découverte du logiciel et des différentes possibilités créatives qu'il propose.

Programme

Identifier les différentes zones et outils de l'interface logiciel, leur fonctionnement et utilité. Comprendre les différents aspects de construction d'un projet en réalité augmentée et en réalité virtuelle dans le logiciel. Introduction aux notions de création 3D (texture, physiques, particules). Mise en place d'interfaces de navigation 2d, prise en main et introduction aux outils et technologies de réalité virtuelle.

Apports

Cette introduction au logiciel Unity m'a permis de comprendre le fonctionnement et la mise en œuvre de projets en réalité virtuelle et réalité augmentée. Suite à cette formation, j'ai continué de me former sur l'outil et l'enseigne désormais aux étudiants de DNMADE 2 à Boulogne-Billancourt pour la réalisation d'applications de réalité augmentée.

N°2

PROCESSING

Objectifs

Atelier d'introduction à la programmation et à l'interactivité des images

Programme

Prise en main du logiciel Processing

Les bases du langage Processing - méthodes setup, draw. Les variables, les structures conditionnelles, les boucles.

Les bases du dessin programmé 2 dimensions

Le dessin interactif et le dessin génératif

Exploitation générative des données d'une image bitmap et des données d'une video : la double-boucle

Introduction à la vision Machine

Introduction de la librairie Minim pour le traitement du son en temps réel

Introduction à la programmation de simulations physiques dans Processing

Apports

Cette formation m'a permis d'appréhender le code comme outil de dessin, de visualisation et d'interprétation de données (images, sons, vidéo, nombres...). Depuis 2017, je coordonne la formation à Processing pour les étudiants du DNMADE avec la mise en place de workshop, cette formation me permet donc de mieux comprendre les enjeux de la formation et de suivre les étudiants dans la réalisation de projets.

EXPÉRIENCES

Expériences professionnelles

INTITULÉ	MISSIONS PRINCIPALES
<p>Graphiste Multimédia Freelance - Paris mai 2009 > aujourd'hui</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Répondre</i> à des appels d'offres, faire de la prospection commerciale • <i>Concevoir, réaliser et fabriquer</i> des projets en design graphique • <i>Coordonner</i> le travail d'une équipe pour la création de projet • <i>Tenir</i> une comptabilité, gérer un portefeuille client • <i>Effectuer</i> une veille sur la création en design et sur les outils de création
<p>Enseignante contractuelle en DNMADE / BTS Lycée Jacques Prévert, Boulogne-Billancourt septembre 2016 > aujourd'hui</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Enseigner</i> les outils et langages numériques du designer graphique multimédia (After Effects, HTML/CSS/JS, Indesign, Photoshop, Illustrator). • <i>Partager et transmettre</i> des connaissances historiques, culturelles et sociales du design graphique (motion et web) • <i>Écrire, mettre en œuvre et suivre</i> des projets de création graphique (print, web et motion) auprès d'étudiants en 1^{re}, 2^e et 3^e année de DNMADE • <i>Conduire</i> des partenariats entre la section de DNMADE design graphique et des institutions culturels (Beaubourg, Oxfam) • <i>Coordonner</i> la formation et <i>mettre en application</i> la réforme de transformation du BTS design graphique en DNMADE graphisme augmenté
<p>Enseignante vacataire DNMADE / BTS Lycée Eugénie Cotton, Montreuil septembre 2016 > février 2020</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Enseigner</i> les outils et langages numériques du designer graphique multimédia (After Effects, HTML/CSS/JS). • <i>Partager et transmettre</i> des connaissances historiques, culturelles et sociales du design graphique (motion et web) • <i>Mettre en place</i> des dispositifs pédagogiques visant au développement de savoir-faire techniques en motion et web design

INTITULÉ	MISSIONS PRINCIPALES
<p>Enseignante vacataire BTS design graphique - Lycée Jacques Prévert, Boulogne-Billancourt mars 2013 > juin 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Enseigner et partager</i> des connaissances des langages de programmation (HTML/CSS) • <i>Enseigner</i> la pratique du motion design et l'utilisation d'After Effects • <i>Suivre</i> des projets en web et motion design • <i>Participer</i> à des jurys de diplôme - BTS design Graphique numérique
<p>Formatrice Formations initiale, alternance et continue L'École Multimédia, Paris février 2013 > août 2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Enseigner</i> la culture du motion design et l'utilisation d'After Effects • <i>Concevoir et suivre des projets</i> en Motion Design (teaser et vidéo de promotion) • <i>Enseigner et partager</i> des connaissances des langages de programmation (HTML/CSS) • <i>Participer</i> à des jurys de fin d'étude de la formation Directeur artistique multimédia et chef de projet multimédia

EXPÉRIENCES

Expériences sociales et personnelles

INTITULÉ	MISSIONS PRINCIPALES
<p>Bénévole pour le festival Jazz à Porquerolles Juin - Juillet 2008</p>	<p>Mission : Réaliser les éléments de communication du festival (signalétique, journal, badges...)</p> <p>Le festival Jazz à Porquerolles est un festival de Jazz se déroulant chaque année au mois de Juillet sur l'île de Porquerolles. Durant une semaine des concerts, expositions, master class ont lieu dans différents endroits sur l'île.</p> <p><i>La pratique du graphisme en action, souvent en urgence pour réaliser des objets de communication m'a permis de développer une certaine forme d'efficacité dans le travail. Cette expérience m'a également permis de créer mon premier réseau de contacts professionnels.</i></p>
<p>Publication d'une micro édition avec la maison d'édition Martine's en collaboration avec la galerie Anatome, Octobre 2008</p>	<p>Mission : Concevoir et réaliser un objet éditorial d'interprétation graphique à partir d'une nouvelle littéraire Le manteau rouge d'Emmanuelle Noël</p> <p>La maison d'édition Martine's editions et la galerie Anatome à Paris proposent à des étudiants en design graphique le projet « Dubs » : une interprétation graphique et éditoriale</p> <p><i>Cette première approche sensible du design graphique, de la typographie, de la mise en page, du papier et le travail à partir de contraintes imposées ; format (hauteur : 21 cm, largeur fermé : 12,5 cm, largeur ouvert : 25 cm) papier (elementa, opaque, classic, blanc, non couché, vélin, 45g) m'a permis de questionner mon écriture graphique, et les moyens d'expression, d'expérimentations et de création.</i></p>

PARTIE 2

Description et analyse des expériences

Intitulé de l'emploi ou de l'expérience : **Designer graphique et numérique**
Occupé de : **mai 2009 à aujourd'hui**
Entreprise : **freelance**
Fonction : **Concevoir et réaliser des projets de design graphique**

« Traiter visuellement les informations, les savoirs et les fictions, c'est donc concevoir graphiquement leur organisation, leur hiérarchie, c'est concevoir une syntaxe scripto-visuelle dont les partis pris graphiques orientent les regards, les lectures. Ces informations, ces savoirs et ces fictions sont les matériaux d'une commande. Et le designer graphique est le traducteur ou l'interprète qui conçoit soit la syntaxe d'un objet (affiche, plaquette, etc.), soit un dispositif global où se déploiera la réponse graphique à la demande initiale (identification, signalisation, etc.).¹ »

1. LANTENOIS, Annick. *Le vertige du funambule*. B42, 2010. 80 p.

- 1 - Répondre à des appels d'offres, faire de la prospection commerciale
 - 1.1 - Favoriser les conditions de la rencontre (portfolio, réseaux)
 - 1.2 - Analyser et comprendre l'objet de la demande, le besoin en communication
 - 1.3 - Planifier et estimer le coût de la prestation
- 2 - Concevoir, réaliser, développer des objets de communication
 - 2.1 - Définir un cahier des charges
 - 2.2 - Construire une étude documentaire, étude de marché
 - 2.3 - Chercher le concept à développer, définir l'histoire à raconter
 - 2.4 - Expérimenter, questionner et réaliser avec les outils de création graphique
 - 2.5 - Respecter les normes et appliquer les règles de conformité
- 3 - Coordonner le travail d'une équipe pour la création de projet
 - 3.1 - Collaborer avec des agences de communication
 - 3.2 - Gérer le projet
 - 3.3 - Suivre la fabrication des éléments de communication / lien avec l'imprimeur, le développeur, le sound designer
- 4 - Tenir une comptabilité, gérer un portefeuille client.
 - 4.1 - Éditer des devis, suivre le paiement, faire des relances
 - 4.2 - Mettre en place une méthodologie de classement, d'archivage de données
- 5 - Effectuer une veille sur la création en design et sur les outils de création
 - 5.1 - Se former sur des nouveaux outils
 - 5.2 - Consulter des revues, des sites spécialisés
 - 5.3 - Assister à des colloques, des expositions

C'est un peu avant la fin de mes études, en mai 2009, que démarre ma carrière de designer graphique freelance. C'est à cette date que j'ai ouvert ma micro entreprise. Je me suis inscrite à la maison des artistes pour pouvoir répondre à ma première commande ; réaliser la brochure du festival Jazz à Porquerolles. À l'aise avec les outils de création graphique, formée à la mise en page, aux méthodes de communication visuelle et connaissant bien le commanditaire du projet pour avoir déjà collaboré avec sa structure en tant que stagiaire, cette première expérience m'a permis de me lancer dans la voie de l'entrepreneuriat.

J'ai, dès le départ, affiché et affirmé la polyvalence de mon profil. Pendant mes études et les différents stages que j'ai effectués, j'ai appris à connaître et mettre en pratique les méthodes et les techniques pour concevoir et réaliser des objets de communication sur supports web, vidéo et imprimé. Il y a 10 ans, peu de graphistes étaient formés au développement web et au motion design, ce qui m'a permis de décrocher mes premiers contrats de projets et de me positionner aussi comme designer graphique numérique. Stéphane Vial², dans son texte *Qu'appelle-t-on « design numérique » ?* différencie le design numériquement assisté du design numérique, l'un emploie le numérique comme outil, l'autre comme outil et fin.

Mon travail se situe dans ces deux champs, j'ai réalisé certains projets faits de matières informatisées et d'autres de matières sensibles à la perception en utilisant le numérique.

2. Stéphane, VIAL. *Qu'appelle-t-on « design numérique » ? Interfaces numériques*, 2012, Volume 1 – n° 1, p.91-106

Je prendrai appui, pour décrire mon activité sur des travaux réalisés pour quatre commanditaires, la société de production audiovisuelle Mirada, l'ONG Oxfam France, le Réseau Maison d'Écrivain en haut de France et l'agence de conseil en stratégies urbaines City Linked.

- **Mirada** est une agence de production audiovisuelle et de communication digitale qui m'a commandé au début de mon activité des projets en motion design pour des clients tel que HSBC, Orange, Crédit Mutuel Arkea. Ces projets m'ont permis d'acquérir une connaissance solide et précise du process à mettre en œuvre dans la conception et la réalisation de projets en motion design. Ces projets vidéos m'ont également permis de développer mon expertise des outils de création graphiques et animés, notamment After Effects.

- **Oxfam France** est la filiale française de l'ONG mondiale et milite contre la pauvreté et les inégalités à travers le monde. Créé en 1947 à Oxford en Angleterre Oxfam est une ONG qui a désormais des antennes partout dans le monde. Chaque année, l'ONG publie des rapports pour informer la population et organise des actions de mobilisation citoyenne pour obtenir des changements durables en faveur des populations les plus vulnérables. J'ai réalisé pour cette ONG plusieurs images de campagne et documents de communication que je présenterai dans ce descriptif d'activité.

- **CityLinked** est une agence de conseil en urbanisme qui souhaitait refondre son identité visuelle ainsi que son site web. L'agence a fait appel au graphiste avec lequel je collaborais sur certains projets, j'ai eu la charge pour ce projet de la conception, et de la réalisation du site web.

- **Le réseau des maisons d'écrivain, Hauts-de-France** est une association qui a pour vocation de valoriser le patrimoine et développer la visibilité des lieux littéraires en Haut-de-France. L'association a également comme objectif de participer aux actions éducatives en direction des scolaires. J'ai réalisé les supports de communication et de médiation du festival Resonance qui a été organisé au printemps 2018 dans plusieurs lieux en Hauts-de-France.

1 - Répondre à des appels d'offres, faire de la prospection commerciale

Je suis graphiste freelance depuis 2009, affiliée à la maison des artistes depuis 2011, je réponds à des commandes en design graphique print et numérique. Depuis septembre 2016 je partage mon activité professionnelle entre l'enseignement et le freelance.

1.1 - Favoriser les conditions de la rencontre (portfolio, réseaux)

Depuis la fin de mes études je mets à jour de façon régulière mon portfolio web, cet outil me permet de communiquer sur les différents projets que je conçois et réalise. Pour chaque image que je montre, je demande l'autorisation à mes clients. En effet pour chaque commande je cède mes droits de propriété intellectuelle, ainsi le commanditaire du projet peut exploiter mes productions graphiques, il peut, plus précisément, reproduire, diffuser les images ou les maquettes que je conçois et réalise. Pour chaque projet, j'édite une note de cession de droit dans laquelle je précise le temps et la nature des droits cédés. Le droit d'exploitation des images ne m'appartenant plus, il est alors nécessaire que j'obtienne l'autorisation du commanditaire auquel j'ai cédé ces droits pour pouvoir diffuser des images sur mon portfolio web.

Au début de mon activité, en 2009, ce portfolio était réalisé sur Flash mais, très vite, je me suis rendue compte des limites du format SWF pour le web (non référencement des images et textes, versionning, obsolescence...). Connaissant les langages de programmation HTML et CSS (Hypertext Markup Language et Cascading Stylesheet) j'ai rapidement décidé de passer par le code. Cela a eu un double avantage, j'ai pu développer ma maîtrise des langages et mes projets sont devenus visibles sur n'importe quel type d'appareil connecté sur le web.

Dès le lancement de mon activité en freelance, je me suis inscrite sur les réseaux professionnels (linkedin, viadeo, graphicjobs..) pour faire de la veille et démarcher certains prospects. Les quelques rendez-vous qui ont suivi la prise de contact virtuelle n'ont jamais réussi à transformer ces clients potentiels en clients réels pour mon entreprise. Je n'ai donc pas insisté sur les réseaux virtuels de mise en relation freelance/prospects et j'ai privilégié l'entretien du réseau que je m'étais déjà constitué. Le bouche à oreille et les différentes recommandations m'ont permis de décrocher mes premiers contrats.

Les trois premières années ; une agence de communication, une compagnie de théâtre, une ONG, une société de production musicale étaient mes principaux clients et m'ont permis d'envisager la poursuite de mon activité en freelance. Après quelque temps, j'ai décidé de louer un espace de travail pour externaliser mon activité professionnelle. En 2013 j'ai commencé à partager des bureaux à Paris puis à Montreuil avec Saga design agence de design graphique, le Réseau Agora Architecture agence de deux architectes DPLG, Isabelle Chassagne graphiste motion designer freelance, Sherif Sy enseignant et fondateur de l'Atelier Meraki (incubateur dans la mode).

1.2 - Analyser et comprendre l'objet de la demande, le besoin en communication

Lorsque l'on me contacte pour concevoir et réaliser un projet de design graphique, je demande à connaître, en amont de la première rencontre et de la prise de brief,

le commanditaire (lorsqu'il s'agit d'une agence), et l'objet de la commande. S'agira-t-il de réaliser une vidéo, un site web, une brochure, une affiche ? Cela me permet d'envisager la temporalité du projet et de me renseigner sur l'univers du commanditaire. Si le projet me semble réalisable dans le temps imparti, nous organisons un rendez-vous avec le client (agence ou commanditaire) pour discuter plus précisément du besoin de communication qui engendre l'objet de la commande.

Fin 2013, avec Antoine Gathelier, directeur artistique et gérant de Saga design, nous avons rencontré City Linked. Cette agence en urbanisme souhaitait refondre son identité visuelle ainsi que son site web qui était réalisé sous Flash. Leur commande portait donc, d'une part, sur la conception et la réalisation d'un nouveau logo, de sa charte graphique et ses déclinaisons sur différents supports imprimés (carton d'invitation, papier entête, carte de visite...). Leur besoin portait également sur la conception et la réalisation d'un nouveau site web codé en HTML et CSS. Antoine, spécialiste de la création d'identité visuelle eu la charge de la création de la charte graphique je me suis occupée de la partie architecture web, webdesign et développement. Lors du premier rendez-vous j'ai questionné le client sur l'usage qu'il souhaitait faire de son site web :

À qui s'adressait ce site ?

Quel contenu devait-il partager ?

Envisageaient-ils l'implémenter en contenus régulièrement ?

Souhaitait-il pouvoir le faire de façon autonome ?

J'ai dès le départ questionné le commanditaire sur son souhait de réaliser un site web statique ou dynamique pour pouvoir envisager la solution technique à mettre en œuvre. S'il avait souhaité un CMS (Content Management System), pour mettre à jour et implémenter le contenu lui-même, je n'aurais pas accepté sa commande.

Au début de mon activité, j'ai réalisé deux CMS, sous JOOMLA. Pour le premier commanditaire, une compagnie de théâtre, tout s'est très bien passé, le résultat correspondait parfaitement aux attentes et besoins identifiés en amont de la commande. L'identité graphique du site web traduisait bien leur univers et le système de gestion de contenu était conforme à leurs besoins, ils étaient en mesure d'implémenter le contenu de façon autonome. Pour le second commanditaire, une société de tourneurs de musiciens, l'expérience fut plus compliquée. Il s'agissait également de concevoir et réaliser un CMS mais disposant de plus de fonctionnalités que le simple ajout d'articles. Le problème rencontré avec ce client fut ma limite de compétences en base de données et langages MySQL/PHP. Concrètement je n'étais pas en mesure de réaliser un agenda lié dynamiquement avec un tableur externe. Lors de la commande, bien qu'il n'avait pas été question de réaliser ce type de fonctionnalité sur le futur site web, j'avais informé le commanditaire sur ma limite de compétences en langage de programmation concernant la gestion dynamique de données. Après la validation du cahier des charges et le travail sur les arborescences, et maquettes fixes, le commanditaire a décidé de faire évoluer ses besoins. Il a finalement fait appel à un développeur plus expérimenté pour réaliser son site web. Depuis cette expérience je ne m'engage plus dans la réalisation de CMS pour des clients, j'ai fait le choix d'affirmer mes compétences en design plutôt qu'en développement.

Dans le cas de City Linked, la société souhaitait changer d'identité visuelle car elle ne correspondait plus à leur image. L'agence de conseil en stratégie urbaine intervient sur l'échelle du grand territoire et du projet urbain. Leur rôle est de diagnostiquer,

conseiller et transmettre les stratégies de développement urbaines. Leur nouvelle identité devait traduire à la fois la solidité de leur expertise et leur capacité à s'adapter aux différents enjeux et territoires pour lesquels ils interviennent.

