

INSTITUT
ARTLINE

ARTLINE

DOSSIER DE PRESSE

Artline | 100% en ligne

Une expérience d'apprentissage **alternative**
et **accessible à tous.**



« L'Institut Artline propose un enseignement 100% en ligne, accessible et innovant dans le domaine de la création numérique. Nous défendons une pédagogie positive basée sur l'épanouissement et l'accomplissement de chacun, où découvrir son talent et progresser humainement sont aussi importants qu'acquérir des connaissances et compétences. Aujourd'hui, apprendre au sein d'Artline, c'est vivre une expérience de formation adaptée à ses besoins et axée sur son développement professionnel et personnel. »

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

Fondé en 2013, l'Institut Artline est une école en ligne spécialisée dans les arts numériques proposant des formations professionnalisantes et diplômantes donnant accès aux métiers de la création numérique. Animation 3D & 2D, Jeu vidéo, Design graphique, les débouchés sont nombreux et le milieu porteur. A travers une approche pédagogique et innovante, les cours 100% en ligne sont co-conçus avec des mentors et les référents pédagogiques minutieusement sélectionnés. Un suivi complet est assuré plusieurs fois par mois afin de guider les apprenants.

↑ **Thibaut DELAPERCHE**
Cursus Concept Art et Illustration

Artline
Apprendre autrement

Artline en quelques chiffres

Quelques chiffres

- Des frais de scolarité **30 à 40%** moins chers
- **+100 mentors professionnels** reconnus qui partagent leurs arts avec les apprenants
- **+230 apprenants** Artline répartis dans plus de **16 pays**
- **+1840 heures de classes virtuelles** en direct avec les mentors et les apprenants par année.
- **+ de 96%** des apprenants se disent satisfaits de l'accompagnement prodigué par nos équipes

Une croissance fulgurante

- Volume d'étudiants **multiplié par 2 en 2022**
- **+90% de CA** entre 2020 et 2021 avec un objectif de **+120%** sur l'année 2022
- **80% des apprenants recrutés** après leurs études

Une école engagée

→ Sébastien TANGUY
Cursus Game Art

L'apprenant au coeur de ses formations

L'Institut Artline n'est pas une école traditionnelle puisque 100% en ligne, elle met tout en place pour ne conserver que l'essentiel : l'échange entre apprenants, mentors et l'équipe pédagogique. Sa philosophie ? La pédagogie positive, qui favorise le succès plutôt que les échecs.

Un engagement social pour favoriser l'accessibilité à la formation

Ouvert aux apprenants à partir de 16 ans sans aucun pré-requis, Artline met un point d'honneur à rendre accessible toutes ses formations à tous les apprenants désirant devenir professionnels de la création numérique grâce à une formation de qualité en développant son réseau professionnel. Les frais de scolarité et le coût des formations sont 30 à 40% moins chers que les écoles concurrentes dispensant les cours en présentiel. Les conseillers formation accompagnent les étudiants au niveau du financement en proposant des solutions adaptées à leurs profils : financement personnel échelonné gratuitement, financement en contrat d'apprentissage et aide financière éventuelle.

Les apprenants sont libres de travailler où et quand ils le souhaitent tant qu'ils sont présents aux rendez-vous fixés avec leur référent formation afin d'assurer un suivi personnalisé et complet. Les équipes Artline sont toujours disponibles pour répondre aux besoins des étudiants.

Artline
Apprendre autrement

Un fort taux d'employabilité à la fin des études

Pas moins de 150 mentors qui évoluent dans de prestigieuses entreprises de la création numérique, dispensent des contenus de qualité qui correspondent parfaitement aux attentes du monde professionnel moderne. En adéquation avec le marché du travail et les exigences des recruteurs, le circuit pédagogique proposé par l'Institut Artline permet aux élèves d'être parfaitement opérationnels. En effet, plus de 80% des apprenants sont directement embauchés dès la fin de leurs études.

« 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. Nous accordons par ailleurs un soin particulier à l'accompagnement individuel et privilégions l'écoute et le conseil pour favoriser la progression de chacun. Notre vocation : faire vivre une expérience unique de formation à un public de passionnés, riche de sa diversité ; offrir un esprit collaboratif entre nos apprenants et notre équipe de mentors, professionnels renommés de la création numérique. »

Yohan Blanc
Directeur de l'Institut Artline

p ————— 4

Classement & certifications

→ Chloé BIGOT
Cursus Infographie 3D & VFX

Depuis 2018, l'Institut Artline figure au classement des 50 meilleures écoles d'art digital et d'animation au monde ! Un titre décerné par The rookies qui pousse les équipes de l'Institut Artline à se dépasser encore plus chaque jour.

