

libère ta créativité. propulse ta carrière. Designer Digital | Designer Graphique | Infographiste 3D | Game Designer | Game Artist

# Nous allons faire décoller votre carrière, bienvenue à bord!

«Nous avons construit la pédagogie de l'Institut Artline en pensant à ce public large de passionnés, étudiants, actifs, qui souhaitent appréhender et acquérir ces compétences et ces métiers créatifs, technologiques, innovants, et saisir leurs nombreuses opportunités professionnelles. »

Yohan BLANC, Directeur de l'école et co-fondateur

Imaginez que vous puissiez apprendre le métier de vos rêves, avec des professionnels de la création numérique de renommée mondiale et un accompagnement individualisé, le tout depuis chez vous. Imaginez que l'école de demain se soit démenée pour vous proposer des frais de formation parmi les

#### Vous ne rêvez pas: vous êtes chez Artline.

plus bas du marché, tout en garantissant une haute équipe. Vous avez la possibilité de revoir les leçons



**Équipe Artline** 

# Artline en quelques dates & quelques chiffres

 $\mathbb{N}$ 201

201,

 $\Box$ 0

20,

#### Création de l'Institut Artline

dans un contexte de mutation de l'enseignement.

#### Infographie 3D-VFX

Lancement du Bachelor et Mastère Infographie 3D-VFX.

#### Prépa

Ouverture de la Prépa qui devient en 2017 une première année de Bachelor en Prépa intégrée au cursus

#### Ouverture de 4 nouveaux cursus

Game Design, Designer d'espace - 3D & Design, Design graphique, Concept Art.

#### Élargissement de la **3D-VFX**

à la 3D Animation

#### 1ers diplômés

via un jury de professionnels et premières succes stories de nos apprenants

#### **Top 10 par The Rookies**

Classement dans les 10 meilleures écoles mondiales en effets spéciaux par The Rookies.





201

#### Prépa game

Ouverture de la Prépa Game integrée (1ère année de Bachelor) pour renforcer l'accessi bilité des publics novices aux métiers du jeu (bachelors Game Art et Game Design). Ouverture du bachelor Game Artist

#### Lancement du COP\* ETCN expert technique en création numérique

Artline certifié par The Rookies

#### L'école obtient la certification QUALIOPI\*\*

Artline est à nouveau récompensée par The Rookies et se hisse dans les 50 meilleures écoles mondiales de création numérique.

2020

#### **The Rookies**

Classement de l'école maintenu ces dernières années dans

+150

#### mentors

professionnels en activités dans le secteur de la création numérique

#### apprenants Artline

dans 12 pays à travers le monde

+290

#### évaluations

(micro-projets, projets) par apprenant par an

+96%

#### de nos apprenants

se disent satisfaits de l'accompagnement prodigué par notre équipe

+92%

#### de nos apprenants

sortent diplômés de l'école

+1840h

#### de classes virtuelles

en direct avec les mentors et les apprenants par année

+35 000

#### messages par mois

sur nos outils de discussion et d'échanges collaboratifs

+550h

#### de contenus pédagogiques

numériques (cours vidéo sur-mesure, TP...)

2021-2024

le concours The Rookies récompensant les meilleures écoles mondiales (Classement dans le Top 50 mondial des écoles et dans le classement dédié à l'animation 2D

# Une semaine sur notre planète...

#### **ACCOMPAGNEMENT ET ÉCHANGES**

avec les outils de collaboration et de discussion

#### Lundi

Accédez à vos cours de la semaine qui viennent d'être débloqués sur la plateforme par vos référents expérience formation

#### Mardi et mercredi

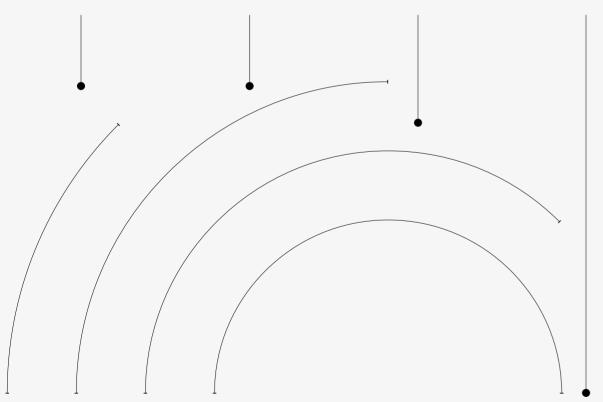
L'opportunité d'approfondir vos nouvelles connaissances à travers la réalisation de projets\* divers.

#### Jeudi et vendredi

Échangez avec vos mentors en live pour obtenir des retours votre travail et des réponses à toutes vos questions.

#### de Vendredi à Dimanche

3 jours pour améliorer vos projets\* grâce aux conseils de vos mentors avant de les déposer sur la plateforme pour évaluation



\* Projets: exercices pratiques, travaux, micro-projets. projets individuels ou collaboratifs, d'une semaine ou sur plusieurs semaines, jusqu'au projet long de fin de cursus. Une équipe de responsables de cursus, de coordinateurs pédagogiques et de gestionnaires administratives pour accompagner les apprenants à travers des échanges et des conseils tout au long de leur parcours.



**Anthony Assandri** Responsable de cursus Concept Art & Illustration Infographie 3D



Responsable de cursus Prépa Design et Digital / Jeu Game Design



**Kim Fournel** Responsable de cursus Game Art



Elise Nguyen Responsable de cursus Designer graphique et Digital



Tristan Le Granché Responsable de cursus COP ETCN





**Isabelle Roy** Coordinatrice pédagogique leader



**Audrey Villegas** 



**Clarice Bourgeois** Coordinatrice pédagogique







**Tess Guiomar** Gestionnaire administrative

«Un cadre permettant à chacun de faire émerger son talent, où le temps d'apprentissage s'adapte aux besoins de l'apprenant, où l'implication est valorisée indépendamment du résultat.»



# Au sein de notre communauté vous ne serez jamais isolé.e pour créer



#### Accédez aux meilleurs mentors

L'accès aux connaissances n'a plus de frontières grâce à notre format 100% en ligne et à distance. Que vous soyez isolé, dans une grande ville ou à l'autre bout de la planète, recevez le savoir des meilleurs spécialistes du secteur qui vous accompagneront et vous boosteront au quotidien pour réaliser votre rêve: devenir un artiste professionnel. Nous sommes dans le top 50 des meilleures écoles d'art du monde et à ce tarif là, il n'y a personne.



#### **Formez-vous autrement**

Notre philosophie? La pédagogie positive, qui favorise le succès plutôt que les échecs. En rejoignant l'aventure Artline, vous accéderez à une véritable communauté, basée sur l'entraide, l'écoute et la bienveillance.



### Apprenez aisément grâce à des contenus performants

Tous nos cours sont co-écrits avec chacun des intervenants. Grâce à ce principe, nous sommes fiers de pouvoir faire évoluer nos contenus pour correspondre au plus près aux besoins du marché. Évalués à chaque fin de cursus par des jurys de professionnels, nos apprenants sont souvent employés directement par ces derniers.



### Nous nous adaptons à votre situation, et non l'inverse

Chez Artline, vous avez la possibilité de travailler en vous formant, de déménager, de voyager... Nos apprenants tiennent à leur liberté de choix, et il est primordial pour nous de vous la laisser.



#### **Souplesse du parcours**

Vous possédez déjà un certain niveau artistique? Vous êtes autodidacte dans votre spécialité? Vous pouvez intégrer directement la 2ème ou 3ème année de bachelor - voire le niveau mastère pour les plus aguerris!

Si vous êtes débutant (même sans diplômes!) mais que vous avez un véritable projet professionnel et une motivation sans faille, vous pouvez choisir d'intégrer notre prépa.



#### **Être accompagné « en vrai »**

Dès votre arrivée chez Artline, vous serez encadré par l'équipe pédagogique. Le principe de l'école en ligne peut faire peur, mais nos outils nous permettent d'être à vos côtés à n'importe quel moment de la journée!

# Distanciel et Alternance, C'est possible.

#### L'institut Artline

100% en ligne, proche de vous.

L'Institut Artline n'est pas une école traditionnelle puisque 100% en ligne, tout est mis en place pour ne conserver que l'essentiel : l'échange entre apprenants, mentors et l'équipe pédagogique!

Notre pédagogie qui se veut agile a été pensée pour former vos collaborateurs de demain! Avec Artline, pas besoin de déménager, aucune contraintes liées aux déplacements, nos apprenants sont disponibles partout en France et dans le monde!

Nous œuvrons en continu pour proposer des formations de qualité et vous garantir des contenus pédagogiques à

la hauteur et pour donner le meilleur de l'enseignement en ligne spécialisé en création numérique.

Les contrats de professionnalisation et les stages favorisent l'expérience professionnelle et la pratique. C'est un réel tremplin pour l'insertion professionnelle. Un parcours de formation totalement tourné vers l'entreprise grâce à l'alternance.

Notre école offre une souplesse en privilégiant l'expérience professionnelle. Le rythme d'alternance permet aux étudiants d'être le plus souvent possible en entreprise!

#### **Stages & Contrat de professionnalisation**

Quelles différences?

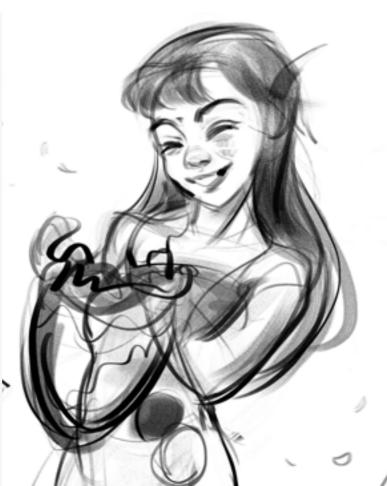
#### **CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION:**

Accessible à partir de la 3ème année de Bachelor. L'apprenant est salarié avec un contrat de travail, soumis au Code du travail.

#### STAGE ALTERNÉ:

Accessible à partir de la 2ème année du Bachelor. L'apprenant signe une convention de stage avec l'entre-

Celle-ci n'est pas un contrat de travail.



#### **Contrat | de professionnalisation** Stage | alterné Durée 924 heures maximum de présence effective dans 1 an l'organisme d'accueil sur l'année **Publics concernés** • Jeunes de 16 à 25 ans • Demandeurs d'emploi de plus de 26 ans • Bénéficiaires du RSA, de l'allocation de solidarité • Tout apprenant inscrit à l'un de nos cursus spécifique ou de l'allocation aux adultes handicapés Personnes ayant bénéficié d'un contrat aidé, tout particulièrement d'un contrat unique d'insertion Rythme 3 à 4j en entreprise et 1 à 2j en formation 3j en entreprise et 2j en formation Rémunération Rémunération obligatoire pour les stages de 2 mois Le salaire de l'apprenant varie de 55 à 100% du SMIC consécutifs (soit l'équivalent de 44 jours à 7 heures selon son âge et de son niveau de qualification par jour). Le taux horaire minimum est fixé à 3,90 € par heure de stage pour les stages Accès au simulateur : ICI Accès au simulateur : ICI Prise en charge des frais de formation Le coût de la formation est pris en charge en partie ou en totalité par l'Opérateur de compétences L'apprenant finance sa formation (OPCO) dont dépend l'entreprise. **Formalités** CERFA, calendrier, programme de formation, Signature d'une convention de stage tripartite convention de formation à transmettre à l'OPCO

#### Tutorat

L'employeur désigne un tuteur. La personne choisie

Le stagiaire est accueilli et accompagné par un tuteur tout au long du stage. Le tuteur est garant du respect des objectifs pédagogiques fixés dans la

# Louise RODRIGUEZ Cursus Concept Art et Illustration Cursus Infographie 3D **Antoine DUHE** Cursus Infographie 3D

# Nos entreprises partenaires

Nos apprenants ou nos mentors y exercent, nous avons lié de solides liens avec ces entreprises du secteur



#### **Menhir FX**

Menhir FX est un studio d'animation indépendant basé à Montpellier en France. Il a été fondé par deux frères Simon (alumni Artline) et Pierre, à qui les racines celtiques ont inculqué la passion de la narration. Quelques références : RedBull, Adidas, Uhisoft



#### Karlab

Depuis 2016, Karlab a travaillé avec les meilleurs studios sur certains des films, séries et jeux les plus connus au monde comme League of Legends, Disney's Monstres & Cie: Au Travail, Astérix & le secret de la potion magique..