Le choix a été fait d'envisager un logotype modulaire qui s'adapterait selon les différents supports de communication.

1.3 - Planifier et estimer le coût de la prestation

À partir du brief donné par le client, j'estime le nombre de jours nécessaires à la conception et la réalisation d'un projet. J'applique ensuite un tarif journalier, aujourd'hui mon taux est de 400 euros. Il peut également arriver que je définisse le coût de ma prestation en fonction du budget alloué par le commanditaire du projet. J'édite une proposition de devis que je transmets à mon client qui fera ensuite office de bon de commande lorsqu'il me l'aura retourné signé.

Dans le cas de City Linked, le besoin de l'agence était d'afficher leur nouvelle identité visuelle pour le début de l'année 2014, plus particulièrement sur leur carte de vœux. Il fallait donc prévoir la conception et la création du logo et des différents supports de communication, dont le site web, entre le moment de la prise de contact, le 11 décembre et l'envoi de la carte de vœux, mi-janvier.

En concertation avec Antoine Gathelier et City Linked, j'ai établi un retroplanning de conception, de création et de développement du site web pour que la mise en ligne ait lieu pour le 15 janvier. Ce rétro planning comprenait des phases de validation et de rendez-vous avec le client.

Il s'agissait dans ce laps de temps de concevoir l'architecture et le design d'un site web statique comprenant une demi douzaine de pages. Le mois de décembre fut consacré à la définition des contenus et l'architecture du site, le mois de janvier au design graphique et au développement. J'ai établi mon devis pour cette prestation en fonction de ce retroplanning.

La refonte de son site a donné de nouvelles ambitions à l'agence pour sa communication sur le web. Quelques mois après le lancement, l'agence a souhaité faire évoluer son site pour intégrer une partie dynamique. Une webmaster s'est chargée de coordonner l'ajout d'un module wordpress sur le site existant. En plus de cet ajout, un travail d'audit sur le SEO (l'optimisation pour les moteurs de recherche) du site a été fait. En lien avec la webmaster j'ai pu prendre connaissance des points à améliorer pour que le site que j'avais codé soit mieux référencé.

Grâce à ce regard extérieur, j'ai pris conscience de la nécessité de hiérarchiser et de structurer le code web d'une page. Il ne faut qu'un seul titre de niveau 1, les balises d'images décoratives ne doivent pas contenir d'attribut alt, le titre doit être unique pour chaque « page » du site. Je parle ici de pages car ce site web fut conçu de cette manière, un site constitué de plusieurs pages connectées entre elles grâce à des hyperliens. Mais il est

d'autres manières d'envisager un site web comme l'écrit très justement Dan Rubin dans son article *Tourner la page*³. J'explore et questionne ces possibilités, par exemple avec la Cie Théâtre Suivant lorsqu'en 2012 j'ai

conçu un site web sous forme de carte dans laquelle on zoom pour accéder aux contenus (<http://even.melanie.free.fr/theatresuivant/>).

3. Dan, RUBIN. *Tourner la page. Back Office, Écrire l'écran*, 2019, n° 3 Fork Éditions et Éditions B42, p. 34-39

L'expérience avec City Linked a été une première étape dans ma prise de conscience de l'importance de l'optimisation et du poids des images d'un site web. Plus un document hypertextuel est léger, moins il mettra de temps à charger dans une fenêtre de navigateur. *Au-delà du temps de chargement d'une page web, la question qui m'intéresse davantage aujourd'hui est l'empreinte écologique que ces éléments laissent lorsqu'ils sont hébergés sur des serveurs.* La démarche de design éco-responsable entreprise par Low←Tech Magazine⁴

qui vise à réduire le poids des pages de leur blog en ligne et d'utiliser l'énergie solaire pour faire fonctionner leur serveur web m'incite, dans ma pratique du design web et dans l'enseignement, à me poser ces mêmes questions concernant le poids des traces qu'on laisse sur le réseau.

4. DE DECKER, Kris. *Low←Tech Magazine*. [En ligne] Kris De Decker [Consultée le 13 octobre 2020]. <https://solar.lowtechmagazine.com/fr/>

2 - Concevoir, réaliser, développer des objets de communication (Oxfam)

Lorsqu'Oxfam France m'a contacté pour travailler sur leurs campagnes de sensibilisation, convaincue de la pertinence de leur action, c'est avec plaisir que j'ai accepté de travailler pour eux.

2.1 - Définir un cahier des charges

Une fois le devis accepté, je prends connaissance ou j'établis avec le client le cahier des charges du projet. Selon les projets, le cahier des charges peut être élaboré par le client en amont de la commande, par des agences de communication notamment. Pour certains projets j'établis le cahier des charges directement avec le client, ce qui a été le cas par exemple pour le site web de la compagnie Théâtre Suivant évoqué précédemment. Ce document permet de fixer le périmètre du projet, il informe sur l'objectif, la cible, le budget, les différentes interactions et le rôle des acteurs du projet. Il va aussi préciser les livrables et les différentes deadlines. Ce document est très important et nécessaire pour chaque projet de design car il permet d'avoir une bonne compréhension des missions de chacun. En définissant le *quoi*, le *quand*, le *où*, le *qui* et le *comment* il apporte de la cohérence dans le projet.

Pour la majorité des projets réalisés pour Oxfam France, et faisant suite à un premier rendez-vous, la personne chargée de communication me fournit un cahier des charges précis. Dans un document généralement word et nommé « Brief créatif » se trouvent :

- Le contexte
- La demande
- Les objectifs
- Les cibles
- Les actions recherchées
- L'évaluation de l'efficacité de la campagne
- Spécifications techniques et informations sur le support à réaliser
- Le budget
- Le nombre d'exemplaires requis
- Les deadline

Les points qui me sont utiles pour démarrer le travail de conception et de création de l'outil de communication à réaliser sont :

- Le contexte pour comprendre l'objet de la demande, le besoin de communication.
- Les objectifs, les cibles et les actions recherchés pour savoir quel ton adopter
- La cible pour analyser comment et dans quel lieu les lecteurs allaient prendre connaissance des informations contenues dans l'objet à réaliser.
- Les spécifications techniques et informations sur le support à réaliser pour connaître le contenu à mettre en scène et l'espace à disposition (le où et le quoi)
- Les deadline pour organiser mon temps de travail sur ce projet, et par rapport aux autres projets en cours

2.2 - Construire une étude documentaire, une étude de marché

Pour chaque nouveau projet, je me renseigne sur l'objet, le contenu et la cible de la commande. Je m'informe d'abord sur le commanditaire, je consulte ses archives, les éléments qui participent à la constitution de son identité.

J'identifie la cible de l'objet à créer, je me renseigne sur ses habitudes, les moyens qu'elle utilise et la façon dont elle accède à l'information. Une des commandes d'Oxfam était de concevoir et réaliser un dépliant 3 volets distribué lors d'une manifestation, le contexte de consultation de l'objet à réaliser était très important. Il devait, dans un premier temps, être distribué pendant la Marche mondiale pour le climat de 2014, moment où les individus sont en mouvement donc peu propice à la lecture. Le document devait ensuite servir à informer tout au long de la campagne des personnes peu ou pas sensibilisées à la lutte contre le changement climatique. La perception du document n'était pas du tout la même dans les deux cas de consultation. Je me suis intéressée aux travaux d'Adrian Frutiger (typographie Roissy) et Jean Widmer sur les signes graphiques dans l'espace public et urbain. Ces informations et signes qui nous informent et que l'on perçoit rapidement m'ont paru essentiels à regarder et analyser. En effet, que ce soit sur le système de signalisation des autoroutes du sud de la France ou la typographie réalisée pour l'aéroport de Roissy, les systèmes graphiques sont lisibles et compréhensibles en tout temps par toute personne.

Pour construire mon étude documentaire je prends connaissance du sujet et de la matière que je vais devoir mettre en forme. Je collecte des informations sur tout ce qui gravite autour de cette matière à modéliser. Ces annexes sont très importantes car elles participent à l'élaboration du contenu. Au-delà des informations fournies par le commanditaire, je prends soin de consulter les différents documents en rapport et édités sur le même sujet pour le comprendre. Je discute avec le commanditaire et l'interroge pour avoir plus d'informations lorsque cela est nécessaire.

Pour une autre de ses commandes, Oxfam France a fait appel à moi pour concevoir et réaliser le visuel de campagne, le dépliant 3 volets et les cartes postales de leur campagne de sensibilisation « Cultivons ». Il s'agissait d'informer le réseau d'Oxfam et le grand public sur les activités de spéculation et de prêts des banques qui ont des impacts négatifs sur la sécurité alimentaire des pays du Sud. Le dépliant, envoyé à tout le réseau de l'ONG, dénonçait les pratiques de 3 grandes banques françaises et incitait les personnes à envoyer aux dirigeants de ces banques les cartes postales présentes dans le dépliant.

J'ai d'abord pris connaissance des études et rapports édités par Oxfam sur le sujet. J'ai ensuite collecté les images, affiches, campagnes de communication réalisées par les banques incriminées. Je me suis intéressée à la façon dont ces établissements bancaires communiquaient, le type d'images et de messages qu'ils utilisaient. Les affiches de Jacques Auriac pour la Société Générales dans les années 70 mêlant messages courts (« la banque de notre temps », « vacances sans soucis »), couleurs traitées en aplat, illustrations stylisées m'ont particulièrement marquée ; immédiateté de lecture, simplicité du message et du traitement graphique (absence de perspective, gamme colorée réduite, typographie linéale). Un autre élément que j'ai remarqué au moment de la création de la campagne (fin 2012), était la manière dont ces banques pouvaient mettre en avant leurs actions en faveur de l'environnement et du développement durable. J'ai collecté tous les éléments qui participaient à cela (pictogramme, encart sur leur site web, publicité), puis je me suis plongée dans l'univers du graphisme engagé, des images et slogans de mai 68 imprimés en réserve sur un fond uni, des visuels forts de Nous travaillons ensemble, et des messages affirmés du collectif Grapus.

Il m'arrive également d'élargir mes recherches à d'autres pratiques, d'autres champs d'activités (le cinéma, la danse, les arts plastiques) qui peuvent aborder la même thématique ou bien être des sources d'inspiration. Les génériques typographiques de Jean-Luc Godard dans lesquels il déjoue l'autorité, cherche l'interaction avec le public en jouant avec la composition typographique ont également fait partie de mes références pour ce projet. Les animations vidéos en trait noir sur fond blanc de Vincent Broquaire et ses jeux de perception entre le sujet et le support m'ont également intéressées.

Ce benchmark, ces références, me permettent de situer, faire une carte de positionnement et ainsi mieux cerner l'univers dans lequel va se situer mon intervention. Je réunis tous les éléments collectés dans un dossier qui me sert de point de départ au travail. Cette étude documentaire peut prendre la forme d'un dossier ou document informatique dans lequel je positionne les informations en lien les unes avec les autres. Elle peut aussi bien prendre la forme de schémas ou de prise de notes dans des carnets.

2.3 - Chercher le concept à développer, définir l'histoire à raconter (graphique, visuelle)

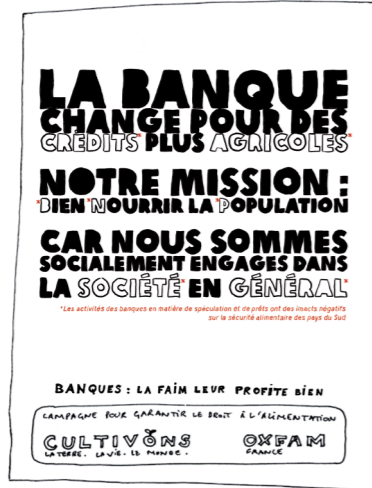
Une fois que j'ai situé le contexte et l'objet de mon intervention, j'identifie le problème à résoudre pour lequel le commanditaire a fait appel à moi. Dans le cas de l'image de campagne à réaliser pour Oxfam la problématique inhérente au projet était :

Comment informer et alerter sur les actions spéculatives des banques ayant des conséquences néfastes pour l'accès à la nourriture dans les pays du Sud ?

Il y avait deux objectifs principaux à cette campagne :

- Sensibiliser les citoyens à la situation du droit alimentaire des pays en développement et au problème de la faim
- Les inciter à faire pression sur les banques qui contribuent par certaines de leurs activités à aggraver le phénomène de la faim

L'image de campagne à créer devait être assez percutante pour qu'on la remarque, fédératrice pour qu'on s'en souvienne mais ne pas être misérabiliste. Lorsque l'agence Wolff Olins a re-designé le logo et conçu la nouvelle charte graphique de l'ONG appliquée à partir de 2012 leur volonté était de changer la vision que l'on a d'une association humanitaire.



Oxfam n'est pas seulement une association à laquelle on verse des fonds pour aider des personnes dans le besoin mais c'est aussi une association qui porte des projets pour changer le monde. L'ambition des designers de Wolff Olins a été de créer un langage visuel cosmopolite pour que chaque culture puisse s'identifier à la nouvelle image d'Oxfam sans avoir l'impression qu'elle vient d'Oxford. Il s'agit de donner l'image d'une l'association définitivement tournée vers l'avenir et engagée dans la résolution des problèmes. La charte graphique de l'ONG interdit l'utilisation d'images présentant des humains dans des situations dégradantes et préconise entre autres l'utilisation d'images de personnes en action, dynamiques (sans être dans l'excès).

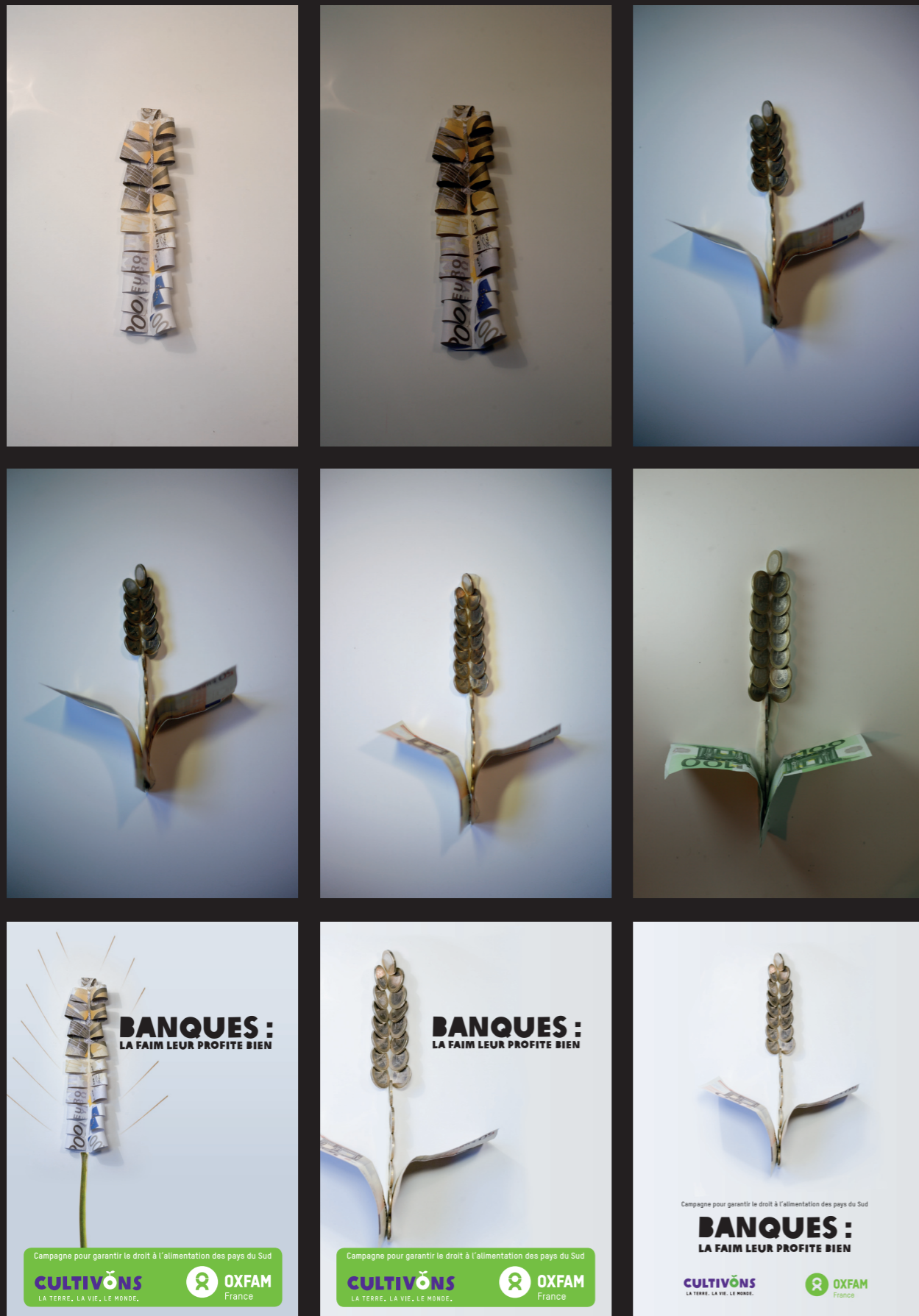
Lorsque la problématique du projet est posée, j'identifie plusieurs axes de création, de mises en forme possibles. Je proposerai ensuite ces pistes au client pour lui laisser le choix de celle qui lui paraît la plus pertinente à finaliser. Pour le travail sur l'image de la campagne « Cultivons », j'ai imaginé 3 axes possibles :

- Les banques ne vous disent pas tout, une image exclusivement typographique qui détournerait les slogans utilisés par les banques
90% du visuel occupé par leur discours et actions en faveur du développement durable moins visibles (par des jeux de typo) que 10% du visuel occupé par leur actions réelles.
- On ne joue pas avec la nourriture, jeu sur l'association d'idées, l'analogie entre la spéculation et la nourriture.
Un visuel ironique de style bd montrant des banquiers spéculer avec des petits poids ou un photomontage de billets de banque en forme d'épi de blé.
- Le Nord mange le Sud, Les banques détruisent les efforts fait pour l'accès à la nourriture
Reprise du visuel de la campagne précédente détruit par un tractopelle vue de dessus ou Image d'écran composée de chiffre dans lequel on reconnaît un tractopelle qui détruit un champ de blé.

2.4 - Expérimenter, questionner et réaliser avec les outils de création graphique

Le ton, la cible, le concept et l'histoire à raconter m'engagent généralement vers un type d'images, de formes ou de typographies à mettre en scène ; le langage graphique et visuel. Une fois que le message et les éléments graphiques sont identifiés je questionne leur mise en forme, leur composition dans le support. Je m'intéresse au mode d'accès à l'information, aux chemins de lecture. *Que va-t-on lire/ voir en premier, par quelle étape l'œil du spectateur va-t-il passer, quelles actions devra-t-il faire pour en voir davantage? Comment vais-je hiérarchiser la typographie et les images pour que le lecteur comprenne l'information, le message? Comment rendre ce mode d'accès à l'information le plus aisé et facile pour celui qui le reçoit?* Je commence généralement par des dessins sur papier pour trouver la bonne association, je fais des esquisses de façon rapide pour questionner les rapports de proportion, d'échelle et de positionnement.

