

LE CAMPUS

Le Campus Saint Vincent de Paul de Loos est depuis plus de 50 ans un acteur majeur dans la formation des professionnels dans les arts appliqués et le design graphisme dans les Hauts-de-France. Notre DNMADe graphisme se décline en trois parcours, connectés aux enjeux et aux réalités économiques d'un secteur en mutation constante. Situé au cœur de la métropole lilloise, principal bassin d'emplois de la région, notre Campus bénéficie de partenariats solides et d'une localisation propice aux échanges avec les acteurs culturels et les centres universitaires lillois.

Présence d'une résidence étudiante sur le Campus gérée par Fac Habitat.

RECRUTEMENT

Le recrutement s'adresse aux élèves de bac général, technologique ou professionnel. Il s'effectue à partir d'une candidature sur le portail Parcoursup : <https://www.parcoursup.fr/>
Possibilité de nous contacter pour tous renseignements complémentaires par téléphone ou par mail.

Intégration possible en 2ème année à travers un dossier de candidature à demander par courriel.

CONTACT

groupe-scolaire@isv-ndsc.fr

03.20.07.04.32

www.isv-ndsc.fr

6 rue du Maréchal Joffre, Loos 59120

ORGANISATION PÉDAGOGIQUE

Chaque année se décline en semestres, valant chacun 30 ECTS.

L'enseignement est composé d'UE réparties en 4 blocs :

- Humanités et Culture (français, humanité, culture ADT)
- Méthodologie, techniques et langue (outils d'expression et d'exploration créative, technologies et matériaux, outils et langages numériques, anglais, contextes économiques et juridiques)
- Ateliers de création (techniques et savoir-faire, pratique et mise en oeuvre du projet, communication et médiation, démarche recherche)
- Professionnalisation

Stages :

- 2 semaines en 1ère année
- 12 à 16 semaines en 2ème année avec une mobilité à l'étranger possible grâce à un financement Erasmus +

POURSUITE D'ÉTUDES

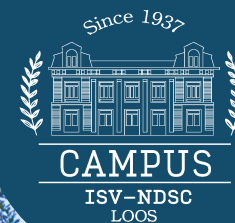
- Master design ou graphisme en France et l'étranger.
- DSAA Mention Graphisme - (Diplôme Supérieur d'Arts Appliqués)
- DNSEP - Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique des écoles d'art et de design (ESAD).
- Autres masters

LA VIE ET LES PROJETS ÉTUDIANTS



DNMADE Graphisme

Licence de design graphique



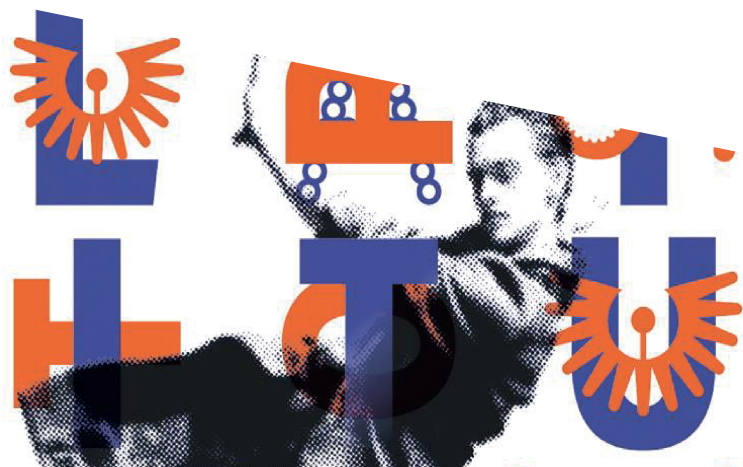
BAC +3



PARCOURS 1

CRÉATION CULTURELLE

La création culturelle transforme idées, émotions et visions du monde en expressions artistiques. Elle reflète les identités et les valeurs des individus ou des sociétés tout en enrichissant le patrimoine culturel collectif. Ce parcours explore les nouvelles stratégies de communication et les technologies innovantes pour produire des supports graphiques adaptés aux modes de diffusion émergents. Il met au service du secteur créatif et culturel la puissance de l'image, de l'édition et du numérique, afin de développer un vocabulaire visuel original. Le graphisme y englobe l'ensemble des processus de conception et d'élaboration d'univers visuels liés à la création culturelle, aboutissant à des supports innovants pour expositions, musées, festivals ou événements.



PARCOURS 2

ÉDITIONS IMPRIMÉES ET NUMÉRIQUES

Ce parcours forme aux métiers de l'édition en explorant deux grands types de supports :

- Les supports imprimés : livres, presse, brochures.
- Les supports numériques : sites web, publications interactives et contenus éditoriaux dématérialisés.

Il met l'accent sur une approche typographique et sur la conception d'univers éditoriaux adaptés aux besoins de communication des entreprises. Les étudiants y développent des processus créatifs éditoriaux faisant appel à des technologies traditionnelles, numériques ou hybrides, ouvrant la voie à des croisements innovants entre imprimé et digital.



PARCOURS 3

TRANSMÉDIA

Le parcours transmédia forme à la conception d'univers visuels et narratifs cohérents déployés sur une diversité de supports et de médias. Complémentaires et interactifs, ces formats s'enrichissent mutuellement pour créer une expérience utilisateur immersive, singulière et captivante.

Grâce à l'exploitation des forces propres à chaque média — image, texte, interactivité — les étudiants apprennent à imaginer et à mettre en œuvre des contenus innovants destinés aux structures institutionnelles, aux marques et aux distributeurs. Ils sont ainsi formés à maîtriser les moyens émergents capables d'engager les publics dans la découverte de nouveaux contenus et de nouvelles sensations visuelles et interactives.