#### **Illumination Mac Guff**

Le studio est dédié à la fabrication des longs-métrages d'animation produits par Illumination Entertainment pour Universal Pictures. Il a notamment fabriqué les franchises Moi, Moche et Méchant Les Minions, Comme des Bêtes et Tous en Scène et le film Le Grinch



DONTNOD

Créé en 2008, DONTNOD est un éditeur et studio français indépendant qui possède aujourd'hui une renommée mondiale et collabore avec des éditeurs leaders, tels que Microsoft, Square Enix Focus Entertainment, Bandai Namco Entertainment



#### La Chouette Compagnie

Fondée en 2015, la Chouette compagnie développe, produit et exploite des séries d'animations en partenariat avec les principaux acteurs français et internationaux du secteur Le studio développe notamment des séries pour M6 et TF1.

ARTEFACTS

#### **MIKROS**

#### **Mikros Animation** Mikros Animation est un

studio mondial dédié aux films d'animation 3D, établi à Paris, Montréal, Los Angeles, Bangalore et Londres. Quelques références : Bob l'Eponge. Paw Patrol, Astérix



#### **Cube Créative** Productions

Cube Creative est une société de production d'animation 2D et 3D et d'effets spéciaux numériques. Elle produit en animation des films de toutes natures : court-métrages, clips, spots publicitaires, films « Grands

formats » ...



#### Andarta

Créé en juin 2017, Andarta Pictures est une jeune société de production de films d'animation 2D, basée à Bourg les Valence, dans la Drôme. Le studio de fabrication s'est installé au sein du Pôle Image La Cartoucherie, un bâtiment classé qui abrite de nombreux acteurs de l'industrie du

film d'animation.



courts, movens et

2007, les équipes de

#### **Supamonks Studios Artefacts Studio**

Publicités, clips, séries, Créé en 2003, Artefacts Studio est aujourd'hui longs-métrages... Depuis l'un des acteurs majeurs indépendant du jeu vidéo Supamonks accompagnent français avec une équipe de les annonceurs et produc-50 collaborateurs expériteurs exigeants dans la mentés. Basé au cœur de fabrication de leurs films la cité Ivonnaise, le studio à destination de tous les développe et commercialise des jeux vidéo dans le monde entier pour PC et consoles.



#### La French Tech

« La French Tech » : c'est le mouvement français des startups. Un écosystème unique qui réunit des startups (donc), mais aussi des investisseurs des décideurs et des community builders.



Menhir FX est un studio d'animation indépendant basé à Montpellier en France. Il a été fondé par deux frères, Simon et Pierre, à qui les racines celtiques ont inculqué la passion de la narration. Quelques références : RedBull, Adidas Ubisoft



#### TeamT0

TeamTO est devenu en 15 ans l'un des principaux studios d'animation en Europe. Ils produisent pour la télévision, Netflix ou le cinéma des projets originaux qu'ils développent et collaborent en tant que producteurs exécutifs avec quelques producteurs sur leurs propres projets.



#### Ubisoft

Ubisoft est une entreprise française de développement, d'édition et de distribution de jeux vidéo, créée en 1986 par les frères Guillemot, Ubisoft détient de nombreuses franchises à succès telles que Rayman, The Lapins Crétins, Prince of Persia Assassin's Creed, Far Cry, Just Dance..



# Une école, des humains et des valeurs

Artline avec un «A», comme ...

#### **Accessibilité**

- Accéder à une formation créative exigeante sans prérequis et facteurs discriminants.
- Démarrer son cursus à tout âge, tout profil.
- La liberté d'organiser sa formation pour concilier ses activités professionnelles et personnelles.
- Être en lien avec à sa formation partout dans le monde.
- Intégrer le marché de la création et ses opportunités internationales.

#### Accomplissement

- Se former avec efficience et avec une culture
- Développer sa confiance en soi et son bien-être.
- Découvrir ses talents.
- Construire son propre parcours professionnel autour de sa singularité.

#### **Audace**

- Rejoindre une pédagogie innovante
  Oser exprimer sa singularité et de l'innovation



# Prépa Design & Digital

Option 2D ou 3D

Prépa Jeu

### Bachelors P.26

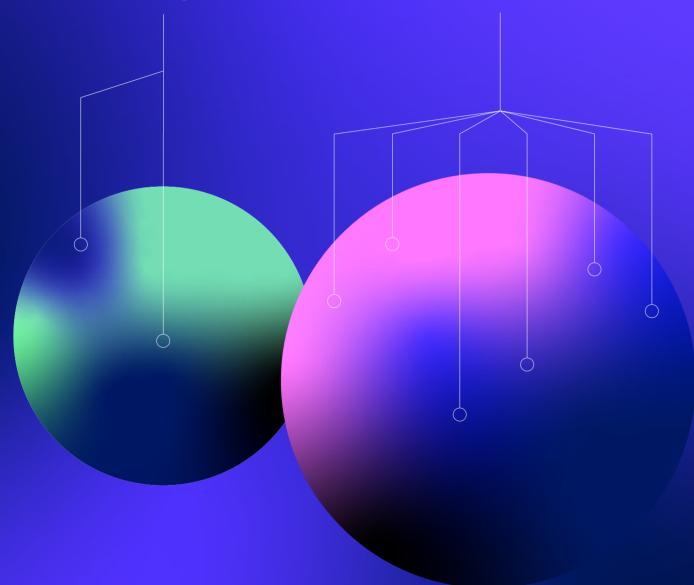
Bachelor Infographiste 3D
Bachelor Concept Artist et Illustrateur
Bachelor Game Designer
Bachelor Game Artist
Bachelor Designer Graphique et Digital

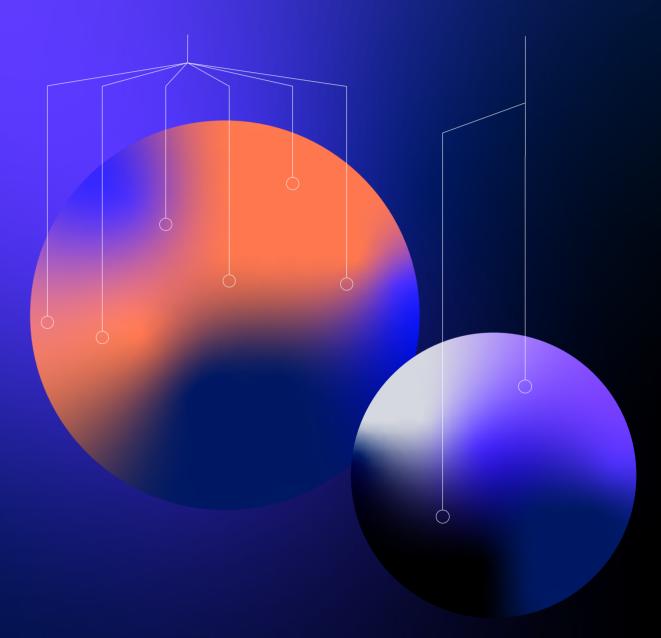
## Mastères P.46

Mastère Concept Artist - Designer pré-production Mastère 3D Artist - Spécialité Créature Artist Mastère Game Director Mastère Directeur Artistique

# Certificat P.70 de Qualification Professionnelle

Expert Technique en Création Numérique













« Bienvenue à Artline! Comme tu as pu le constater, on fait les choses un peu différemment ici. Pour te présenter en quoi et pour faire simple, cette première année et toute notre pédagogie est axée autour du terrain. Alors oui, bien sûr il y aura toutes les bases théoriques nécessaires, mais elles sont clairement là pour pouvoir mettre les mains dans le cambouis!»

25H/semaine minimum d'implication personnelle 2 rentrées par an En octobre et janvier

Prépa intégrée

# Prépa Design & Digital

Acquérez et consolidez des fondamentaux solides en intégrant notre prépa intégrée en première année de bachelor à distance. Préparez des bases solides pour lancer votre carrière dans la 3D, le concept art ou le design graphique et digital.

#### **VOS FUTURES COMPÉTENCES**

- Acquérir les fondamentaux techniques en dessin
- Développer sa personnalité créative
- S'initier et acquérir des outils et une méthodologie
- S'exprimer visuellement et savoir communiquer ses idées
- Approfondir un savoir-faire et développer son projet personnel

#### LES DÉBOUCHÉS

Intégrer en deuxième année l'un des cursus spécialisés :

- Infographie 3D
- Concept Art & Illustration
- Design Graphique

#### LES PRÉ-REQUIS

- Maîtriser la langue française
- Avoir plus de 16 ans révolus
- Avoir un projet professionnel cohérent avec les objectifs de formation
- Posséder une motivation exprimée à travers des réalisations réunies dans un portfolio
- Pas de prérequis académique ni de diplôme obligatoire

#### **AVEZ-VOUS LE PROFIL?**

#### Vous:

- Êtes curieux(se), créatif(ve)? Un brin passionné(e)?
- Avez envie d'en savoir beaucoup plus sur les métiers des arts appliqués et de la création numérique?
- Souhaitez rejoindre un cursus supérieur dans ces domaines et avez envie d'explorer les filières, les cursus, les débouchés avant de faire votre choix?
- Vous initier et vous perfectionner en dessin et techniques artistiques (traditionnelles et numériques)?

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet cliquez ici







Prépa — Design & digital

# PROGRAMME\* Année préparatoire / Prépa Design & Digital - option 2D ou 3D | Durée 9 mois

Module Intégration & Développement de son autonomie

Module Les fondamentaux du dessin | Atelier 2D

Module Culture de l'image

Module Photoshop

Module Initiation 3D

Module Croquis et dessin d'observation

Module Volume et Anatomie

Module Digital Painting

Module Projet de Fin d'Année & Portfolio

Module Illustrator | Option 2D

Module InDesign | Option 2D

Module Projet Design Graphique | Option 2D

Module Modélisation 3D Avancée | Option 3D

Module Environnement 3D | Option 3D

Selon Option 2D ou 3D

\*Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vue des besoins pédagogiques

#### **ACTIVITÉS**

- Réaliser un carnet de croquis
- Réaliser des visuels en 3D
- Participer à la création d'un jeu en groupe
- Réaliser un projet de design graphique
- Réaliser un projet thématique
- Concevoir un portfolio







« Bienvenue à Artline! Cette première année, ainsi que toute notre pédagogie, est axée autour du terrain. Si tu te cherches encore, tu vas pouvoir rapidement voir si le domaine te plaît et te correspond, et en découvrir d'autres pour trouver ton orientation. Bien sur, il y aura toutes les bases théoriques nécessaires, mais elles sont clairement là pour pouvoir mettre les mains dans le cambouis »

25H/semaine minimum d'implication personnelle

2 rentrées par an En Octobre et Janvier

Prépa intégrée

# Prépa Jeu

Joueuse ou joueur de jeu vidéo de la première heure? Rejoignez notre prépa intégrée en première année de bachelor à distance. Préparez-vous à transformer votre passion en métier! Vivre des moments palpitants, parcourir des univers immersifs, repousser les limites de la technique

#### **VOS FUTURES COMPÉTENCES**

- Utiliser des techniques de dessin et de retouche d'image
- S'essayer à la création de jeux
- Appréhender l'architecture du jeu
- Utiliser des moteurs de jeu et modéliser
- Travailler en équipe et savoir se positionner
- Comprendre les métiers liés au jeu vidéo

#### LES DÉBOUCHÉS

Intégrer en deuxième année l'un des cursus spécialisés :

- Game Design

#### LES PRÉ-REQUIS

- Maîtriser la langue française
- Avoir plus de 16 ans révolus
- Exprimer une réelle motivation
- Avoir un projet professionnel cohérent avec les objectifs de formation
- Être en affinité par les cursus visés
- Pas de prérequis académique ni de diplôme obligatoire

#### **AVEZ-VOUS LE PROFIL?**

#### Vous:

- Êtes un.e passionné(e) de jeux vidéo?
- Souhaitez en savoir plus sur différents métiers, filières, les débouchés dans cette industrie florissante?
- Étes motivé(e) pour rejoindre un cursus supérieur en Game design ou Game art, et avez envie d'explorer leurs spécificités avant de faire votre choix?
- Avez besoin de vous initier et vous perfectionner pour acquérir des bases techniques, créatives, ludiques propres à l'univers du jeu vidéo?

