

# 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 pourront postuler pour ce nouveau cursus en trois ans. Au cours des trois 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 recon-naissance de la valeur du diplôme à l'international ou dans le cadre de poursuites d'études universitaires. Le lycée Léonard de Vinci de Montaigu propose deux par-cours permettant d'aborder le métier de graphiste avec une ouverture sur les métiers du design et les métiers d'art.

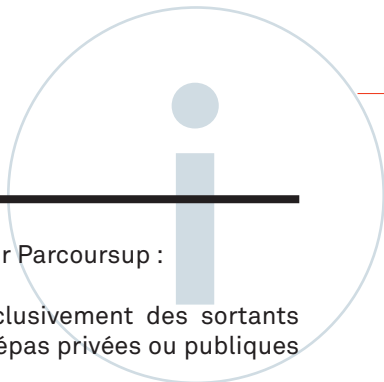
## TROIS GRANDS PÔLES D'ENSEIGNEMENTS

- 1. Enseignements généraux : humanités et cultures
- 2. Enseignements transversaux : méthodologies, techniques et langues
- Acquisition d'une culture linguistique, économique et juridi-que, numérique, technologique, technique (typographie, couleur, dessin, gravure, reliure, sérigraphie, moyens d'im-pression...). Acquisition de démarches exploratoires gra-phi-ques et plastiques.

- Semestre 1 : découverte et acquisition des fondamentaux communs aux différents domaines de formation (design graphique, design textile, design d'espace, design produit) avec une dominante en design graphique.
- Semestre 2 : progression vers les deux parcours en design graphique.
- Semestre 3 et 4 : approfondissement et spécialisation, au sein du par-cours design graphique choisi
- Semestre 5 et 6 : perfectionnement professionnel, élaboration d'un mé-moire et d'un projet pour valider le diplôme
- STAGES
- Semestre 2 : découverte (une à deux semaines)
- Semestres 4-5 : professionnel (entre douze et seize semaines)

## PROGRESSION DU PARCOURS PAR SEMESTRES

- 3. Enseignements pratiques et professionnels : ateliers de création et professionnalisation
- Processus créatifs, communication et médiation des projets, travail en atelier, workshops avec des designers, co-enseignement en équipe pluridisciplinaire. Ces en-seignements seront constitués de cours théoriques et pratiques, de rencontres et de deux stages.



## MODALITÉS D'INSCRIPTION

Dispositions mises en place sur Parcoursup :

Le DNMADE doit recruter exclusivement des sortants du baccalauréat et non des prépas privées ou publiques CPES Arts en un an.

- La commission d'examen des vœux s'appuiera sur les notes et les appréciations des bulletins de première et de terminale ainsi que sur la fiche avenir, une lettre de motivation et un CV.
- Il n'y aura pas d'entretien de sélection mais un carnet (au format PDF, 2 Mo max., 10 pages A4 max.) qui permettra à chaque candidat de confirmer son profil et ses choix. Ce carnet est composé d'éléments visuels et textuels. Ce carnet témoigne de ses choix culturels artistiques, littéraires, scientifiques, technologiques, environnementaux et de tout complément, que l'étudiant jugera utile. Si certains éléments, que le candidat souhaite trans-mettre, sont numériques (blog, réseaux sociaux), des captures d'écran remplaceront les liens téléchargeables. Les candidatures pour l'entrée en DNMADE se font sur la plateforme Parcoursup dans le respect du calendrier et de la procédure nationale. Concernant plus spécifiquement le DNMADE du lycée Léonard de Vinci à Montaigu, il est déconseillé de mon-trer dans ce carnet des dessins réalisés d'après photos, ainsi que des dessins ou copies de manga. Le carnet doit notamment refléter l'intérêt pour la culture graphique.

Attention, en l'absence de l'une de ces pièces, le dossier du candidat ne sera pas examiné.

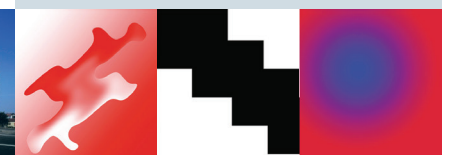
## DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN

### LYCÉE LÉONARD DE VINCI

MONTAIGU • <http://pole-design-montaigu.com/>

# DNMADE GRAPHISME

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



### FORMATIONS SUPÉRIEURES PUBLIQUES MÉTIERS 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 dans sa dimension imprimée, numérique et interactive. Le DNMADe graphisme souhaite se concentrer sur la capacité d'un graphiste à produire des solutions créatives et techniquement viables qui font du design graphique une composante à haute valeur ajoutée de notre environnement. Expérimenter, innover, créer, insuffler une vision, adapter, réactualiser le design de tout support imprimé et numérique sont les compétences essentielles du designer.

Le DNMADe graphisme travaille 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'expérimentations artisanales et numériques seront organisés.

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

### COMPÉTENCES REQUISES POUR UN DNMADe GRAPHISME

---

Le DNMADe mention Graphisme vise à recruter des candidats titulaires d'un BAC général, BAC STD2A, BAC pro et BAC technique, curieux, ouverts, autonomes, investis, entreprenants, manuels et créatifs. Les candidats doivent aussi avoir un attrait certain pour la culture graphique et visuelle, incluant les questionnements du graphisme, de la communication, de l'image, de la typographie, ainsi que pour la pratique plastique (dessin, illustration).

- **Disposer de compétences en matière d'expression écrite et graphique**  
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**  
Observation, curiosité mais aussi analyse et sens critique sont nécessaires afin de porter un regard constructif sur l'actualité graphique en vue de l'investir dans ses pratiques.

### → PARCOURS 1

#### DESIGN D'IDENTITÉ MULTISUPPORT

En se formant au design graphique d'identité, l'étudiant concevra des messages visuels afin de permettre l'identification d'une organisation: identité visuelle, pictogrammes, logotypes, chartes graphiques, packaging, habillages web, habillages TV, génériques.

Il répondra ainsi à des commandes spécifiques au service d'une organisation (institution, entreprise, association) pour lui permettre d'être identifiée par ses publics, de communiquer ses valeurs, vendre ses produits ou ses services. Il concevra des langages graphiques cohérents sur des supports variés 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 s'attachera à mettre en forme l'information, un contenu éditorial, sur des supports variés (dépliants, magazines, livres, catalogues, e-publications, sites web et applications, newsletters, infographies, motion, muséographie, web-série). Il sera invité à réfléchir à la notion de narration via le teasing, le storytelling, la lecture augmentée, il questionnera le crossmédia et les grands principes de navigation, l'UI comme l'UX.

Il répondra à des commandes au service d'entreprises, de médias en ligne ou encore de maisons d'édition, il maîtrisera la mise en page afin de pouvoir décliner ses propositions sur des supports variés et dans des champs interconnectés (médias, événements, objet, espace...).

### → Manifester de l'intérêt pour la culture artistique

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 se placer dans une démarche d'expérimentations techniques afin de résoudre les problèmes soulevés. La maîtrise des outils numériques sera l'une des compétences développées à travers la PAO, CAO, DAO afin d'ancrer le diplôme dans une réalité professionnelle.

### → Faire preuve de qualités humaines

Être à l'écoute pour répondre aux besoins commandités, travailler en équipe: prendre des décisions, dialoguer avec des co-équipiers, être réceptif et réactif pour proposer des améliorations.