

# BAC PROFESSIONNEL

## ARTISANAT & MÉTIERS D'ART

### OPTION COMMUNICATION VISUELLE

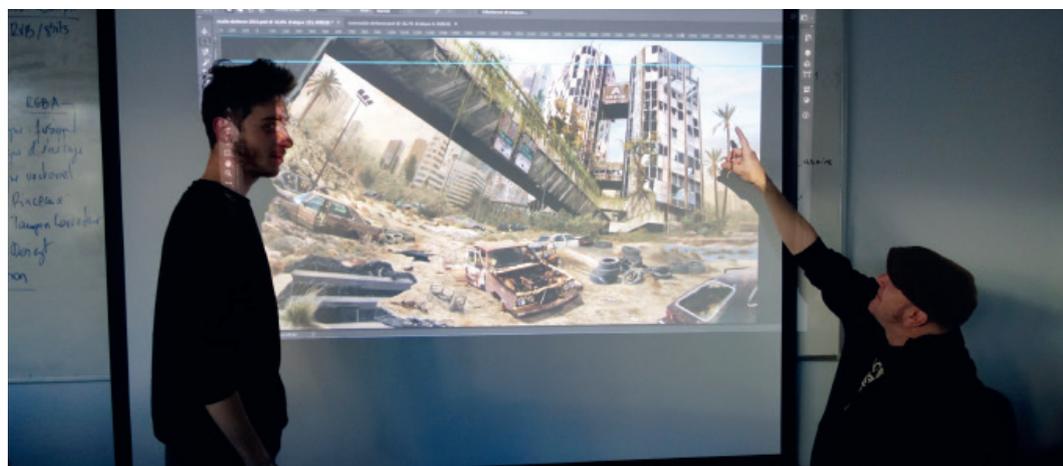
### PLURIMÉDIA

Niveau 4

Diplôme d'Éducation Nationale • Bac

Contrat d'apprentissage • 2 ans

Entrée en deuxième année



**Comment se former à un métier créatif en ayant à la fois l'assurance de débouchés professionnels et un diplôme reconnu, qui permettent la poursuite d'études de niveau supérieur ?**

Le Bac professionnel Artisanat et Métiers d'Art : option communication visuelle plurimédia permet de se former aux métiers de la communication visuelle en apprentissage, de la Première à la Terminale. À la clef, une insertion dans un milieu professionnel qui recrute en continu, dans les domaines du design graphique, de l'imprimerie, du façonnage ou encore de l'édition et la possibilité de poursuivre ses études en se spécialisant au fur et à mesure.

#### OBJECTIFS

L'objectif du Bac professionnel AMA : option communication visuelle plurimédia est de permettre à ses diplômé-es d'**occuper un poste de graphiste capable d'intervenir à toutes les étapes de la chaîne graphique** et de maîtriser la conception d'un large éventail de produits de communication : annonce presse, magazine, enseigne, plaquette, packaging, PLV, site Web...

- **Maîtriser les savoir-faire graphiques** traditionnels ainsi que les techniques d'infographie nécessaires à la réalisation de l'ensemble d'un projet de communication visuelle sur différents supports.

- **Identifier la demande du client** et participer à la conception du produit en prenant en compte l'aspect budgétaire et

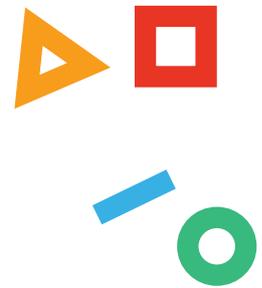
l'ensemble du cahier des charges.

- **Communiquer avec les différents interlocuteurs de la chaîne graphique**, défendre les propositions et argumenter les choix.

- **Finaliser la proposition**, par l'élaboration d'un dossier de fabrication et assurer le suivi de fabrication du produit.

