

Licence Arts

Design graphique et numérique

Présentation

La **Licence Arts** propose deux parcours :

- Un parcours **Arts plastiques** (L1, L2, L3)
- Un parcours **Design graphique et numérique** (L1, L2, L3).

Les deux parcours de cette mention comprennent des enseignements préparant une possible orientation vers les métiers de l'enseignement.

La durée de chaque parcours est de 3 ans, soit 6 semestres de 12 semaines chacun.

Ce parcours comprend des éléments préparant une possible orientation vers les métiers de l'enseignement. Chaque semestre se décompose en 6 UE qui totalisent 30 crédits (une licence nécessitant 180 crédits), autour des contenus suivants :

- Langue vivante étrangère (3 crédits)
- Méthodologie ou enseignements pré-professionnels et stage (3 crédits)
- Fondamentaux de la pratique en arts plastiques ou design (6 crédits)
- Histoire et théorie des arts visuels (9 crédits)
- Ateliers de recherche et de pratique (6 crédits)
- Enseignements complémentaires et d'ouverture (3 crédits)

Initialement vouée à la préparation des concours d'enseignement en art, la Licence Arts a progressivement développé un cursus ouvert et polyvalent qui s'articule à une offre de formation en Master, afin de s'adapter à la diversité des débouchés professionnels dans les carrières de la recherche, les métiers de la création en arts, ceux du design graphique et numérique.

Les parcours Arts plastiques et Design graphique et numérique visent autant l'acquisition d'un savoir-faire technique (polyvalence des médiums) qu'un savoir-faire réflexif et comportemental (développement de l'autonomie). Ils s'inscrivent chacun dans un double objectif :

- Une préparation à l'activité professionnelle à court terme
- Une formation permettant également la poursuite d'étude à long terme (Master, Dsaa, Dnsep)

L'objectif professionnel visé est d'offrir à certains étudiant-e-s la possibilité d'accéder au marché du travail après leur licence, en intégrant par exemple des entreprises en qualité d'assistants. Néanmoins, la formation doit donner aux étudiant-e-s le potentiel pour pouvoir évoluer professionnellement dans le monde de l'entreprise et de s'adapter à l'évolution, mais aussi aux changements du marché du travail et de son offre.



Les deux parcours de cette mention comprennent des enseignements préparant une [possible orientation vers les métiers de l'enseignement](#).

Objectifs

Le parcours Design graphique et numérique vise l'acquisition de compétences critiques et théoriques, articulées à un savoir-faire méthodologique (pratique, recherche), technique (polyvalence des médiums), mais aussi réflexif et comportemental (développement de l'autonomie).

- Une préparation à l'activité professionnelle à moyen terme
- Une formation permettant la poursuite d'étude à long terme (Master, Dsaa, Dnsep)

Composante	• Faculté des arts
Langues d'enseignement	• Français
Niveau d'entrée	Baccalauréat (ou équivalent) 1
Durée	3 ans
ECTS	180
Formation à distance	Non, uniquement en présentiel
Régime d'études	• FI (Formation initiale)
Niveau RNCP	Niveau 6
RNCP	• RNCP40463 : Licence Arts
Lieu	Palais universitaire, 9, Place de l'université - 67084 Strasbourg Cedex
Campus	• Campus historique
Secteurs d'activité	• Activités spécialisées de design
Code ROME	• Responsable d'atelier d'impression • Graphiste • Professeur / Professeure de musique • Correcteur / Correctrice
Stage	Oui
Alternance	Non

Aménagements pour les publics ayant un profil spécifique

<https://www.unistra.fr/rse>

Droits de scolarité

Pour consulter les droits de scolarité, [consultez la page dédiée](#) sur le site de l'Université de Strasbourg.

Contacts

Responsable(s) de parcours

- [Eloise Cariou](#)
- [Marie Secher](#)
- [Elise Goutagny](#)
- [Max Bonhomme](#)

Autres contacts

L'objectif professionnel visé est d'offrir à certains étudiant·e·s la possibilité d'accéder au marché du travail après leur licence, en intégrant par exemple des entreprises en qualité d'assistants. Néanmoins, la formation doit donner aux étudiant·e·s le potentiel pour pouvoir évoluer professionnellement dans le monde de l'entreprise et de s'adapter à l'évolution, mais aussi aux changements du marché du travail et de son offre.

