

Diplôme National Métiers d'Art et D'Esign



BAC+3

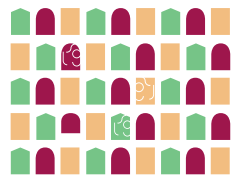
Mention Graphisme spécialité Edition - Culture - Spectacle Vivant

objectifs

Aujourd'hui, les graphistes accompagnent non seulement les acteurs culturels dans l'élaboration de leurs moyens de communication matériels et numériques traditionnels mais ils participent aussi à la conception de leurs manifestations (expositions, représentations, spectacles...).

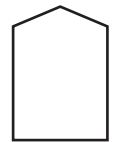
Ainsi, au sein de la mention Graphisme, cette spécialité aborde et questionne connivences et écosystèmes possibles entre design graphique et éditorial, Culture et spectacle vivant.

Les champs d'activité s'étendent de l'aide à la création d'environnements visuels ou de leur mise en espace jusqu'à leur pérennisation à travers des supports plurimédias ou des principes de communication plus traditionnels.



poursuite d'études

Le DNMADE Graphisme permet d'envisager de nombreuses possibilités pour se spécialiser :
Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués
Poursuites d'études à l'Université (master professionnel ou universitaire),
en École Supérieure d'Art ou de Design, à l'École Normale Supérieure, dans une École Supérieure d'Art Privée voire dans un établissement d'Enseignement Supérieur à l'Étranger (Belgique, Slovénie, Allemagne...)



exemples de métiers

Designer graphique indépendant ;
Collaborateur technicien ou artisan dans un atelier graphique ou une agence ;
Au service de structures culturelles ou de compagnies spectaculaires ;
Intégré à une équipe pluridisciplinaire agissant dans le domaine de la Culture ou du vivre ensemble ;
Électron libre pourvoyeur de sens...

Ainsi que de nombreux autres métiers après une poursuite d'études :
Directeur Artistique, enseignant, chercheur, ...



Erasmus+

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 :

Faire appréhender les différentes étapes de conception, de réalisation, d'évaluation et de communication permettant de répondre de façon singulière à une commande de Design Graphique.

Pratique et Mise en Œuvre du Projet :

Mettre en œuvre et éprouver de façon ponctuelle puis synthétique les différentes étapes et dispositifs d'une démarche de création afin d'apporter des réponses conceptuelles, sensibles et pratiques adaptées à une commande de Design Graphique.

Communication et Médiation du Projet :

Comprendre les enjeux et mettre en œuvre les moyens d'une présentation plurimédia d'un projet de Design Graphique ainsi qu'en formaliser, produire et prononcer le discours d'accompagnement.

enseignements transversaux

Outils d'expression et d'exploration créative :

Mobiliser des savoir-faire techniques et artistiques afin de communiquer de manière sensible et/ou conventionnelle ses démarches et projets dans le domaine du Design Graphique.

Technologie et Matériaux :

Connaître et d'interagir avec l'ensemble des matériaux et des processus de fabrication entrant dans la réalisation et la production industrielles ou artisanales d'un projet de Design Graphique.

Outils et langages numériques :

Obtenir des compétences techniques et des savoir-faire par l'exploration de logiciels ou de protocoles dédiés et en faire des outils de création au service de projets de Design Graphique.

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.