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et

discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet cliquez ici



# PROGRAMME\* Année préparatoire / Prépa JEU | Durée 9 mois

Module Intégration & Développement de son autonomie
Module Les fondamentaux du dessin | Atelier 2D
Module Culture de l'image
Module Photoshop
Module Initiation 3D | Sous Blender
Module Initiation au Game Design & Level Design
Module Croquis et dessin d'observation
Module Histoire du Jeu Vidéo

Module Prototype Escape Game

Module Création de Jeu & Programmation

Module Projet de Création & Jeu de Rôle

Module Projet de fin d'année - Game Jam & Portfolio

\*Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vue des besoins pédagogiques

#### **ACTIVITÉS**

- Créer un jeu vidéo en équipe
- Se familiariser avec la programmation
- Créer un portfolio





« Découvrez l'univers passionnant de l'illustration et de l'animation. Ce cursus vous fera entrer dans l'univers du cinéma d'animation, des art books et du jeu. À l'issue de ces 3 années, l'accompagnement de nos mentors vous permettra de développer votre propre style graphique et fera de vous des professionnels aguerris. »

25H/semaine minimum d'implication personnelle

1 rentrée par an En Septembre / Octobre

Cursus Concept Art & Illustration

# Bachelor Concept artist & Illustrateur

Ce cursus est dédié à la pré-production d'univers graphiques pour les jeux vidéo, le cinéma d'animation, la publicité ou l'édition. Vous apprendrez à créer des univers riches, et vous accéderez à des métiers où l'imagination, la créativité et les techniques artistiques sont au pouvoir. Si vous êtes passionné de création visuelle et avez un talent particulier pour le dessin, cette formation d'illustrateur et concept art en ligne saura vous aider à développer votre créativité afin d'imaginer des univers incroyables.

#### **VOS FUTURES COMPÉTENCES**

Réaliser un matte painting simple Réaliser un projet d'album jeunesse Créer un concept art réaliste Mener à bien un projet créatif de A à Z

Mettre en forme un concept pour le présenter à des

Comprendre le processus de création d'un jeu de société Réaliser un storyboard dans les règles de l'art Présenter ses travaux de manière professionnelle sous la

forme d'un portfolio

#### LES DÉBOUCHÉS

-Concept Artist | Character Designer | Background Designer | Storyboarder | Animateur 2D | Coloriste | Matte Painter | Illustrateur 2D et 3D

#### **LES PRÉ-REQUIS**

- Avoir plus de 16 ans révolus
- Maîtriser la langue française
- Maîtriser les bases du dessin (perspective / anatomie / croquis)
- Maîtriser la composition d'image
- Pratiquer le digital painting

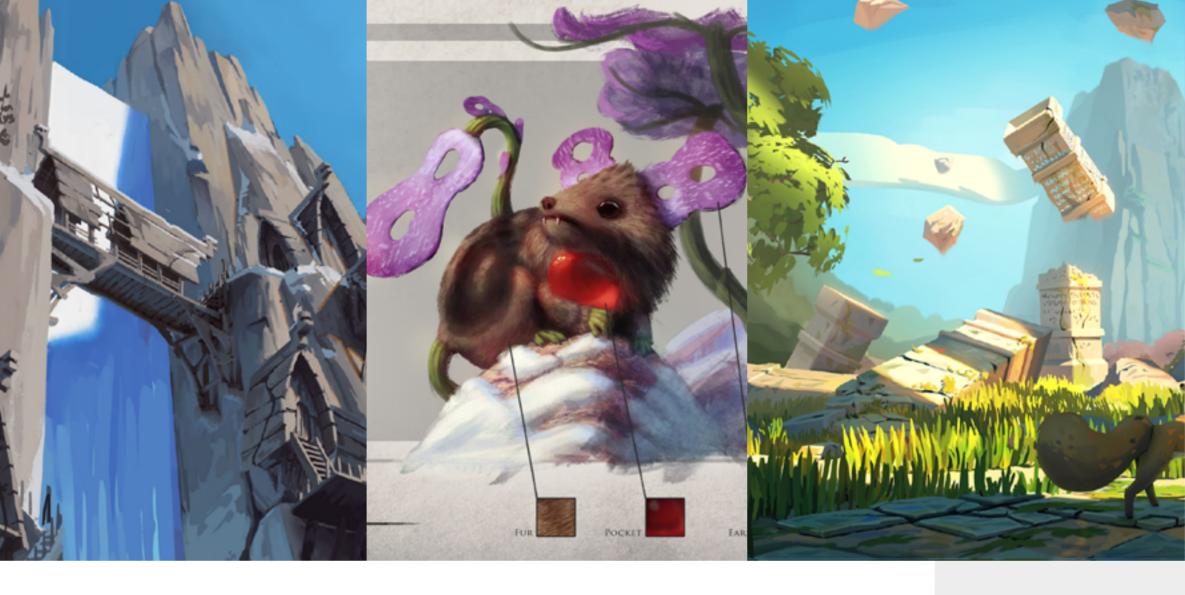
#### **AVEZ-VOUS LE PROFIL?**

#### Vous:

- Avez un intérêt marqué pour le dessin, la création visuelle, l'univers du divertissement (jeu vidéo, animation, BD, cinéma...).
- Avez une culture et une sensibilité artistique (illustration, concept art, peinture, sculpture...)?
- Êtes curieux(se), ouvert(e) d'esprit et à l'affût des tendances?
- Consultez régulièrement des sites web, magazines, livres, expos dans ce domaine?
- Pratiquez le dessin régulièrement?
- Vous intéressez aux outils de création numérique, tablettes, logiciels?

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet <u>cliquez ici</u>







Bachelor — Concept artist & Illustrateur

#### PROGRAMME\*

#### Cycle Bachelor / niv. BAC+3 / 3 niveaux / 29 mois



Prépa Art Option Design & Digital



Module Projet de mise en scène Module Props et décors

Module Projet props et décors Module Character design

Module Projet Character Design

Module Animation 2D

Module Projet Animation 2D

Module Modélisation 3D Avancée sous Blender

Module After Effects

Module Projet de fin d'année

#### B3

Module Matte painting 2D

Module Projet Illustration jeunesse

Module Méthodologie du Concept Art

Module Projet Art Challenge

Module Bible Graphique & Littéraire

Module Projet Jeu de société

Module Storyboard

Module Portfolio

Module Projet de fin d'étude : Concevoir un spin-off

\*Programme susceptible

d'évoluer durant l'année, en

vue des besoins pédagogiques

#### LOGICIELS

- Adobe photoshop (Suite Adobe)
- Logiciel de 3D (Blender ou Maya)
- Krita

#### **ACTIVITÉS**

- Choisir le style de l'univers à adapter
- Développer 2 personnages
- Réaliser le turnaround des personnages, des expressions et des props
- Créer 2 décors en phase avec l'univers développé
- Réaliser 2 illustrations avec les personnages dans leur environnement
- Réaliser un dossier de présentation globale du projet
- Réaliser un matte painting simple
- Réaliser un projet d'album jeunesse
- Créer un concept art réaliste
- Mener à bien un projet créatif de A à Z
- Mettre en forme un concept pour le présenter à des professionnels
- Comprendre le processus de création d'un jeu de société
- Réaliser un storyboard dans les règles de l'art

מ מ ח





Un cursus dédié au design graphique & digital, appliqué à la communication visuelle et intégrant des dimensions digitales et interactives (UX/UI). Ces connaissances répondent aux besoins créatifs, techniques et numériques du marché d'aujourd'hui et de demain. En suivant ce cursus, le design graphique et la communication visuelle n'auront plus de secrets pour vous et vous vous épanouirez pleinement dans un métier lié à ce secteur très porteur.



« Donner sens aux visuels en restant simple et singulier tout en marquant les campagnes de communication. Assimilez les codes graphiques et visuels pour créer des images impactantes et des supports de branding. Consacrez-vous à la communication sous toutes ses formes: édition, publicité, packaging, digital, web et animation 2D. »

25H/semaine minimum d'implication personnelle

1 rentrée par an En Septembre / Octobre Cursus Designer Graphique & Digital

Bachelor — Designer graphique & digita

#### **VOS FUTURES COMPÉTENCES**

- Concevoir des structures et le design graphique de supports web et digitaux (applications mobiles et tablettes, sites web...)
- Savoir élaborer une charte graphique digitale
- Réaliser des médias créatifs pour le digital (newsletters, animations 2D, éléments de contenus, etc.)
- Réaliser des animations graphiques 2D simples (motion design)
- Concevoir un projet professionnel approfondi en design graphique
- Être capable de répondre à un projet de communication 360°  $\,$

#### LES DÉBOUCHÉS

Designer Graphique / Graphiste | Designer graphique en packaging | Maquettiste | Ul Designer junior | Concepteur - Réalisateur multimédia | Assistant Motion designer

#### LES PRÉ-REQUIS

- Avoir plus de 16 ans révolus
- Maîtriser la langue française
- Maîtriser les bases des logiciels de création fondamentaux : Photoshop, Indesign, Illustrator
- Savoir réaliser des croquis rapides à main levée pour exprimer ses idées
- Savoir créer et respecter une identité visuelle avec sa charte graphique sur des supports d'édition
- Savoir concevoir et réaliser des supports créatifs imprimés

#### **AVEZ-VOUS LE PROFIL?**

#### Vous

- Vous sentez créatif(ve), vous avez des idées?
- Êtes intéressé(e) par la communication, le graphisme, l'édition, le digital (web, applications, etc.) et la publicité? êtes curieux, ouvert(e) d'esprit et à l'affût destendances?
- Êtes sensible aux images, à leur esthétique? Vous souhaitez maîtriser leur langage et savoir communiquer visuellement?
- Aimez un métier qui mêle créativité, logiciels, techniques et sens de la communication?

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet <u>cliquez ici</u>









Bachelor — Designer graphique & digital

#### **PROGRAMME\***

Cycle Bachelor / niv. BAC+3 / 3 niveaux / 29 mois



Prépa

Art **Option Design & Digital** 



Module Design graphique Module Composition graphique Module Identité visuelle & Charte graphique Module Projet de typographie Module Design éditorial Module Packaging Module Projet d'édition Module Identité packaging

Module Proiet de fin d'année



Module Les essentiels du web et du Module Projet Illustration & infographie pour Motion design Module After effects Module Digital Content Module Projet Motion Design Module UI Design Module Projet UX/UI Design Module Proiet de fin de Bachelor

#### LOGICIELS

- Photoshop
- Illustrator
- InDesign
- Marvel
- Adobe XD
- After Effects - MailChimp - Seninblue

- Sketch

- Figma

- Première

\*Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vue des besoins pédagogiques

#### **ACTIVITÉS**

- Elaboration d'une campagne de communication promotionnelle
- Conception d'une série d'affiches de manière plastique
- Création d'une identité visuelle et de sa charte graphique
- Réalisation d'un magazine
- Création d'une identité packaging
- Création d'une identité visuelle et de ses supports de communication
- Création du design graphique d'un storyboard à partir d'un crayonné
- Réalisation de graphisme 2D animés simples
- Conception et réalisation graphique d'un site vitrine responsive
- Conception et réalisation d'une newsletter
- Réalisation de propositions d'Ul de sites internet à partir de chartes graphiques données
- Création de l'UX et de l'UI d'une application mobile avec son identité graphique







« Vous trouverez ici un programme qui va vous challenger. Vous serez en immersion et armés des meilleures compétences pour réaliser des univers visuels riches et trouver votre propre style. Vous apprendrez toutes les étapes de conception d'un jeu pour ainsi développer vos compétences à votre rythme! »

25H/semaine minimum d'implication personnelle

1 rentrée par an En Septembre / Octobre

**Cursus Game Art** 

# Bachelor Game artist

Vous êtes passionné de jeu vidéo et souhaitez apprendre les dernières techniques de production pour concevoir les univers fantastiques de demain? De la modélisation de décors, de personnages en passant par l'animation, les effets spéciaux ou encore le pixel art, apprenez le métier qui vous correspond et qui permettra d'exprimer votre style dans une production de jeu.