Compétences à acquérir

- Imaginer, concevoir et formaliser un projet de design
- Initier et mettre en œuvre une démarche de recherche scientifique
- Enquêter, analyser, étudier un terrain, un contexte autour d'un thème ou d'un objet d'étude
- Communiquer, rendre intelligible et expliciter ses idées (visuellement, à l'écrit et à l'oral)
- S'orienter professionnellement et mener son projet de manière professionnelle
- Percevoir et intégrer dans sa démarche les enjeux du développement durable (environnemental, social et sociétal)



Ce parcours comprend des enseignements préparant une [possible orientation vers les métiers de l'enseignement](#).

Insertion professionnelle

Le parcours Design graphique et numérique permet une insertion professionnelle dans différents domaines du design graphique, design numérique, design d'informations, scénographie, signalétique, muséographie et dispositifs pédagogiques :

- en agence ou collectif
- en tant que designer indépendant·e
- dans les petites, moyennes et grandes entreprises, voire à l'international : assistant, créatif, prestataire dans des équipes pluridisciplinaires en tant que salarié ou sur un poste en recherche et développement.
- dans des services publics ou des collectivités régionales ou territoriales pour assister, coordonner, intégrer des équipes de projets.

Métiers visés

Le parcours Design graphique et numérique permet une insertion professionnelle dans différents domaines du design graphique et du design numérique. Il prépare aux métiers du :

- Design graphique (systèmes visuels et édition - impliquant print et numérique)
- Design d'informations
- Design de signalétique, d'orientation et d'exposition
- Design de médiation et de supports pédagogiques
- Design UI, UX
- Design numérique et d'interactions

Si plusieurs formations de niveau équivalent préparent à ces métiers, le parcours de licence Design graphique et numérique de la Faculté des Arts se distingue par les compétences réflexives, théoriques et de recherche qu'il apporte aux étudiant·e·s. Il leur permet ainsi de développer une pratique professionnelle singulière, enrichie par la recherche et la théorie.

Les + de la formation

Si plusieurs formations de niveau équivalent préparent aux métiers visés par le parcours de licence Design graphique et numérique de la Faculté des Arts, celui-ci se distingue par les compétences réflexives, théoriques et de recherche qu'il apporte aux étudiant·e·s. Il leur permet ainsi de développer une pratique professionnelle singulière, enrichie par la recherche et la théorie.

Critères de recrutement

Le niveau baccalauréat ou équivalent.

Le niveau C1 pour les candidats non-francophones.

Candidater

Pour consulter les modalités de candidature, consultez [la page dédiée](#) sur le site de l'Université de Strasbourg.

Prérequis obligatoires

Éléments pris en compte pour l'examen des dossiers :

Scolarité du Département Design :

[Téléphone](#)

[Formulaire de contact](#)

- [Camille SCRINZI](#) (Licence 1ère année Arts Plastiques et Design)
[Téléphone : 0368856830](#)
- [Isabella STAMATIADOU](#) (Pôle Design : L2, L3 et Masters Design Environnements publics et Environnements numériques)
[Téléphone: 0368856416](#)

- Éléments d'appréciation figurant dans la « fiche avenir »;
- Les notes de première et de terminale dans les disciplines / matières suivantes, selon le parcours du candidat : français, littérature, histoire / géographie, philosophie, histoire des arts, arts plastiques, cinéma audiovisuel, théâtre expression dramatique, design et arts appliqués, arts appliqués et culture artistique ;
- Les résultats aux épreuves anticipées de français au baccalauréat, écrit et oral;
- Les résultats aux épreuves du baccalauréat pour les étudiants en réorientation, selon le parcours du candidat : histoire / géographie, philosophie, arts plastiques, histoire des arts, cinéma audiovisuel, théâtre expression dramatique, littérature, langue française & littérature, analyse méthodique en design et arts appliqués, projet en design et arts appliqués, arts appliqués et culture artistique ;
- Le projet de formation de l'élève, pour les bacs non-codifiés, seulement.

Le fait de ne pas avoir pu suivre l'un ou l'autre de ces enseignements, spécialités ou options, n'est pas discriminant, cela n'engendre pas un moins bon classement.

