

LICENCE PROFESSIONNELLE

DESIGN PACKAGING



École Supérieure  
des Arts et Industries  
graphiques

18, bd Auguste-Blanqui  
75013 Paris, France  
T 01 55 43 47 47  
F 01 55 43 47 48

[www.ecole-estienne.fr](http://www.ecole-estienne.fr)  
[info@ecole-estienne.fr](mailto:info@ecole-estienne.fr)

Université de Paris Est  
Marne La Vallée – IFIS  
Agnès Gillet

6,8 cours du Danube  
77700 Serris, France  
T 01 60 95 78 24  
T 01 60 95 85 66

### Le contexte

Dans un contexte de forte concurrence dans le secteur des arts et industries graphiques, la création et la fabrication de produit packaging sont en nette progression par rapport aux autres medias imprimés.

Les formations aux métiers du design packaging sont trop souvent noyées dans une offre de formation trop généraliste aux métiers du design. En post-bac +2, le cursus de formation doit être, sur les plans créatif et technique, de haut niveau pour accompagner un marché en mutation permanente et toujours plus exigeant.

### Objectif de la formation

Dans cette licence professionnelle Design packaging – objet graphique, l'étudiant devra acquérir non seulement une culture et une habileté professionnelle, mais aussi disposer, à l'issue de sa formation d'une culture technique et esthétique lui permettant de juger des formes, des valeurs et des couleurs, de les organiser pour constituer une unité volumique cohérente dont la vocation est d'emballer (au sens propre comme au sens figuré), de protéger, de conserver et/ou d'habiller un concept, une marque, un produit.

### Connaissances techniques et scientifiques à acquérir

Les connaissances techniques et scientifiques à acquérir pendant cette année de formation portent sur :

- les matériaux, leur mise en œuvre, leurs propriétés (qualités physico-chimiques, transformation, assemblage, embellissement, enrichissement) ;
- les enjeux écologiques, la réglementation hygiène et sécurité en vigueur (labels, normes, etc.) ;
- les enjeux économiques, ergonomiques ;
- la démarche qualité ;
- les outils de production, de gestion ;
- les passerelles entre le monde papier et le monde numérique ; la stratégie multisupport, synergies ;
- les marchés émergents (matériaux, support et imprimé nobilités et enrichis, etc.).

### Horaires

<b>UE 1 : Culture design</b>	<b>60h</b>
Design	12h
Arts graphiques	16h
Sémiologie	12h
Esthétique, pack et ATC	20h
<b>UE 2 : Économie-gestion</b>	<b>60h</b>
Droit	14h
Économie, gestion	20h
Marketing	14h
Culture d'entreprise	12h
<b>UE 3 : Communication</b>	<b>60h</b>
Sciences social, français	16h
Anglais	30h
Communication	14h
<b>UE 4 : Technologie</b>	<b>60h</b>
Méthodologie de conception – design	16h
Matériaux	28h
Technologie de fabrication	16h
<b>UE 5 : Laboratoire de conception de de création</b>	<b>160h</b>
Conception et création 2D/3D	60h
Expérimentations	46h
Arts et industries graphiques	54h
<b>UE 6 : Projet professionnel</b>	<b>150h</b>
Conception et création 2D/3D	
<b>UE 7 : Stage en entreprise</b>	<b>550h</b>

### Compétences professionnelles

L'exercice de l'activité professionnelle implique des compétences professionnelles mais aussi des qualités de créativité mettant en interaction la curiosité d'esprit, la sensibilité artistique, la culture générale et technologique, la démarche et la méthode de création design par :

- la maîtrise des outils pratiques (croquis, esquisse, rough, dessin en perspective, plans techniques, maquette en volume, image en 2D/3D (infographie) ;
- la maîtrise des outils théoriques (notions avancées en marketing et communication, connaissance des univers

### Les débouchés

À l'issue de l'obtention de ce diplôme, les étudiants pourront intégrer différents types de structures, comme :

- des agences conseil en communication volume ou/et packaging ;
- des studios, bureaux de création intégrés ou non à une entreprise ;
- des agences de design (produit, communication, espace).

Plusieurs postes pourront leur être proposés dans ces structures, tels que :

- concepteur : conception et présentation du projet sous forme de roughs, plans, maquettes, prototypes et/ou images de synthèses sous la direction du directeur artistique, du chef de projet ou du responsable du bureau d'étude ;
- directeur artistique ou responsable du bureau d'étude : encadrement et orientation d'une équipe de concepteurs et/ou d'exécutants après acquisition d'expérience et/ou une formation complémentaire ;
- assistant du directeur artistique ou du responsable du bureau d'étude ;
- chef de projet : coordination de la conception et du suivi de production du projet avec mise en relation client après acquisition d'expérience et/ou une formation complémentaire ;
- chef d'atelier, chef de fabrication, chef de production ou responsable technique, suivi de production, réception du produit et relations fournisseurs après acquisition d'expérience – les outils de production, de gestion.

« produit », identification des signes et des tendances, stratégie de marque, anglais, technologie de fabrication) ;

- la capacité à travailler en équipe, à dialoguer et à communiquer avec les acteurs divers ;
- la créativité, l'esprit d'innovation, l'ouverture internationale, la curiosité et la capacité d'écoute ;
- la capacité à identifier les enjeux sociaux ;
- la capacité à prendre du recul, se situer, relativiser ;
- la capacité à développer une argumentation et à convaincre