Lorsque la composition et l'idée de mise en forme est claire, je réalise les éléments, la matière, je dessine, je photographie, je mets en forme dans des logiciels de dessin d'images (vectorielles ou matricielles). Puis je retouche les images, je modifie leur aspect,



je teste leur mise en forme pour les rendre lisibles, compréhensibles, en accord avec l'idée initiale.

Pour la piste *On ne joue pas avec la nourriture* de la campagne « Cultivons » d'Oxfam, j'ai choisi de travailler une image photographique pour faire le parallèle entre un épi de blé et l'argent. Sensible aux affiches de Michal Batory pour le Théâtre Chaillot, je me suis dit que la photographie allait être le médium le plus pertinent pour montrer le rapport analogique entre les deux éléments. Je voulais que celui qui voit l'image se dise que c'est avec des pièces et des billets qu'il utilise tous les jours que les banques agissent. Je voulais également faire prendre conscience de l'absurdité du détournement. La nourriture devient pour certains des pièces et billets, des biens comestibles deviennent valeur monétaire. L'étude d'Oxfam montre en effet que dans certains pays en voie de développement des sociétés aidées financièrement par des grandes banques internationales produisent des céréales qui sont ensuite vendus sur les marchés de pays développés, alors même que les populations de ces pays n'ont pas accès à la nourriture.

J'ai d'abord réalisé la forme de l'épi grâce à un jeu de pliage du billet et la tige en photomontage à partir d'une image de banque d'images. Puis, je me suis finalement tournée vers un visuel exclusivement photographique, pour plus de réalisme. Aucun trucage, le montage est rendu possible grâce à de la pâte à fixe soutenant le poids des pièces. Cette manière de faire n'est pas sans rappeler la technique utilisée pour les vidéos en stop motion, notamment celles réalisées par PES dans sa publicité pour Coinstar par exemple.⁵

5. PES. Coinstar. Publicité télévisuelle, 2005, Publicis, Seattle. 1 min 4s. <https://tinyurl.com/zav53t5y>

Ensuite, je compose la forme, le visuel réalisé dans son support, le format du document. J'envoie ces propositions au client pour discussion et validation de la piste à finaliser.

Pour avoir travaillé sur de nombreux supports de communication, pour d'autres campagnes d'Oxfam France, je connais bien la charte graphique de l'ONG. Les designers de Wolff Olins ont dessiné une typographie composée de caractères display. Cette fonte est principalement destinée au titrage, elle est proche de typographies vernaculaires que l'on peut voir dessinées à la main ou au pochoir sur les murs. Le contrepoint de certains caractères, (le A, le B, le R) est rempli ce qui accentue l'irrégularité des lettres. Cette irrégularité peut évoquer une écriture manuscrite à laquelle n'importe qui peut s'identifier. Pour mettre en avant l'optimisme, l'espoir et le côté visionnaire de l'ONG, le système graphique joue avec des motifs sous forme de patchwork qui ramènent de la couleur. Les designers ont associé à tout cela une typographie linéale fine, sobre et lisible pour accroître le caractère professionnel et l'approche pragmatique de l'ONG. Pour finir un set de pictogrammes mis en forme dans le même esprit que la typographie de titrage vient compléter cette charte graphique. Ce système graphique a été conçu pour être utilisé par Oxfam à la fois pour une communication dans l'urgence (actions menées lors de crises humanitaires, climatiques, sociales) et pour une communication de campagne de sensibilisation et d'information.

2.5 - Respecter les normes et appliquer les règles de conformité

Une fois que la piste est validée par le client, s'en suivent plusieurs aller/retour qui m'engagent vers la finalisation du document. Je questionne la charte graphique et son application. Pour la campagne « Cultivons » les équipes de communication et de direction d'Oxfam ont choisi la piste avec l'épi de blé.



interne sur le climat et contraignant, à la hauteur limiter à deux degrés le réchauffement.

FRANÇAISES : et l'ensemble de leurs d'exportation de charbon à travers leurs activités, on Mais également de manière (mettre en indice)

is et de mobilisations. Pour

à prendre des mesures pour limiter l'impact des activités humaines sur le climat. Le RAC regroupe de nombreuses associations dont Oxfam, Greenpeace, les Amis de la Terre, WWF, Bizi !, etc. <http://www.rac-f.org/>

Coalition climat La Coalition Climat 21 : Depuis le début de 2014, après quatre séminaires nationaux avec une centaine de participants, 70 organisations impliquées et une rencontre internationale (135 organisations de 37 pays), la Coalition Climat 21 a vu le jour pour « contribuer à la création d'un rapport de force favorable à une action climatique ambitieuse et juste, et à la transformation durable de toutes les politiques publiques afférentes ». www.coalitionclimat21.org

R/C (capitale par souci de cohérence avec le texte)

www.oxfamfrance.org
Campagne n° 99
Coordination de la rédaction : Sarah Roussel
Visuel de couverture : Mélanie Even
Conception et maquette : Mélanie Even
Impression : Flash Fricotel
Crédits photos : Oxfam France, Oxfam international, Duong Thuy

Oxfam France : 104 rue Oberkampf, 75011 Paris
Tél. 01 56 98 24 40 / info@oxfamfrance.org

CULTIVONS
LA TERRE. LA VIE. LE MONDE.
Retrouvez-nous aussi sur FACEBOOK et TWITTER !

La composition du visuel a fait l'objet de plusieurs allers/retours avec le client pour évaluer la piste la plus lisible et remplissant tous les critères de la charte graphique de l'ONG. Le pattern devait forcément apparaître sur la couverture du dépliant. Pour laisser respirer le visuel de l'épi, c'est en incrustation dans la typographie que j'ai fait apparaître le pattern. Le fond blanc ne donne ni contexte ni environnement à l'image, seule la monnaie utilisée donne une indication du continent. C'est pour ce côté à la fois intemporel et non localisé que j'ai fait le choix de cette composition d'image. Le cadrage amène de l'équilibre, équilibre qui est amplifié par la symétrie des éléments qui crée le visuel. La composition de la baseline et des mentions sur l'image de couverture créent un socle sur lequel vient se poser l'épi.

C'est en travaillant pour Oxfam que j'ai appris la rigueur de la mise en page et le respect des règles typographiques. En effet, pour chaque document réalisé (une brochure, une affiche, une infographie) la personne chargée de communication l'envoie à un professionnel pour relecture. J'envoie un pdf et il me revient avec des annotations. Le correcteur m'indique les erreurs à corriger dans le texte à la fois sur le sens et la forme : les espaces fins, les espaces insécables, la justification, le style de police (roman ou italique...) J'applique ces corrections et renvoi le pdf pour validation.

Une fois le document validé par le commanditaire, je rentre en contact avec l'imprimeur pour prendre connaissance des spécificités techniques à appliquer au fichier pour la réalisation du BAT (Bon à tirer). L'imprimeur m'indique le nombre de millimètres de fond perdu, s'il faut ajouter les traits de coupe et l'espace colorimétrique des images. Au fil du temps, de l'expérience et de la pratique j'ai étoffé mes connaissances de l'imprimé et j'ai appris à maîtriser les règles de conformité. Je transmets maintenant toutes ces connaissances aux étudiants que je forme.



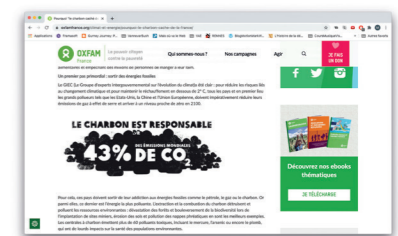
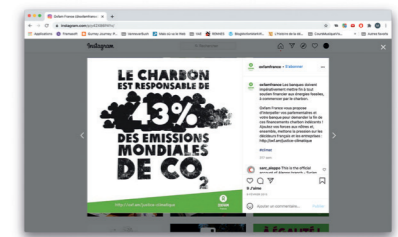
Pour la commande d'Oxfam page suivante, comme il s'agissait de composer les informations sur un dépliant carré 3 volets roulés, j'ai d'abord établi le chemin de fer de l'objet en respectant la contrainte du format. Mon parti-pris étant de mettre en avant l'action individuelle et collective dans la lutte contre le changement climatique, j'ai choisi de mettre en scène des pictogrammes d'humains (issus de la charte graphique). Comme visuel de couverture une chaîne humaine autour d'une planète avec un message fort « Ensemble pour la justice climatique », le tout en bichromie et installés sur fond blanc pour plus de visibilité et d'impact. Le titre est composé sur une diagonale pour regarder vers l'avant. Les infographies prennent place à l'intérieur du dépliant pour occuper toute la hauteur du papier. Le lecteur tourne l'objet pour le lire. Les couleurs et la composition des textes et illustrations mettent en valeur les informations importantes et permettent une compréhension rapide du message. Je suis passée par le logiciel Illustrator pour optimiser et dessiner les éléments graphiques, les illustrations. Ensuite dans Indesign j'ai mis en page les éléments, j'ai composé dans une grille, travaillé l'œil du texte, l'encombrement dans la page et l'harmonie générale du document. La simplicité, l'immédiateté de la compréhension des éléments, la couverture travaillée sur fond blanc et son format particulier participèrent à la bonne réception du document qui se démarqua des autres prospectus distribués durant la marche pour le Climat qui eut lieu le 9 septembre 2014.



3volets Climat_09-17-05 Oxfam - Forme simple, retraitement lh-12 - FB 001 - 09/17/14 11:08:09 - @jaguetla

Lorsque je travaille sur des campagnes de sensibilisation pour Oxfam, il est très fréquent que je doive décliner les images produites pour supports imprimés sur le web. Oxfam dispose d'un site web, d'une page facebook, d'un instagram et d'un twitter que l'ONG alimente régulièrement. Ces canaux de communication servent à partager des informations à leur audience, les tenir au courant des avancées des causes pour lesquelles ils s'engagent et pour mobiliser, alerter.

Au-delà de l'aspect technique (format de fichier, taille, colorimétrie et poids des images) je trouve intéressant de comprendre la manière dont les informations sont transmises et assimilées sur le web et les réseaux sociaux. Les infographies et images doivent attirer l'œil et être lisibles rapidement, une dataviz par image. Caroline Prak qui était responsable communication et médias chez Oxfam me disait, lors d'un partenariat que j'avais monté avec le BTS design graphique où j'enseigne, que le message d'une vidéo partagée sur les réseaux sociaux devait être compris en moins de 10 secondes car c'est en moyenne le temps de visionnage des ces vidéos. Pour les images que j'ai réalisées pour les réseaux sociaux avec Oxfam, j'ai privilégié l'utilisation de typographie de titrage, un message unique, des visuels forts et synthétiques. Lorsqu'il s'agit d'infographies mettant en scène plusieurs jeux de données, je joue avec la hauteur et la composition des éléments dans l'image. Je veille à la façon dont elle sera coupée dans un fil d'actualité pour que la personne qui va la voir en comprenne le sens global avant d'en savoir plus en cliquant dessus.



3 - Coordonner et travailler en équipe sur la création de projet (Mirada + festival Résonances)

3.1 - Collaborer avec des agences de communication

Mirada a été la première agence à me commander la réalisation en motion design de plusieurs films à caractère didactique, de vulgarisation de concept, d'explication de projet. L'agence de production audiovisuelle fait le pont entre un besoin client et l'objet final à réaliser. Elle joue le rôle de chef d'orchestre dans la réalisation et la livraison d'un projet audiovisuel. C'est elle qui écrit le brief avec le client, qui planifie les phases de travail, recrute, met en relation les différents acteurs et s'assure de la bonne conduite du projet. Les différents projets sur lesquels j'ai travaillé avec Mirada, m'ont permis de connaître le process pour la création de film en motion design. Ils m'ont appris à maîtriser la méthode de travail, j'ai développé mes connaissances et mes compétences en animation et sur After Effects.

Les étapes de travail pour la création d'un projet de motion suivent en général cet ordre :

Phase 1 CONCEPTION

- L'agence de production définit avec le client le besoin de communication et l'objet audiovisuel
- Elle fait appel à un réalisateur pour écrire le scénario de la vidéo à réaliser, le client valide l'histoire

- La société de production me contacte pour travailler sur des planches de style avec le réalisateur, le client valide l'univers graphique
- Je traduis en images le scénario, sous forme de story-board, le client valide la narration

Phase 2 RÉALISATION

- Je réalise les images fixes de tous les plans, je produis tous les éléments nécessaires à l'animation
- J'envoie un début d'animation pour que le client valide le rythme et les mouvements
- On me fournit une voix off test pour caler les animations
- J'anime les éléments dans After Effects
- J'envoie une première version de l'animation, le client donne sa validation ou indique des modifications à apporter à l'animation

Phase 3 FINALISATION

- Une voix off définitive est enregistrée en studio, un sounddesigner réalise les effets sonores sur les animations réalisées
- Le sounddesigner me fournit un fichier audio contenant toute la bande sonore, j'assemble images / son et exporte la vidéo au format et codec que la société de production m'indique.

C'est suivant ce process que j'ai réalisé pour Mirada le motion design de vidéos comme :

le PDD, vidéo dans laquelle il s'agissait d'expliquer aux collaborateurs d'HSBC l'objectif et le fonctionnement du Plan De Développement

Amarc, transformer vos pépins en pépites vidéo pédagogique pour expliquer les 6 engagements clés du référentiel de l'AMARC

Intercall, vidéo de présentation d'une plateforme en ligne de création d'événements en streaming

Vie plus Cap Epargne, vidéo de présentation d'un nouveau projet du Crédit Mutuel Arkéa

D'autres agences de production font aujourd'hui appel à moi pour réaliser le motion design de projets vidéo. Travailler à plusieurs sur des projets permet de mettre en commun les compétences et envisager des réalisations de plus grande ampleur. Je l'ai compris en travaillant pour Mirada. Participer à des réunions clients ; discuter ou présenter des concepts (avec Bayard, HSBC, Orange), collaborer avec des réalisateurs, des sounddesigner, des acteurs, des illustrateurs m'a fait comprendre l'importance du dialogue et de la compréhension du langage de l'autre dans la construction de projet.

C'est cette connaissance des métiers qui m'engage aujourd'hui dans la mise en commun d'expérience dans l'établissement où j'enseigne. Je n'hésite pas à solliciter les ressources présentes dans le lycée et mettre en place des collaborations. Cette année par exemple pour un projet de création vidéo en réalité virtuelle engagé avec mes étudiants de 3^e année j'organise un partenariat avec les étudiants de BTS audiovisuel spécialité son pour la sonorisation de leur espace 3D.

3.2 - Gérer le projet

Pour d'autres projets réalisés en freelance, lorsque le client ne passe pas par une agence mais fait directement appel à moi, je prends en charge une partie de la gestion de projet. Ce fut le cas, par exemple, en 2018, quand le réseau maison d'écrivains des Haut-de-France m'a commandé la réalisation de 14 panneaux d'expositions (2m x 1m) pour son festival Résonances. Chaque panneau devait présenter le travail d'un écrivain originaire de la région (Marguerite Yourcenar, Alexandre Dumas, Paul Claudel...) Je me suis occupée de la centralisation de tous les éléments nécessaires à la réalisation des supports de médiation. En contact avec les 12 maisons d'écrivains réparties sur toute la région Haut-de-France, j'ai collecté auprès de chaque responsable les images et textes que j'ai ensuite mis en forme sur des panneaux, dans une brochure et sur un programme. J'ai également eu la charge du suivi des relectures et des validations. En lien constant avec le client, ce travail de gestion de projet éditorial demande de mettre au point une organisation précise et d'avoir une bonne maîtrise et visibilité du temps. *La gestion du temps est un point très important lorsque l'on réalise un projet de design graphique.*

3.3 - Suivre la fabrication des éléments de communication / lien avec l'imprimeur, le développeur, le sounddesigner

Connaître le temps (du rendu d'une vidéo, de l'impression d'un document, du développement d'un module web) est nécessaire pour prévoir et organiser son temps de travail sur un projet. L'appréciation du temps demande de connaître le process et les techniques à mettre en œuvre pour la réalisation d'une tâche. Comme l'écrit Kevin Donnot dans son texte *Code = design* « Comment concevoir sérieusement un site web si l'on n'est pas familier, d'une part avec le média lui-même, et d'autre part avec la réalisation technique, c'est-à-dire la programmation ? Il est nécessaire que "les designers et les développeurs ne soient placés en équipe que si chacun a une connaissance du champ d'expertise de l'autre." »⁶

6. DONNOT, Kevin. Code = design. *Graphisme en France*, 2012, n°18, p. 5-12.

Quand je travaille sur des projets de design interactif, ma connaissance technique en développement me permet d'envisager et comprendre les solutions discutées avec le développeur, elle me permet d'estimer une temporalité. Dans les projets de design graphique imprimé comme pour le festival Résonances évoqué plus haut, je rentre rapidement en contact avec l'imprimeur pour connaître le temps nécessaire à l'impression, en l'occurrence pour imprimer et façonner les 14 rollup, la brochure 56 pages, le programme et les affiches.

4 - Tenir une comptabilité, gérer un portefeuille client.

En tant que graphiste freelance j'ai créé mon entreprise individuelle en mai 2009. Il n'y a pas d'imposition au niveau de mon entreprise, c'est au niveau individuel que je suis imposée sur mes revenus dans la catégorie des bénéficiaires non commerciaux. Depuis le 1^{er} janvier 2020, je dépends du régime général pour la sécurité sociale, je déclare désormais mes revenus auprès de l'Urssaf Limousin et non plus de la maison des artistes. L'organisme est chargé de prélever mes cotisations sociales sur mes revenus N-1.

Dans sa conférence *Vers une comptabilité de la création*⁷ Frank Adebaiye identifie les écueils d'une approche traditionnelle d'une comptabilité de création. Il aborde notamment la question du régime d'imposition en BNC (bénéfices non commerciaux) qui correspond au régime de tout ce qu'on a pas pu classer ailleurs, ni dans le bénéfice industriel, ni agricole. En tant que graphiste freelance je dépends du même régime d'imposition

7. ADEBIAYE, Frank. *Vers une comptabilité de création*. Le Signe - centre national du graphisme [En ligne], le 17 décembre 2020 <https://tinyurl.com/j2fawh74>

qu'un prêtre par exemple, cela peut paraître étrange lorsqu'on y pense. Il évoque aussi la particularité des codes NAF (Nomenclature des Activités Françaises) servant à faciliter l'organisation des activités. En tant que designer graphique travaillant en imprimé et en numérique je me situe à la frontière de plusieurs natures d'activité. Pourtant le code

NAF de mon entreprise individuelle est le 9003A - *Création artistique relevant des arts plastiques*, c'était en effet la nature de mes premiers projets réalisés en freelance. Frank Adebaiye identifie ce problème de repérage de l'administration vis-à-vis des activités de création, il en conclut que « la création déborde de cette classification du monde, qu'elle va au-delà de ces lois statistiques ».

