



ARTISTIQUE

**DIVISION ARTISTIQUE DE L'ENSEIGNEMENT
SECONDAIRE GÉNÉRAL**

SECTION ARTS ET COMMUNICATION VISUELLE (GACV)

**DIVISION ARTISTIQUE DU RÉGIME
DE LA FORMATION DE TECHNICIEN**

4^e ET 3^e TRONC COMMUN ARTISTIQUE

2^e ET 1^{ère} CYCLE DE SPÉCIALISATION :

SECTION IMAGE – SECTION GRAPHISME – SECTION DESIGN 3D

DIVISION ARTISTIQUE DE L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE GÉNÉRAL

SECTION ARTS ET COMMUNICATION VISUELLE (GACV)



LA FINALITÉ

La section « arts et communication visuelle » offre un enseignement apportant un aperçu des disciplines spécialisées des domaines de l'art et de la communication visuelle et visant à transmettre aux élèves des savoirs et savoir-faire relevant de la culture générale.

La section « arts et communication visuelle » s'adresse aux jeunes qui veulent poursuivre des études supérieures (universités et écoles supérieures) dans les domaines de l'art et/ou de la communication visuelle, afin d'apporter créativité et innovation dans tous les domaines relatifs aux arts et au design.

LA FORMATION

La formation vise l'acquisition de savoirs et de savoir-faire relatifs aux disciplines suivantes : Histoire de l'art, Langage plastique bidimensionnel (Dessin à main levée, Théorie de la couleur / Peinture, Impression graphique), Dessin à main levée / Dessin appliqué, Communication graphique, Perspective / Projection orthogonale, Volume et Conception 3D, Langage des médias, Travail personnel.

Le « Domaine optionnel » permet un aperçu des domaines suivants : photographie, film, animation traditionnelle et sciences.



Pour les volets « Langues et mathématiques » et « Formation générale », l'enseignement est le même que pour les autres sections des classes supérieures de l'ESG visant le diplôme de fin d'études secondaires. Les disciplines réparties sur les quatre années d'études, sont : Anglais, Allemand, Français, Mathématiques, Luxembourgeois, Éducation à la citoyenneté, Connaissances du monde contemporain, Sciences (Chimie, Physique) et Éducation physique et sportive.

LA DURÉE DE LA FORMATION

4 années plein temps au LAM

LA QUALIFICATION

Diplôme de fin d'études secondaires générales

LES CHAMPS D'ACTIVITÉS

Histoire de l'art, Critique d'art, Conservation du patrimoine, Restauration, Design graphique, Design produit, Design industriel, Illustration, Bande dessinée, Cinéma d'animation, Cinéma et audiovisuel, Photographie, Scénographie, Mode, Architecture, ...

LES ÉTUDES SUPÉRIEURES

Accès aux universités et écoles techniques supérieures (Technische Hochschule) au Luxembourg et à l'étranger. Accès aux formations BTS. www.bts.lu.

DIVISION ARTISTIQUE DU RÉGIME DE LA FORMATION DE TECHNICIEN

Une base solide et diversifiée

Le tronc commun en 4^e et 3^e vise à offrir à tous les élèves une formation complète, leur permettant de mieux choisir leur spécialisation en 2^e et 1^{re}. Il favorise un environnement d'échange et de collaboration, essentiel à toute activité créative. Découvrir la diversité des formations proposées au sein du département artistique permet aux élèves d'acquérir des connaissances générales, d'élargir leur vision du domaine et de développer leur créativité ainsi que leur ouverture d'esprit.

Un enseignement interdisciplinaire

Les cours offerts comprennent : l'histoire de l'art et du design, le « Zeitgeist », la vidéo, le graphisme, la modélisation, la photographie, le coaching et bien d'autres encore, et sont liés à un enseignement collaboratif et interdisciplinaire dédié à l'ouverture d'esprit de la prochaine génération de l'industrie créative.