Prérequis recommandés

Il est attendu des candidats en licence Mention Arts parcours Design graphique et numérique de :

- Savoir mobiliser des compétences en matière d'expression écrite et orale afin de pouvoir argumenter un raisonnement
Cette mention suppose en effet des qualités dans la compréhension fine de textes de toute nature et de solides capacités d'expression, à l'écrit comme à l'oral, afin de pouvoir argumenter, construire un raisonnement, synthétiser, produire et traiter des contenus diversifiés.
- Disposer d'un bon niveau dans – au moins – une langue étrangère (niveau B)
Cette mention comporte en effet obligatoirement des enseignements de langues vivantes. La maîtrise d'au moins une langue au niveau baccalauréat est donc indispensable.
- Pouvoir travailler de façon autonome, organiser son travail et faire preuve de curiosité intellectuelle
Cet attendu marque l'importance, pour la formation en arts, de la capacité du candidat à travailler de façon autonome. Comme beaucoup de formations universitaires, la Licence d'arts laisse en effet une place substantielle à l'organisation et au travail personnel. Elle suppose également une ouverture au monde et plus particulièrement au monde de l'art.
- Être sensibilisé aux pratiques du design graphique et numérique

Présentation et organisation de l'équipe pédagogique

Licence 1

La première année du parcours design graphique et numérique est conçue comme une année d'initiation et de découverte, au cours de laquelle sont notamment abordées des questions d'image et de signe, de scénario et d'usages.

Licence 2

La deuxième année vise à constituer un socle de compétences méthodologiques (initiation à la recherche), théoriques (histoire et théorie de l'Art et du design) et pratiques (ateliers sur la typographie, les langages graphiques, les interactions et expériences, l'éco-conception), dans le domaine du design graphique et de ses déploiements matériels et numériques.

Cette année a pour but de développer les capacités en recherche des étudiant·e·s, ainsi que de développer leur démarche design dans ses dimensions créatives, méthodologiques et technologiques.

Licence 3

La troisième année est plus émancipatrice et conduit les étudiant·e·s à approfondir les apports de la deuxième année dans les champs du design graphique et numérique. Les apports en termes de recherche et de théorie sont approfondis. Les ateliers de pratique abordent la matérialité, la mise en espace et l'édition, afin d'enrichir et de mobiliser les savoir-faire précédemment acquis. Un atelier de projet personnel (qui accompagne l'étudiant·e dans le développement d'un projet qui concentre ses intérêts et amorce la suite de son parcours) vient compléter l'offre de formation. Ses contenus et objectifs de formation étant inscrits dans le LMD, la troisième année L3 design graphique et numérique poursuit deux finalités possibles : l'une à visée professionnelle pour les étudiant·e·s qui souhaitent rejoindre le monde du travail à l'issue du parcours de licence, l'autre préparant à une poursuite d'étude que requièrent souvent les études de design. Elle s'adresse aux étudiant·e·s disposant potentiellement des aptitudes et des compétences nécessaires pour le niveau master.

Programme des enseignements

Design graphique et numérique

Licence 1 - Arts - Design graphique et numérique

Semestre 1 - Design graphique et numérique				
	CM	TD	TP	CI
UE1 - LVE et méthodologie universitaire - S1 3 ECTS	-	-	-	-
S1 - Méthodologie universitaire et disciplinaire 1. initiation à la recherche documentaire	-	2h	-	-
S1 - CM Méthodologie universitaire et disciplinaire - 2. règles et organisation du travail universitaire	12h	-	-	-
S1 - OS Aide aux devoirs (uniquement pour les étudiants admis sous condition)	-	-	-	-
S1 - OS Méthodologie de la rédaction en arts et design (uniquement pour les étudiants admis sous condition)	-	36h	-	-
Liste langues - choisir 1 parmi 2				
Allemand Lansad - Semestre impair	-	20h	-	-
Anglais Lansad - Semestre impair	-	20h	-	-
UE2 - Pratiques de la représentation - S1 6 ECTS	-	-	-	-
S1 - Pratiques du dessin	-	24h	-	-
S1 - Représentation de l'espace	-	12h	-	-
UE3 - Histoire des arts et du design - S1 12 ECTS	-	-	-	-
S1 - Histoire générale des arts visuels	24h	-	-	-
S1 - Histoire de l'art et du design	24h	-	-	-
S1 - TD Méthodologies de l'analyse	-	18h	-	-
S1 - TD Histoire des arts et du design	-	9h	-	-
UE4 - Recherche et projet - S1 9 ECTS	-	-	-	-
S1 - TD Atelier de projet en design	-	36h	-	-
S1 - CM Initiation à la recherche en design	9h	-	-	-