4.1 - Éditer des devis et factures, suivre le paiement, faire des relances

Les devis que j'envoie à mes clients détaillent les phases de projets, la durée de travail et les livrables à réaliser. J'écris une brève description de ce que je vais fournir au client. Une fois signés, ces devis valent de bons de commandes. Depuis qu'il m'est arrivé une fois au début de mon activité qu'un client ne me paie pas ma facture prétextant ne pas avoir signé de bon de commande je fais signer chaque devis de projet à réaliser.

Lorsque j'ai terminé la phase de développement d'un projet, j'envoie ma facture au client. La fin de ma prestation peut être la livraison d'un site web, l'envoi de fichier à l'imprimeur, le moment du suivi de fabrication, l'envoi d'une vidéo au client. J'accompagne ma facture d'une note de cession de droit d'auteur, j'inclue le montant de cette cession de droit à ma facture. Le travail de designer étant une prestation de service et non une vente de produit, je facture donc ma prestation au client suivant un taux journalier et dans lequel j'inclus mes droits d'auteur. Généralement je donne un délai d'un mois à mes clients pour régler ma facture, il arrive assez régulièrement que je doive relancer pour obtenir le paiement, cela demande donc un suivi régulier des échéanciers et de sa comptabilité.

Frank Adebaiye dans sa conférence explique comment penser les contours d'une comptabilité de création. Il parle de la façon d'envisager le projet, l'ensemble des projets, l'interprojet et le hors projet. C'est en effet quelque chose que j'ai appris à gérer, *compter avec le temps, estimer le coût du temps passé à faire les choses et pas nécessairement le temps passé à travailler sur des projets. Le temps passé à se former, le temps sans projet, le temps passé à communiquer, le temps passé à analyser*. Le fait de porter un regard sur un ensemble de projets, passés, actuels, futurs permet d'envisager l'équilibre entre les projets, à la fois de rentabilité mais aussi de plaisir vis-à-vis de la création. J'ai trouvé progressivement cet équilibre dans mon travail de graphiste freelance, ce qui me permet depuis 2013 de mener parallèlement mon activité de designer indépendant avec l'enseignement.

4.2 - Mettre en place une méthodologie de classement, d'archivage de données

Chaque année d'exercice correspond à un dossier rangé sur mon ordinateur et archivé.

Je sépare la comptabilité de la création, j'ai donc un dossier nommé 00_Compta dans lequel se situe un dossier par année. Pour chaque commande ou devis à réaliser, je crée un nouveau dossier dans le dossier de l'année correspondante. Ce dossier prend un nom qui respecte toujours la même nomenclature, à savoir numérodoprojet_client. Par exemple, dans le dossier 08_2016 se situe le dossier 140_Oxfam_Kakémono dans lequel se trouve les devis, bon de commande, facture et note de cession de droit correspondant au projet. J'ai mis en place cette méthodologie de rangement dès le début de mon activité ce qui m'a permis d'avoir une vision claire et précise, ça facilite également la gestion et les déclarations annuelles.

J'organise de la même manière mes projets, j'ai un dossier 01_créa dans lequel j'ai un dossier par année d'exercice. Pour chaque projet je crée un dossier numérounique-de-projet_client. Les fichiers sont classés par phase de projet. J'effectue tous les six mois un backup des fichiers sur un disque dur externe. Cette méthodologie de classement me permet d'archiver et de retrouver facilement les fichiers sources d'un projet si je dois le retoucher ou le mettre à jour.

5 - Effectuer une veille sur la création en design et sur les outils de création

5.1 - Se former sur des nouveaux outils

Les outils, les techniques, les formats ont énormément évolué depuis que j'ai commencé à exercer mon métier de designer graphique. Par exemple, des bannières publicitaires que j'envoyais auparavant en .swf le sont désormais en .gif. Le @font-face permet aujourd'hui l'utilisation et l'affichage de typographies spécifiques de façon beaucoup plus souple qu'il était possible lors mes premières commandes de sites web. L'évolution des navigateurs a fait évoluer les possibilités offertes à la création et la mise en forme des éléments. Les techniques d'animation et les évolutions technologiques rendent désormais possible la réalisation de vidéos immersives dans After Effects, ce qui n'était pas encore le cas à la fin des années 2000. Toutes ces évolutions techniques et technologiques, celles qui les ont précédés et celles qui vont arriver demandent de se mettre à jour régulièrement sur les nouveaux outils et les nouvelles manières de faire. C'est pour cela que je me forme régulièrement sur mes outils de création, leurs nouvelles fonctionnalités ou les techniques que je souhaite perfectionner. Par exemple, je réalise régulièrement des tutoriels sur After Effects, je me tiens par la même occasion informée des tendances en motion design. Aujourd'hui, je maîtrise une bonne partie des techniques nécessaires à la pratique de ce logiciel, je maîtrise également les principaux outils de création assistée par ordinateur mais *je suis consciente que les techniques que je maîtrise aujourd'hui peuvent évoluer demain*.

L'enseignement me demande également de me former et de me mettre à jour sur les technologies liées au web et au développement. Chaque année je suis au moins un cours, souvent en ligne via des plateformes comme Openclassroom ou Lynda, sur une technique, un langage, une fonctionnalité particulière.

5.2 - Consulter des revues, des sites spécialisés

En parallèle d'un perfectionnement technique je consolide mes connaissances sur le design graphique, le motion design, la typographie et la création numérique.

Dans ces moments que Frank Adebyaie nomme l'interprojet et le hors projet je passe beaucoup de temps à m'informer sur les différentes pratiques de design graphique. Les techniques de l'image en mouvement qui me fascinaient au départ et que j'ai appris à maîtriser m'ont conduit à me renseigner sur les origines du cinéma, de la représentation du mouvement. L'apprentissage des langages web et leur enseignement m'ont amené à m'informer sur les technologies et techniques de communication et j'aime consacrer une partie de mon temps à tenter de percevoir les présences du passé dans les technologies présentes.

Sur le web, je cherche une information dans un moteur de recherche qui va m'emmener sur un site, les slides d'une conférence, une vidéo. Cette recherche d'informations peut parfois m'emmener vers un résultat inattendu, cette sérendipité est souvent source de connaissance nouvelle, comme l'écrit Eva Sandri dans son texte *La sérendipité sur Internet : égarement documentaire ou recherche créatrice?*⁸. Je me rends également en bibliothèque ou en librairie où parfois ma curiosité m'amène à découvrir ou enrichir mes connaissances d'un domaine.

5.3 - Assister à des colloques, des expositions

Toujours dans ces périodes d'interprojets, de hors projet ou sur mon temps libre j'ai pris l'habitude de visiter des expositions. À Paris et lors de voyages, j'aime me rendre dans des musées ou des galeries. Ces visites nourrissent ma pratique et enrichissent mon enseignement. Je développe mon intérêt vis à vis de certaines pratiques, certains

mouvements artistiques. J'ai par exemple découvert Bert Théis au Mudam au Luxembourg que je ne connaissais pas et dont le travail m'a marquée tant pour son engagement social et politique, que pour son questionnement sur ce que l'on donne à voir, sa perception et ce que l'on en comprend. En affichant dans un caisson lumineux, une phrase écrite en braille « Ce qui est caché ne nous intéresse pas. » il questionne l'accessibilité, une personne ne connaissant pas le braille ne pourra déchiffrer cette phrase, comme un non-voyant ne pourra la

voir. Ce sont « ces espaces de pensée, de partage et d'utopie collective »⁹ qui me plaisent dans son travail. J'ai également pris l'habitude depuis la fin de mes études d'assister à des conférences, des colloques. Je suis par exemple les conférences Typographics par Type @Cooper de New York, j'assiste depuis quelques années à la nuit des génériques, à la motion plus design à Paris. Cette année, dû à la pandémie mondiale, j'ai pris l'habitude d'assister à certaines conférences en ligne notamment certaines du Signe ou du Collège international de Philosophie.

Conclusion

Chaque commande m'engage dans une collaboration au service d'une production visuelle, audiovisuelle ou interactive. Travailler pour et avec des structures m'a amené à rencontrer des professionnels, former un réseau, comprendre des pratiques et découvrir des domaines d'activité connexes (chef de projet, directeur de clientèle, sound designer, réalisateur...). Cette richesse de points de vues et de pratiques au service d'un projet m'a permis d'ouvrir mon champ de connaissances à de nombreux secteurs d'application du design graphique. Ma position dans ce secteur est claire aujourd'hui, elle se situe

à la frontière du culturel et du social au service de la transmission de messages, de connaissances, la valorisation de savoirs ou de pratiques. Je suis graphiste, grâce à des formes et des images fixes ou en mouvement je traduis visuellement des idées.

Ces années d'expériences m'ont permis d'acquérir des compétences techniques et méthodologiques. J'ai appris et je sais maintenant bien identifier un besoin, un problème de communication et y apporter une solution concrète (une vidéo, une image de communication, un objet éditorial...), je l'ai réalisé à de nombreuses reprises. Je sais appréhender des concepts et mettre en œuvre les différentes phases d'un projet de design graphique, imprimé, web ou motion. La médiation de ces concepts, la présentation des idées et la communication sur les mises en forme envisagées est une pratique régulière dans mon activité de designer graphique.

L'expérience acquise m'a permis d'affiner ma pratique et ma connaissance des outils de création, des techniques, des technologies et des médias. Les années d'expériences m'ont permis de perfectionner mon savoir-faire. C'est aujourd'hui avec exigence et précision que je travaille les formes, les typographies, les images, les mouvements pour répondre au besoin d'un commanditaire. L'expérience du design graphique en freelance m'a poussée à donner un cadre à ma pratique et à m'imposer une régularité dans le travail. J'ai fait des choix qui m'ont permis d'aboutir à un équilibre économique dans mon activité professionnelle. Cet équilibre me permet désormais de proposer mes compétences pour des projets ou des agences dont je comprends et partage le besoin de communication. J'ai le temps de développer de façon plus singulière ma pratique en lien avec mon appétence pour les nouvelles technologies. C'est le cas, par exemple, dans les projets que je mène pour l'association Pen Ar Jazz à Brest (vidéo VR, expérimentation visuelle).

C'est avec pédagogie que je réalise mon métier en transmettant les valeurs de respect des pratiques. C'est le cas lorsque j'apporte mon expertise auprès de structures qui me demandent conseils, ou lorsque je forme des personnes avec lesquelles je travaille. Je n'hésite pas en effet à partager ma connaissance des outils à des graphistes qui souhaitent développer certaines pratiques.

8. SANDRI, Eva. « La sérendipité sur Internet : égarement documentaire ou recherche créatrice ? » *Cygne noir*, n° 1, 2013.

9. GALLOIS, Christophe et VERGIN, Marion Bert (dir.), *Theis. Building Philosophy-Cultivating Utopia*, cat. exp. Luxembourg, Mudam, 2019.

Intitulé de l'emploi ou de l'expérience : Enseignante en Design Graphique

Occupé de : septembre 2016 à maintenant

Entreprise : Lycée Jacques Prévert, Boulogne-Billancourt

Fonction : Enseigner le design graphique, conduire et gérer des projets de design

« *Les apprentissages techniques sont souvent perçus comme indignes — une menace de régression vers l'artisanat — dans des écoles d'art où depuis 1968 la transmission de savoir-faire a été souvent écartée au profit d'approches plus conceptuelles. [...] Le numérique pose des problèmes spécifiques, qu'évoquait John Maeda [...] dans un livre dédié à l'enseignement, où il résume en deux phrases l'attitude des écoles "figées dans le temps face à la disruption du numérique": "Dans quel département faut-il l'héberger?" et "En a-t-on vraiment besoin?". Or, comme le disait récemment un étudiant, "Aujourd'hui, si tu fais pas d'anim t'es mort". Encore faut-il pouvoir s'y initier.*¹⁰ »

10. **DE SMET, Catherine.** Apprendre et désapprendre. *Graphisme en France*, 2008-2009, n°15, p. 3-15.

- 1 - Former aux outils de création (imprimé, motion et web)
 - 1.1 - Concevoir des séquences pédagogiques
 - 1.2 - Écrire et organiser des modules d'apprentissages
 - 1.3 - Animer des cours et encadrer l'apprentissage de méthodes et techniques en design graphique
 - 1.4 - Évaluer les connaissances et compétences de l'apprenant

- 2 - Écrire, mettre en œuvre et suivre des projets de création graphique (print, web et motion) auprès d'étudiants en 1^{re}, 2^e et 3^e année de DNMADE
 - 2.1 - Concevoir des sujets qui permettent de développer la créativité, maîtriser le process et acquérir un savoir-faire technique
 - 2.2 - Former et accompagner l'étudiant dans la conception, la réalisation et la fabrication de projet en design
 - 2.3 - Évaluer la méthode et la réponse apportée

- 3 - Conduire des partenariats entre la section de DNMADE design graphique et des institutions culturels (Beaubourg, Oxfam)
 - 3.1 - Prendre contact et définir l'objet du partenariat
 - 3.2 - Concevoir un planning de création du projet, prévoir les réunions de validation
 - 3.3 - Coordonner la conception et la réalisation du projet
 - 3.4 - Suivre la mise au point, la livraison et la présentation des réalisations

- 4 - Coordonner la formation et mettre en application la réforme de transformation du BTS design graphique en DNMADE graphisme augmenté
 - 4.1 - Mettre au point le programme de la formation (savoirs, connaissances et compétences)
 - 4.2 - Prévoir le calendrier de formation (mise en place de workshop, rencontres...)
 - 4.3 - Assurer la communication digitale de la section
 - 4.4 - Recruter les futurs étudiants

En parallèle de mon activité de graphiste freelance, j'ai souhaité transmettre mes connaissances et compétences auprès d'étudiants en design. C'est ainsi qu'en mars 2013 lorsque l'équipe pédagogique du BTS Design Graphique, médias numériques du Lycée Jacques Prévert de Boulogne-Billancourt, m'a contactée pour intervenir ponctuellement en tant que vacataire dans leur section, c'est avec plaisir que j'ai accepté leur proposition. Il s'agissait de former les étudiants au logiciel After Effects, aux techniques du motion design ainsi qu'aux langages HTML et CSS pour l'intégration web. Trois ans plus tard, un poste de remplacement laissé vacant m'a été offert. Aujourd'hui, j'occupe ce poste depuis 5 ans à temps plein en tant que contractuelle. J'enseigne un savoir-faire technique et méthodologique utilisé lors de la conception et la réalisation de projets en design graphique et je forme à la maîtrise des outils du graphisme et aux langages numériques.

Le lycée Jacques Prévert, dans lequel j'enseigne, forme 1200 lycéens de filières générales et technologiques. L'établissement propose cinq autres formations pour le supérieur ; trois cycles de BTS audiovisuel, un cycle de prépa BCPST et un DSAA (Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués) en design graphique. Le BTS design graphique numérique qui n'existe plus aujourd'hui sous cette forme était accessible aux jeunes ayant obtenu un BAC STD2A ou titulaires d'un BAC général et ayant réalisé une année de mise à niveau en arts appliqués. Le BTS préparait les étudiants à devenir designer graphique pluri-média, ils étaient formés pendant deux années à la conception et à la réalisation de projets de communication sur médias imprimés et numériques. J'avais alors en charge les cours de Technologie de la réalisation, Technologie de la fabrication et une partie des heures de studio de création en première et deuxième années. Les cours de Technologie étaient le lieu de l'apprentissage de la culture et des outils numériques de base indispensables dans la plupart des contextes de projet en design graphique. Les heures de studio de création étaient l'espace de mise en pratique des acquis techniques, informatiques, méthodologiques avec un accent mis sur la notion de projet, les étudiants devant concevoir et réaliser un objet de design graphique pour répondre au besoin précis d'un commanditaire, fictif ou réel.

À la rentrée 2018 le BTS design graphique numérique a été réformé pour devenir un Diplôme National des Métiers d'Art et de Design (DNMADE). La formation des étudiants en 2 ans se fait désormais en 3 années, le niveau du diplôme est passé de BAC+2 à BAC+3, et l'entrée en première année est maintenant possible directement aux bacheliers sortant d'un bac général. Pour mettre en place la réforme du DNMADE au lycée Jacques Prévert, nous avons repensé collectivement le périmètre et le contenu de notre formation, avec les collègues de la section, nous étions 4 enseignants en arts appliqués à la rentrée 2018 nous sommes maintenant 5. Le BTS Design Graphique médias numériques est ainsi devenu DNMADE majeures numérique et graphisme, spécialité graphisme augmenté. J'ai repensé et adapté mon programme d'enseignement afin de le dispenser sur trois années à destination d'un public issu de formations initiales diverses (générale, technologique, professionnelle) étant pour certains novices aux arts appliqués. Concrètement, je forme les étudiants aux principaux logiciels de PAO (Photoshop, Illustrator, InDesign) et d'animation vidéo (After Effects), je les initie également au webdesign et aux langages numériques (HTML, CSS, JS). En cours j'aborde l'histoire et la culture d'Internet et du web (du Memex au design web responsive, de la culture hippie, à la cyberculture). J'enseigne également l'histoire et la pratique de l'image animée (des premières expérimentations d'images en mouvement aux génériques de films, de la rotoscopie à la kinetic typography).

J'ai également en charge, une partie des ateliers de création dans lesquels je partage mes connaissances en gestion de projet avec les étudiants au travers de la réalisation de travaux dirigés. Les projets menés avec les étudiants qui ont pour thème des problématiques actuelles liées au design aboutissent à la réalisation de vidéo en motion design (teaser, générique) de sites web (portfolio, minisite) ou de dispositifs de médiation mêlant plusieurs techniques, supports et médium (Processing, réalité augmentée, réalité virtuelle...).

Pour décrire mon activité d'enseignement dans la séquence qui va suivre, j'ai choisi de l'illustrer en prenant pour exemple mon enseignement en Outils et Langages numériques dispensé de la première à la troisième année du DNMADE. Dans la deuxième partie je ferai un focus sur un projet de conception et réalisation de projet web mené en première année dans mes cours d'Atelier de création. Pour finir, un projet réalisé en partenariat avec le centre culturel Georges Pompidou au cours de la 2^e année de BTS complètera cette présentation de mon activité d'enseignante, ce projet a été conduit conjointement avec une collègue enseignant dans la section à l'époque .

Comme indiqué dans la douzième édition de la publication *Graphisme en France*¹¹, *Profession graphiste*, éditée par la Délégation aux arts plastiques et produite avec le Centre national des arts plastiques, « le graphiste répond à une commande dans le cadre d'une démarche de communication et s'adresse à tous les secteurs de la vie économique, sociale et culturelle ». Il est nécessaire d'ancrer la pratique des étudiants dans une démarche professionnelle et le fait de mener des partenariats avec l'extérieur en répondant à des commandes réelles participe à cette volonté d'ancrage des étudiants dans la réalité d'un métier.

11. CASPAR, François. Profession Graphiste, *Graphisme en France*, 2005, n°12, p. 2-12.

1 - Former aux outils de création (imprimé, motion et web)

De manière générale, le DNMADE s'organise de cette façon : la première année de formation est consacrée à l'acquisition des fondamentaux, les étudiants se forment une culture visuelle, scientifique et technique. La deuxième année est dédiée à l'approfondissement et à la spécialisation, la troisième année se concentre sur le perfectionnement professionnel. Au sein du DNMADE graphisme augmenté, j'ai la charge des cours d'Outils et Langages numériques en première (4h), deuxième (2h) et troisième année (1h). Ce cours vise à l'acquisition de connaissances des outils de création graphique, des langages de programmation et le développement de compétences dans le champ du web et du motion design. Cet enseignement des outils et langages s'effectue au travers de plusieurs séquences pédagogiques.

1.1 - Concevoir des séquences pédagogiques

En première année, j'enseigne les logiciels InDesign pour la mise en page et After Effects pour la création graphique, les langages HTML, CSS et Javascript pour le web design et l'intégration. En deuxième année je poursuis l'enseignement des langages web, j'aborde de façon plus précise les webfont et la grille. Je poursuis également l'enseignement sur After Effects abordant de façon plus spécifique l'animation de formes, de textes et le compositing. J'initie les étudiants à la réalité augmentée avec UNITY et Vuforia. En troisième année j'aborde la réalité virtuelle dans After Effects.

J'ai appris à transmettre mes connaissances des outils et des langages numériques à l'École Multimédia à Paris. Durant les 3 années où j'y ai donné des cours, j'ai eu en charge la formation à After Effects et à l'intégration web de plus de 300 élèves représentant une vingtaine de classe. Les cours donnés étaient sous forme de modules de formation, répartis généralement sur 2 semaines. La répétition de ces modules de cours à un même niveau d'apprenant m'a permis de maîtriser les outils et langages que j'enseignais. Cette première expérience d'enseignement m'a poussée à adopter une pédagogie orientée et m'a fait prendre conscience de l'importance du savoir-être et du respect face à l'apprenant. Confrontée à la soif d'apprendre d'élèves parfois critiques vis-à-vis de leur enseignement, j'ai su réajuster les savoirs et connaissances à transmettre.

À Boulogne-Billancourt, en DNMADE, j'enseigne les outils et langages numériques sur les 3 années de formation, j'ai chaque semaine en charge un volume d'heures dans lesquels je conçois la temporalité des apprentissages. Je décide l'enseignement et les techniques à aborder en fonction du projet pédagogique que nous écrivons en équipe, point sur lequel je reviendrai plus tard dans la présentation. Pour concevoir mes séquences d'apprentissage, je définis en amont les compétences nécessaires pour la réalisation d'un projet de design à un niveau donné de formation. Par exemple, à la fin du premier semestre de formation, les étudiants en DNMADE 1 conçoivent et réalisent un projet de teaser pour la journée portes ouvertes de l'établissement. Ils doivent de ce fait savoir utiliser les principales fonctionnalités d'animation d'After Effects, connaître et avoir mis en œuvre l'animation de texte, de formes, les caches, les masques, la rotoscopie, la 3d. Plus tard dans la formation, les étudiants devront promouvoir et médiatiser leurs travaux sur un portfolio web pour chercher un stage, il est donc nécessaire de les former à la fois à la conception et aux bases des langages web. J'identifie en amont des projets les enseignements techniques, théoriques, méthodologiques nécessaires et je prévois la temporalité des modules d'apprentissage.

1.2 - Écrire et organiser des modules d'apprentissages

Concrètement pour concevoir un module d'apprentissage, je m'appuie au départ sur mon expérience professionnelle et personnelle des outils. Quelles techniques ai-je eu besoin de connaître pour réaliser cette animation ? Quelle fonctionnalité de l'outil m'a été utile pour donner cet effet sur la séquence d'images ? Par quelles étapes ai-je du passer pour arriver à ce résultat ? Quelle propriété ai-je du apprendre à maîtriser pour donner cette mise en forme à un élément ? De quelles connaissances ai-je eu besoin pour comprendre la mise en forme d'une page web, le fonctionnement d'un site web ? J'établis une série de techniques à connaître/maîtriser et je liste les connaissances à avoir. J'écris ensuite des exercices qui permettront à l'étudiant de mettre en pratique la technique et déployer ses connaissances. Pour les écrire, j'imagine des mises en applications possibles ou je prends appui sur des tutoriels vus en ligne ou sur des livres, comme celui de Trish et Chris Meyer¹² par exemple. J'ai suivi de nombreux tutoriels sur le web (schoolofmotion, mattrunks, Bruno Quintin, lynda, openclassroom) assisté à des nombreuses conférences, lu différents livres qui m'ont permis d'étoffer ma connaissance du secteur et des outils. Ma bibliothèque d'exercices techniques s'est constituée dans le temps et se perfectionne chaque année en fonction de nouvelles techniques ou de nouveaux outils que je découvre.

12. MEYER, Trish et Chris. *After Effects, Nouvelles Master class*. Eyrolles, 2003. 368 p.

13. **DE DUVE, Thierry. *Faire école (ou la refaire ?) nouvelle édition revue et augmentée.*** Les presses du réel, 2008. 232 p.

14. **MCLAREN, Norman et LAMBART, Evelyn. *Around Is Around.*** 3-D film, 1951, 7min.

15. **JOHNSTON, Ollie & THOMAS. Frank *The Illusion of Life: Disney Animation.*** Abbeville Press, Disney Editions, 1981. 576 p.

16. **KANDINSKY, Vassily. *Point et ligne sur plan.*** Traduction de l'allemand par Suzanne et Jean Leppien. Collection Folio essais, Gallimard, 1991. 320 p.

Pour chaque module d'apprentissage, j'enseigne la technique, sa mise en pratique mais aussi son histoire, le contexte économique, artistique de sa création. Je prévois différentes références (images, vidéo, textes d'archive) pour permettre à l'étudiant de contextualiser et mettre en perspective sa pratique. J'écris et je mets en forme des diaporamas pour lesquels je vais chercher les sources à différents endroits (site web spécialisés, conférences, expositions, livre...) Par exemple, je prévois un module de formation en première année sur la rotoscopie ; avant d'aborder sa mise en œuvre technique dans l'outil, je fais un cours sur les jouets d'optique, instruments considérés comme participant au pré-cinéma. Cette introduction de la technique par ses origines est nécessaire pour que l'étudiant fasse des liens et ne voit plus la technique comme simple outil à la mise en forme d'une idée mais comme participant à la création de celle-ci. Thierry de Duve¹³ regrettait de

constater que « la dimension de l'enseignement artistique qui est proprement celle de la transmission est la plupart du temps laissée aux professeurs d'histoire de l'art et de culture générale ». Ma formation initiale, l'intérêt que je porte à l'étude des arts en général, et plus particulièrement à la technique des arts graphiques me permettent d'insuffler une dimension artistique à mes cours.

1.3 - Animer des cours et encadrer l'apprentissage de méthodes et techniques en design graphique

À Boulogne Billancourt, je donne cours à des classes de 15 étudiants dans un cadre agréable et favorable à l'apprentissage. Tous les étudiants disposent d'un ordinateur fixe performant avec des licences pour utiliser les logiciels de la suite Adobe. Les salles de cours sont grandes et les espaces de travail peuvent se moduler pour être tantôt propices au cours magistral tantôt à la pratique sur les machines.

Chaque nouvelle séquence pédagogique démarre par un cours magistral où je vidéo-projette un diaporama. Je fais ces apports théoriques, culturels, artistiques, économiques sur la technique que je mettrai ensuite en pratique en questionnant et interagissant avec les étudiants. En troisième année par exemple, avant d'aborder la technique de réalisation d'une vidéo en réalité virtuelle dans After Effects, je commence par un cours magistral sur l'image stéréoscopique. Je questionne les étudiants sur leur rapport à cette « nouvelle » technologie, et il est assez intéressant de voir leur réaction quand je leur explique que dès la fin du XIX^e siècle des scientifiques ont décrit la perception du relief et que des artistes comme Norman McLaren¹⁴ par exemple ont étudié et se sont approprié la technique de l'animation stéréoscopique dès le milieu du XX^e siècle.

Le cours se poursuit ensuite par la démonstration de la technique, je montre comment est construit, réalisé un élément graphique (une image, une vidéo, un module de page web) que je projette. La réalisation de l'animation d'un carré qui tombe et rebondi sur une ligne me permet de parler de vitesse de mouvement, des 12 principes de l'animation écrits par Ollie Johnston, Frank Thomas¹⁵. Je refais au tableau toutes les étapes de construction de l'élément graphique et demande aux étudiants de le reproduire sur leur poste de travail. Kandinsky¹⁶ écrivait : « partez de la page blanche marquée d'un point au contact de l'outil ; déplacez l'outil et voilà la ligne ; déplacez la ligne et voilà le plan ».

À chaque exercice correspond une grammaire graphique, je pars souvent d'éléments élémentaires pour construire ma démonstration graphique (image fixe ou en mouvement, module interactif ou statique). Plusieurs TD plus ou moins long permettent aux étudiants d'identifier et mettre en œuvre des techniques de réalisation. Chaque démonstration est mise en relation avec des exemples (des génériques de film, des teaser, des habillages télé...). Plus on avance dans la formation, plus je demande aux étudiants de décrypter par eux même les références que je diffuse. Comment la technique apprise à été utilisée dans cet exemple ? Je demande aux étudiants de déconstruire, d'identifier les constituants pour comprendre et assimiler la technique.

Dans la phase de reproduction, ou de reconstruction d'un exemple projeté j'accompagne les étudiants. Je passe derrière chacun pour m'assurer de la bonne mise en œuvre de la technique et je réponds aux éventuelles questions qu'ils pourraient avoir. Souvent cette phase de travail fait naître un questionnement pouvant être utile au reste du groupe. Je résous les éventuels problèmes techniques rencontrés. Cette phase me demande de connaître parfaitement les étapes de construction de la démonstration pour la résolution des problèmes. En effet, il suffit qu'un étudiant ait manqué une étape pour que le dispositif ne fonctionne pas. J'ai acquis la maîtrise des outils et langages au fil du temps et n'hésite pas à me mettre à jour régulièrement sur de nouvelles fonctionnalités/techniques. Aussi, je n'hésite pas à dire lorsque je n'ai pas la réponse à un problème. *Ne pas savoir donner une réponse précise à un étudiant pouvait être destabilisant au départ, mais j'ai appris au fil du temps que ce qui est aussi important dans l'apprentissage de l'étudiant est de développer sa faculté à savoir chercher les réponses par lui même. J'accompagne l'étudiant dans la résolution des problèmes, je fais, je cherche avec eux au départ pour qu'ils apprennent progressivement à le faire seul, c'est ainsi que va se développer leur autonomie avec les outils de création graphiques.*

1.4 - Évaluer les connaissances et compétences de l'apprenant

Pour que l'étudiant s'approprie les outils et les langages numériques que je lui enseigne, je prévois des temps de travaux pratiques. Ces incitations de mises en œuvres personnelles lui permettent de s'approprier les techniques vues en cours. Je donne ce travail à faire lorsque j'estime que le niveau de compétences acquis par les étudiants est suffisant ou lorsque nous avons exploré ensemble assez de fonctionnalités offertes par un outil. Ces incitations souvent très formelles peuvent par exemple être :

- réaliser une vidéo qui démarre par un carré noir sur un fond blanc, et se termine par un carré blanc sur un fond noir ne montrant que la forme rectangulaire, ou bien
- réaliser une page web en 5 colonnes et 8 cases.

L'étudiant développe ainsi sa capacité à imaginer des formes, des systèmes graphiques et met en pratique ses compétences techniques.

En parallèle, je valide l'acquisition des savoirs des étudiants en réalisant des contrôles de connaissances en plus des travaux pratiques. Ils peuvent prendre la forme de questionnaires ou d'exposés oraux. Cela me permet aussi de réajuster ou revenir sur des points qui pourraient avoir été mal compris, assimilés par les étudiants.

Pour finir je prends le temps sur chaque copie de faire des retours, et pour chaque TP d'indiquer quels éléments fonctionnent ou ne fonctionnent pas, sont justes ou ne le sont pas. Je laisse un temps en début de séance de chaque rendu d'évaluation pour que l'étudiant prenne connaissance des retours, observations et appréciations au regard du travail qu'il a effectué.

2 - Écrire, mettre en œuvre et suivre des projets de création graphique (print, web et motion) auprès d'étudiants en 1re, 2e et 3e année de DNMADE

« Le métier se pratique, le médium se questionne, le métier se transmet, le médium (se) communique, le métier s'apprend, le médium se découvre, le métier est une tradition, le médium un langage, le métier repose sur l'expérience, le médium suppose l'expérimentation. »¹⁷ Si je me réfère à cette citation de Thierry de Duve pour parler de l'enseignement artistique, je pourrais qualifier mes cours de cette manière : dans les séances d'Outils et langages numériques je forme les étudiants à travailler avec le médium, dans les séances en atelier de création je transmets le métier de designer graphique. Les heures d'Outils et langages numériques sont l'espace propice à l'acquisition de connaissances et compétences par l'expérimentation, l'atelier de création est l'espace dédié au développement d'un savoir-faire avec la conception et la réalisation de projets de design graphique.

2.1 - Concevoir des sujets qui permettent de développer la créativité, maîtriser le process et acquérir un savoir-faire technique

« Le designer graphique est le traducteur ou l'interprète qui conçoit soit la syntaxe d'un objet, soit un dispositif global ou se déploiera la réponse graphique à la demande. »¹⁸

Je pense les projets que je donne aux étudiants en lien avec la progression pédagogique que nous avons établie pour le DNMADE, cela me permet d'identifier un ou plusieurs champs d'investigation. En fonction des connaissances théoriques, techniques acquises par les étudiants et du développement de leurs compétences j'identifie un médium possible (web, imprimé, vidéo, pluri-média). Il arrive que certains projets soient pensés en lien avec d'autres enseignants de la formation. Par exemple, chaque année, avec l'enseignant en charge d'une partie des heures d'Atelier de création, nous imaginons un projet de conception et de réalisation d'un générique de film avec les étudiants de deuxième année. Cela demande de nous coordonner à la fois dans nos demandes, dans notre accompagnement et dans l'évaluation des projets.

J'écris la demande en définissant un contexte au projet, en identifiant un besoin de communication ou un problème à résoudre en lien avec une thématique ou un questionnement actuel du design. Pour certains projets je définis un commanditaire, une cible, pour d'autres je laisse libre choix de ces éléments aux étudiants.

Par exemple, je fais travailler chaque année les étudiants de première année sur un projet de création de site web. Ce projet arrive au moment où les étudiants ont acquis assez de connaissances en HTML, CSS et Javascript pour pouvoir coder un site web de façon encadrée. J'appuie ma demande sur un texte fondateur de la culture web ou d'internet.

Aujourd'hui internet est partout, notre téléphone, nos montres connectées, nos appareils ménagers, nous utilisons quotidiennement notre smartphone, nos ordinateurs pour naviguer sur le web mais connaissons nous l'origine d'internet et du web, les valeurs qui se cachent derrière leurs créations ? Cette question guide le projet. La préface du livre de Fred Turner, *Aux sources de l'utopie numérique* écrite par Dominique Cardon a été le point de départ du projet de création de site web pendant quelques années. Cette année, j'ai décidé de changer de texte source et de prendre le texte de Vannevar Bush *As we may think*. La problématique qui se cache derrière ce projet est : comment rendre attractif le portrait d'un personnage collectif comme Internet ? Pour ce premier projet web, les étudiants doivent définir eux même la cible et le commanditaire n'est pas précisé. Dans un contexte professionnel, travailler à partir du besoin d'un commanditaire est la réalité du métier de designer graphique, le commanditaire et l'objet de sa demande induisent une cible ou un public auquel on adresse un message. Ici, il m'a semblé nécessaire que les étudiants questionnent leur projet en définissant eux même la cible de leur expérience pour comprendre l'importance du rapport à l'autre qu'induit un projet de design.

« Puis-je donner à mes projets une forme telle qu'ils mettent l'accent plus sur le facteur communicationnel intersubjectif, que sur le caractère objectal, objectif, problématique ? »¹⁹ Pour ce projet, il ne s'agit pas tant de penser l'objet site web que l'expérience qu'il donne à vivre aux futurs utilisateurs. Comme le dit Vivien Philizot « Le design est produit, échangé, mais il est surtout pratiqué ». ²⁰ Une fois que le contexte, le médium, la demande sont posés je définis les différentes phases de travail nécessaire à la construction du projet et je prévois le planning, la temporalité du projet et les étapes de rendu.

2.2 - Former et accompagner l'étudiant dans la conception, la réalisation et la fabrication de projet en design

« Designers are tasked with solving problems, forming ideas, and developing stories. In motion, the designer has to consider and inform what the audience sees, hears, feels, and understands. »²¹ trad. *Les designers ont pour mission de résoudre des problèmes en donnant forme à des idées, et en racontant des histoires. En motion design, le designer doit aussi prendre en compte ce que le spectateur voit, entend, ressent et comprend.* Chaque début de séquence de projet est consacrée à des apports culturels, historiques. Je montre aux étudiants des références, qu'ils prennent en note, et j'engage une discussion avec eux sur ce qu'ils voient. J'explique le contexte de création de la technique ou du médium avec lesquels les étudiants devront travailler.

En première année j'ai en charge 4h par semaine pour les ateliers de création. Je démarre la première séance du projet de site web en projetant des images du travail de Fritz Khan, je demande aux étudiants de me décrire ces images et d'identifier les enjeux narratifs. S'engagent alors des échanges construits sur les modes de représentation et la synthèse narrative. Je fais alors quelques apports sur l'infographie. Puis j'engage la discussion non plus sur des images mais sur des notions (le cyberspace, l'éthique des hackers, les origines de l'informatique) cela me permet de faire des apports historiques, culturels sur le contexte de la création d'Internet.

17. DE DUVE, Thierry. *Faire école (ou la refaire ?) nouvelle édition revue et augmentée*. Les presses du réel, 2008. 232 p.