Encourager l'interdisciplinarité

En explorant et en combinant différentes disciplines, les élèves comprennent mieux les enjeux et le potentiel de chacune. Cette approche leur permet d'identifier ce qui leur plaît le plus et dans quel domaine ils se sentent à l'aise, les aidant ainsi à faire des choix réfléchis pour la suite de leur formation. De plus, l'interdisciplinarité encourage le travail en équipe, favorisant les échanges et le flux d'idées, essentiels à l'innovation et à la créativité.

Assurer l'égalité des chances

Ce tronc commun garantit que tous les élèves disposent des mêmes bases, quelque soit leur parcours antérieur. Il permet ainsi de réduire les écarts de niveau et d'offrir à chacun des opportunités équitables de réussite.

LA DURÉE DE LA FORMATION

La formation s'étend sur 4 années à plein temps au lycée (avec 2 stages de six semaines). Un projet intégré final sera réalisé au lycée en classe de 1^{re}.

LA FORMATION

Toutes les formations sont organisées sous forme de modules. Les modules de l'enseignement professionnel comptent entre 18 et 22 heures de formation. L'enseignement général compte 8 heures de formation (langues, éducation à la citoyenneté, éducation physique) et l'enseignement général spécifique compte 4 heures (histoire de l'art, sciences naturelles et mathématiques) en classe de 4^e et 3^e. L'évaluation est fondée sur les compétences.

LA QUALIFICATION

Diplôme de technicien (DT)



TECHNICIEN DE L'IMAGE (TPTI)

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 CHAMPS D'ACTIVITÉS

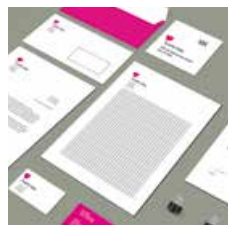
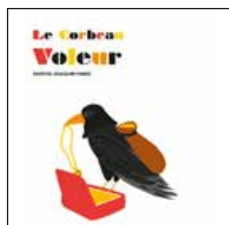
Le technicien de l'image exerce son activité dans deux domaines: celui de l'image fixe (photographie) et/ou de l'image en mouvement (vidéo, cinéma et télévision).

CHAMPS D'ACTIVITÉS PRODUCTION :

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

CHAMPS D'ACTIVITÉS POST-PRODUCTION :

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



TECHNICIEN EN GRAPHISME (TPDG)

LA PROFESSION

Le technicien en graphisme travaille en tant que salarié ou indépendant., joue un rôle clé dans la création d'éléments visuels originaux et communicatifs, contribuant ainsi à la promotion et à la communication visuelle d'une entreprise ou d'un projet.

Il connaît la chaîne de production graphique, travaille à la main ou sur ordinateur, invente des concepts et visualise ses idées, dirige les présentations, connaît les supports médiatiques, formats et matériaux, réalise des montages de photos, des mises en page 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.

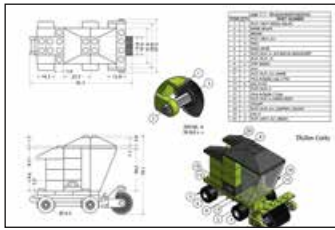
LA FORMATION

La formation offre un enseignement sous forme de modules qui transmet aux élèves les connaissances professionnelles de base relatives aux champs d'activité des domaines du design graphique : traiter la conception visuelle en passant par la création manuelle (esquisses, illustrations, storyboards, dessin) et par les moyens électroniques (infographie, mise en page, typographie, webdesign, montage photo).

LES CHAMPS D'ACTIVITÉS

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

Activités : Création de logos, illustrations, affiches, élaboration d'images de marque d'entreprises, corporate identity (CI), création de concepts publicitaires suivant le briefing client, travail typographique, présentations production de mises en page (imprimés ou digitaux) création et dessin d'illustrations et pictogrammes, gestion de données, réception et contrôle de fichiers, optimisation de fichiers pour sous-traitants, comme les imprimeries ou les concepteurs web, réalisations de sites-web



TECHNICIEN EN DESIGN 3D (TP3D)

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.