#### **VOS FUTURES COMPÉTENCES**

- Savoir modéliser, rigger et texturer un élément 3D.
- Intégrer des éléments 3D (lighting, compositing...).
- Maîtriser toutes les étapes de production.
- Élargir sa connaissance de l'industrie de l'entertainment.
- Développer sa créativité personnelle et professionnelle.
- Maîtriser les principaux logiciel 3D utilisés en Game Art

#### LES DÉBOUCHÉS

Modeleur 3D | Material Artist | Level Artist Environment Artist | Character artist 3D | Animateur 3D

#### LES PRÉ-REQUIS

- Avoir plus de 16 ans révolus
- Maîtriser la langue française
- Intérêt pour l'univers du jeu vidéo, de l'art et du divertissement
- Intérêt pour l'industrie du jeu vidéo et de ses acteurs
- Notions de dessin et de couleur
- Notions de 3D (Idéalement sous Blender)

#### **AVEZ-VOUS LE PROFIL?**

#### Vous:

- Aimez l'univers du jeu vidéo et de la production artistique
- Voulez développer votre culture graphique
- Souhaitez maîtriser les étapes de conception d'un jeu vidéo
- Possédez une pratique autodidacte significative

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet <u>cliquez ici</u>



#### **PROGRAMME\***

Cycle Bachelor / niv. BAC+3 / 3 niveaux / 29 mois



Prépa Art **Option Game** 

Module Histoire du jeu vidéo Module Props é Décors Module Level Building Module Texturing game Module Hard Surface sous ZBrush Module Projet modélisation Props réaliste en groupe Module Tech art Module Projet modélisation Props Module Anatomie sous ZBrush

Module Projet de fin d'année

Module Game Animation Module Tech Art FX sous Unreal Module Environnement modulaire Module Projet Animation Module Modélisation Personnage & Retopologie Module Portfolio Module Projet Modélisation Personnage & Retopologie Module Projet de fin de Bachelor

Module Anatomie sous Zbrush

Module Pixel Art

#### LOGICIELS

- Unreal Engine
- ZBrush
- After Effects
- Blender

\*Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vue des besoins pédagogiques

#### **ACTIVITÉS**

- Conception d'éléments en 2D afin de proposer des designs
- Réalisation d'objets 3D avec les derniers outils utilisés dans l'industrie du jeu
- Conception de scènes 3D complètes avec différents styles
- Prise en main d'un moteur de jeu et sensibilisation au gameplay
- Développement artistique personnel

#### - Développer sa connaissance des outils 3D appliqués au modeling organique

- Créer des fxs pour habiller ses scènes 3D
- Découverte de l'animation 3D et de la mise en scène
- Créer une scène modulaire
- Modéliser un personnage
- Réaliser un jeu en partenariat avec un autre corps de métier
- Développer son style artistique et son book afin d'intégrer le milieu professionnel





«Fort de ces fondamentaux, vous assimilerez via ce cursus, des techniques avancées en Game et Level Design pour le jeu vidéo. Rassurez-vous, vous ne serez pas seul dans votre aventure: de nombreux mentors vous feront progresser! Bienvenue dans le Bachelor Game Designer, l'aventure dont VOUS êtes le héros!»

25H/semaine minimum d'implication personnelle

1 rentrée par an En Septembre / Octobre

**Cursus Game Design** 

# Bachelor Game designer

Préparez-vous à devenir un rouage essentiel du jeu (jeux de plateau et jeux vidéos)! Le game designer ou concepteur de jeux en est l'essence. Il en établit la jouabilité en structurant des systèmes et des mécaniques. Armé de papier, de crayons et d'outils numériques, il en conçoit l'ensemble des règles et en établit des prototypes qu'il éprouve, pour en tirer la quintessence.

#### **VOS FUTURES COMPÉTENCES**

- Détenir une culture vidéoludique lui permettant de concevoir un jeu innovant
- Déployer une étude de genre pour initier un développement de jeu
- Comprendre et mener un développement de jeu vidéo
- Employer des techniques de game design dites rationnelles
- Concevoir des niveaux de jeux
- Documenter une conception de jeu et en détailler les spécificités
- Utiliser des moteurs de jeux (Construct, Unreal Engine)
- Ériger des niveaux de jeux en 2D et en 3D
- Scripter des phases de jeux
- Travailler en équipe
- Continuer de se former en autonomie

#### LES DÉBOUCHÉS

Game Designer | Level scripter | Level designer | Level builder Auteur de jeux de sociétés | Testeur

#### LES PRÉ-REQUIS

- Avoir plus de 16 ans révolus
- Maîtriser la langue française
- Avoir une pratique ludique confirmée
- Faire preuve de curiosité et d'ouverture d'esprit
- Comprendre le sens, la portée du game design et du métier associé
- Connaissances et pratiques générales en informatique

#### **AVEZ-VOUS LE PROFIL?**

#### Vous

- Êtes un passionné de jeux vidéos, de jeux de société?
- Étes créatifs, vous aimez imaginer, comprendre et analyser des jeux pour concevoir vos propres univers et expériences ludiques
- Êtes curieux(se), ouvert(e) d'esprit?
- avez de l'appétence pour la technique, l'informatique et le développement?
- Êtes très motivé(e) à vous engager dans l'industrie du jeu vidéo et ses exigences (production, rigueur, tochnique.)

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet <u>cliquez ici</u>





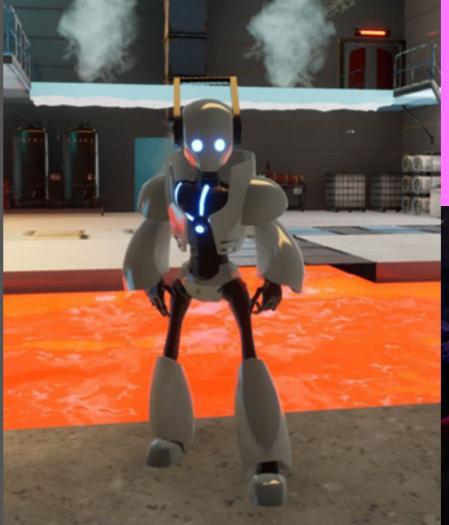














Bachelor — Game designe

#### **PROGRAMME\***

Cycle Bachelor / niv. BAC+3 / 3 niveaux / 29 mois



Prépa Art **Option Game** 

Module Culture Iudique Module Projet Essence du game design Module Science du Game design Module Prototypes de jeux Module Jeux phygitaux Module Projet de design thinking Module Industrie du Jeu de société Module Projet de Jeu de société Module Développement de jeux Module Graphisme de ieux Module Finalisation du projet CLuBB

Module Histoire du jeu vidéo Module Développement de jeux vidéo Module Techniques de game design Module Projet d'etude de genre Module Level Design Module Documents de game Design Module Projet d'Autoformation Module Level Building 3D Module Programmation graphique Module Proiet de fin de Bachelor

#### LOGICIELS

- Suite bureautique Google
- Adobe Photoshop
- Adobe InDesign
- Tabletop Simulator

#### - Card Creator (Steam)

- Microsoft Visio
- Construct 2
- Unreal Engine

\*Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vue des besoins pédagogiques

#### **ACTIVITÉS**

- Explorer, découvrir des jeux et en comprendre les points d'intérêt
- Concevoir des jeux destinés à des supports variés
- Employer les méthodologies de design (design thinking : inspiration, idéation, implémentation)
- Définir et structurer tous les matériaux ludiques
- Manipuler la matière et concevoir des jeux de société
- Intégrer numériquement des jeux sur des simulateurs de table
- Vendre, présenter une idée tout en argumentant
- Rédiger des documents de spécification (ex : règles de jeux)
- Mener des études et se documenter sur le jeu vidéo
- Conceptualiser et concevoir des jeux vidéo
- Conceptualiser et concevoir des niveaux de jeux vidéo
- Développer des jeux vidéo
- Documenter une conception de jeu
- Utiliser des moteurs de jeu pour ériger l'environnement de jeu
- Utiliser des moteurs de jeu pour scripter les phases de jeu
- Travailler en équipe





The state of the s

«La 3D prend de plus en plus d'espace dans le champ audiovisuel. La 3D est exigeante et demande une expertise à la fois technique et artistique. Avec l'aide de nos mentors, nous avons mis en place un cursus qui forme des infographistes 3D généraliste à l'issue duquel vous serez capable de créer vos propres images 3D de À à Z.»

25H/semaine minimum d'implication personnelle

1 rentrée par an En Septembre / Octobre

**Cursus Infographie 3D** 

# Bachelor Infographiste 3D

Un cursus de haut niveau pour développer des compétences techniques et artistiques en phase avec les exigences actuelles des métiers de la 3D et des VFX dans l'industrie de l'entertainment (cinéma, animation) et de la publicité. Préparez votre carrière dans la 3D et les effets spéciaux numériques pour le cinéma et les films d'animation!

#### **VOS FUTURES COMPÉTENCES**

- Avoir une bonne compréhension de la chaine de fabrication 3D
- Acquérir des techniques de modélisation, rigging, texturing, shading, lighting et compositing.
- Développer sa créativité et élaborer des créations de niveau professionnel.
- Concevoir un projet 3D
- Réaliser sa demo reel et être capable de la présenter à des professionnel
- Élargir sa connaissance de l'industrie de l'entertainment.

#### LES DÉBOUCHÉS

Modeleur | Lighting artist | Assistant réalisateur 3D Texturing artist | Layout artist | Compositing artist

#### **LES PRÉ-REQUIS**

- Avoir plus de 16 ans révolus
- Maîtriser la langue française
- Maîtriser les bases de Photoshop, être capable de retoucher des visuels
- Maîtriser les bases d'un logiciel de 3D pour créer un objet 3D dans son intégralité (avoir réalisé au moins une image en 3D : modeling / shading / Lighting / rendu)
- Acquérir des notions de dessin (perspective / anatomie / croquis)
- Savoir nommer 3 artistes/ créateurs /studios de son domaine ainsi que leurs oeuvres
- Savoir présenter le résultat de ces travaux de manière professionnelle

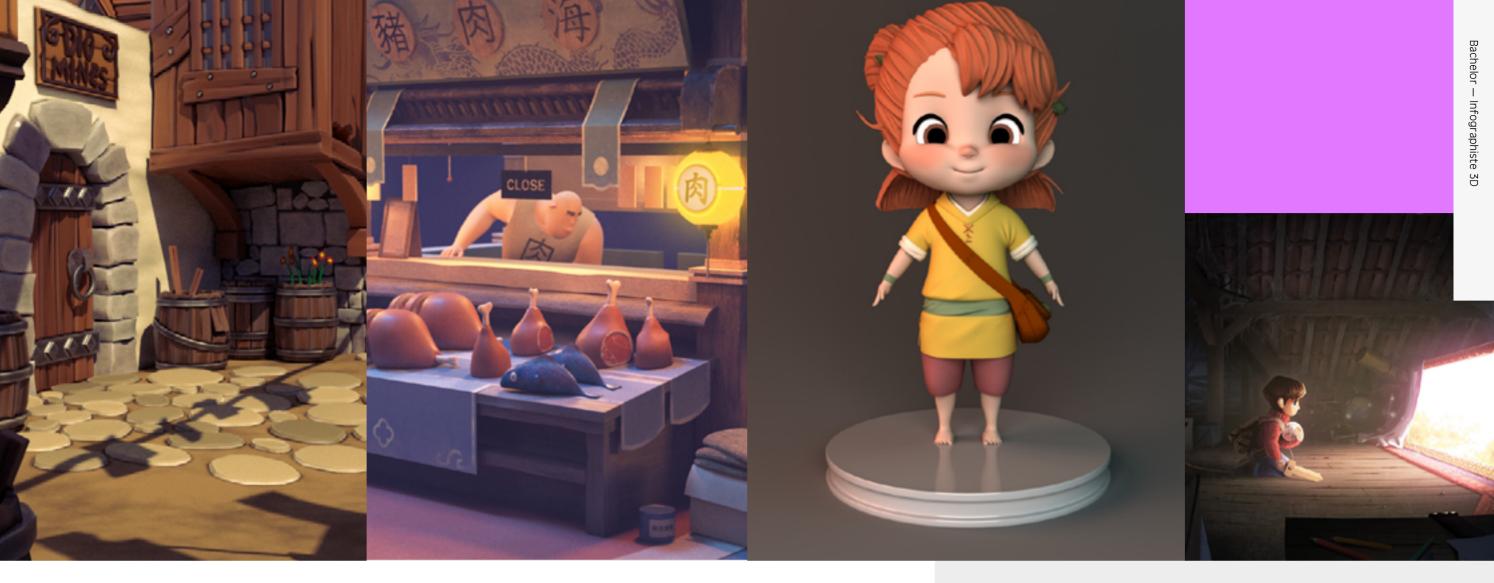
#### **AVEZ-VOUS LE PROFIL?**

#### Vous:

- Avez un sens artistique et technique ? Une culture cinématographique et vidéoludique ?
- Avez une forte appétence pour les nouvelles technologies
- Avez des acquis en dessin (volume, croquis) et des connaissances en 3D ?
- Avez-vous déjà suivi une formation supérieure dans le domaine artistique, des arts appliqués ou de la création numérique ? Ou avez-vous une pratique d'autodidacte significative ?