# PROGRAMME\* du Bac professionnel Artisanat et Métiers d'Art

## Option communication visuelle plurimédia



### UE 1

Enseignement professionnel  
Arts appliqués & technologie

- Techniques du rough (croquis)
- Maquette, mise en page et typographie
- Arts appliqués
- Fabrication
- Infographie / multimédia
- Histoire de l'art et de la communication visuelle

### UE 2

Enseignement général

- Mathématiques
- Sciences physiques et chimiques
- Anglais
- Gestion et économie
- Français
- Histoire-géographie et éducation civique
- Cultures artistiques
- Education physique et sportive
- Prévention, santé et environnement
- Sauvetage Secourisme du travail (S.S.T)

\* Les programmes sont susceptibles d'évolutions et peuvent être adaptés en fonction de l'opportunité des sujets et des professionnel-les invité-es sur les workshops.

## NOS VALEURS

**FAVORISER** l'insertion professionnelle des étudiants apprentis avec l'alternance.

**S'ENGAGER** pour l'inclusion avec un accompagnement Handicap.

**AGIR** pour l'égalité des chances avec un projet social fort.

**SENSIBILISER** aux enjeux sociétaux avec l'écoresponsabilité au cœur du projet pédagogique.

## POURSUITE D'ÉTUDES & EMPLOYABILITÉ

### Diplôme

accès aux formations délivrant des titres ou des diplômes post-Bac, dont :

- **DN MADE mention** : Graphisme, Animation, Numérique
  - **BTS Communication**
  - **Webdesigner Dataviz** Titre RNCP
- Puis en **Bachelor**
- **Designer-e en communication graphique écoresponsable** Titre RNCP
- spécialité : Print, Motion design et Game Art, UX design

### Métiers visés

- **Infographiste**
  - **Maquettiste**
- Dans les structures suivantes :
- Agence de communication et publicité, studios de création graphique
  - maisons d'édition, de presse
  - imprimeries
  - ateliers de signalétique
  - services de communication
  - studios de réalisation multimédia

## INSERTION PROFESSIONNELLE

L'alternance permet aux jeunes apprenti-es de se familiariser avec l'entreprise, avec une première approche du monde professionnel qui les aide à se projeter dans le futur et à mieux orienter leurs choix.

Ils et elles sont responsabilisé-es, au fur et à mesure de leur contrat, ce qui favorise la confiance en soi et le sens des responsabilités.

Les études en apprentissage sont gratuites et rémunérées, car prises en charge par l'entreprise d'accueil et l'étudiant a le statut de salarié en entreprise.

## INSCRIPTION

**Conditions d'admissibilité** : avoir moins de 30 ans, pas de limite d'âge pour les candidat-es en situation de handicap. L'entrée en première est ouverte aux candidat-es

- ayant accompli une seconde compléte
- ayant de bonnes bases en orthographe et en mathématiques

### Qualités et compétences requises

- dessiner régulièrement
  - être soigneux-se et méthodique
  - être capable de s'investir dans un projet professionnel
- L'entrée en première est ouverte aux candidat-es
- titulaires d'un CAP ou d'un titre professionnel de niveau 3 relevant des métiers d'art
  - ayant effectué une seconde en Bac pro (dans la filière) ou général
  - ayant accompli une première ou une terminale générale (sous réserve de l'étude du dossier)

**Recherche d'entreprise** : le service recrutement de l'école vous accompagne dans vos démarches

**Rythme d'alternance** : 1 semaine en centre de formation/1 semaine en entreprise

### Pour s'inscrire au CFA, il faut :

1. déposer un dossier de candidature sur notre site Internet :

[www.campusfonderiedelimage.org](http://www.campusfonderiedelimage.org)

2. participer à une réunion d'information collective
3. participer à un entretien individuel pour les cas particuliers : présenter des travaux et affirmer son projet professionnel
4. signer un contrat d'apprentissage avec un employeur du secteur professionnel concerné



80 rue Jules Ferry  
93170 Bagnolet  
(M) Gallieni  
(T) 01 55 82 41 41

**CAMPUS  
FONDERIE  
DE  
L'IMAGE**