



Lycée des
Arts et Métiers

19, rue Guillaume Schneider
L-2522 Luxembourg

Heures d'ouverture du secrétariat

du lundi au vendredi
de 07.45 à 12.00 heures
et de 13.00 à 16.00 heures

Contact
www.ltam.lu
Email : secretariat@ltam.lu
Tel. : (+352) 46 76 16-1
Fax : (+352) 47 29 91



DIVISION ARTISTIQUE DU RÉGIME DE LA FORMATION DE TECHNICIEN

LA DURÉE DE LA FORMATION

La formation commence en classe de 10^e et se termine en classe de 13^e. La formation s'étend sur 4 années à plein temps (avec stages).

ORGANISATION DE LA FORMATION


Toutes les formations sont organisées sous forme de modules. Les modules de l'enseignement professionnel comptent 18 heures de formation. L'enseignement général compte 8 heures de formation (communication, éducation à la citoyenneté, éducation physique) et l'enseignement général spécifique compte 4 heures (bases IT / sciences naturelles et mathématiques).

L'évaluation est fondée sur les compétences:

LES CONDITIONS D'ADMISSION

Pour accéder à la classe de 10^e régime de la formation de technicien, l'élève doit :

- avoir réussi la classe de 9TE ou la classe de 9PO
- faire preuve de compétences artistiques illustrées par un dossier artistique personnel
- se soumettre à une épreuve sur place portant sur les compétences du regard et de la créativité



Les présentations des dossiers auront lieu début mai, entre 8.00 et 17.00 heures et l'épreuve sur place le jour suivant entre 14.00 et 16.00 heures, au Lycée des Arts et Métiers. Le candidat devra apporter ses bulletins des classes inférieures ainsi que son dossier artistique. Pour des raisons d'organisation, il devra s'inscrire auparavant sur le site www.ltam.lu pour fixer un rendez-vous.

LES ÉTUDES SUPÉRIEURES

En suivant des modules facultatifs préparatoires (en mathématiques et dans une langue au choix) supplémentaires, les élèves peuvent accéder à des études techniques supérieures à l'étranger et au Luxembourg – notamment accéder aux formations BTS. Le LAM offre le BTS Cinéma et Audiovisuel, le BTS Dessin d'animation*, le BTS Game Programming and Design Game*, le BTS Game Art and Game Design*, le BTS Génie Automatique, le BTS Génie Technique, le BTS Informatique, le BTS Internet of Things et le BTS Réalisateur Graphique. (Niveau : ISCED Level 4).

Les modules préparatoires aux études techniques supérieures peuvent être accomplis soit pendant la durée normale des études, soit à la suite de l'obtention du diplôme.

L'admission aux écoles supérieures dans le domaine du design, de la photographie et de l'art se fait généralement sur la base d'un dossier et d'un examen d'admission organisés par l'école supérieure en question.

Sans les modules préparatoires, l'accès aux études supérieures est plus limité. L'école ou l'institut supérieur décide de l'admission de l'élève en question.

DIVISION ARTISTIQUE DU RÉGIME TECHNIQUE

La formation artistique du régime technique offre un enseignement général qui vise à transmettre aux élèves une culture générale étendue ainsi qu'un aperçu des branches spécialisées dans les domaines de l'art et de la communication visuelle.

La division artistique s'adresse donc aux jeunes qui veulent poursuivre leurs études dans les domaines de l'art et de la communication visuelle, afin d'apporter créativité et innovation dans tous les champs du savoir-faire artistique.

Pour des informations supplémentaires, voir le dépliant des classes supérieures de l'ESG.

*en voie d'accréditation



ARTISTIQUE

TECHNICIEN DE L'IMAGE (DT)
DESIGN GRAPHIQUE (DT)
DESIGN 3D (DT)



TECHNICIEN DE L'IMAGE (DT)

LA PROFESSION

Le technicien de l'image dispose d'une compétence globale qui lui permet d'intervenir dans les nombreux domaines de l'audiovisuel et de la communication visuelle, au niveau de l'image fixe (photographie) comme de l'image en mouvement (vidéo, cinéma et télévision). Les compétences du technicien de l'image s'articulent autour de trois pôles: la réflexion sur l'image, la production proprement dite et la post-production d'images existantes.

Le technicien de l'image pourra travailler dans des sociétés de télédiffusion et de production cinématographique, des sociétés d'événementiel, des studios et laboratoires de photographie, des agences de publicité et de communication, des maisons d'édition (presse, magazines, livres), des imprimeries et services d'impression numérique, des services internes de grandes entreprises ou administrations, des institutions culturelles (musées, centres culturels, théâtres), des archives d'images (publics ou privés).

LA FORMATION

La formation est organisée sous forme de modules qui ont pour but de transmettre les compétences suivantes :

- être capable d'analyser et de comprendre le langage des images
- être capable de traduire des idées ou un cahier des charges en un concept visuel
- maîtriser les équipements de prises de vues, de son et d'éclairage
- maîtriser les techniques de post-production des images
- être capable de travailler en équipe.

Les cours d'enseignement professionnel concernent 18 à 22 heures de cours par semaine.

LES CHAMPS D'ACTIVITÉS

Le technicien de l'image exerce son activité dans deux domaines: celui de l'image fixe (photographie) et de l'image en mouvement (vidéo, cinéma et télévision).



