

# DNMADE

## OBJECTIFS GÉNÉRAUX ET SPÉCIFIQUES

Le DNMADE est un diplôme national de l'enseignement supérieur conférant à son titulaire le grade de licence. Les bacheliers de la session 2019 pourront postuler pour ce nouveau cursus en 3 ans.

Au cours des 3 années de formation, les étudiants se spécialiseront progressivement et gagneront en autonomie et en professionnalisme. Le niveau licence facilitera la poursuite des études à l'étranger et la reconnaissance de la valeur du diplôme à l'international ou dans le cadre de poursuite d'études universitaires. Le lycée Léonard de Vinci de Montaigu propose deux parcours permettant d'aborder le métier de graphiste avec une ouverture sur les métiers du design et des métiers d'art.

## TROIS GRANDS PÔLES D'ENSEIGNEMENTS

- **1. Enseignements génériques culture et humanités** (socle commun) : acquisition d'une culture composée de champs référentiels philosophique, littéraire, sémiotique, artistique et historique relatifs au domaine du design d'identité et du design d'édition.
- **2. Enseignements transversaux outils, méthodes et techniques** : enseignements scientifiques, numériques et technologiques, apprentissage lié aux techniques (sérigraphie, moyens d'impression à dimension artisanale et expérimentale...).

- **3. Enseignements pratiques et professionnels** : démarches créatives en atelier de conception, workshops avec intervention des designers professionnels, pratique du co-enseignement autour du projet relatif au design graphique et pratique de projet en co-design au sein d'une équipe pluridisciplinaire. L'ensemble du parcours sera ponctué de cours théoriques et pratiques, de workshops animés par des designers et des professionnels techniciens aux compétences spécifiques et de conférences.

## PROGRESSION DU PARCOURS PAR SEMESTRES

**Semestre 1** : découverte et acquisition des fondamentaux communs aux différents parcours de formation (design textile, design d'espace, design graphique et design produit).

**Semestre 2** : engagement progressif vers le parcours en design graphique.

**Semestre 3 et 4** : approfondissement et spécialisation au sein du parcours design graphique.

**Semestre 5 et 6** : perfectionnement professionnel, élaboration d'un mémoire de recherche en design graphique et d'un projet de diplôme.

## → STAGES

**Semestre 2** : découverte

**Semestre 4-5** : professionnel

## COMPÉTENCES REQUISES POUR UN DNMADE

- S'intéresser aux domaines de la création passée et contemporaine dans leur diversité et complémentarité afin de développer sa curiosité sur le monde et les phénomènes de société, mais également son sens de l'imagination et de l'initiative.
- Disposer d'un esprit de synthèse et d'anticipation utile à la démarche de projet par la complémentarité des domaines des humanités, scientifiques, technologiques et des arts.
- Posséder des compétences en matière d'expression écrite et orale en français et dans une langue étrangère. Démontrer une appétence pour les techniques de création traditionnelles et numériques, ainsi que les savoir-faire et les modes de fabrication.
- Faire preuve de capacités d'organisation et d'autonomie, mais également des dispositions au travail en équipe.

## MODALITÉS D'INSCRIPTION

La commission d'examen des vœux s'appuiera sur les notes et les appréciations des bulletins de première et de terminale, la fiche avenir, une lettre de motivation, un CV et les attestations d'activités extra-scolaire (notamment les activités artistiques). Les élèves sélectionnés en liste principale seront invités à une réunion d'information.

## DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN

LYCÉE LÉONARD DE VINCI  
MONTAIGU

# DNMADE GRAPHISME

- DESIGN D'IDENTITÉ MULTISUPPORT
- DESIGN D'ÉDITION MULTISUPPORT



### FORMATIONS SUPÉRIEURES PUBLIQUES MÉTIER D'ART ET DESIGN

**DNMADE  
MODE**  
LYCÉE DE LA MODE  
LPO RENAUDEAU  
CHOLET

**DNMADE  
ESPACE**  
LYCÉE EUGÈNE LIVET  
NANTES

**DNMADE  
GRAPHISME**  
LYCÉE LÉONARD  
DE VINCI  
MONTAIGU

**DNMADE  
SPECTACLE**  
LYCÉE GUIST'HAU  
NANTES

**DNMADE  
PRODUIT**  
LYCÉE JEAN MONNET  
LES HERBIERS

**DNMADE  
OBJET**  
LYCÉE RAPHAËL ELIZÉ  
SABLÉ-SUR-SARTHE

# DNMADE

## GRAPHISME

Le DNMADE Graphisme vise à former des designers, des graphistes capables d'envisager une production visuelle tant dans sa dimension imprimée que dans sa dimension numérique et interactive. Le DNMADE Graphisme souhaite se concentrer sur la capacité d'un graphiste à produire des solutions créatives et techniquement viables afin de répondre à ces préoccupations qui font du design graphique une composante à haute valeur ajoutée de notre environnement. La compétence professionnelle du designer graphique issu du DNMADE Graphisme s'étend à différents produits de la communication. Sa capacité à expérimenter, innover, créer, insuffler une vision mais aussi à adapter, réactualiser le design de tout support imprimé et numérique est sa compétence.