18. LANTENOIS, Annick. *Le vertige du funambule*. B42, 2010. 80 p.

19. FLUSSER, Vilém. *Petite philosophie du design*. Traduit de l'Allemand par C. Maillard. Circé, Paris, 2002. 80 p.

20. PHILIZOT, Vivien. *Formes du design et construction subjective du monde social. Figures de l'art*, 2013, n°25, Presses universitaires de Pau.

21. SHAW Austin. *Design for motion*. A Focal Press Book, Routledge 2016. 400 p.

Je distribue ensuite le sujet aux étudiants, nous le lisons à l'oral, je réponds aux éventuelles interrogations. Pour le reste de la séance j'invite les étudiants à lire le texte (la préface de Dominique Cardon²²) et d'en extraire sur papier les notions qui leur paraissent importantes. Ils ont également dans le sujet une sources de documents dans lesquels ils peuvent aller piocher pour collecter des informations. Je leur demande à la fin de la deuxième séance de travail de rendre sur une planche A3, dessinée à la main, la synthèse de leur collecte d'informations et d'y faire figurer une problématique. Cette problématique, sous forme de question, guidera la réponse qu'ils apporteront au sujet, à la demande.

22. TURNER, Fred. *Aux sources de l'utopie numérique, de la contre culture à la cyberculture*. C&F Éd., 2012. 427 p.

Je me suis aperçue que pour cette étape plusieurs élèves rencontraient des difficultés à déterminer une problématique à partir de documents/documentaires fournis/visionnés. En les questionnant sur leurs difficultés et en réfléchissant avec eux, j'ai proposé de réaliser le travail à l'envers. Nous avons donc observé quelques projets déjà réalisés par des élèves des classes antérieures, pris connaissance de la problématique soulevée et essayé de retrouver dans le corpus de documents/documentaires la façon dont avait été abordée la problématique. De manière générale, les élèves se prêtent au jeu de bon cœur et c'est toute la classe qui participe à cet exercice. Cette méthode met en confiance l'élève et aborder cette étape de façon ludique rend l'apprentissage de la notion de problématique plus facile et plus concrète pour celui-ci.

Cette première phase d'analyse est essentielle dans la constitution d'un projet de design, pour que les étudiants identifient la matière à modeler, l'histoire qu'ils vont raconter, ce à quoi ils vont donner forme.

À la suite de cette définition de problématique je demande aux étudiants de questionner la cible de leur projet en proposant des personas. Cette méthode issue du domaine du marketing me permet de parler d'UX design et de définir clairement cette notion. Je me sers de cas concrets, la bouteille de ketchup en verre par exemple que les industriels ont fini par retourner, pour inviter les étudiants à se questionner sur les habitudes et les usages de leur cible. Ils comprennent ainsi la nécessité de prendre en compte l'utilisateur dans la conception et la forme qu'ils vont donner à leur projet.

Il s'agit par la suite pour les étudiants d'éprouver la méthode et le process à mettre en œuvre dans la conception et la réalisation de projet de design :

Analyser

- Extraire, collecter, synthétiser l'information pour définir une problématique de projet
- Identifier une cible, créer des personas pour déterminer des usages spécifiques

Concevoir

- Définir le concept du projet en réalisant des cartes mentales, des cartes de positionnement, des listes de mots clés, de do et don't
- Réaliser des moodboards
- Créer l'histoire à raconter partir des informations collectées
- Questionner les scénarios

Réaliser

- Organiser l'histoire dans une arborescence prévoir la navigation, les modes d'accès
- Définir les zones, leurs fonctions et les organiser dans l'espace
- Tester l'encombrement du contenu dans le zoning et faire des wireframes
- Effectuer des tests de fonctionnement et de navigation (user flow), revenir sur le zoning si besoin
- En parallèle questionner l'univers visuel, graphique, iconographique, typographique du projet toujours en lien avec la cible identifiée précédemment et le concept développé
- Réaliser des planches de style pour définir un langage visuel
- Réaliser les maquettes graphiques

Fabriquer

coder, intégrer le site web, optimiser les images, mettre en ligne.

Dans la phase de conception, le travail à partir de moodboard permet de générer des tensions (visuelles, formelles, sémantique) entre des images décontextualisées. L'identification des points de tension, de cohérence, de pertinence entre ces images-références permet d'amorcer le travail de conception des axes de création.

Comme le disent Annie Gentes, Frédéric Valentin et Émeline Brulé « [...]we would argue that mood boards are not only design tools but also a means of production of knowledge and concepts that deconstructs disciplines as such, but also formally and pragmatically frame the research findings. »²³ trad. *Nous soutiendrions que les moodboards ne sont pas seulement des outils de conception mais aussi des moyens de production de connaissances et de concepts qui déconstruisent les disciplines en tant que telles. Il permettent également la mise en image des résultats de la recherche de manière pragmatique et formelle.* Je demande aux étudiants de réaliser des moodboards pour chaque projet quelque soit l'objet à réaliser car ils servent à la fois de point de départ de la direction artistique et du concept à développer pour un projet.

23. GENTES, Annie, VALENTIN, Frédéric, BRULÉ Émeline. *Mood boards as a tool for the "in-discipline" of design*. IASDR Interplay 2015, novembre 2015, Brisbane, Australie.

24. CHAMARET Sandra & HORELLOU Loïc. *Transmissions de données. Back Office, Penser, classer, représenter*, 2018, n°2, Fork Éditions et Éditions B42.

Dans la phase de réalisation je mets en place des petits exercices pratiques pour que les étudiants comprennent l'utilité de chaque étape. Je cherche à leur faire prendre conscience de la nécessité, dans un projet web, de penser la forme en fonction de la structuration de son contenu. Je leur demande par exemple de refaire les wireframes ou le zoning de projets web que je montre au tableau. Comme l'écrivent Sandra Chamaret & Loïc Horellou dans la revue Back Office n°2 : « c'est la sémantique du texte qui devient centrale et même si les designers sont toujours responsables de la forme finale, ils adoptent de plus en plus un rôle d'architecte des contenus. »²⁴

Pour un projet d'animation, je peux demander aux étudiants de reproduire le storyboard d'une vidéo que je leur diffuse. Ainsi en plus de la définition et l'explication d'une étape de production nécessaire, les étudiants assimilent la méthode et le process.

Pour chaque étape de travail, de l'analyse à la réalisation, j'accompagne les étudiants individuellement, les questionnant sur le concept développé, leur parti pris, leurs choix graphiques (formels, colorés, typographique, iconographique).

Dans la phase de fabrication je me positionne en tant que professeur ressource, j'apporte des débuts de réponse à leur problème. Je leur indique des manières possibles de faire, le but étant qu'ils développent au fil de la formation leur savoir-faire et leur maîtrise technique.

2.3 - Évaluer la méthode et la réponse apportée

Pour chaque projet je pose deux évaluations notées, une première qui englobe les phases d'analyse et de conception et une deuxième lors du rendu final du projet qui englobe les phases de réalisation et de fabrication. Chaque évaluation fait l'objet soit d'un rendu préalable, cela peut être un dossier de recherche imprimé ou un dossier numérisé téléversé dans un google drive partagé. Les rendus peuvent aussi prendre la forme d'une présentation orale du projet devant un jury ce qui permet à l'étudiant de développer ses capacités à présenter et argumenter ses choix et son projet à l'oral.

Les critères d'évaluation sont connus des étudiants dès le lancement du projet, ils sont clairement indiqués dans le sujet. Ils connaissent ainsi les attendus et les points sur lesquels ils seront évalués pour chaque rendu. Par exemple pour le projet de site web réalisé en DNMADE 1 les critères de la première évaluation (analyse + conception) sont :

- Qualité de restitution du parti pris éditorial (planche d'analyse)
- Qualité du parti pris éditorial, justesse et maîtrise des outils graphiques employés
- Pertinence des axes de création
- Richesse des univers, pertinence et divergence des propositions
- Qualité graphique des recherches, harmonie de la mise en page
- Lisibilité, hiérarchie de l'information, grille et mise en page, gestion de la typographie, qualités graphiques, respect des règles ortho/typo

Les critères de la deuxième évaluation (donné à la fin du projet) sont :

Parti pris éditorial

Cohérence entre le texte et votre proposition. Pertinence des contenus rédigés (singularité éditoriale). Originalité de la navigation au sein du site et de l'expérience de consultation.

Choix graphiques

Pertinence graphique de votre site web. Cohérence de l'ergonomie. Qualité des images, motifs et textures. Choix des polices de caractères.

Maîtrise des langages web

Affichage correct du site sur écran « de bureau », structuration intelligible des codes sources (présentation du code), séparation du contenu de la mise en forme, commentaires de vos codes sources, organisation de vos fichiers, etc.

Clarté de l'oral

Précision de la présentation orale, bonne gestion du temps et prise en compte et réponses apportées au jury

Pour chaque critère, j'écris des commentaires ce qui permet à l'étudiant de savoir précisément quels sont ses axes d'amélioration, de perfectionnement technique ou méthodologique.

Il prend connaissance des points qu'il devra travailler plus ou mieux pour développer ses compétences. Dans le webdocumentaire Ethics for Design²⁵ James Auger explique :

25. ROUSSILHE, Gauthier (réal.). *Ethics for Design*. web doc, 2017. <http://www.ethicsfordesign.com/>

« En comprenant la complexité du monde dans lequel nous opérons c'est la seule façon qu'on puisse pratiquer un design responsable. Le problème avec le design en ce moment est qu'il réduit cette complexité, il la simplifie et la banalise parce qu'il a cet objectif de créer de bons produits ». Je pousse les étudiants dans une pratique responsable du design graphique en les accompagnant dans la conception et réalisation d'objets intelligibles et utiles. Je les encourage à mettre des mots sur leurs intentions et j'engage avec eux un questionnement sur l'éthique de leur projet pour les amener à prendre conscience des chemins qu'ils font prendre à leurs usagers.

La mise en place du processus dit « de Bologne » a fait évoluer les diplômes BAC+2 d'Arts Appliqués (BTS en design et Diplôme des Métiers d'Arts), en diplôme valant grade de Licence (DNMADE). Au delà de cette montée en niveau, la réforme a aussi eu comme conséquence la modification des systèmes d'évaluation de nos étudiants pour s'harmoniser sur un système européen (European Credit Transfer System). Les étudiants valident ainsi chaque semestre un nombre de crédits leur permettant de justifier d'un niveau, le diplôme n'est plus évalué lors d'épreuves ponctuelles comme c'était le cas pour le BTS design graphique mais en contrôle continu. Pour chaque unité d'enseignement, l'étudiant capitalise des points.

Un nouveau décret, adopté le 26 décembre 2020, prévoit l'évaluation des EC (enseignements constitutifs) par blocs de compétences. Au nombre de 11, ces blocs de compétences doivent nous permettre de juger de « 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 ». Appliqué dès la rentrée de septembre 2021, à la prochaine promotion d'étudiants, je devrai adapter mon système d'évaluation, ne plus attribuer de notes mais évaluer un niveau de maîtrise grâce à 4 couleurs :

Rouge maîtrise insuffisante, Jaune maîtrise fragile, Bleu maîtrise satisfaisante, Vert très bonne maîtrise.

La réforme du DNMADE²⁶, mise en application en septembre 2018, verra ses premiers étudiants diplômés en juillet 2021. Sa mise en œuvre a demandé de comprendre et de s'inscrire dans un cadre réglementaire qui s'est précisé au fil des années.

26. Arrêté du 18 mai 2018 relatif au diplôme national des métiers d'art et du design <https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORFTEXT000036927524/>

27. WLASSIKOFF, Michel. *Histoire du Graphisme en France*. Les Arts décoratifs, Dominique Carré Éditeur, Adagp, 2005. 320 p.

3 - Conduire des partenariats entre la section de DNMADE design graphique et des institutions culturelles (Beaubourg, Oxfam)

Michel Wlassikoff démarre son livre *Histoire du graphisme en France* par la définition anglaise du métier de designer graphique. « L'expression graphic design fait l'objet d'un consensus au plan mondial depuis plusieurs décennies : elle désigne une pratique créative dépendant de la commande, répondant à une fonction social. »²⁷

Les projets en partenariat sont l'espace de mise en pratique et du développement des compétences des étudiants dans des contextes réels et visent l'aboutissement de productions concrètes. Je prendrais pour exemple un projet réalisé en partenariat avec le Centre Pompidou pendant 3 années consécutives avec les étudiants de BTS 2^e année.

3.1 - Prendre contact et définir l'objet du partenariat

Le choix d'un partenariat (institution, organisation, association) est discuté collectivement avec l'équipe enseignante.

Il se met souvent en place grâce à une relation personnelle ou professionnelle déjà existante avec un des membres de l'équipe. Par exemple, nous avons fait travailler nos étudiants avec Oxfam, ONG pour laquelle je travaillais dans le cadre de mon activité de graphiste freelance. Le partenariat monté avec le Centre Pompidou vient au départ d'une relation de travail entretenue entre un membre de l'équipe et la commissaire d'une exposition. Il est ainsi plus simple d'établir le premier contact avec un commanditaire. Une fois le premier contact établi nous planifions une réunion pour discuter avec le commanditaire de ses différents besoins en communication. Trois années consécutives avec Camille Bosqué collègue en charge du studio de création nous avons discuté avec Victor Guégan du pôle médiation du Centre Pompidou des actions possibles pour nos étudiants selon à la fois notre calendrier d'apprentissage et d'examen et le calendrier des expositions du Centre. La première année du partenariat avec le Centre Pompidou, nous avons pris comme point de départ l'exposition *Imprimer le monde*, cette exposition interrogeait les enjeux liés à l'impression 3D et ses différentes applications. La deuxième année nous avons travaillé à partir de la thématique de l'accrochage de la collection permanente d'Art Moderne *l'Œil s'écoute*, qui mettait en exergue les liens entretenus dans les œuvres avec le son, la musique. Ces deux années de suite nous avons demandé aux étudiants de faire la médiation in situ des œuvres à l'aide d'applications sur Ipad. La troisième année nous avons fait évoluer notre demande, et en concertation avec le commanditaire nous avons décidé de changer les supports. Nous avons ainsi imaginé demander aux étudiants de réaliser des dispositifs numériques de médiation fabriqués avec Processing. Ces dispositifs devaient être installés dans le musée lors de l'évènement *La fête du code créatif*. Les étudiants devaient faire la médiation d'une des œuvres présentées dans l'exposition *La fabrique du vivant*.

Les dispositifs accessibles dès 5 ans avait aussi pour but de faire découvrir le code créatif aux enfants en leur proposant d'expérimenter, de jouer avec un signal numérique. Les étudiants devaient accompagner leur expérience interactive d'un livret.

Dans la revue Back Office, Yves Citton parle de socialité cybernétique « une socialité gouvernaillée par des logiciels dont les protocoles régissent nos interactions autour des textes. Ce sont les programmes eux même qui écrivent nos écritures. [...] Le décollage

du papier correspond exactement à cela : "ce qui importe, pour la réflexion ici avancée, c'est l'élaboration du menu par l'écrivain" »²⁸. Ce qui nous a semblé intéressant pour ce projet fût de faire travailler les étudiants sur de la médiation par l'expérience. Par l'expérience les étudiants devaient faire prendre conscience d'une problématique soulevée par une des œuvres de l'exposition. Par leur structuration dans une expérience interactive les données et informations deviendraient des connaissances pour ceux qui les éprouveraient. C'était là tout l'enjeu

du projet, la prise de conscience de la part sociale d'un projet de design.

C'est exactement ce qu'écrit Anthony Measure dans sa thèse à propos du texte de Vannevar Bush, « Le designer doit concevoir un appareil pour articuler matériellement (« in extenso », dans la matière) une relation mécanique entre des façons de penser habituellement confondues dans le cerveau humain. [...] Il y a un enjeu décisif à décider de ce qui doit être connu (au sens de rendu public/partagé) dans une masse d'information et de données : structurer un flux pour pouvoir isoler ce qui doit devenir de la connaissance. »²⁹

28. CITTON, Yves. Le paradoxe de l'hirondelle. *Back Office, Écrire l'écran*, 2019, n° 3 Fork Éditions et Éditions B42, p. 64-70

29. MASURE, Anthony. *Le design des programmes, des façons de faire du numérique*. Thèse soutenue le 10 novembre 2014.

3.2 - Concevoir un planning de création du projet, prévoir les réunions de validation

Lorsque l'objet du partenariat est validé, il s'agit ensuite de collecter les informations nécessaires à la rédaction du sujet auprès du partenaire ou des instances particulières. Pour le partenariat avec Beaubourg il s'agissait de collecter des informations sur les œuvres d'une exposition en cours de conception. La finalisation de l'écriture du sujet ne peut pas, dans ce cas précis, se faire très en amont. Par exemple pour les dispositifs de médiation de *La fabrique du vivant* nous avons discuté l'objet du partenariat avec Victor Guégan début juillet, finalisé le sujet mi octobre, présenté le travail des étudiants début mars. Cette vision de la temporalité du partenariat nous l'avons acquise avec l'expérience des deux précédents. Cela nous a permis à Camille Bosqué et moi-même, qui encadrions les étudiants sur ce projet, de prévoir les différents temps (travail, validation, présentation, suivi, les dates clé et le planning du projet) :

1^{re} phase : l'analyse

Une séance de 4h d'analyse

Rencontre à Beaubourg avec le commissaire associé pour une présentation de l'exposition et discussion autour des œuvres.

Une séance de 4h de finalisation de l'analyse

2^e phase : les recherches

Phase de conception et de réalisation de maquettes, 4 séances de 5h

Une séance de présentation des recherches au commanditaire 4h

3^e phase : le développement

Phase de mise au point graphique, technique et de test 4 séances de 5h

4^e phase : la finalisation

Installation in situ et médiation des dispositifs 3 séances de 5h

Une fois que le planning est construit selon les différentes phases du projet nous validons les dates clés avec le commanditaire (Rencontre, présentation des recherches, présentation des prototypes).

Puis lorsque cela est nécessaire nous contactons des intervenants extérieurs qui peuvent apporter un soutien technique pour le projet.

Par exemple, les deux premières années j'ai fait appel à Panda Suite, une société qui a développé une solution pour faciliter la réalisation d'application sur Ipad. La troisième année, j'ai fait appel à Christophe Lemaitre, spécialiste de Processing pour intervenir sur le projet.

3.3 - Coordonner la conception et la réalisation du projet

Généralement, lorsque nous faisons travailler les étudiants sur un projet en partenariat à Boulogne-Billancourt, nous travaillons à plusieurs enseignants. Cela permet à la fois d'alléger la tâche d'organisation qui peut parfois être lourde, et permet à l'étudiant de bénéficier de plusieurs regards sur son projet. Pour le projet de Beaubourg nous nous sommes répartis le suivi du projet à trois enseignants.