PRODUCTION :

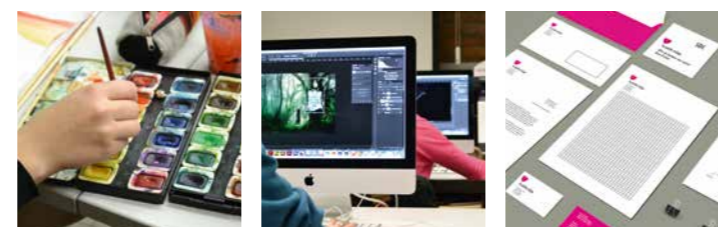
- Prises de vue photographiques dans des domaines variés
- Assistant photographe
- Éclairagiste
- Technicien audiovisuel
- Assistant caméra
- Régisseur de plateau

POST-PRODUCTION :

- Traitement numérique des images
- Numérisation, archivage et gestion de documents visuels
- Gestion de post-production
- Assistant montage

LA QUALIFICATION

Diplôme de technicien (DT) (Niveau : ISCED Level 3)



GRAPHISME DG (DT)

LA PROFESSION

Le technicien en graphisme travaille en tant que salarié ou indépendant. Après un briefing avec le client, le technicien en graphisme crée et produit des concepts publicitaires pour des supports imprimés ou digitaux.

Il connaît la chaîne de production graphique, travaille à la main ou sur ordinateur, dessine des concepts, dirige les présentations, connaît les supports médiatiques, formats et matériaux, réalise des montages de photos, des mises en page. Il sait manipuler la gestion des couleurs et gère le suivi de production jusqu'à la livraison du produit final.

Il sait attirer l'attention du groupe cible sur une idée, un produit, un service, une entreprise avec les outils de la création visuelle. Dans ce but, il développe un langage visuel innovant adapté aux besoins du client.



LA FORMATION

La formation se fait à plein temps au lycée. En classe de 12^e et 13^e, l'élève devra faire un stage en entreprise de 6 semaines, ce qui fera 12 semaines de stage pour la totalité de la formation.

L'enseignement général compte 8 heures de formation par semaine (communication, éducation à la citoyenneté, éducation physique), l'enseignement général spécifique, 4 heures, (bases IT, sciences naturelles et mathématiques) et l'enseignement professionnel, 18 heures (application des bases de la conception visuelle, digitale et manuelle).

Un projet intégré de 2 jours sera réalisé au lycée à la fin du 8^e semestre.

LES CHAMPS D'ACTIVITÉS

Secteurs : ateliers de design graphique ; agences de publicité ; services graphiques et de publicité de grandes enseignes, de banques, de l'Etat et des communes ; imprimeries ; maisons d'édition ; presse écrite

- Création de logos, élaboration d'images de marque d'entreprises, corporate identity (CI)
- Création de concepts publicitaires suivant le briefing client
- Élaboration de concepts et présentation
- Production de mises en page d'une à plusieurs pages et déclinaison pour autres supports
- Création et dessin d'illustrations et pictogrammes pour services et organismes culturels.
- Gestion de données, réception et contrôle de fichiers, management des couleurs, optimisation de fichiers pour sous-traitants, comme les imprimeries ou les concepteurs web
- Réalisations de sites-web

LA QUALIFICATION

Diplôme de technicien (DT) (Niveau : ISCED Level 3)



DESIGN 3D (DT)

LA PROFESSION

Le travail du technicien en design 3D se fait en équipe. Le but est la création et la production de modèles de produits et d'espaces, dans l'espace physique et virtuel. Il travaille soit comme indépendant, sur projet, soit comme employé aussi bien dans le domaine privé que dans le domaine public.

Le technicien en design 3D assume des fonctions diversifiées pouvant aller de la création virtuelle (p.ex. domaine de l'animation 3D, domaine du game) jusqu'à la production de produits (p.ex. domaine du Product Design) en passant par la prestation de services pour des entreprises productives (p.ex. domaine de l'aménagement d'intérieur et d'architecture d'intérieur). Son domaine d'activité est très hétérogène et les possibilités d'emploi sont multiples et diversifiées.

LA FORMATION

La section design 3D s'adresse aux jeunes créatifs qui, après l'obtention du diplôme de technicien en design 3D, veulent se lancer dans la vie professionnelle. La formation offre un enseignement qui transmet aux élèves les connaissances professionnelles de base relatives aux champs d'activités des domaines du design 3D. Les réalisations se font à la main (esquisses, dessins techniques, maquettes et modèles) et par des moyens électroniques (ordinateurs, logiciels 2D et 3D). L'accent est mis sur les branches pratiques et infographiques.

LES CHAMPS D'ACTIVITÉS

Studios de productions virtuelles (production d'animation 3D, Game Design, domaine des Visual Effects (VFX) et des Computer-Generated Imagery (CGI), domaine des productions de vidéo, de publicité et de film (compositing, visual effects 3D) / studios de design (product, industrial,...) / bureaux d'architecture, d'architecture d'intérieur et d'architecture paysagiste / scénographie / design de stands et d'expositions.

LA QUALIFICATION

Diplôme de technicien (DT) (Niveau : ISCED Level 3)