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet <u>cliquez ici</u>



#### **PROGRAMME\***

#### Cycle Bachelor / niv. BAC+3 / 3 niveaux / 29 mois



Prépa Art **Option Design & Digital** 

Module Mise en scène Module Modélisation 3D Module Shading lighting Module Projet Modélisation 3D Module Initiation Setup / Animation Module Projet Shading Lighting Module Compositing Nuke Module Projet Animation Module Modélisation de personnage Module Projet de fin d'année

Module Anatomie sur ZBrush Module Méthodologie du Concept Art 2D-3D Module Texturing Module Projet Modélisation de Personnage Module Setup Module Projet Animation : Acting Module Environnement sous Houdini Module Proiet Portfolio & Bande démo Module Projet de fin de Bachelor

#### LOGICIELS

- Adobe photoshop / Première Pro (suite Adobe)
- Autodesk MAYA
- ARNOLD (moteur de rendu)
- Nuke Non-Commercial
- Z-brush
- Storyborder
- Adobe Substance painter
- Adobe Substance designer
- Houdini

\*Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vue des besoins pédagogiques

#### **ACTIVITÉS**

- Modéliser un espace extérieur de façon optimisée
- Mettre en Lumière une image composées de différents matériaux
- Utiliser le langage corporel pour animer un personnage
- Réaliser un plan en prises de vue réelle intégrant des éléments 3D

#### - Créer un concept art réaliste

- Sculpter et modéliser un personnage en vue de pouvoir l'animer
- Animer un personnage à partir d'un son (acting)
- Créer votre bande démo
- Réaliser un plan full 3D de A à Z





«Le Mastère 3D-VFX Artist vous permettra d'approfondir techniquement et artistiquement les connaissances acquises en 3D. Vos mentors sont des professionnels de l'animation et des VFX à la pointe des dernières innovations du secteur. Ils vous accompagneront tout au long de ces deux années et vous aideront à vous surpasser dans vos créations pour un résultat toujours plus impressionnant.»

25H/semaine

minimum d'implication personnelle en formation initiale

#### 14H/semaine

minimum d'implication personnelle en contrat pro

Rentrée: Septembre / Octobre

Classes réduites

# Mastère 3D Artist - Spécialité Creature Artist

Approfondissez vos connaissances professionnelles et passez au niveau supérieur! Notre Mastère en infographie 3D s'oriente vers le cinéma en proposant une spécialité Creature Artist dans laquelle nos apprenants pourront gagner en savoir faire et découvrir de nouveaux champs de compétences.

Un projet unique porté par deux années de travail intensif dédié à la création d'une production de qualité irréprochable.

#### **VOS FUTURES COMPÉTENCES**

- Maîtriser les processus de fabrication d'une créature numérique pour le cinéma
- Concevoir une créature fonctionnelle.
- Être capable de communiquer et collaborer en équipe.
- Développer son autonomie et une posture professionnelle
- Disposer d'une culture générale et artistique.

#### LES DÉBOUCHÉS

Modeling artist | Texturing artist | Groom artist (non animé et animé) | lighting & compositing artist | Lookdev artist Creature Artist | Surfacing Artist | CFX Artist | VFX Artist

#### LES PRÉ-REQUIS

#### (Niveau Infographiste généraliste)

- Avoir plus de 16 ans révolus
- Maîtriser la langue française
- Être capable de modéliser, texturer et shader un décors (hard surface) et un personnage.
- Être capable de créer un setup simple de bipède.
- Être capable de shader et lighter un plan.
- Être capable d'optimiser un plan pour le rendu.
- Être capable de compositer un plan.
- Maîtrise des bases des logiciels Maya, Arnold, Zbrush, Substance et Nuke.

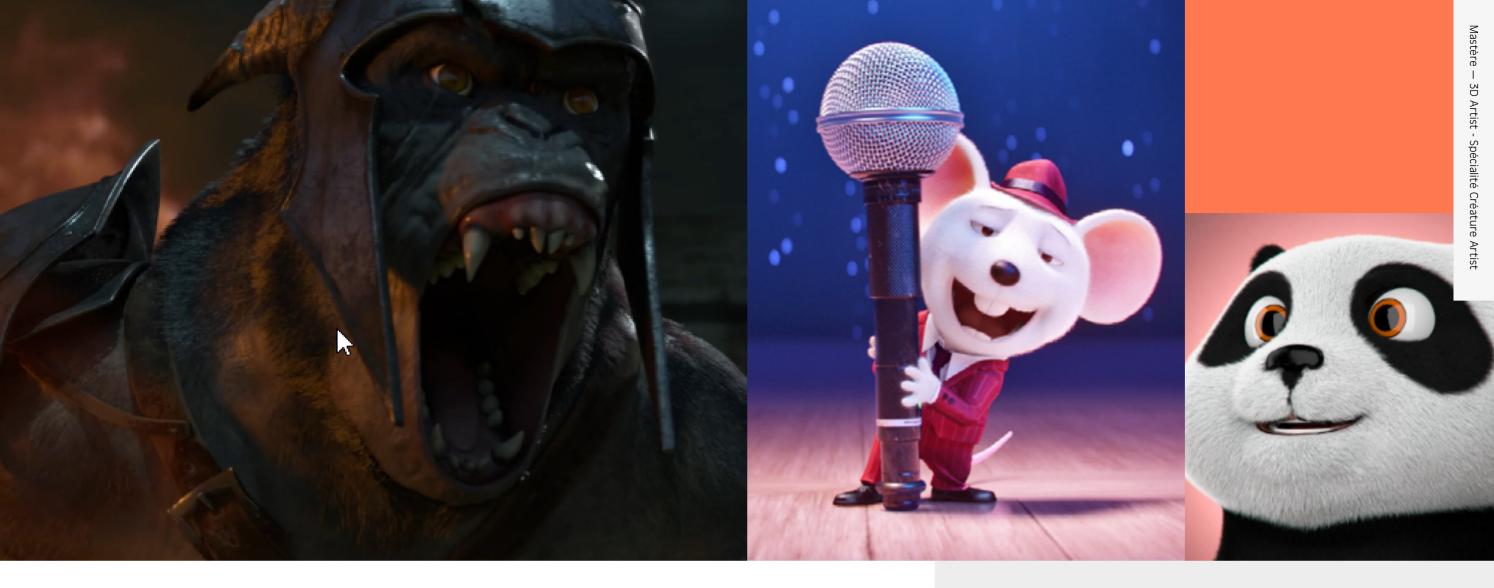
#### **AVEZ-VOUS LE PROFIL?**

#### Vous

- Maîtrisez les étapes de préproduction & de production d'un plan animé
- Savez cadrer et composer une image
- Savez modéliser (modélisation hard surface et organique), texturer et shader un objet 3D.
- Savez rigger et animer un objet ou forme simple
- Savez Lighter, rendre et compositer une scène 3D
- Avez une bonne Maîtrise des outils de Création numérique : Maya, Arnold, Zbrush et Nuke
- Avez des notions d'utilisation du logiciel d'effets spéciaux Houdini

#### PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet <u>cliquez ici</u>



#### **PROGRAMME\***

#### Cycle Mastère / niv. BAC+5 / 2 niveaux / 20 mois



Module Gestion de Projet Module Creature Modeling Module Texturing sous Substance Painter

Module Lighting sous Unreal Engine Module Groom

Module Projet Choix du concept 2D d'une créature & Mise en scène Module Projet Créature Modeling Module Projet Texturing Creature Module Projet LookDev Creature Module Projet de fin d'année : Creature Groom / Creature Composition



Module Setup - Rig

Module Projet BS Creature

Module Animation Groom

Module Projet Setup Concept

Module Animation de cycle & Keep alive Module Gestion de production

Module nCloth CFX

Module Projet Groom Animation

Module Projet Créature CFX Intégration

Module VFX

Module Projet Intégration VFX Module Projet de fin d'étude bande

#### LOGICIELS

- Z-brush
- Autodesk MAYA
- Adobe Substance Painter - Adobe Substance
- Designer
- Marmoset Toolbag
- Houdini (Groom + VFX)
- ARNOLD (moteur de rendu)
- Nuke Non-Commercial (Tracking / rendering)
- Premier Pro (Ou période d'essai VideoPad)
- Unreal Engine Ncloth (Maya) Marvelous Designer

\*Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vue des besoins pédagogiques

#### **ACTIVITÉS**

- Choix d'un concept de créature 2D
- Modélisation du concept de créature 2D en 3D
- Texturing / Shading créature
- Rendu réaliste créature
- Grooming créature
- Look dev créature
- Compositing / environnement

Créer le setup et rigger une créature Faire le blendshape d'une créature Animer le groom d'une créature Créer une animation de cycle et un keep alive d'une créature Concevoir les nCloth et les CFX d'une créature Créer et animer des VFX pour sa scène intégrant une créature





« Je souhaite vous accompagner dans l'approfondissement de vos connaissances en illustration et en animation. Le programme imaginé pour vous, vous fera entrer dans l'univers du cinéma d'animation, des art books et du jeu. À l'issue du mastère vous aurez affirmé votre propre style graphique et fera de vous des professionnels aguerris. »

#### 25H/semaine

minimum d'implication personnelle en formation initiale

#### 14H/semaine

minimum d'implication personnelle en contrat pro

#### Rentrée: Septembre / Octobre

Classes réduites

# Mastère Concept Artist Designer pré-production

Ce cursus est dédié à la pré-production d'univers graphiques pour les jeux vidéo, le cinéma d'animation, la publicité ou l'édition. Vous apprendrez à créer des univers riches, et vous accéderez à des métiers où l'imagination, la créativité et les techniques artistiques sont au pouvoir. Si vous êtes passionné de création visuelle et avez un talent particulier pour le dessin, cette formation d'illustrateur et concept artist en ligne saura vous aider à développer votre créativité afin d'imaginer des univers incroyables.

#### **VOS FUTURES COMPÉTENCES**

- Savoir travailler en équipe
- Gérer et cadrer un projet
- Faire preuve de créativité
- Designer des éléments pour répondre à un besoin
- Designer des effets spéciaux
- Utiliser la couleur et la lumière comme éléments narratifs
- Participer à la mise au net et au formatage des planches de modèles personnages, accessoires, lieux et effets spéciaux

#### LES DÉBOUCHÉS

Directeur artistique | Dessinateur d'animation Illustrateur 2D et 3D | Concept artist | Character designer

Background designer | Storyboarder | Coloriste | Matte painter

#### LES PRÉ-REQUIS

- Avoir plus de 16 ans révolus
- Maîtriser la langue française
- Développer un concept créatif
- Créer un concept narratif
- Créer des designs utilisant le dessin traditionnel et numérique
- Décliner le travail en cohérence avec l'univers avec l'univers choisi
- Présenter et mettre en valeur un projet

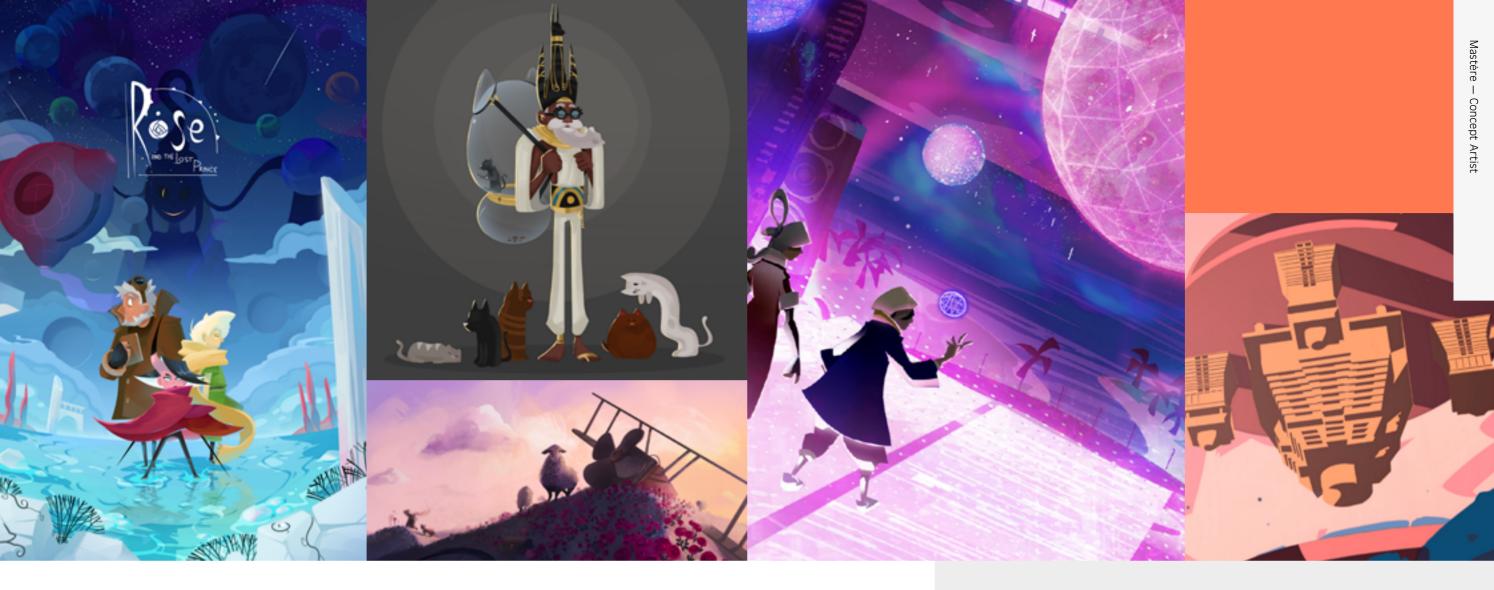
#### **AVEZ-VOUS LE PROFIL?**

#### Vous:

- Savez cadrer et composer une image
- Maîtrisez les étapes de préproduction & de production d'un plan animé
- Avez une bonne maîtrise des outils de création numérique (dont: Photoshop)
- Avez une bonne connaissance l'anatomie, la perspective, la théorie de la couleur

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet <u>cliquez ici</u>



#### PROGRAMME\*

Cycle Mastère / niv. BAC+5 / 2 niveaux / 20 mois



Module Conception graphique Module Background Layout - Décor et Lumière Module Projet d'univers stylisé

Module Character Design Avancé Module Clean up Art Module Projers d'univers réaliste Module Concept FX 2D Module Ecriture de scénario Module Proiet d'invention d'univers en M2

Module Concept FX 2D
Module Créature Design
Module Méca & Véhicule Design
Module Pitcher et vendre ses concepts
Module Insertion professionnelle
Module Projet de fin d'étude

\*Programme susceptible

d'évoluer durant l'année, en vue des besoins pédagogiques

#### LOGICIELS

- PurRef
- Adobe Photoshop
- Logiciel de 3D (Blender ou Zbrush)

#### **ACTIVITÉS**

- Création d'un univers cohérent (lieux, personnages, véhicules, créatures, objets, ambiance...)
- Justification du parti pris de conception et de création d'un projet.
- Développement de visuels en respectant l'axe artistique établi
- Création de personnages complets et cohérents
- Gestion d' un projet dans son ensemble
- Développement d'une attitude professionnelle et active
- Création d'un univers cohérent (lieux, personnages, véhicules, créatures, objets, ambiance...)
- Justification du parti pris de conception et de création d'un projet.
- Développement de visuels en respectant l'axe artistique établi
- Création de personnages complets et cohérents
- Gestion d' un projet dans son ensemble
- Développement d'une attitude professionnelle et active

me année





« Poursuivez votre légende dans Le Mastère Game Director et insufflez dans vos créations ludiques une direction et une expérience de jeu significatives. Vous initierez un développement de jeu vidéo en équipe que vous poursuivrez jusqu'au dénouement de votre quête sous le regard d'un producing qualitatif et particulièrement nécessaire. Vous pourrez aussi multiplier les hauts faits et mêler formation au travail dans une entreprise du secteur du jeu de votre choix. »

#### 25H/semaine

minimum d'implication personnelle en formation initiale

#### 14H/semaine

minimum d'implication personnelle en contrat pro

#### Rentrée: Septembre / Octobre

Classes réduites

# Mastère Game director

Dans le cadre de ce Mastère, poursuivez vos apprentissages sur la conception et la production de jeux vidéo. Découvrez des domaines spécialisants et des postes à responsabilités et simulez le monde professionnel pour y être préparé plus que jamais.

#### **VOS FUTURES COMPÉTENCES**

- Maîtriser les enjeux de la direction créative, proposer la sienne et ses intentions
- Exploiter la psychologie de son audience et concevoir des jeux se basant sur cette dernière
- Mettre en application les enjeux et les méthodes de travail de métiers de conception vidéoludique émergents (economic, narrative et technical design)
- Effectuer un développement de jeu vidéo orienté produit
- Développer un jeu vidéo en passant par les étapes et milestones clefs
- Mettre en pratique la méthodologie de production Scrum
  Développer et produire les ressources sonores d'un jeu
- Aborder une démarche de développement orientée UX
- Communiquer autour d'un projet tout en valorisant ses points forts

#### LES DÉBOUCHÉS

Creative ou Game Director | Lead game / Level designer-Technical designer | Narrative designer | Designer UX Designer | Associate producer

#### LES PRÉ-REQUIS

- Avoir plus de 16 ans révolus
- Maîtriser la langue française
- Bien comprendre le périmètre du jeu et des méthodologies du design
- Savoir employer des moteurs de jeux
- Être au point en ce qui concerne la direction créative, la psychologie du joueur, les aspecs narratifs

#### **AVEZ-VOUS LE PROFIL?**

#### Vous:

- Êtes un passionné de jeux vidéos, de jeux de société?
- Avez une bonne compréhension du périmètre du jeu et des méthodologies du design
- Êtes au point en ce qui concerne la direction créative, la psychologie du joueur, les aspects narratifs
- Savez employer des moteurs de jeux Comprenez et avez déjà pratiqué des développements de jeux vidéo

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet <u>cliquez ici</u>





#### **PROGRAMME\***

Cycle Mastère / niv. BAC+5 / 2 niveaux / 20 mois



Module Psychologie du joueur Module Direction créative Module Ludification / Jeux sérieux Module Economic Design Module Narrative Design Module Projet de Level Design 2D Module Projet Breakthrough Module Projet Conception Module Projet Narrative Design



Module Producing: Macro

Module Documentation avancée de

Design

Module Producing : Micro Module Projet Préproduction Module Sound Design

Module Ergonomie / UX Design

Module Storytelling
Module Projet Production

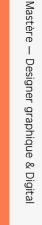
#### LOGICIELS

- Suite bureautique Google
- Adobe Photoshop - Microsoft Visio
- Unreal Engine
- Unity

\*Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vue des besoins pédagogiques

#### **ACTIVITÉS**

- Prendre en compte et exploiter la psychologie du joueur
- Définir une direction créative
- Élaborer de la ludification et des jeux sérieux
- Concevoir et spécifier les dimensions économiques d'un jeu vidéo
- Concevoir la narration d'un jeu vidéo
- Appréhender le prototypage rapide via le technical design
- Concevoir des jeux vidéo innovants et les documenter
- Défendre ses travaux
- Initier un développement long de jeu vidéo en équipe
- Mettre en place des méthodologies de production
- Concevoir un jeu en spécifiant une documentation permettant une force exécutive
- Implémenter techniquement un jeu vidéo en utilisant les bonnes ressources techniques
- Concevoir les ressources sonores d'un jeu
- Effectuer une démarche UX pour certifier la qualité d'un jeu en cours de développement
- Raconter une histoire en utilisant différents leviers de communication
- Délivrer des builds d'un jeu au fil de milestones







« Ce mastère a pour ambition de donner toutes les armes aux designers graphiques de demain et de les pousser à exprimer leur créativité dans le respect de l'identité de chaque typologie de marque. A l'issue de ce mastère les apprenants pourront manager avec force une campagne de communication complète, originale et à forte valeur ajoutée. »

#### 25H/semaine

minimum d'implication personnelle en formation initiale

#### 14H/semaine

minimum d'implication personnelle en contrat pro

#### Rentrée: Septembre / Octobre

Classes réduites

# Mastère Directeur Artistique

Approfondissez les méthodologies de designers, expérimentez votre créativité et les procédés de management pour encadrer des équipes de créatifs et répondre aux projets les plus ambitieux.

#### **VOS FUTURES COMPÉTENCES**

- Savoir travailler en équipe
- Gérer et cadrer un projet
- Faire preuve de créativité
- Approfondir une culture du design graphique
- Expérimenter et pousser différents aspects graphiques

#### LES DÉBOUCHÉS

Designer graphique | Responsable de création graphique Directeur artistique Orienté design graphique, motion design ou design intéractif

#### LES PRÉ-REQUIS

- Avoir 16 ans révolus
- Maîtriser la langue française
- Maîtriser les codes du design graphique
- Maîtriser les logiciels de création graphique et digital (Photoshop, illustrator, Indesign, Adobe
- XD, Figma, etc.)
- Maîtriser les logiciels de graphisme animé (After Effects, Première, etc.)

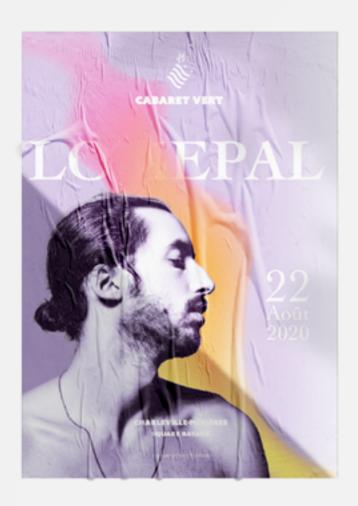
#### **AVEZ-VOUS LE PROFIL?**

#### Vous:

- Vous vous sentez créatif(ve), vous avez des idées et souhaitez les exploiter ?
- Vous êtes intéressé(e) par le graphisme, le digital (web, applications, etc.) ou le motion design ?
- Vous maîtrisez les logiciels de création et d'animation graphique (Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects, Adobe XD, Figma, etc. ) ainsi que les codes du design graphique ?
- Vous souhaitez vous spécialiser dans un univers de la communication visuelle pour guider des équipes et des projets graphiques ?

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

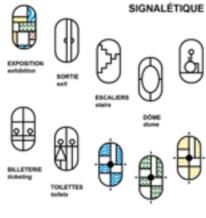
Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet cliquez ici













#### **PROGRAMME\***

Cycle Mastère / niv. BAC+5 / 2 niveaux / 20 mois



Module Storytelling Module Typographie Module Projet de Direction artistique Module Projet Storytelling & Iconographie Module Projet Typrographie Module Projet de fin d'année : Projet signalétique

#### Optionnel au choix :

Module Cinéma 4D Module After Effects avancé Module PAO Avancé Module Colorimétrie & Techniques d'impression Module UI Design & Technologie avancé



Module Design éthique Module Projet Concours & Appel d'offres Module Gestion de projet Module Contexte professionnel Module Accompagnement professionnel Module Projet de fin d'études : Projet d'investigation\*

> \*Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vue des besoins pédagogiques

#### **ACTIVITÉS**

Mettre en oeuvre et analyser une veille

Identifier les besoins clients pour proposer des axes artistiques Développer et mettre en place une direction artistique Gérer un projet

Gérer une équipe (interne et prestataires extérieurs) Présenter et argumenter la direction artistique choisie Comprendre l'environnement d'un DA en agence et en freelance Mettre en place une démarche d'investigation sur un sujet donné

LOGICIELS

(non fourni) Abobe Creative suite (Illustrator, Photoshop,

Indesign, Adobe XD, After Effects, Etc.) Cinema 4D

**Artline** 

Apprendre autrement





« Métier incontournable dans la chaîne de fabrication d'un film d'animation, les experts techniques en création numérique représentent aujourd'hui plus d'une centaine de professionnels au sein des studios français. La formation en alternance propose des cours à distance dispensés par l'Institut Artline et une modalité pédagogique innovante. »

340h

en formation FOAD

70h

en AFEST

Rentrée: Octobre

## Certificat de Qualification Professionnelle

### Expert Technique en Création Numérique

Les Experts.es Techniques en Création Numérique (ETCN) est au cœur de la relation entre les départements de fabrication (graphistes) et les départements techniques (recherche & développement et infrastructure système). L'expert.e est en première ligne pour répondre aux besoins immédiats des graphistes, de leurs responsables ou des membres de la production. Son activité repose sur deux pôles: support et prévention.

#### **VOS FUTURES COMPÉTENCES**

- Savoir résoudre les dysfonctionnements des outils de fabrication.
- Savoir conseiller, prototyper et alerter sur les différentes étapes de la chaîne de fabrication.
- Savoir maintenir une documentation des outils à jour et savoir la transmettre aux équipes.

#### LES DÉBOUCHÉS

Expert technique en création numérique | Infographiste –développeur | Infographiste scripteur Technical director

Ce CQP a une finalité professionnelle, il n'existe pas d'équivalence de bloc ou passerelle avec d'autres certifications permettant une suite de parcours.

#### LES PRÉ-REQUIS

- Avoir plus de 16 ans révolus
- Maîtrise de la langue française
- Intérêt pour le code informatique,
- Attrait pour les logiciels d'animation et de graphisme.
- Niveau équivalent à bac +2

#### **AVEZ-VOUS LE PROFIL?**

#### /ous:

- Étes issus d'une formation informatique et/ou animation 3D
- Étes éligible à un contrat professionnel (demandeurs d'emplois - intermittents compris - ou toute personne de moins de 26 ans)
- Avez un intérêt pour le code informatique, les logiciels d'animation et le graphisme

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet cliquez ici





#### **PROGRAMME\***

RNCP Niveau 6 / niv. BAC+3 / 9 mois

#### Contenu

Module Initiation et découverte du milieu professionnel Module Remise à niveau Module Architecture et codage dans un soft 3D Module Règles de codes Module Ergonomie

#### LOGICIELS

Logiciels 3D (Maya , Blender, Nuke ...) Language principalement utilisé : Python Et tout logiciel utilisé au sein de l'entreprise

#### ACTIVITÉS EN AFEST

- Suivi ticket & diagnostique
- Proposer un développement d'outils
- Développer un outil
- Former à l'utilisation d'un outil
- Rédaction de notices techniques et tutos
- Évaluation des risques et anticipation des problèmes
- Planifier un développement d'outils
- Résoudre un dysfonctionnement
- Proposer des solutions après un recueil de demande
- Intégrer une documentation technique à un code source

# «Cap sur la planète #ARTLINERS»



Organisés par petits groupes pour garantir une haute qualité du suivi pédagogique, l'esprit collaboratif et l'émulation s'installe très rapidement dans chaque promotion d'apprenants. Le rythme, la flexibilité, et les nombreuses possibilités d'échanges inter apprenants, promotions, cursus, équipe pédagogique et mentors, favorisent la construction d'une communauté unique, soudée, et riche de la diversité de ses profils.



#### **Kimberly BOULON**

Alumni du Bachelor Design Graphique

« Pour moi, ce sont la richesse des cours donnés, les conseils précieux que l'on reçoit de la part de toute l'équipe et le développement important de mes compétences qui font d'Artline une très bonne école!»

#### **Marine BEAUVOIS**

Apprenante en B2 Concept Art et Illustration

«Le suivi personnel est excellent, les cours vidéos sont de très bonne qualité et assurés par des professionnels ce qui est parfait pour recevoir des conseils sur nos travaux! Nous pouvons nous organiser comme nous le souhaitons, en fonction de notre emploi du temps, et nous apprenons beaucoup de choses utiles en peu de temps. L'ambiance générale de l'école est très chaleureuse et bienveillante! »



### Professionnalisation

STAGES, ALTERNANCE/ MISSIONS FREELANCE... EMPLOI

#### Étudier à Artline.

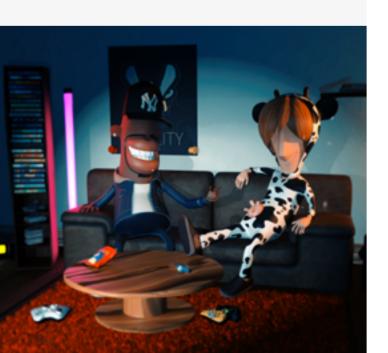
c'est une tout autrevie étudiante et professionnelle qui s'offre à vous.

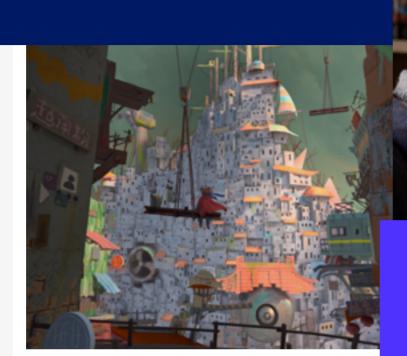
En premier lieu, grâce à la flexibilité de notre méthode et nos outils, une possibilité de vous forger progressivement une expérience professionnelle en parallèle de vos études (alternance, missions freelance, stages professionnels...). Ou tout simplement de concilier un travail, une vie personnelle, et votre cursus de formation.

#### **Vous accompagner**

vers l'emploi.

Nous vous accompagnons dans votre insertion professionnelle. D'une part grâce à notre réseau de formateurs et alumni intégrés dans l'industrie. D'autre part en vous apprenant à saisir les opportunités du digital et en allant chercher le poste dont vous avez envie, au bon moment, au bon endroit.





#### Suivi de votre

projet professionnel.

Chaque niveau de cursus comporte plusieurs bilans individualisés qui permettent de vous suivre de manière individualisée pour vous conseiller sur votre projet professionnel et vous aider à chercher et trouver l'opportunité professionnelle qui vous correspond.

Les contrats de professionnalisation et stages favorisent l'expérience professionnelle et la pratique. C'est un réel tremplin pour l'insertion professionnelle. Un parcours de formation tourné vers l'entreprise grâce au rythme d'alternance qui permet aux étudiants d'être le plus souvent possible en entreprise!

#### **Business coaching**

Pour ceux qui sont tentés par l'aventure entrepreneuriale (startup, freelance...), vous pouvez bénéficier de conseils et un suivi adaptés, appuyés sur l'expertises des mentors du secteur que vous visez.

#### Brice CORNEVILLE

Concept et modélisation, d'après «The girl and the city», de LZY

#### Simon TARSIGUEL

Diplômé Mastère 3D-VFX 2018



Simon a intégré le Bachelor infographie 3D à l'Institut Artline après avoir réalisé une MANAA dans une école présentielle. Il a ensuite suivi le Mastère 3D-VFX en alternance sous contrat de professionnalisation en tant qu'infographiste 3D à 458 Studio à Montpellier. Cela lui a permis d'avoir un salaire et ses études financées. 3 jours par semaine il a travaillé sur des projets professionnels 3D, les 2 jours restants il se consacrait à ses études à l'Institut Artline à distance, où il a développé ses compétences et sa créativité sur des projets personnels

Aujourd'hui, grâce à ce parcours très professionnalisant, il a cofondé un petit studio d'effets spéciaux, Menhir FX dans sa région.

#### **BRICE CORNEVILLE**

Apprenant en Bachelor Infographie 3D-VFX **Stagiaire chez 2 Minutes** 

(studio d'animation et de production)

« J'ai fait un 1er stage chez Menhir Fx en 2017 pour une durée d'un mois. On a travaillé pour le « Temple caché », un clip sur une musique de Mosimann. Mes missions était du « camera mapping », de la retouche/ montage photo, du compositing, et de l'animation. Cette 1re expérience m'a donné un apercu d'une organisation de production efficace en équipe. Il y a aussi la nécessité de bien savoir communiquer, vis-à-vis des clients pour proposer des idées, ou pour trouver à plusieurs des solutions. Mon stage actuel, je suis chez 2 Minutes. On travaille sur un long métrage 2D, «Calamity, une enfance de Martha Jane Cannary ». Pour le moment, je prépare des « props 3D ». Ce que je constate déjà, c'est que le travail demandé semble être assez atypique. parce que l'objectif final est un film 2D. Et je dois donc m''adapter à la demande du studio. À terme, la 3D doit être la plus invisible possible. J'acquiers progressivement une excellente vue globale de l'ensemble d'une production d'un long-métrage, et le commence à peine à saisir la complexité d'un tel travail!»



# Préparez-vous à toucher les étoiles

# The Rookies

The Rookies est une plateforme sponsorisée par Autodesk ouvert aux jeunes créatifs du cinéma, de l'animation, des jeux vidéo, de la réalité virtuelle et de la 3D. Avec plus de 60 experts de l'industrie travaillant dans le monde, The Rookies a établi un classement des meilleures écoles dans 5 catégories: « Best Animation Schools », «Best Digital Illustration Schools », «Best 3D Motion Graphics Schools », «Best Game Development Schools» et «Best Visual Effects Schools ». De mars à mai 2018, près de 3 000 étudiants de 87 pays différents ont soumis près de 10 000 projets sur The Rookies. Nous sommes fiers que l'Institut Artline est dans le Top 10 des « Best Visual Effects Schools ». Un classement basé sur la performance et la qualité des projets des étudiants et alumni.

#### Nos participants Artliners

2018 Mélanie, Rodolphe, Antoine et Miguel ont représenté l'école dans la catégorie « effets spéciaux ».

Découvrez leur projets  $\longrightarrow$ 







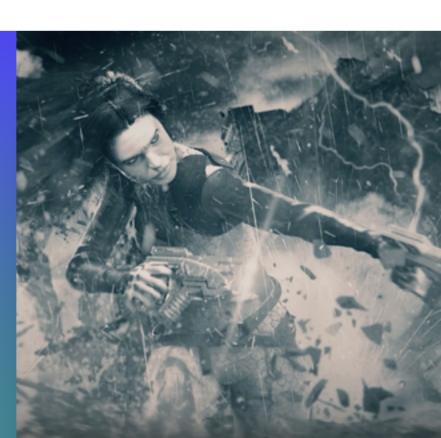


NATURE MORTE de Mélanie Riesen

> MIRANDA LAWSON de Rodolphe Hoareau

Rodolphe, diplômé d'un Mastère 3D-VFX a obtenu un "Excellence Awards" et un "Draft selection" TheRookies pour sa demoreel. Le "draft selection" est attribué aux meilleurs participants qui sont alors selectionnés pour le tirage au sort.

EMILY SCENE de Miguel Soudjay



### Le CLuBB

Créé en 1977, le Concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt est organisé chaque année par le CLuBB.

Le concours a pour vocation première de favoriser l'innovation et la créativité dans le milieu du jeu et de faire émerger de nouveaux talents.

Il se déroule en 3 phases:

#### Phase 1: La lecture de règles

30 jeux parmi la centaine de participants sont sélectionnés d'après la lecture des règles de jeux.

#### Phase 2: Les tests

Les testeurs bénévoles du Concours jouent aux 30 prototypes sélectionnés puis choisissent 10 finalistes

#### Phase 3: La finale du Concours

Un jury de huit membres indépendants désigne les 4 primés du Concours de Boulogne-Billancourt

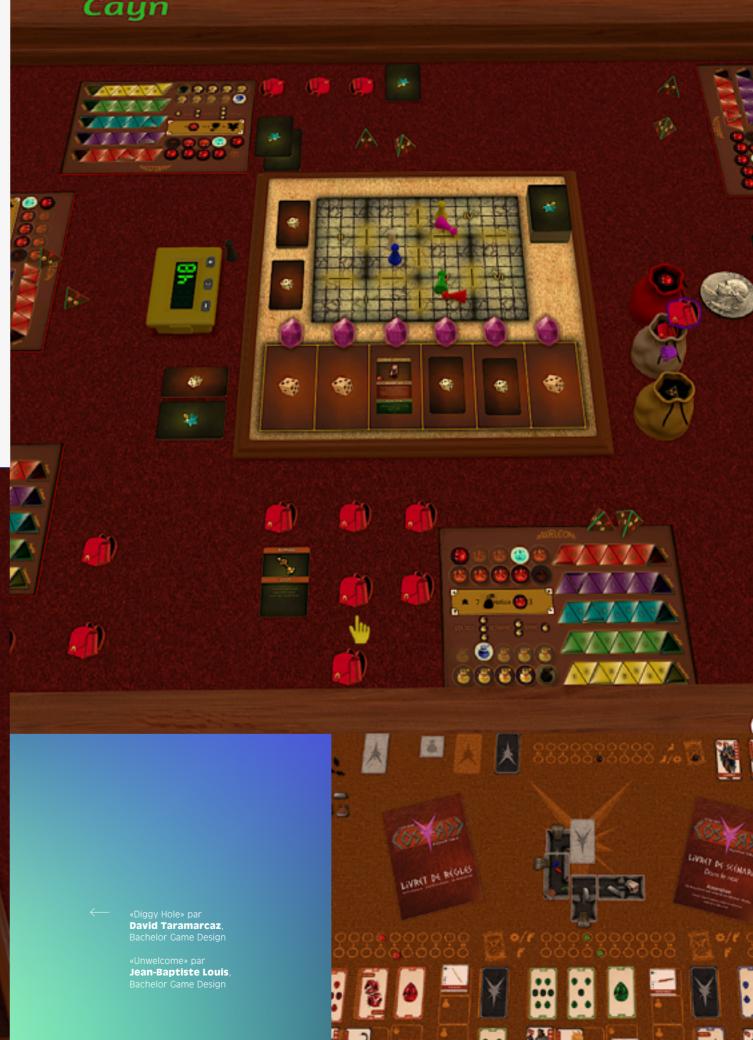
#### Nos participants Artliners

Chaque année, Artline encadre la soumission de 4 projets de jeux de société créés par des apprenants issus de la deuxième année du Bachelor Game Design, après 6 mois de développement contextualisés dans le cadre de la formation.

Quelques exemples de jeux primés:
Abalone, Quarto, Formule Dé, River Dragon, Ma

Abalone, Quarto, Formule Dé, River Dragon, Mare Nostrum, Small World, Tokaido, Bruxelles 1893, Quadropolis, Not Alone...