Le DNMADE Graphisme n'est pas à considérer dans un cadre étroit, mais en synergie avec tous les autres partenaires de la création industrielle et/ou artisanale. Dans ce sens, la formation offrira des cultures et des pratiques variées du domaine du design graphique.

Plusieurs temps forts de rencontres professionnelles et d'ateliers d'expérimentation artisanale et numérique seraient organisés.

Métiers : graphiste, directeur artistique, chef de projet, motion designer, auteur-illustrateur.

LYCÉE LÉONARD DE VINCI

RUE FROMENTEAU — 85600 MONTAIGU

T. 02 51 45 33 00

### → PARCOURS 1

#### DESIGN D'IDENTITÉ MULTISUPPORT

En se formant au design graphique d'identité, l'étudiant manie l'image, la typographie, la couleur, le message. Il répond à des commandes spécifiques au service d'une organisation (institution, entreprise, association) pour lui permettre d'être identifiée par ses publics, de communiquer des valeurs, vendre ses produits ou ses services. Il conçoit des langages graphiques cohérents sur des supports variés (charte graphique, affiche, site internet, application, signalétique, muséographie, packaging) et dans des champs interconnectés (médias, événements, objet, espace, environnement, mode et textile).

### → PARCOURS 2

#### DESIGN D'ÉDITION MULTISUPPORT

En choisissant ce parcours en design d'édition, l'étudiant manie également l'image, la typographie, la couleur et plus spécifiquement la narration. Il répond à des commandes au service d'une organisation (institution, entreprise, association...) pour transmettre différents types d'informations. Il conçoit des systèmes graphiques et des mises en pages sur des supports variés (journaux, magazine, livres, e-publications, site web, interfaces numériques, génériques, infographies, motion, muséographie) et toujours dans des champs interconnectés (médias, événements, objet, espace...).

## COMPÉTENCES REQUISES POUR UN DNMADE GRAPHISME

Le DNMADE mention Graphisme vise à recruter des candidats titulaires d'un BAC général, d'un BAC STD2A et les BAC pro et techniques étant curieux, ouverts, autonomes, investis, entrepreneurs, manuels et créatifs et cultivant un attrait certain pour la culture graphique et visuelle incluant les questionnements (ou questionnant les dimensions...) du graphisme, de l'image, de la typographie, du livre et de l'édition, ainsi que pour la pratique plastique (dessin, illustration), les techniques d'impression et de reliure et abordant la question de la responsabilité du rôle et de la pratique du designer.

### → Disposer de compétences en matière d'expression écrites et graphiques

Un étudiant en DNMADE aura recours à l'expression visuelle et plastique pour exprimer ses idées au travers de tous moyens appropriés. La maîtrise de la langue sera également essentielle pour analyser, formuler et argumenter ses concepts.

### → Disposer de compétences analytiques

Observations, curiosité mais aussi analyse et sens critique sont nécessaires afin de porter un regard constructif sur l'actualité graphique et de l'investir dans ses pratiques.

### → Manifester de l'intérêt pour la culture artistique : Histoire, arts plastiques, photographie, design graphique, typographie, illustration, objets éditoriaux...

Les projets de design soulèvent des enjeux graphiques mais également culturels et sociétaux. Il est donc nécessaire de comprendre les impacts du geste de design grâce à une solide culture artistique traversant les siècles d'Histoire et les pratiques contemporaines.

### → Disposer d'aptitudes scientifiques et techniques.

Les projets nécessitent méthode et logique. En effet, par le biais de questionnements et de problématiques, l'étudiant doit être dans une démarche d'expérimentations techniques afin de résoudre les problèmes soulevés. La maîtrise des outils numériques sera une des compétences développées.

### → Faire preuve de qualités humaines.

Être capable d'être à l'écoute pour répondre aux besoins commandités, de travailler en équipe : de prendre des décisions, de dialoguer avec ses coéquipiers, d'être réceptif et réactif pour proposer des améliorations... Ces qualités sont inhérentes au travail de design graphique.