Semestre 2 - Design graphique et numérique				
	CM	TD	TP	CI
UE1 - LVE, méthodologie universitaire et professionnalisation - S2 3 ECTS	-	-	-	-
S2 - CM Méthodologie 2. règles & organisation du travail universitaire	12h	-	-	-
S2 - CM Connaissance du monde professionnel / orientation	8h	-	-	-
S2 - OS Aide aux devoirs (Obligatoire uniquement pour les étudiants admis sous condition)	-	-	-	-
S2 - OS Méthodologie de la rédaction en arts et design (Obligatoire uniquement pour les étudiants admis sous condition)	-	-	-	-
Liste langues - choisir 1 parmi 2				
Allemand Lansad - Semestre pair	-	20h	-	-
Anglais Lansad - Semestre pair	-	20h	-	-
UE2 - Pratiques de la représentation - S2 6 ECTS	-	-	-	-

	CM	TD	TP	CI
S2 - Pratiques du dessin	-	24h	-	-
S2 - Pratiques du volume	-	24h	-	-
S2 - TD Médium, outils, expérimentations	-	12h	-	-
UE3 - Histoire des arts et du design - S2 12 ECTS	-	-	-	-
S2 - CM Histoire générale des arts visuels	24h	-	-	-
S2 - CM Histoire de l'art et du design	24h	-	-	-
S2 - TD Méthodologies de l'analyse	-	18h	-	-
S2 - TD Histoire des arts et du design	-	9h	-	-
UE4 - Recherche et projet - S2 9 ECTS	-	-	-	-
S2 - Atelier de projet en design	-	36h	-	-
S2 - CM Initiation à la recherche	9h	-	-	-
S2 - CM Introduction à l'Infographie et la production	18h	-	-	-

Licence 2 - Arts - Design graphique et numérique

Semestre 3 - Design graphique et numérique				
	CM	TD	TP	CI
UE1 - LVE et professionnalisation - S3 3 ECTS	-	-	-	-
Semestres impairs - CM Rencontres professionnelles	6h	-	-	-
Liste langues - choisir 1 parmi 2				
Allemand Lansad - Semestre impair	-	20h	-	-
Anglais Lansad - Semestre impair	-	20h	-	-
UE2 - Histoire des arts et du design - S3 6 ECTS	-	-	-	-
S3 - Histoire de l'art et du design	18h	-	-	-
S3 - CM Enjeux de l'art et du design	18h	-	-	-
S3 - Etudes de textes	-	15h	-	-
UE3 - Initiation à la recherche en design - S3 9 ECTS	-	-	-	-
S3 - CM Théorie du design / Design theory - Thématique I	18h	-	-	-
S3 - TD Initiation à la recherche	-	9h	-	-
UE4 - Pratique du design - S3 9 ECTS	-	-	-	-
S3 - TD Atelier d'Infographie et production	-	18h	-	-
Liste des ateliers de projet - choisir 1 parmi 2				
S3 - Atelier de projet - Typographie	-	72h	-	-
S3 - Atelier de projet - Langages graphiques	-	72h	-	-
UE5 - Ouverture - S3 3 ECTS	-	-	-	-

	CM	TD	TP	CI
Modules - choisir 1 parmi 3				
S3 - Cours d'ouverture au choix	-	-	-	-
Préparation à la certification aux outils numériques - PIX	-	-	-	-
S3/S5 - PPME Design	-	18h	-	-