Camille Bosqué a accompagné les étudiants dans la phase d'analyse et de recherches, j'ai accompagné les étudiants dans les phases de recherches, de réalisation et de finalisation. Un troisième enseignant, Michael Isler a accompagné les étudiants dans les phases de mise au point et finalisation.

Nous avons définis les attendus généraux de chaque phase en concertation et nous avons fait travaillé les étudiants par groupe. Pour chacune de mes séances de travail, pour ce projet de 5h par semaine, je prévois des objectifs spécifiques. Par exemple à la fin des 3 séances de recherches les étudiants doivent aboutir à deux propositions divergentes de dispositifs de médiation qu'ils présenteront au commanditaire. Je prévois donc dans les trois séances des temps d'échanges, de présentation, de test. J'invite les étudiants identifier les relations entretenues entre leurs premières idées, la problématique issue de l'analyse et leurs références. Je les questionne sur la définition de leurs axes de création et les scénarios d'usage. Quelles sont les étapes de l'expérience, quelle position par rapport au dispositif, quels gestes de la part du visiteur/ spectateur, quels résultats ? Dans quel but ? Pourquoi ? Quel intérêt ? Le code est alors abordé de manière expérimental pour explorer les pistes créatives, les formes visuelles, les couleurs sont interrogées en lien avec l'objet d'analyse.

Pour finir les étudiants sont invités à formaliser leur expériences dans un dossier de présentation qui revient sur l'analyse de l'œuvre, la définition de la problématique, les références, les propositions, les expérimentations et le livret. Je fais quelques rappels méthodologique sur les règles de composition et de typographie.

J'ai remarqué que souvent les étudiants cherchent à avoir une vision trop précise de leur réalisation, s'attachant sur des détails les figeant parfois dans leurs recherches. Faire l'étude d'autres réalisations qui montrent l'importance d'une définition précise d'une problématique peut les sortir d'une vision étreinte de leur projet. Je les questionne régulièrement sur le sens de leurs hypothèses et du lien qu'entretien leur parti pris (graphique, formel, interactif) avec le message, l'idée qu'ils souhaite faire passer, l'histoire qu'ils souhaitent raconter à l'utilisateur de leur expérience. Souvent aussi, les étudiants se bloquent par peur de la technique et des moyens de fabrication de leurs idées. L'intervention de Christophe Lemaitre, spécialiste de Processing pour le projet, dès la phase de recherches a ainsi pu rassurer, orienter les projets sur des fonctionnalités réalisables à leur niveau de connaissance du logiciel et du langage.

3.4 - Suivre la mise au point, la livraison et la présentation des réalisations

Suite à la présentation des recherches au commanditaire du projet, une piste de travail est retenue et finalisée par les étudiants. Pendant cette phase de mise au point les étudiants sont encadrés par les enseignants de la formation et des professionnels associés.

Pour le projet avec le centre Pompidou, Michael Isler (enseignant contractuel et directeur artistique freelance) a apporté son expertise en direction artistique, Christophe Lemaitre sur Processing et nous avons pris en charge avec Camille Bosqué la gestion et du suivi de réalisation des dispositifs. Trois semaines ont été consacrées à cette phase de travail, une journée pour l'installation des dispositifs à Beaubourg et deux jours de médiation pendant la fête du code créatif. Pour la phase de mise au point des dispositifs il nous a semblé nécessaire de prévoir l'organisation d'une séance de présentation/ test avec le partenaire au lycée à la fin de la deuxième semaine.

Cette séance de présentation avait pour but de faire prendre conscience aux étudiants de l'importance des phases de tests lors de la production d'un projet pour identifier les aspects qui fonctionnent et ceux qui ne fonctionnent pas. Ils ont ainsi pris conscience des points de leur expérience à modifier finaliser. La troisième semaine de travail y a été consacrée. Je me suis ensuite occupée de la logistique de la mise en place des dispositifs à Beaubourg. J'étais alors en lien avec Capucine Baslor, chargé de mission à Beaubourg, pour planifier la mise en œuvre des dispositifs in situ. J'ai encadré les étudiants et nous avons fait la liste du matériel, prévu la scénographie, le planning de présentation. J'ai également eu la charge de l'organisation de l'acheminement du matériel du lycée jusqu'au Centre Pompidou.

Avec Victor Guégan, Capucine Baslor et Christophe Lemaitre nous avons donné rendez-vous à Beaubourg aux étudiants la veille des présentations. Lors de l'installation au musée, les étudiants au contact des différents corps de métiers présents (électricien, chargé de mission, personnel d'entretien..) ont pu prendre conscience de l'écosystème en œuvre au sein d'une institution culturelle pour la réalisation d'événements. Ils se sont investis dans la mise en place de leurs dispositifs, se sont confrontés à la réalité de l'espace. Encadrés de Christophe Lemaitre et moi même, ils et ont su trouver des solutions aux problèmes techniques rencontrés (taille d'écran, luminosité de l'espace...).

La présentation et la médiation le lendemain au Centre Pompidou a valorisé leur travail et leur a permis de prendre conscience de la perception de leur dispositif par le public. Discutant et accompagnant les visiteurs dans l'expérience, les étudiants ont pu se rendre compte de ce qui fonctionnait dans leurs projets (processing et livret). La cible qu'ils avaient dû analyser au départ du projet devenait réelle, partageait avec les étudiants ce qu'elle comprenait des intentions de médiation des œuvres de l'exposition. Ce regard et ce retour leur a permis de prendre de la distance critique par rapport à leur travail et, parfois, remettre en question la façon dont ils avaient mené le projet.

De manière générale, la concrétisation des projets, leur finalisation technique, leur installation et leur médiation permet aux élèves de sortir de la dimension scolaire des projets en leur offrant une expérience semi-professionnelle significative qu'ils peuvent ensuite valoriser.

4 - Coordonner la formation et mettre en application la réforme de transformation du BTS design graphique en DNMADE graphisme augmenté

4.1 - Mettre au point le programme de la formation (savoirs, connaissances et compétences)

À Boulogne-Billancourt j'ai succédé à Anthony Masure qui avait avant moi la tâche de l'enseignement en technologie de création, technologie de fabrication et studio de création en BTS design graphique numérique. Je connaissais déjà bien l'équipe en place pour être intervenue dans la section pendant trois années auparavant. L'été précédent mon arrivée, Anthony m'a transmis toutes les informations nécessaires pour prendre la suite du travail qu'il avait engagé dans la section. Il s'agissait donc pour moi d'appliquer et de développer la méthodologie organisationnelle mise en place, de faire perdurer les apprentissages existants et d'apporter mes connaissances, mes compétences et mon savoir-faire.

Spécialisée sur After Effects et le motion design j'ai développé cette dimension du design graphique au BTS à Boulogne-Billancourt.

L'équipe précédente avait mis en place un google drive partagé pour organiser les différents documents de la formation (administratifs, cours, et projets). Certains dossiers sont partagés avec les étudiants, d'autres seulement avec l'équipe pédagogique. Anthony avait réalisé un tableur permettant de visualiser le planning général sur l'année. Ce document m'a été très utile pour visualiser la temporalité des apprentissages et des projets. Tout au long de l'année, je tiens à jour régulièrement cet emploi du temps qui est accessible aux étudiants. Je le mets à jour d'une année sur l'autre pour que chaque enseignant puisse aussi visualiser, mettre à jour ses différentes séquences sur l'année.

En BTS, j'ai conçu mon programme d'apprentissage des outils et des techniques du motion design en parallèle de l'apprentissage des langages web sur les deux années de formation. Je formais les étudiants de première année, que je voyais deux fois par semaine, parallèlement aux bases du motion design et des langages de programmation. En deuxième année, j'alternais l'apprentissage des deux domaines suivant les projets donnés.

Lorsque nous avons appris que la réforme du BTS allait être mise en place, nous avons du réfléchir à un nouveau programme de formation et un intitulé pour le DNMADE. Nous avons choisi, les quatre enseignants en design et l'enseignante de philosophie, une double majeure à notre DNMADE : Graphisme et Numérique et l'intitulé Graphisme Augmenté. Cette formation associe graphisme et numérique. Elle s'appuie sur une conception « augmentée » de la communication, c'est-à-dire enrichie d'expérimentations, du développement d'écritures graphiques personnelles et d'une pensée critique sur les supports employés (en numérique et print), avec une approche prospective des médias et des outils utilisés. Le graphisme que nous défendons s'appuie sur une exploration de différents domaines voisins, issus du design et des arts visuels en général.

Nous avons écrit le catalogue de cours de la formation en définissant 3 axes principaux :

- 1- La fabrique des programmes,
- 2- Surfaces, supports,
- 3- Écritures et traductions graphiques

Ces trois axes guident et orientent nos choix pédagogiques et l'ambition que nous avons pour nos étudiants.

Avec les collègues de la formation nous avons travaillé et conçu un programme d'apprentissage sur les trois années. D'abord réalisé sur un tableau blanc, j'ai créé un tableur qui nous a permis de modéliser progressivement notre programme sur l'année. Depuis nous mettons à jour ce tableur qui nous sert de ligne directrice et nous permet de visualiser les apprentissages sur les trois années du DNMADE. Nous pouvons aussi prévoir en amont les différentes périodes pour des examens ou des workshop, toute l'équipe pédagogique peut ainsi identifier les moments clés de la formation.

Comme en DNMADE les étudiants sont issus de formations généralistes j'ai du adapter mon enseignement. Désormais je prévois mes séquences d'apprentissage sur des moments plus long et sans alternance au départ. Je reviens en début de formation sur les bases de la PAO pour que chaque étudiant démarre avec les mêmes connaissances.

Je poursuis le premier semestre avec l'apprentissage du design graphique fixe et en mouvement (After Effects, Illustrator) et n'aborde qu'au deuxième semestre les langages de programmation web (HTML, CSS, JS). En deuxième année les étudiants étant initiés aux différents domaines du design graphique print et numérique j'adopte une approche plus spécialiste des outils et langages. En troisième année, les étudiants sont dans une approche de perfectionnement professionnel. Le référentiel de la formation ne prévoit que 24h d'enseignement par semaine j'y intervins donc ponctuellement (1h par semaine) pour y faire des apports spécifiques (les images stéréoscopiques, la musique visuelle, la CGI).

Mon statut contractuel de l'Éducation Nationale me permet d'enseigner 14h par semaine en DNMADE. Le référentiel du diplôme est assez large pour laisser la liberté à chaque équipe pédagogique de la répartition des heures dans chaque unité d'enseignements. Au lycée Jacques Prévert de Boulogne avec les quatre autres enseignants d'arts appliqués nous avons pu choisir la répartition de nos heures d'enseignements entre tous les EC et sur les trois niveaux de formation. J'ai privilégié l'enseignement en début de cursus car il me semble le plus propice à un apprentissage rigoureux des outils, techniques et méthodes. C'est à ce moment là que se construit le profil d'un étudiant il est important que l'étudiant ait toutes les cartes en main pour comprendre dans quelle voie il s'engage.

4.2 - Prévoir le calendrier de formation (mise en place de workshop, rencontres, portes ouvertes...)

Chaque année, avant la rentrée scolaire de septembre, avec les enseignants d'arts appliqués, nous nous réunissons pour définir les différents moments clés de l'année. Nous évoquons les différents workshops que nous prévoyons mettre en place, les intervenants que nous allons inviter. Le référentiel du BTS design graphique prévoyait un quota de 3h par semaine pour faire appel à des intervenants pour accompagner, former les étudiants lors d'ateliers complémentaires. Ce volant d'heures nous permettait de prévoir ces moments de rencontres et d'échanges avec des professionnels, des artistes, des chercheurs. La réforme du DNMADE et son référentiel ont supprimé ces heures, fort heureusement au lycée Jacques Prévert de Boulogne Billancourt les sections du BTS audiovisuel disposent de volants d'heures dont elles nous cèdent une partie et qui nous permettent de faire perdurer cette ouverture de nos sections vers l'extérieur.

C'est ainsi que nous mettons en place chaque année un workshop game design avec Tatiana Villela Dos Santos que nous faisons intervenir des spécialistes de la typographie, d'Unity ou des futurs doctorants en design. Depuis 5 ans je m'occupe de faire intervenir Christophe Lemaitre dans la formation en première et deuxième année. Je définis avec lui le temps nécessaire à l'apprentissage de Processing et à la réalisation de micros projets. En fin de première année, lorsque les étudiants ont acquis des bases solides en langages de programmation nous les faisons travailler à la conception et à la réalisation d'habillage de fond de scène de concert.

En 2020 à cause de la pandémie de Covid, nous avons du adapter nos demandes et Christophe Lemaitre a formé les étudiants à l'utilisation de la bibliothèque P5JS. Nous leur avons demandé de travailler à la création d'une application mobile hommage à Kraftwerk. Chaque groupe devait concevoir et réaliser un poster interactif réagissant au son d'une des musiques du groupe. Puis les étudiants devaient designer et coder la plateforme regroupant tous les posters de la promo.

Je fais également intervenir Christophe Lemaître en début de deuxième année pour aborder plus spécifiquement l'interprétation de signaux analogiques (son, image, lumière). Chaque année les étudiants doivent concevoir un dispositif interactif qu'ils réalisent et présentent la dernière semaine avant les vacances de la Toussaint. Ces dispositifs sont ensuite présentés lors de la journée portes ouvertes de l'établissement. Un peu plus tard, c'est avec Thibéry Maillard que les étudiants de DNMADE 2 découvrent le fonctionnement du SVG animé. Je demande à Thibéry de travailler avec les étudiants sur leur identité visuelle animée dont ils se serviront sur leur portfolio web. Ces deux professionnels intervenants sur des techniques du code créatifs apportent deux autres visions de la programmation aux étudiants que celle que je peux leur enseigner. Ainsi les étudiants expérimentent plusieurs façons de générer des formes interactives et/ou en mouvement dont ils acquièrent la méthode, le fonctionnement et qu'ils peuvent ensuite mettre en place dans d'autres projets.

Il m'arrive également d'inviter des professionnels ou d'autres enseignants à participer à des jurys de présentation. C'est dans ce cadre que j'ai pris contact avec Augusta Sarlin, motion designer, pour lui proposer de participer au jury de présentation d'un projet d'édition augmentée. La présentation des génériques de films réalisés par les DNMADE 2 se fait également en présence d'un jury extérieur composé de professionnels du motion, du cinéma, du design graphique. *Ce regard extérieur est très important dans la construction du jugement critique de la part de l'étudiant.* L'évaluation et les retours qui sont donnés par les membres du jury qui n'ont pas suivi la conception et la réalisation des projets ont souvent un poids et résonne plus fort pour l'étudiant que les retours des enseignants.

4.3 - Assurer la communication digitale de la section

Au lycée Jacques Prévert les sections d'arts Appliqués DNMADE et DSAA ne représentent qu'une petite partie des élèves de l'établissement. Notre place dans le lycée n'est pas très grande et nous souffrons d'un manque de visibilité. Depuis cette année je partage une IMP (indemnité de mission particulière) avec ma collègue enseignante titulaire dans la formation de DNMADE pour mettre en œuvre des projets permettant la liaison pré-bac et post-bac. C'est dans ce cadre que je rends visibles et lisibles les travaux de nos étudiants en diffusant des réalisations vidéos du DNMADE dans les espaces de détente des lycéens (showreel, carte de vœux...) et sur le site web du lycée. Nous organisons également une heure d'information pendant la semaine de l'orientation du lycée avec 6 étudiants que nous avons désigné comme ambassadeurs de nos sections. Cette présentation vise à faire connaître notre formation aux lycéens de l'établissement. Il s'agit ici de dispositions à visée locale mais nous communiquons aussi à un niveau plus large.

En 2016 j'ai entrepris la création d'un compte Instagram avec les étudiants de BTS 2, je le tiens à jour et nous partageons régulièrement les réalisations de nos étudiants. Il nous permet aussi de partager des moments de la vie de la section (Workshop avec Julie Blanc, impressions en risographie, oraux de présentation de stage, restitution de la semaine d'intégration...) et ainsi donner à voir notre fonctionnement de l'intérieur. C'est une bonne manière pour les élèves cherchant leur orientation de voir ce que l'on fait en DNMADE. Les étudiants ont accès à ce compte et sont encadrés par les enseignants lorsqu'ils publient du contenu. Nous disposons également d'un compte Facebook sur lequel nous partageons différents événements en lien avec la formation (design graphique, le motion design, la typographie, les génériques de films etc).

À Boulogne Billancourt les étudiants sont formés aux langages de programmation, à la conception et à la création de sites web. Avant mon arrivée dans la section, le site web du BTS était réalisé lors de la semaine de préparation à la Journée Portes Ouvertes par les étudiants de 1^{re} année. J'ai fait perdurer cette tradition jusqu'à la dernière première année de BTS design graphique. Puis l'année suivante, en décembre 2018, nous avons donné comme projet à nos étudiants du BTS2 la réalisation du site web du DNMADE. À partir de contenus que nous leur avons fournis les étudiants ont dû organiser les informations, réfléchir à la navigation, proposer des agencements et coder le site web. Ce site est aujourd'hui encore celui qui nous sert pour la communication sur le web de notre formation. Je suis la seule dans l'équipe pédagogique à avoir les connaissances et compétences nécessaires pour sa mise à jour. Je me charge donc de l'implémenter chaque année avec les nouveaux portfolios des étudiants et d'y faire figurer les communications administratives lorsque cela est nécessaire.

Cette année, comme la situation sanitaire ne nous permettait pas d'accueillir du public, nous avons créé une plateforme web pour la journée portes ouvertes du DNMADE. D'ordinaire nous organisons une exposition des travaux des étudiants dans nos salles de cours. La semaine précédent la JPO nous encadrons les étudiants dans la conception et la réalisation de l'exposition (signalétique, affichage, impression au traceur, en sérigraphie, installation des dispositifs interactifs). Cette année la plateforme d'exposition a pris la forme d'un site web sur lequel figurent différents liens renvoyant vers des pages, des vidéos, des forums de discussion. Avec mes collègues enseignants de la formation, j'ai encadré les étudiants de deuxième année dans la fabrication de cet outil de communication et je me suis assurée de son fonctionnement, de son bon affichage et de sa bonne compréhension.

4.4 - Recruter les futurs étudiants

Jusqu'aux prochaines sessions de recrutement sur Parcoursup, les futurs étudiants étaient sélectionnés après étude d'un dossier scolaire puis grâce à un entretien où l'étudiant exposait sa motivation pour intégrer notre cursus. Lors de cet entretien nous lui demandions d'apporter avec lui trois images et d'en parler. Nous lui demandions ce qui avait motivé le choix de cette/ces image(s) ? Que montrait/représentait elle ? Quel rapport entretenait ces trois images ensemble ? Nous lui demandions de parler du cadrage, des couleurs, du type de dessins. Cet entretien en plus de nous montrer les capacités des futurs étudiants à s'exprimer à l'oral nous permettait de déceler en eux la motivation à évoluer dans le domaine du design graphique. Nous pouvions alors donner la chance à un étudiant avec un niveau scolaire plus faible de venir montrer sa motivation et pourquoi pas intégrer la section.

