INSTITUT ARTLINE

PROGRAMME DE FORMATION

Mastère 2 | Concept Art & Illustration

Créé en 2013, l'Institut Artline est une école en ligne spécialisée dans les arts numériques (graphisme, infographie 3D, concept art, illustration, game design, game art, design d'espace) qui permet aux passionnés de devenir des professionnels de la création numérique, en réalisant leur projet personnel.

A travers son approche pédagogique en ligne innovante et exclusive, l'école propose des formations professionnalisantes et diplômantes avec un accompagnement des étudiants de haut niveau.

C'est dans ce contexte que s'intègre notre Mastère qui prépare les apprenants au monde professionnel les secteurs de la création numérique. L'objectif du cursus est de développer les compétences nécessaires pour développer leur propre univers graphique ainsi qu'intégrer sereinement le marché professionnel.

Objectifs |

L'objectif de cette première année de Mastère Concept Art & Illustration est d'avoir les connaissances nécessaires pour le poste de Directeur-trice Artistique, c'est-à-dire proposer des projets innovants et créatifs, communiquer efficacement avec un client et une équipe de projet, s'organiser et faire preuve d'agilité tout en présentant des compétences techniques en design, graphisme et en illustration.

À la fin de l'année, l'apprenant.e doit :

- Développer d'un concept original
- Créer des designs
- Créer des personnages cohérents
- Gérer de projet créatif et posture professionnelle

Public concerné |

- Toute personne intéressée par la poursuite des études supérieures dans le domaine de la création numérique.

Les formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap via le format en distanciel

Pré-requis |

Niveau : Assistant dessinateur

- 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

Durée de la formation et modalités d'organisation |

- Durée globale estimée : **455 h**
- Dates de la formation : **Voir dates du contrat de formation**
- Coût de la formation :

- Frais de dossier : **450 euros**
- Formation Initiale : **5 800 €**
- Contrat professionnel : **5 915 €**

CONTENU DE LA FORMATION

À distance

Concept FX 2D | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

- Manipuler le logiciel Animate afin de produire des concepts FX
- Élaborer des concepts FX variés (lasers, éclairs, paillettes, étincelles, fumées).
- Réaliser des concepts FX en travaillant leur rythme, mouvements, dynamique et réalisme.

Créature Design | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

- Elaborer une créature
- Proposer différentes silhouettes et designs
- Composer une mise en scène
- Appliquer des couleurs et textures

Méca & Véhicule Design | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

- Elaborer un mecha & un véhicule design
- Respecter les codes d'un mecha ou d'un véhicule en appliquant différents styles
- Représenter des matériaux en mobilisant des techniques de digital painting

Pitcher et vendre ses concepts | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

- Appréhender le développement et la vente d'un projet
- Maîtriser une méthodologie de gestion de projet
- Développer une posture professionnelle dans le but de conduire des entretiens

Insertion professionnelle | *5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

- Connaître les étapes et acteurs d'une chaîne de production
- Développer un portfolio répondant à un métier
- Construire une présence en ligne
- Développer son réseau

Projet de fin d'Études | *Projet sur 30 semaines, soit 450 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)*

- Gérer un projet tout au long de son année d'étude
- Définir la direction artistique d'un projet et la respecter d'après un brief client
- Établir une démarche créative agile
- S'assurer de la cohérence du projet (recherches, ref board, mood board, croquis, esquisses, etc)
- Caractériser les visuels en utilisant la narration
- Développer des concept d'êtres vivants

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

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

MODALITÉS

Modalités d'assistance pédagogique |

Pour l'Institut Artline :

- Anthony ASSANDRI (Responsable du cursus Concept Art & Illustration)
- Nathalie LONGLADE (Directrice des opérations)
- Isabelle ROY (Coordinatrice pédagogique)
- Audrey VILLEGAS (Coordinatrice pédagogique)
- Clarice BOURGEOIS (Coordinatrice pédagogique)
- Clara SPRING (Gestionnaire administrative du pôle formation)
- Sandrine SENTICI (Assistante administrative du pôle formation & Référente handicap)
- Tiphaine AIGOUY (Responsable des programmes)
- Séverine HOGOMMAT (Conceptrice pédagogique)

Modalités d'assistance technique |

Avant et après la formation : courriel, téléphone
Pendant la formation : chat, visioconférences

Type d'activités effectuées et leur durée estimée |

- Classe virtuelle : 128h
- E learning : 100h
- Suivi Projets /exercices : 192h
- Accompagnement et évaluation : 35 h

Modalités d'évaluation et/ou de certification |

Pour les années diplômantes - Mastère 2 : Evaluation en fin de formation par un jury

- Contrôle continue au fur et à mesure des modules enseignés pour un suivi pédagogique
- En fin de cursus, des évaluateurs externes évaluent la présentation du travail des apprenants et valide l'acquisition de chaque compétence.
- Lors de la commission de jury, le jury analyse les évaluations. Le jury décide de la validation de chaque bloc de compétences et du diplôme.

Moyens techniques |

- Plateforme e-learning
- Classe virtuelle
- Visioconférence
- Forum de tchat

Logiciels |

- PurRef
- Adobe Photoshop
- Zbrush

Matériels |

(Non fourni par l'école)

- Ordinateur récent (avec au moins les spécifications recommandées)
  - système : windows 10 64 bits (pro ou family)
  - CPU : processeur 64-bit Intel® or AMD® multi-core processor avec SSE4.2 instruction
  - carte graphique avec 4 go de RAM
  - minimum 16 Go de RAM
  - disque dur système : SSD de 256 Go minimum avec 100 Gb d'espace disponible (recommandé)
  - disque dur de stockage : 1 To en sata
  - affichage d'une résolution minimale de 1920x1080 pixels et 24-bit couleur
- Connexion internet haut débit
- Tablette graphique
- Webcam (HD recommandée)
- Casque Audio avec microphone

** Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques | Dernière mise à jour réalisée : Août 2024*