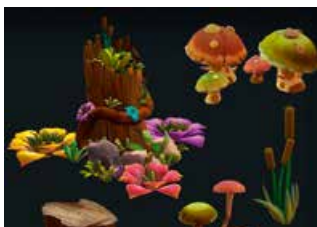
Le technicien en design 3D assume des fonctions diversifiées pouvant aller de la création virtuelle (p.ex. domaine de l'animation 3D, domaine du game) jusqu'à la production de produits (p.ex. domaine du Product Design) en passant par la prestation de services pour des entreprises productives (p.ex. domaine 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 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



LES FORMATIONS ARTISTIQUES DU LAM VISENT 2 DIPLÔMES :

1. **Le diplôme de fin d'études secondaires** pour les élèves qui désirent faire des études supérieures (universités et écoles supérieures) et qui visent à avoir une bonne culture générale ainsi qu'un large aperçu des branches spécialisées du domaine de l'art et de la communication visuelle.

Division artistique de l'enseignement secondaire général :

Section arts et communication visuelle (GACV)

2. **Le diplôme de technicien (DT)** pour les élèves qui désirent se lancer dans la vie professionnelle et se spécialiser dans un domaine artistique précis. L'accès à des études supérieures est possible, sous condition d'avoir suivi avec succès les modules préparatoires facultatifs soit pendant la durée normale des études, soit à la suite de l'obtention du diplôme.

À partir de la rentrée scolaire 2025/2026, les deux premières années de la formation du technicien en artistique sont organisées sous forme de tronc commun.

Le cycle de spécialisation de la division artistique du régime de la formation de technicien :

Section image – Technicien de l'image (TPTI)

Section graphisme – Technicien en graphisme (TPDG)

Section design 3D – Technicien en design 3D (TP3D)

LES CONDITIONS D'ADMISSION :

LES CONDITIONS D'ADMISSION EN DIVISION ARTISTIQUE DE L'ENSEIGNEMENT SECONDAIRE GÉNÉRAL (GACV)

- avoir des notes d'au moins 26 points en langues et en mathématiques en classe de 5C(ES) ou classe de 5G réussie au niveau globalement avancé ou avoir réussi une classe équivalente et
- faire preuve de compétences artistiques illustrées par un dossier artistique personnel

PRÉSENTATION D'UN DOSSIER ARTISTIQUE

Pour des raisons d'organisation, l'élève qui souhaite fréquenter une classe de 4GACV doit fixer un rendez-vous en ligne sur le site du Lycée des Arts et Métiers (www.am.lu) pour montrer son dossier artistique.

Pour tout renseignement supplémentaire, veuillez consulter le site du lycée.

LES CONDITIONS D'ADMISSION EN DIVISION ARTISTIQUE DE LA FORMATION DE TECHNICIEN (TPTI, TPDG, TP3D)

- avoir réussie la classe de 5C ou avoir réussie la classe de 5G au niveau globalement avancé ou au niveau globalement de base
- La direction du Lycée des Arts et Métiers décide si l'élève est accepté en se basant sur les compétences artistiques de la classe de 5^e ou équivalente.
La sélection des candidats s'effectue d'après le classement en ordre décroissant de :
 - la note annuelle obtenue dans la discipline « Éducation artistique »
 - la moyenne annuelle pondérée, calculée individuellement pour les élèves provenant de l'Enseignement secondaire général.



LYCÉE _____
DES _____ ARTS
ET _____ MÉTIERS

Site Limpertsberg

19, rue Guillaume Schneider
L-2522 Luxembourg

Tel.: (+352) 46 76 16 - 1

Fax: (+352) 47 29 91

Heures d'ouverture du secrétariat :
du lundi au vendredi de 07h 45 à 12h00 et de 13h00 à 16h00

www.artsetmetiers.lu, secretariat@am.lu