L'Institut Artline élu :

- 3ème meilleure école spécialisée en effets visuels en France et 9ème à l'échelle mondiale en 2018 (Best Visual Effects School - The Rookies)
- Top 50 en 2021 des meilleures écoles d'art digital et d'animation à l'échelle mondiale (Best creative media entertainment schools and colleges in the world - The Rookies)



Qualiopi

Certification unique de toute entité ou organisme de formation. Elle remplace et simplifie le système d'authentification des organismes de formation



Tosa

Cette certification est le standard international de mesure des compétences informatiques. Les certifications Tosa sont le fruit de nombreuses années de développement et d'innovation.



FÉDÉ

La Fédération Européenne Des Ecoles (FEDE) est une Organisation Internationale Non Gouvernementale créée en 1963 qui partage un projet commun d'exigence, de qualité et d'ambition avec plus de 500 écoles en réseau.

p ————— 5

Les formations d'Artline

→ Sylvain GUITTARD x Andarta
Cursus Concept Art Illustration

1^{ère} année | Les Prépas

L'étape de la prépa permet à ses apprenants une première approche dans le monde des arts numériques. Cette première expérience a pour objectif de faire acquérir et consolider les fondamentaux solides à ce secteur d'activité. Les étudiants profitent également de cette première année pour découvrir les différents métiers et cursus de la création numérique.

Pré-requis | Pas de prérequis académique, Bac non obligatoire. Une réelle motivation à intégrer un cursus supérieur en création numérique et arts appliqués.

Prepa | apprentissage sur 9 mois

Niveaux supérieurs | Mastères et Bachelors

Des cursus destinés à ceux qui souhaitent devenir expert dans leur domaine de prédilection.

Pré-requis :

Un an minimum de formation supérieure dans le domaine du cursus souhaité (Prépa Design & Digital/ arts appliqués (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 du niveau du candidat qui sera apprécié par un responsable pédagogique et sur dossier de travaux.

Bachelors | apprentissage sur 29 mois

Mastère | apprentissage sur 20 mois

Artline

Apprendre autrement

Certificat de Qualifications

Professionnelles | Expert technique en création numérique.

Pré-requis | En plus de la maîtrise du français, lire des documents techniques en anglais. Avoir un niveau de bts / dut informatique ou un bachelor en Infographie 3D

Modalités | Échanges à distance sur le projet de l'étudiant et/ou entretien d'admission par téléphone et/ou visioconférence. La validation de la candidature ne sera définitive qu'après embauche d'une de nos entreprises partenaires.

Grâce à ses mentors au cœur de son modèle pédagogique, l'Institut Artline s'appuie sur leur ancrage direct dans le marché auquel se destinent ses apprenants.

La pédagogie dynamique par projets leur permet graduellement d'acquérir les hautes exigences de ces métiers, condition sine qua non de l'employabilité.

Descriptif des cursus

Les prépas (1^{ères} années intégrées)

Prépa ART

Prépa Game

Cursus Infographie 3D VFX

Bachelor Infographiste 3D

Mastère 3D VFX

CQP ETCN

Cursus Concept Art et illustration

Bachelor Concept Art illustration 2D

Mastère Concept Artist

Cursus Design Graphique

Bachelor Design Graphique

Mastère Design Graphique

Mastère Motion Design

Mastère Design Interactif

Cursus Game Design

Bachelor Game Designer

Mastère Game Director

Cursus Game Art

Bachelor Game Artist

Gamer ? Passionné(e) du jeu vidéo? Ce secteur d'activité s'est avéré en pleine expansion ces dernières années. Notamment en 2020, **une année record pour domaine d'activités**, avec un chiffre d'affaires de 5,3 milliards d'euros et une croissance de 11,3%.

Au sein des formations de l'Institut Artline, spécialisées en game design, les élèves acquièrent **une vraie première base professionnelle**, consolident leur culture et s'arment de fondamentaux ludiques solides.

Les quatre principaux axes de développement du jeu vidéo sont étudiés : **la jouabilité, l'esthétique, la narration et la programmation.**





« J’ai reçu mon contrat pour ‘The Lion King’ à MPC Londres en 2017, à ma sortie de l’Institut Artline. Je pars pour ