

Mention Ornement

Mosaïque

Le parcours comprend le dessin, la couleur et le volume. Il s'appuie sur la manipulation de matériaux pérennes : verre, émaux, céramique, pierres, ou encore béton. Les savoir-faire de la mosaïque sont au service d'une approche expérimentale et personnelle visant à s'inscrire dans une

production liée à l'objet et à l'espace contemporain.

Métiers : artisan mosaïste, designer en mosaïque contemporaine, collaborateur en architecture d'intérieur.

Fresque et arts du mur

Le parcours développe la créativité dans le domaine de l'expression murale, en relation avec l'environnement urbain et architectural et sous forme de projets. Les apprentissages abordent des techniques variées : peinture, fresque, sgraffito, aérographe, bas-relief et céramique

murale. L'objectif visé est autant l'esprit d'innovation que l'adaptabilité professionnelle.

Métiers : artisan fresquiste, décorateur architectural, muraliste céramiste...

Vitrail

De la restauration à la réalisation contemporaine, ce parcours de vitrail est destiné à former des artisans du patrimoine, des concepteurs peintres-verriers. L'apprentissage est consacré à l'acquisition de savoir-faire spécifiques notamment à travers des pratiques séculaires autour du dessin, de la couleur et de la trans-

parence permettant de concevoir des réalisations innovantes basées sur la recherche et l'expérimentation.

Métiers : artisan d'art, concepteur peintre-verrier, designer-artisan.



ens aama

école nationale supérieure
des arts appliqués
et des métiers d'art



www.ensaama.net

DN MADE

Diplôme National des Métiers d'Art et du Design

Le DNMADE est un diplôme national de l'enseignement supérieur conférant à son titulaire le **grade de Licence**. Les bacheliers postulent directement sur parcoursup.

Au cours des trois années de formation, les étudiants gagneront en autonomie et en professionnalisme.

La reconnaissance du niveau Licence facilite grandement la poursuite d'études à l'étranger ou universitaires (DSAA/MASTER).

L'Ensaama propose 17 parcours qui permettent une large ouverture sur les métiers d'art et du design. Le contenu de ces formations témoigne d'une réelle volonté de former des spécialistes d'un domaine, mais aussi de futurs professionnels sensibilisés à tous les champs des arts appliqués.

Architecture de la formation

L'emploi du temps hebdomadaire d'enseignement est de 29h en DNMADE 1, 27h en DNMADE 2 et 23h en DNMADE 3.

La scolarité s'organise en 3 pôles de disciplines :

- Humanités (Lettres/Philosophie/Histoire des Arts),
- Enseignements transversaux (Outils d'expression, Physique et Technologie, Outils numériques, Anglais, Droit-Marketing),
- Enseignements professionnels centrés sur les savoirs et savoir faire relatifs à la mention et au parcours choisi.

Les étudiants ont accès à des cours du soir gratuits pour enrichir leur formation (3D, sérigraphie, modelage, dessin...) et l'école reste ouverte au-delà des cours jusqu'à 20h.

La part du domaine professionnel augmente au cours de la scolarité (8h/12h/16h) :

- Le DNMADE 1 est dédié aux apprentissages transversaux et à une ouverture à la mention,
- Le DNMADE 2 se concentre sur les fondamentaux professionnels de la mention et du parcours et à un stage en entreprise de 3 mois de mai à juillet,
- Le DNMADE 3 s'organise autour du projet de diplôme de chaque étudiant, dans un travail d'écriture puis au projet (recherche et développement).

L'organisation des études prévoit l'intervention de professionnels et de référents universitaires, des croisements pluridisciplinaires de mentions ou parcours, des projets en partenariats ou des workshops à l'initiative des enseignants.

Mention Matériaux

Laque

Du luxe à la décoration et la pièce d'exception : ce parcours unique au monde permet l'acquisition de savoir-faire spécifiques au métier de laqueur en privilégiant la diversité des matières (laques européennes, asiatique en 2 et 3 dimensions, dorure). Ce cursus est destiné à former des designers, des artisans du luxe et du patrimoine, des décorateurs en laque

aptes à innover avec les technologies numériques de conception et de fabrication et à utiliser la communication numérique pour leurs entreprises.

Métiers : designer, artisan du luxe et du patrimoine, décorateur en laque ...

Création métal

De la pièce unique à la petite série, du prototype au mobilier, ce parcours de création métal est destiné à former des designers, sculpteurs, bijoutiers et orfèvres contemporains. L'enseignement est consacré à l'acquisition de savoir-faire spécifiques, notamment la mise en forme des métaux en feuille (unique en France).

Les technologies numériques sont enseignées autant dans un objectif d'innovation en métiers d'art que pour la communication professionnelle (site web, catalogue).

Métiers : designer, sculpteur, bijoutier et orfèvre contemporain.

Textile, couleur, matière et surface

La formation explore vêtement, objet, habitat, espace public et design de service et affirme des démarches créatives et singulières dans des projets allant de la pièce d'exception au prototype industriel. Son enseignement associe méthodologie de création, conception et pratique d'ateliers, en couleur, graphisme, matière

et aspect, mise en œuvre de matériaux, communication de tendances, savoir-faire anciens et technologies innovantes en tissage, maille, impression et ennoblement textile.

Métiers : designer textile, couleur, matière, surface et tendance.

Mention Évènement

Espaces et dispositifs de communication pour les marques : culturelles, commerciales et associatives

Mettre en scène l'identité d'une marque en articulant les supports graphiques, multimédias, volumiques, architecturaux et scénographiques, valoriser un produit/service pour le rendre unique et singulier : former les étudiants à identifier et mettre en place des stratégies de design et des supports de communication, à créer et développer des dispositifs évènementiels pour des espaces de communication, d'exposition et de vente.

