

Diplôme National Métiers d'Art et D'Esign



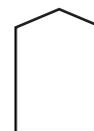
BAC+3

Mention Numérique spécialité Images numériques et Narration

objectifs

Votre formation vous apprendra à :

développer une démarche de projet et des compétences de conceptions de produit numérique multimédia ;
savoir mettre en lien des savoirs et disciplines complémentaires au service d'un projet ;
mettre en place une veille technologique et culturelle permanente ;
communiquer autour d'un concept ;
démontrer une pratique graphique et plastique personnelle ;
produire des solutions de communication permettant de répondre aux attentes des commanditaires.



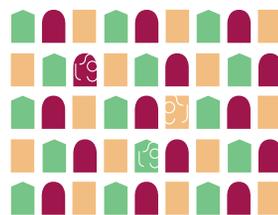
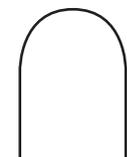
poursuite d'études

Le DN MADE mention Numérique permet une poursuite d'études afin de vous spécialiser dans un domaine particulier grâce à :

- un DSAA dans une École Supérieure d'Arts Appliqués.
- un DNSEP dans une École Supérieure d'Art.
- un MASTER (ex : en animation).

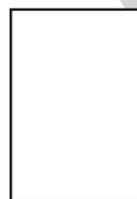


Erasmus+



exemples de métiers

De manière général, l'ensemble des métiers de l'image numérique : designer graphique, graphiste multimédia, infographiste multimédia, story-boarder, character designer, motion designer, animateur 2D et multimédia et bien d'autres après une poursuite d'études : directeur artistique, enseignant, chercheur, ...



Lycée de la Communication Saint-Géraud

23, Rue du collège 15013 AURILLAC

Tél. : 04 71 48 28 18

mail: 0150047V@ac-clermont.fr

www.lycee-stgeraud.com

Facebook établissement : lyceestgeraud

le DN MADE est ouvert à tout bachelier, inscription via la procédure Parcoursup

Diplôme National Métiers d'Art et D'Esig



le contenu : les enseignements se répartissent en quatre Unités d'Enseignements :

enseignements généraux

Culture des arts, du design et des techniques

Acquérir une culture artistique fondamentale puis plus spécifique aux métiers d'art et du Design Graphique par des savoirs théoriques, notamment historiques, esthétiques, sociologiques et techniques.

Lettres

Enrichir une culture littéraire et cinématographique critique, développer différents modes d'expression et adopter des méthodes de recherches documentées efficaces.

Philosophie

Mobiliser une culture philosophique exigeante et en maîtriser les concepts, définir des problématiques disciplinaires et identifier leurs enjeux. Énoncer, argumenter et communiquer efficacement les multiples aspects d'un projet. Engager une compréhension du monde contemporain dans ses composantes historiques et sociétales et s'y inscrire de manière critique.

enseignements pratiques et professionnels

Techniques et Savoir-Faire :

Cet enseignement permet d'acquérir les techniques et d'en faire des outils de création et d'engager l'étudiant vers une posture créative. Il s'agit pour l'étudiant d'interroger dans les processus de conception et de création, des savoir-faire techniques et technologiques (nouveaux et traditionnels) et de les réinvestir par la pratique et le rapprochement des connaissances et compétences des autres enseignements.

Pratique et Mise en Œuvre du Projet :

Découvrir puis maîtriser les différentes phases d'un projet de création. Définir toutes les étapes d'une démarche de création, de la programmation jusqu'à la réalisation. Tous les outils de conception, de formalisation, les ateliers, sont explorés pour tisser des liens entre la pensée, le geste et la concrétisation des idées.

Communication et Médiation du Projet :

Apprendre à communiquer une démarche de projet lisible et compréhensible (à l'écrit, à l'oral, et sous différentes formes de médiation), à créer des supports de communication efficaces qui permettront de valoriser un projet présenté en milieu universitaire et/ou professionnel.

enseignements transversaux

Outils d'expression et d'exploration créative :

Découvrir et pratiquer les outils d'expression fondamentaux et définir une démarche singulière par le biais des moyens et médiums d'expression et d'exploration créative : graphiques, plastiques et volumiques. Un apprentissage conduisant à la définition d'une écriture et posture personnelles.

Technologie et Matériaux :

Sciences appliquées au design : couleur, éclairage, matériaux, image numérique acoustique, photographie...

Outils et langages numériques :

Apprentissage des logiciels relatifs à la PAO dont les acquis concernent tous les champs du design. Exploration de logiciels complémentaires de création graphique numérique.

Langues vivantes :

Amener l'étudiant vers l'autonomie dans les 5 compétences (compréhension de l'écrit, compréhension de l'oral, expression orale en continu et interaction orale).

Contextes économiques et juridiques :

Connaître les éléments contextuels dans les domaines économiques et juridiques afin de mener à bien des projets en Design Graphique dans leur dimension financière (devis, factures, rémunération...) ainsi que dans la protection des créations visuelles (droit d'auteur...) tout en respectant le cadre légal défini par la loi (droit à l'image par exemple).

parcours de professionnalisation et
poursuite d'études

Visite d'entreprises, interventions de professionnels,
études de cas d'entrepreneuriat.

Accompagnement
à la recherche de stage.

métiers
d'art
design et
communication