



ens aama

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

DNMADE

Diplôme National des Métiers d'Art & du Design

Le DNMADE est un diplôme national de l'enseignement supérieur conférant à son titulaire le **grade de Licence**.

Les bacheliers de la session 2018 pourront postuler pour ce nouveau cursus en 3 ans.

Les étudiants de Bac Pro, STD2A et MANAA, pourront accéder pour la dernière année au DMA et BTS.

Au cours des 3 années de formation les étudiants se spécialiseront progressivement et gagneront en autonomie et en professionnalisme.

La reconnaissance du niveau Licence facilitera grandement 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.

L'Ensaama propose 17 parcours qui permettent une large ouverture sur l'ensemble des 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.

Mention Espace

Espace-architecture, services et mobilité urbaine

Parcours majeur : Espace

Parcours mineur : Innovation sociale

Dominante architecturale visant à traiter des programmes qui concernent les espaces publics intérieurs et extérieurs à l'échelle urbaine. 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 visés : architecte, architecte d'intérieur, designer, urbaniste.

Espace-habitat, mobilier et environnement

Parcours majeur : Espace

Parcours mineur : Objet

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. La mineure Objet permet de se rapprocher des pratiques et des enjeux du design de produits et de mobiliers.

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

Espace-architecture, culture, patrimoine et médiation

Parcours majeur : Espace

Parcours mineur : Graphisme

Ce parcours traite de programmes architecturaux culturels privés et publics : fondations, musées, salles de spectacle, médiathèques et scénographie 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, muséographie et scénographe d'expositions.

Mention Objet

Design produit, usage, innovation et production

Parcours majeur : Objet

Parcours mineur : Matériaux

Former des designers industriels capables de créer des produits innovants tenant compte de réalité technique, économique, sociale, culturelle et esthétique et 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.

Produit-innovation sociale et numérique

Parcours majeur : Objet

Parcours mineur : Innovation sociale-Numérique

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.

Objet d'exception, pratiques expérimentales et productions alternatives

Parcours majeur : Objet

Parcours mineur : Matériaux-Espace

Former des designers-créateurs capables de questionner le sens et l'identité de l'objet en abordant les codes, les champs d'investigation, les savoir-faire et les matériaux propres au luxe. Le parcours permet d'envisager la production d'objets d'exception et de mobiliers en édition limitée ; de concevoir des installations in situ, de l'événementiel culturel ou commercial. Il privilégie une démarche exploratoire, une approche expérimentale des matériaux et des procédés artisanaux.

Mention Graphisme

Éditions & typographie imprimées et numériques

Parcours majeur : Graphisme

Parcours mineur : Numérique-produit

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 presse, graphiste dans l'édition ou en studio de graphisme, designer d'interface, web designer, ou encore motion designer.

Conception d'identité-communication culturelle, institutionnelle et publicitaire

Parcours majeur : Graphisme

Parcours mineur : numérique-événement

Ce parcours propose de former aux métiers de direction artistique en agence de communication multicanale (publicité, événementiel, 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, événementiel.

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

Mention Numérique

Narrations linéaires & interactives

Parcours majeur : Numérique

Parcours mineur : Graphisme-produit

Ce diplôme ouvre aux métiers de la création numérique dans les champs du graphisme, de l'animation, de l'événementiel et du spectacle, directeur artistique, designer d'interfaces, designer d'interactions, web-documentariste, data-designer. L'étudiant apprend à explorer les potentiels de l'image numérique, concevoir plusieurs types de narrations (linéaires ou interactifs), investir les technologies de la vidéo, l'animation, la 3D, la programmation, construire des interfaces utilisateur.

Mention Ornement

Ornement, mosaïque, conception, création et innovation

Parcours majeur : Ornement et matériaux

Parcours mineur : Espace

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 contemporains.

Métiers : artisan mosaïste, designer en mosaïque contemporaine, collaborateur en architecture intérieure.

Ornement, arts du mur et traitement de surface

Parcours majeur : Ornement et espace

Parcours mineur : Matériaux

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, conception, création, innovation, application monumentale

Parcours majeur : Ornement et espace

Parcours mineur : Graphisme

De la restauration à la réalisation contemporaine, ce parcours de vitrail est destiné à former des artisans du patrimoine, des concepteurs peintre-verrier. L'apprentissage est consacré à l'acquit de savoir-faire spécifiques notamment à travers des pratiques séculaires autour du dessin, de la couleur et de la transparence permettant de concevoir des réalisations innovantes basées sur la recherche et l'expérimentation.

Mention Événement

Évènement-espace de communication, scénographies et dispositifs événementiels

Parcours majeur : Événement

Parcours mineur : Numérique-Espace

Le cursus forme des concepteurs de dispositifs événementiels englobant les supports graphiques, multimédias, architecturaux et scénographiques. Il traite de la conception de stratégies de communication et la création d'identités de marques appliquées aux espaces de communication, d'exposition et de vente.

Les métiers : directeur de création ou artistique en agence de communication globale, designer de stands, de PLV (Publicité en Lieux de Vente), retail designer, scénographe d'événements.

Mention Textile

Textile-couleur, matière, surface

Parcours majeur : Textile

Parcours mineur : Matériaux

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 ennoblissement textile.

Mention Spectacle

Sculpture appliquée à l'espace scénique

Parcours majeur : Spectacle

Parcours mineur : Espace - animation

Ce parcours forme des sculpteurs-plasticiens du décor éphémère pour le théâtre, le cinéma, le cinéma d'animation, la publicité et l'évènementiel. 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.

Mention Matériaux

Conception, création, innovation laque

Parcours majeur : Matériaux

Parcours mineur : Numérique

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.

Conception, création, innovation métal

Parcours majeur : Matériaux

Parcours mineur : Numérique

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).

**École nationale supérieure
des arts appliqués
et des métiers d'art**

*National school
of art and design*

63 rue Olivier de Serres
75015 Paris

T. +33 (0)1 53 68 16 90
ensaama.net

Académie de Paris
Academy of Paris