



DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ARTS ET DU DESIGN (DNMADe)

/ MENTION GRAPHISME :

IMAGE ET NARRATION

📍 INFORMATIONS GÉNÉRALES

L'objectif de ce parcours est de former des concepteurs réalisateurs capables de collecter des informations, analyser et prendre en compte les données en vue de concevoir et de réaliser ses propres projets ou d'adapter et matérialiser l'idée d'un créateur non spécialiste aux contraintes techniques de sa spécialité.

Ce programme développe une culture artistique, technique, historique et littéraire et forme des professionnels maîtrisant différentes techniques d'impression.

Ce parcours forme des concepteurs réalisateurs image et narration. Il explore l'illustration jeunesse, didactique et séquentielle, dans le cadre d'un processus innovant, expérimental et professionnel, par une approche transversale et méthodologique. Des ateliers d'écriture, d'illustration plasticienne, de pratique graphique liés à une formation technique (atelier numérique, d'impression, de photographie...) valoriseront la créativité dans le domaine éditorial et dans celui du livre d'artiste.

📍 DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

- concepteurs réalisateurs image et narration dans l'illustration éditoriale (jeunesse - BD);
- concepteurs réalisateurs image et narration dans l'illustration didactique et presse;
- concepteurs réalisateurs image et narration design d'images scientifiques;
- concepteurs réalisateurs image et narration indépendant.

📍 RECRUTEMENT

Les candidats sont titulaires d'un baccalauréat STD2A, d'un baccalauréat général ou d'un diplôme de niveau IV ou d'un diplôme de niveau III (Bac.Pro. Arts Graphiques).

Le recrutement se fait via la plateforme Parcoursup.

📍 ENSEIGNEMENTS // HORAIRES HEBDOMADAIRES

| | 1 ^{re} année | 2 ^e année | 3 ^e année |
|---|-----------------------|----------------------|----------------------|
| Enseignements génériques | 5 h | 4 h | 1,5 h |
| Humanités | | | |
| Culture des arts, du Design et des techniques | | | |
| Enseignements transversaux | 13 h | 10 h | 6,5 h |
| Outils d'expression et d'exploration créative | | | |
| Technologies et matériaux | | | |
| Outils et langages numériques | | | |
| Langues vivantes | | | |
| Contextes économiques et juridiques | | | |
| Enseignements Pratiques et professionnels | 11 h | 12 h | 15 h |
| Techniques et savoir-faire | | | |
| Pratique et mise en œuvre du projet | | | |
| Communication et médiation du projet | | | |
| Accompagnement vers l'autonomie | | | |
| Démarche de recherche en lien avec le projet | | | |
| Professionalisation | 1 h | 1 h | 1h |
| Parcours de professionnalisation et poursuites d'études | | | |
| Total horaire hebdomadaire d'enseignement | 30 h | 27 h | 24 h |
| Travail en Autonomie | 15 h | 18 h | 20 h |