Métiers : directeur de création ou artistique en agence de communication globale, designer de stands, PLV (publicité en points de vente), packaging, retail designer, scénographe d'évènements.

Mention Spectacle

Sculpture appliquée à l'espace scénique

Les étudiants apprennent à concevoir des décors selon des méthodes de réflexion adaptées. La réalisation de ces éléments en volume requiert un apprentissage poussé des techniques telles que le modelage, la taille directe, le moulage, l'usage de matériaux composites, la construction

bois ainsi que le travail de traitement de surfaces en couleur.

Métiers : sculpteurs-plasticiens du décor éphémère pour le théâtre, le cinéma, le cinéma d'animation, la publicité et l'évènementiel.

Mention Objet

Design produits, usage, innovation et production

Former des designers industriels capables de créer des produits innovants tenant compte de réalités techniques, économiques, sociales, culturelles et esthétiques répondant aux modes de vie émergents ainsi qu'aux demandes d'entreprises et d'institutions. Le parcours questionne

les matériaux et les moyens technologiques actuels et favorise les pratiques transversales avec tous les acteurs de la conception, partenaires extérieurs publics, privés, laboratoires de recherche. **Métiers :** designer produit, transports et mobilité, thinker, etc...

Design produits et services

Former des designers produit et services aptes à s'interroger sur les mutations de notre société et à répondre aux problématiques environnementales et numériques contemporaines par les pratiques du design de service et d'interaction : identifier, créer, développer, tester des

dispositifs innovants et exploratoires. Le parcours vise à concevoir de nouvelles expériences utilisateurs, de nouveaux types et systèmes de produits, d'interfaces, d'objets connectés, d'espaces. **Métiers :** designer de services, d'interaction et d'expérience, etc...

Design produits, objets d'exception et pratiques singulières

Former des designers capables de concevoir des produits à l'identité forte et singulière pour développer le rayonnement d'une marque ou d'une institution, voire de sa propre signature, au travers d'objets et situations qui font exception. Il questionne les moyens plastiques, technologiques, sémantiques, sensoriels et émotionnels, pour donner du sens, s'engager, faire preuve d'intentions narratives ou poétiques, pour bâtir des univers et des positionnements singuliers dans la création d'objets.

La méthodologie repose sur l'analyse de l'actualité en matière de création comme ailleurs. Elle privilégie des protocoles de recherches exploratoires en s'appuyant sur une sensibilité esthétique et culturelle, la connaissance des matériaux, moyens de product° et un sens du marketing. Autour d'un socle commun aux 3 formations OBJET de l'école, ce parcours permet d'envisager plus précisément la production d'objets d'exception.

Métiers : designer d'édition, culinaire, évènementiel, patrimoine et culture, etc...

Mention Espace

Architecture, espaces publics et contextes urbains

Dominante architecturale visant à traiter des programmes qui concernent les espaces publics intérieurs et extérieurs à l'échelle urbaine. Les espaces de travail, de commerce, les activités de service, les espaces tiers ainsi que les problématiques

de design et d'architecture liées aux domaines des transports et des équipements qui y sont associés.

Métiers : architecte, architecte d'intérieur, designer, urbaniste.

Architecture, habitat, mobilier et environnement

Dominante architecturale qui traite au sens large de la notion d'habitat autour du questionnement de la petite échelle architecturale et du design de mobilier. Logements individuels et collectifs, micro-architectures, extensions architecturales, paysage et ville par la conception de

mobilier et d'équipements. Ce parcours permet de se rapprocher des pratiques et des enjeux du design de produits et de mobiliers.

Métiers : architecte, architecte d'intérieur, designer, urbaniste, paysagiste.

Architecture, patrimoine et lieux culturels

Ce parcours traite de programmes architecturaux culturels privés et publics : fondations, musées, salles de spectacle, médiathèques et scénographies d'expositions. Il s'inscrit dans le domaine du patrimoine au sens large : paysages

naturels et urbains, problématiques de réhabilitations architecturales.

Métiers : architecte, architecte d'intérieur, muséographe, scénographe d'expositions.

Mention Graphisme

Éditions & typographie imprimées et numériques

Ce parcours aborde l'interactivité en jeu dans les supports de lecture : édition imprimée et numérique (livre, affiche, écran, interface). L'étudiant graphiste développe des problématiques de conception (composition textes, images, son,

animation) et de fabrication (impression, façonnage, programmation, montage). **Métiers :** directeur artistique édition, graphiste dans l'édition ou en studio de graphisme, designer d'interface liée au texte à l'écran.

Identité visuelle et stratégie de communication

Ce parcours propose de former aux métiers de direction artistique en agence de communication multicanale (publicité, évènementiel, interactivité). Il vise à concevoir et réaliser différents signes de communication : chartes et signes

graphiques, logotypes, pictogrammes, etc. puis de les décliner sur plusieurs médias : affiches, supports imprimés, packaging, films, interactivité, street marketing, évènementiel.

Métiers : Directeur artistique, chef de projet, concepteur de clips vidéo.

Mention Numérique

Expériences narratives et interactives

Issu du graphisme numérique, ce parcours a pour objectif de former les étudiants à la création-conception-réalisation d'environnements numériques, relevant : du motion design 2D 3D vidéo, du web documentaire, de l'interface graphique de sites web et d'applications mobiles, d'objets connectés, de serious game et de e-learning, de l'installation multimédia, du mapping vidéo...

Métiers : Directeur Artistique, designer d'interfaces, designer d'interactions, web-documentariste, data-designer, ...