### Hackathon

Dans le cadre du Paris Images Digital Summit, le studio Light in Chaos a organisé en 2019 l'Ultrackhaton qui regroupait 24 étudiants dont 5 Artliners issus du Bachelor Infographie 3D et du Mastère 3D-VFX. L'objectif: imaginer et créer des effets spéciaux qui pour ensuite les incruster en temps réel dans un film. Plusieurs professionnels ont également joué le jeu durant ces trois jours, en guidant et en accompagnant nos apprenants dans leur projet. Parmi eux, Ronan Broudin (Compositeur VFX) ayant travaillé sur la célèbre série Game of Thrones et David Feuillatre (Superviseur VFX), actuellement mentor pour notre Mastère 3D & VFX Artist.

Au terme de trois jours intensifs, les apprenants ont pu présenter leur travaux, devant un public de 150 personnes. Au-delà de la dimension inédite de l'événement, ce hackathon aura permis à nos apprenants de rencontrer de nombreux professionnels du métier, notamment parmi les mentors présents - certains, se sont même vus proposer des opportunités professionnelles.

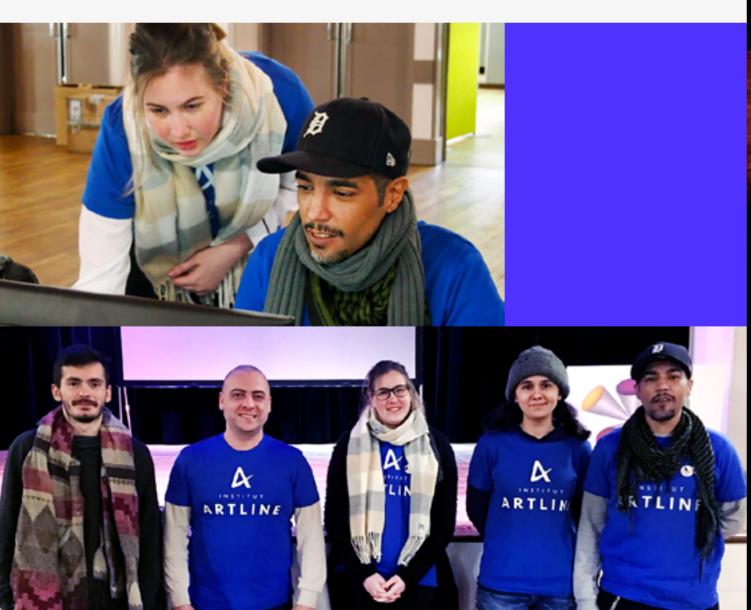
#### Nos participants Artliners

Réalisation de la modélisation:

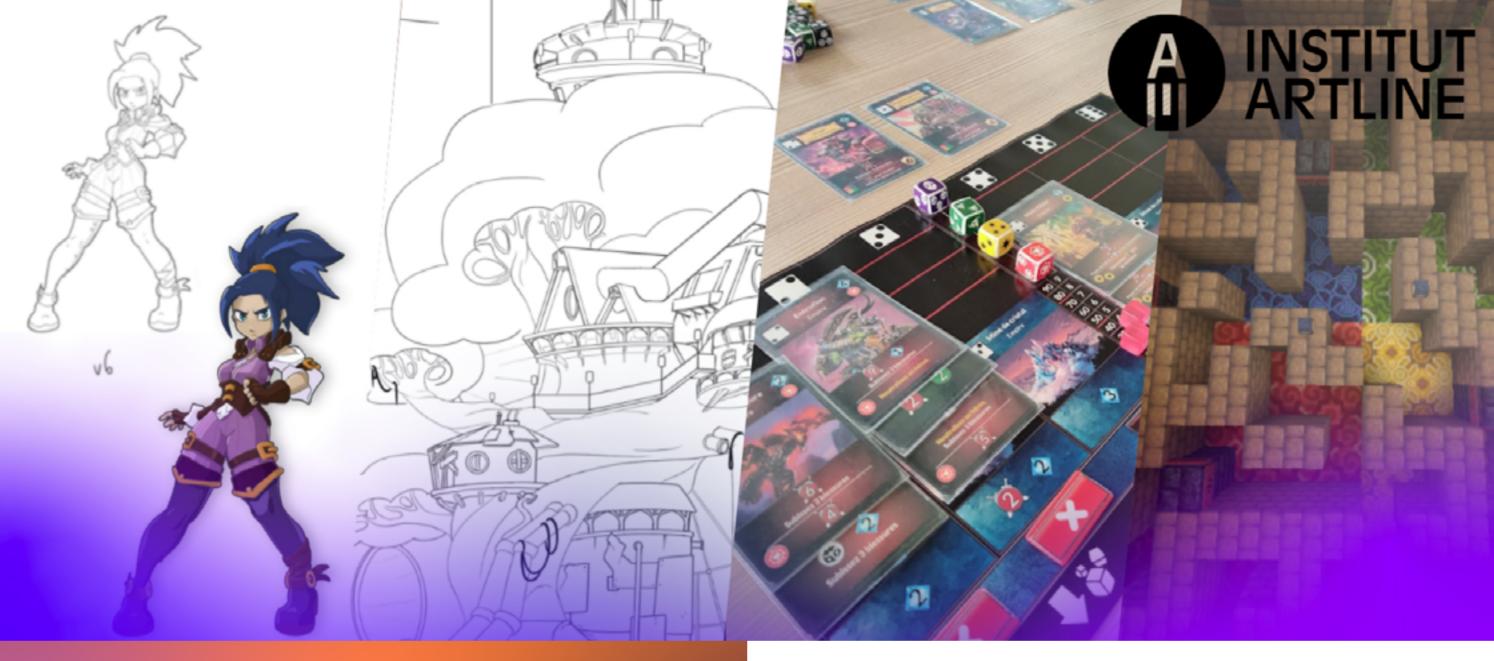
Valentin Madeira, Charlotte Baglioni Chloé Chaucheprat

VFX:

Sébastien Volpe Mehdi Boukheddouma







# Stages Découverte Dessin et Jeu

PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet cliquez ici

Plonge dans le monde fascinant des arts numériques avec nos stages de découverte! Pendant 5 jours, rejoins-nous pour une aventure immersive où tu pourras apprendre de manière ludique et créer un projet concret dans un environnement inspirant et stimulant.

Durée : 5 jours 2h de live / jour 100% en ligne

#### **Stages Dessin**

#### Stage Dessin de personnage

Vous étudierez la morphologie, les techniques de graphisme et une méthodologie de création complète. Apprenez à dessiner des personnages réalistes et stylisés, et réalisez votre propre projet de character design.

#### Stage Dessin de décor

Rejoignez notre stage découverte dédié au dessin de décor et exploitez votre sens artistique avec d'autres passionnés. Étudiez la perspective, explorez les techniques du graphisme et apprenez une méthodologie de création complète. Créez vos propres décors et perfectionnez votre maîtrise du tracé à travers des croquis.

#### **Stages Jeu**

#### Stage Escape Game

Durant cette aventure immersive et accompagnés par des professionnels passionnés, vous apprendrez les mécaniques de conception, maîtriserez les techniques de prototypage rapide et vous préparerez à offrir une expérience inoubliable à vos amis.

#### Stage Jeu de société

Au fil de cette expérience ludique, vous maîtriserez chaque aspect de la création de jeux de société, des premières étapes de conception à la finalisation du prototype. Vous aurez l'occasion de mettre en pratique vos connaissances acquises en travaillant sur votre propre jeu de société. expérience inoubliable à vos amis.

# Comment atterrir sur notre planète

### Intégrer Artline

#### Prépa Design & digital Prépa Game (Bachelor niveau I)

#### PRÉ-REQUIS:

Pas de prérequis académique, Bac non obligatoire. Une réelle motivation à intégrer un cursus supérieur en création numérique et arts appliqués (cf. pages cursus dédiées et les différents profils).

#### **MODALITÉS:**

Procédure de candidature en ligne. Échange(s) à distance sur votre projet et/ ou entretien d'admission par téléphone/ visioconférence.

Présentation le cas échéant d'un dossier de travaux personnel(non obligatoire).

#### Bachelor niveau II & III Mastère niveau I & II

#### PRÉ-REOUIS:

Un an minimum de formation supérieure dans le domaine du cursus souhaité (Prépa Design & Digital/ arts appliqué (anciennement MANAA) ou assimilés) ou une pratique en tant qu'autodidacte significative (Bac non obligatoire) pour le Bachelor Niveau II.

Les niveaux suivants sont accessibles en fonction de votre niveau qui sera apprécié par un Responsable pédagogique et sur dossier de travaux.

Une forte motivation, un projet professionnel cohérent avec le cursus visé (cf. page cursus détaillées et les différents profils).

#### **MODALITÉS:**

Procédure de candidature en ligne. Échange(s) à distance sur votre projet et/ ou entretien d'admission par téléphone/ visioconférence.

Une présentation d'un portfolio de projets/ book pour l'ensemble des admissions sera demandée.

#### PASSEZ À LA VITESSE SUPÉRIEURE

Retrouvez toutes les infos et discutez de votre projet avec nos conseillers sur notre site internet www.institutartline.com

#### Financement

rêve

#### personnel

#### Échelonnement gratuit

La 1<sup>ère</sup> mensualité (arrhes) est versée lors de la validation de votre dossier Les frais de formation sont échelonnés ensuite en 9 x (mensualisé) à partir du début de votre formation.

Financez votre

Frais de dossier : 450€

Prépa: 4800 € Bachelor: 5800 € / an Mastère: 5800 € / an

Stage découverte : 250 € / stage

#### Financement

#### en alternance

#### Accessible à partir de la 3ème année de Bachelor

#### Avec le contrat de professionnalisation

Vos études sont financées entièrement, ou en majeure partie, par l'Organisme paritaire collecteur agréé (OPCA) auguel cotisent les entreprises.

#### Vous devenez salarié(e)

En CDI ou CDD dans l'entreprise avec laquelle vous signez le contrat de professionnalisation.

Votre rémunération est calculée en fonction du SMIC et varie selon votre âge, votre niveau de formation, et l'accord de branche de l'entreprise.

Ce salaire varie de 55 à 100% du SMIC.

#### **Financement**

adaptée.

dont:

#### France Travail (AIF)

Vous avez encore des doutes?

#### Vous êtes demandeur d'emploi et vous bénéficiez actuellement de l'ARE.

Avez-vous déià calculé combien cela vous coûterait

d'aller étudier dans une grande ville? Entre le prix du loyer, les transports, le prix de la vie ... Tout cela ajouté au

prix de la formation en elle-même rend pour beaucoup la perspective d'étudier un métier artistique mission impossible. Là où le marché propose des formations entre 10 et 20K€, Artline a misé sur un autre crédo, celui de l'école en ligne. Nous pouvons ainsi nous positionner à des prix jusqu'à 2 à 3 fois moins cher en ne négligeant aucunement la qualité de la formation, bien au contraire.

Nos conseillers pédagogiques vous aiguillent, si vous le

souhaitez, pour trouver une solution de financement

Nous vous proposons plusieurs solutions de financement

#### Vous êtes éligible à l'Aide Individuelle à la Formation (AIF).

Selon la formation que vous suivez et votre statut: Nous disposons de l'Attestation de conformité qualité Pôle Emploi (dispositif Kairos).

Une aide financière peut vous être accordée. Renseignez-vous auprès de votre conseiller Pôle emploi.

#### Vous souhaitez en savoir plus sur ce dispositif de prise en charge de votre formation?

Nous sommes à votre disposition pour constituer votre dossier et un devis pour votre projet de formation dans le cadre d'une AIF.

#### Tarif Organisme financeur Frais de dossier : 450€

Prépa: 6150 € Bachelor: 7150 € Mastère: 7150 €

#### Tarif Contrat de professionalisation

Frais de dossier : 450€

Bachelor: 8650 € Mastère: 8650 €

 $^{\star}$  HT, non soumis à la TVA selon art. 261 du CGI Mensualisation sans frais

# Infos pratiques restons en contact!



#### **Institut Artline**

#### Siège

11 rue de Charenton 75012 Paris

Téléphone: + 33 (0)1 86 95 23 31 Email: admission@institutartline.com

Site internet: institutartline.com

#### **NOS RÉSEAUX SOCIAUX**



facebook.com/InstitutArtLine
La communauté Facebook de l'Institut Artline



#### instagram.com/institut\_artline

Les projets des apprenants & des mentors de l'Institut Artline et nos actus



#### Linkedin.com/company/institut-artline

L'actualité de l'Institut Artline

#### blog.institutartline.com

Notre suivi sur les tendances et les bonnes pratiques du marché



#### **Chaine Twitch @Institutartline**

Lives créatifs et échanges

Crédits photos: apprenants et mentors de l'Institut Artline. Nous remercions vivement nos apprenants, ainsi que l'ensemble de nos mentors et équipe de l'école pour leur contribution.