Un décret datant du 22 décembre 2020 nous demande désormais de sélectionner les futurs étudiants de DNMADE sur dossier scolaire, lettre de motivation et grâce à une pièce complémentaire que les postulants doivent ajouter à leur dossier. Cette nouvelle pièce, qui remplace les entretiens, doit nous permettre de voir l'univers visuel du candidat et sa compréhension de la filière dans laquelle il souhaite s'engager. Nous avons reçu cette année plus de 700 dossiers pour 15 places en DNMADE 1. Chaque année, les enseignants en arts appliqués, nous prévoyons 1 journée pour lire les dossiers des candidats.

Selon un barème et des critères précis que nous nous sommes fixés nous organisons les candidatures pour n'en garder qu'une centaine qui sera classée dans Parcoursup. Il n'est pas évident de déceler la personnalité et la réelle motivation d'un étudiant sur un écrit et des appréciations écrites par des professeurs. Grâce aux critères que nous avons établis, nous espérons recruter les étudiants les plus motivés et sérieux pour suivre les trois années de formation.

Conclusion

Ce poste d'enseignante en arts appliqués au lycée Jacques Prévert de Boulogne-Billancourt est une source d'épanouissement professionnel pour moi car il me permet de mettre en action toutes mes compétences au service de l'enseignement et de la construction du profil de designers en devenir.

Construire des séquences pédagogiques me permet de développer mes connaissances des outils, des langages, de l'histoire et des techniques. En imaginant des problématiques de projets et en accompagnant les étudiants dans leurs résolutions je développe mon savoir-faire techniques et mes compétences créatives. Je mets tout en œuvre pour que le potentiel créatif de mes étudiants se déploie en instaurant une relation maître/apprenant respectueuse et challengeante. Je crois aux capacités des étudiants à progresser et c'est une source de gratification de voir ce qu'ils deviennent, ce qu'ils font après la formation.

En travaillant avec mes collègues enseignants du DNMADE à l'élaboration et la mise en œuvre du diplôme, je m'inscris dans un projet à long terme. L'enseignement en arts appliqués au sortir du bac existait avant moi et existera après, en y prenant part je participe à la construction d'une tradition de l'enseignement du design graphique numérique à Boulogne-Billancourt. Construire à plusieurs dans le temps, à la différence de projets freelance ou la collaboration se fait sur une période donnée, me permet de nouer des relations de travail enrichissantes tant sur le plan humain que professionnel.

Travailler comme contractuelle pour l'Éducation Nationale demande de s'adapter à un cadre régi par des règles strictes. N'étant pas titulaire, mon contrat est renouvelé chaque année. Mes compétences et mes apports à la section du DNMADE sont reconnus à la fois de l'inspection et du chef d'établissement qui me reconduisent chaque année. J'occupe depuis septembre 2016 un poste de remplacement pour l'éducation nationale, et c'est pour pérenniser mon action que je souhaite passer les concours. La rigidité du cadre et certaines lourdeurs administratives m'ont demandé de faire preuve de résilience pour trouver des espaces de liberté dans lesquelles j'ai réussi à m'épanouir et monter de jolis projets comme ceux exposés dans cette présentation. Pour être intervenue dans une autre formation de DNMADE, à Montreuil au lycée Eugénie Cotton, je sais les avantages que l'on a à Boulogne (la liberté et la confiance qui nous sont accordées dans l'élaboration des programmes de la formation) mais j'ai également conscience de certains dysfonctionnements notamment liés à la méconnaissance des spécificités de notre enseignement et du métier de designer graphique.

Quand Thierry de Duve, dans *Faire École ou la refaire*, imagine le fonctionnement d'une école idéale je ne peux que comprendre et mettre en parallèle ses propos avec la manière de fonctionner de mon établissement.

Organiser un enseignement artistique, ce devrait être comme monter une production de film. Un producteur (le directeur de l'école) reçoit un scénario de la part d'un réalisateur (le directeur des études). Ensemble, ils cherchent à le faire incarner par les comédiens les plus aptes à jouer les divers rôles (les professeurs). Ils ne savent pas qui sera le public du film (les étudiants), mais spéculent sur le profil qu'il aura. Le producteur va chercher l'argent là où il se trouve (l'État) et se dépense pour séduire ses bailleurs de fonds (la DAP, l'inspection).

J'aime enseigner, j'aime partager mes connaissances avec des étudiants. Ce qui me plaît particulièrement c'est d'apprendre des choses, les transmettre aux étudiants pour développer leur potentiel créatif. J'aime les accompagner dans la construction de leurs savoirs et le développement de leurs compétences. J'accomplis mon rôle d'enseignante en accompagnant les étudiants de la réflexion jusqu'à l'aboutissement de projets visuels, audiovisuels, interactifs pertinents et de qualité.

PARTIE 3

Récapitulatif de la demande de validation

RECHERCHE ET CONDUITE DE PROJETS EN DESIGN ET SCIENCES SOCIALES (graphisme, édition et design d'information)	
CONNAISSANCES	COMPÉTENCES
<ul style="list-style-type: none"> - Process de conception et de création d'un projet de design graphique - Les métiers du design graphique - Les règles et normes en design graphique - Entrepreneuriat - Marketing, économie, gestion 	<ul style="list-style-type: none"> - Analyser le besoin de communication - Étudier la faisabilité d'un projet - Collecter et analyser des données - Prévoir le planning - Médiatiser le projet - Élaborer des sujets et identifier des problématiques de projets en design graphique - Encadrer les étudiants dans la conception et la réalisation de projet - Mettre en place des partenariats - Gérer et tenir une comptabilité
SYNTHÈSE DES ACQUIS	
<p>J'ai appris les fondements du métier de designer graphique à l'École Estienne, identifier le besoin de communication d'un commanditaire, conceptualiser une idée et apporter une réponse sous quelque forme, visuelle ou interactive, qui soit sont devenus des acquis au fil du temps et des projets réalisés en freelance. J'ai découvert pendant mes études différents secteurs d'activité du graphisme, cela m'a permis de développer un réseau professionnel qui m'a ensuite ouvert la voie de l'entrepreneuriat. J'exerce le métier de graphiste en freelance depuis la fin de mes études en 2009 et la diversité des projets que j'ai réalisés m'a permis d'acquérir un savoir-faire à la fois en conception et en gestion de projet. Être confrontée au besoin d'un commanditaire, faire des enquêtes, identifier, comprendre, réunir des informations en amont de la réalisation est une activité régulière lorsque je réponds à une commande.</p> <p>Travailler avec des professionnels de la communication et des techniques (chef de projet, directeur de création, chargé de communication, sound designer, développeur, directeur artistique, photographe, imprimeur etc.) m'a permis d'appréhender les process à mettre en œuvre lors de la conception et la réalisation de projets. Les commandes que l'on m'a passées ont abouti à la livraison de sites web, de vidéos (pour le web, pour la télévision, pour le cinéma), d'affiches, de brochures, de dépliants, de kakémono, d'identités visuelle et de leurs déclinaisons. Des connaissances en comptabilité et en gestion ont été nécessaires pour que mon activité perdure. En freelance, j'ai appris à gérer la prise de risque et un budget.</p> <p>Cette richesse d'expériences me permet aujourd'hui dans mon activité d'enseignante en design graphique de penser les sujets de projets réels ou fictifs et de guider les étudiants dans la conception et la réalisation des réponses apportées. Grâce à l'expérience acquise en freelance, je sais estimer le temps et la faisabilité d'un projet. J'emmène tous les projets que je donne à mes étudiants jusqu'à la réalisation finale. La connaissance des acteurs ressources me permet également de donner plus d'ampleur aux projets. Cela a notamment été le cas pour les différents partenariats menés avec le Centre Pompidou lorsqu'il a fallu guider les étudiants dans la conception et la réalisation d'applications de médiation sur tablette ou dans la conception de dispositifs interactifs réalisés dans Processing.</p>	

PRATIQUE DU DESIGN GRAPHIQUE, DISPOSITIFS DE MÉDIATION	
CONNAISSANCES	COMPÉTENCES
<ul style="list-style-type: none"> - Langages web (html, CSS, JS, JQuery, php) - Fonctionnement d'un site web, CMS et webfont - Photoshop, Illustrator, Indesign, After Effects - Unity, Processing - Typographie, mise en page, images et couleurs - Techniques d'animation - Mac OS, Windows, Linux - La chaîne de production graphique (imprimé, web, TV et cinéma) 	<ul style="list-style-type: none"> - Concevoir et réaliser un objet de communication print et numérique - Réaliser avec les outils de création graphique - Associer typographie, formes, images au service d'un concept, d'une idée, d'un message - Écrire et mettre en forme des supports de communication à visée didactique (dispositifs de médiation) - Animer des séances de cours, d'apprentissage - Travailler en équipe - Réaliser des prototypes
SYNTHÈSE DES ACQUIS	
<p>J'ai toujours été fascinée par les images et j'ai très tôt essayé de comprendre leur construction aussi bien technique que sémantique. C'est ce qui m'a amené à faire des études en design graphique. Plus tard, ce sont les images en mouvement qui m'ont donné envie de connaître les techniques cachées derrière. C'est en découvrant le travail de Norman McLaren, qui m'a bouleversée, que je me suis intéressée aux différentes techniques d'animation (grattage sur pellicule, stop motion etc.). L'expérimentation de ces techniques m'a permis de décrocher mes premiers contrats de motion design en freelance et m'a amené vers la pratique d'After Effects. J'ai développé mes connaissances et ma maîtrise de ce logiciel en plus des autres outils de créations graphiques de la suite Adobe (Photoshop, Illustrator, Flash) pour répondre aux commandes de clients. En parallèle, la découverte de la logique du code (d'abord actionscript dans Flash puis directement pour le navigateur web) m'a ouvert le champ des interactions possibles entre l'utilisateur et un système graphique. Formée aux principaux langages de programmation, j'ai ensuite développé leur apprentissage en autodidacte.</p> <p>Durant mes études et avec la pratique du design graphique, j'ai appris à penser les relations qu'entretiennent formes, images, couleurs, typographies et mouvements au service d'un message et/ou de la communication d'une information. Que ce soit sur un support fixe ou en mouvement une image, pouvant être constituée de divers éléments (ceux cités précédemment par exemple) est destinée à être vue, lue, interprétée par quelqu'un. La compréhension de la cible et du contexte de prise de connaissance des objets de communication que l'on crée en tant que designer est nécessaire et je l'ai appris en travaillant sur des dispositifs de médiation comme pour le festival Résonances, ou dans la conception de sites web comme ceux évoqués dans le descriptif. J'ai développé la maîtrise des outils de PAO (Indesign) et des langages de programmation au fil du temps et des commandes nécessitant leur pratique. Aujourd'hui en les enseignant à mes étudiants je poursuis leur apprentissage et développe mes compétences techniques.</p> <p>En tant qu'enseignante, gérer et animer des séances d'apprentissages de techniques et méthodes de construction d'images, de vidéos, de dispositifs interactifs me demandent de bien connaître les outils, de penser des applications possibles de certaines techniques, d'en faire la démonstration et d'imaginer des propositions d'expérimentations possibles.</p>	

THÉORIES ET MÉTHODOLOGIES DU DESIGN ET DES SCIENCES SOCIALES	
CONNAISSANCES	COMPÉTENCES
<ul style="list-style-type: none"> - Histoire de l'art, des médias, du design graphique et de la typographie - Histoire du web et d'Internet (contexte historique, social, technique) - Histoire des techniques (informatiques, communication, design graphique, cinéma et animation) - Histoire du motion design - Théorie des médias, du design, de la communication - Référentiel du BTS design graphique numérique - DNMADE (Arrêté du 18 mai 2018) 	<ul style="list-style-type: none"> - Concevoir des séquences pédagogiques - Transmettre un savoir - Penser des liens avec les autres enseignants et enseignements de la formation - Coordonner la formation - Communiquer et valoriser la formation du DNMADE
SYNTHÈSE DES ACQUIS	
<p>J'ai commencé à étudier l'histoire de l'art et des techniques pendant mes études d'Arts Appliqués. En me spécialisant en design graphique j'ai eu une première approche de l'histoire du graphisme et de la typographie. Lorsque je me suis intéressée à l'image en mouvement j'ai essayé de comprendre ses fondements, je me suis intéressée à la question de la représentation du mouvement dans l'art, à la naissance du cinéma, des dessins animés. Dès mes premières interventions sur le logiciel After Effects à l'École Multimédia j'ai eu à cœur de démarrer mes formations par l'exposé des différentes techniques mises au point par des artistes pour signifier le mouvement en peinture. Il m'a également semblé nécessaire d'aborder le contexte et l'histoire de la création de ce logiciel. Ensuite en BTS design graphique, pour former les étudiants aux langages de programmation, je me suis intéressée au contexte de création du web, de la création d'Internet ce qui m'amène aujourd'hui à parler de cybernétique. Avec l'enseignante d'humanité nous avons construit toute une séquence pédagogique en première année autour de l'utopie qui se cache derrière la création d'Internet, la beat génération et la contre culture. J'essaie constamment de trouver des liens avec les autres enseignants de la formation dans les thématiques que j'aborde en cours.</p> <p>L'enseignement en DNMADE nécessite de ma part une connaissance de l'origine des techniques du design graphique ainsi qu'une connaissance de leur évolution et de leur appropriation. Chercher les correspondances entre l'utilisation d'un outil, d'une technique, d'un programme et le questionnement, une histoire passée est constant dans mon enseignement. J'ai appris à transmettre mes connaissances aux étudiants et à développer des méthodes d'enseignement tournées vers le projet, la théorie nourrit et facilite la pratique.</p> <p>J'ai une bonne connaissance aujourd'hui des techniques d'images animées, je connais également une partie de l'histoire de la communication et des ordinateurs, je m'intéresse à l'histoire de la typographie, je fais de la veille technique et théorique. J'assiste à des colloques, des rencontres, des événements et me rends régulièrement à des expositions. Je connais les principales théories du design et de la communication mais je sais en avoir encore à découvrir, cette année par exemple, c'était le travail de Claude Shannon sur la théorie de la communication.</p>	

BIBLIOGRAPHIE

ADEBIAYE, Frank. *Vers une comptabilité de création*. Le Signe - centre national du graphisme [En ligne], le 17 décembre 2020
<https://tinyurl.com/j2fawh74>

CASPAR, François. Profession Graphiste, *Graphisme en France*, 2005, n°12, p. 2-12.

CITTON, Yves. Le paradoxe de l'hirondelle. *Back Office, Écrire l'écran*, 2019, n° 3 Fork Éditions et Éditions B42, p. 64-70

CHAMARET Sandra & HORELLOU Loïc. Transmissions de données. *Back Office, Penser, classer, représenter*, 2018, n°2, Fork Éditions et Éditions B42.

DE SMET, Catherine. Apprendre et désapprendre. *Graphisme en France*, 2008-2009, n°15, p. 3-15.

DE DECKER, Kris. *Low←Tech Magazine*. [En ligne]
Kris De Decker [Consultée le 13 octobre 2020].
<https://solar.lowtechmagazine.com/fr/>

DE DUVE, Thierry. *Faire école (ou la refaire ?) nouvelle édition revue et augmentée*. Les presses du réel, 2008. 232 p.

DONNOT, Kevin. Code = design. *Graphisme en France*, 2012, n°18, p. 5-12.

FLUSSER, Vilèm. *Petite philosophie du design*. Traduit de l'Allemand par C. Maillard. Circé, Paris, 2002. 80 p.

GENTES, Annie, VALENTIN, Frédéric, BRULÉ Émeline. *Mood boards as a tool for the "in-discipline" of design*. IASDR Interplay 2015, novembre 2015, Brisbane, Australie.

GALLOIS, Christophe et VERGIN, Marion Bert (dir.), *Theis. Building Philosophy-Cultivating Utopia*, cat. exp. Luxembourg, Mudam, 2019.

JOHNSTON, Ollie & THOMAS, Frank *The Illusion of Life: Disney Animation*. Abbeville Press, Disney Editions, 1981. 576 p.

KANDINSKY, Vassily. *Point et ligne sur plan*. Traduction de l'allemand par Suzanne et Jean Leppien. Collection Folio essais, Gallimard, 1991. 320 p.

LANTENOIS, Annick. *Le vertige du funambule*. B42, 2010. 80 p.

MASURE, Anthony. *Le design des programmes, des façons de faire du numérique*. Thèse soutenue le 10 novembre 2014.

MEYER, Trish et Chris. *After Effects, Nouvelles Master class*. Eyrolles, 2003. 368 p.

MCLAREN, Norman et LAMBART, Evelyn. *Around Is Around*. 3-D film, 1951, 7min.

PES, Coinstar. Publicité télévisuelle, 2005, Publicis, Seattle. 1 min 4s.
<https://tinyurl.com/zav53t5y>

PHILIZOT, Vivien. Formes du design et construction subjective du monde social. *Figures de l'art*, 2013, n°25, Presses universitaires de Pau.

RUBIN, Dan. Tourner la page. *Back Office, Écrire l'écran*, 2019, n° 3 Fork Éditions et Éditions B42, p. 34-39

ROUSSILHE, Gauthier (réal.). *Ethics for Design*. web doc, 2017.
<http://www.ethicsfordesign.com/>

SANDRI, Eva. « La sérendipité sur Internet : égarement documentaire ou recherche créatrice ? » *Cygne noir*, n° 1, 2013.

SHAW Austin. *Design for motion*. A Focal Press Book, Routledge 2016. 400 p.

TURNER, Fred. *Aux sources de l'utopie numérique, de la contre culture à la cyberculture*. C&F Éd., 2012. 427 p.

VIAL, Stéphane. Qu'appelle t-on « design numérique » ? *Interfaces numériques*, 2012, Volume 1 – n° 1, p. 91-106

WLASSIKOFF, Michel. *Histoire du Graphisme en France*. Les Arts décoratifs, Dominique Carré Éditeur, Adagp, 2005. 320 p.

Imprimé à Paris par Suisse Imprimerie en 2 exemplaires le 23 avril 2021

Textes et mise en page

Mélanie Even

Suivi de rédaction

Cathy Mialon - Bureau REVA, Université Rennes 2

Typographies

Crimson Text - Sebastian Kosch

ETC Trispace - Tyler Finck

SourceSans - Paul D. Hunt

Remerciements

Cathy Mialon, Dominique & Maryvonne Even, Cécile et Sophie.