Semestre 4 - Design graphique et numérique				
	CM	TD	TP	CI
UE1 - LVE et professionnalisation - S4 3 ECTS	-	-	-	-
S4 - CM Préparation au stage	6h	-	-	-
Semestres pairs - CM Rencontres professionnelles	6h	-	-	-
Liste langues - choisir 1 parmi 2				
Allemand Lansad - Semestre pair	-	20h	-	-
Anglais Lansad - Semestre pair	-	20h	-	-
UE2 - Histoire des arts et du design - S4 6 ECTS	-	-	-	-
S4 - CM Histoire de l'art et du design	18h	-	-	-
S4 - Etudes de textes	-	15h	-	-
S4 - CM Enjeux de l'art et du design	18h	-	-	-
UE3 - Initiation à la recherche en design - S4 9 ECTS	-	-	-	-
S4 - CM Théorie du design / Design theory - Thématique II	18h	-	-	-
S4 - TD Initiation à la recherche	-	9h	-	-
UE4 - Pratique du design - S4 9 ECTS	-	-	-	-
TD Atelier d'infographie et production	-	18h	-	-
Liste des ateliers de projet - choisir 1 parmi 2				
S4 - Atelier de projet - Éco-design	-	72h	-	-
S4 - Atelier de projet - Interaction et expérience	-	72h	-	-
UE5 - Ouverture - S4 3 ECTS	-	-	-	-
Modules - choisir 1 parmi 3				
S4 - Cours d'ouverture au choix	-	-	-	-
Préparation à la certification aux outils numériques - PIX	-	-	-	-
S4/S6 - PPME Design	-	18h	-	-

Licence 3 - Arts - Design graphique et numérique

Semestre 5 - Design graphique et numérique				
	CM	TD	TP	CI
UE 1 - LVE et professionnalisation - S5 3 ECTS	-	-	-	-

	CM	TD	TP	CI
Liste langues	-	-	-	-
Liste langues - choisir 1 parmi 2				
S5 - anglais disciplinaire	-	18h	-	-
S5 - allemand disciplinaire	-	-	-	-
Semestres impairs - CM Rencontres professionnelles	6h	-	-	-
UE 2 - Histoire, théorie et recherche en design - S5 12 ECTS	-	-	-	-
S5 - CM Théorie du design / Design theory - Thématique III	18h	-	-	-
S5 - CM Histoire du design	18h	-	-	-
S5 - TD Initiation à la recherche	-	24h	-	-
UE 3 - Pratique de design - S5 12 ECTS	-	-	-	-
S5 - Atelier de projet personnel	-	36h	-	-
S5 - Atelier de projet - Matérialité et mise en espace	-	24h	-	-
S5 - TD Atelier d'Infographie et production	-	18h	-	-
UE 4 - Ouverture - S5 3 ECTS	-	-	-	-
Modules à choix - choisir 1 parmi 4				
S3/S5 - PPME Design	-	18h	-	-
Préparation à la certification aux outils numériques - PIX	-	-	-	-
S5 - Histoires critiques de l'art	18h	-	-	-
S5 - Philosophie contemporaine de l'art	18h	-	-	-

Semestre 6 - Design graphique et numérique				
	CM	TD	TP	CI
UE 1 - LVE et professionnalisation - S6 3 ECTS	-	-	-	-
Liste langues	-	-	-	-
Liste langues - choisir 1 parmi 2				
S6 - anglais disciplinaire	-	18h	-	-
S6 - allemand disciplinaire	-	18h	-	-
S6 - CM Aspects juridiques	9h	-	-	-
Semestres pairs - CM Rencontres professionnelles	6h	-	-	-
Liste Facultative Facultatif				
Stage volontaire	-	-	-	-
UE 2 - Histoire, théorie et recherche en design - S6 12 ECTS	-	-	-	-
S6 - CM Théorie du design / Design theory - Thématique IV	18h	-	-	-
S6 - CM Histoire du design	18h	-	-	-
S6 - TD Initiation à la recherche	-	24h	-	-
UE 3 - Pratique du design - S6 12 ECTS	-	-	-	-

	CM	TD	TP	CI
S6 - Atelier de projet personnel	-	36h	-	-
S6 - Atelier de projet - Édition	-	24h	-	-
S6 - TD Atelier d'Infographie et production	-	18h	-	-
UE 4 - Ouverture - S6	3 ECTS	-	-	-
Modules à choix - choisir 1 parmi 5				
S4/S6 - PPME Design	-	18h	-	-
Préparation à la certification aux outils numériques - PIX	-	-	-	-
Pratique musicale collective - S4	-	24h	-	-
S6 - Histoires critiques de l'art	18h	-	-	-
S6 - Philosophie contemporaine de l'art	18h	-	-	-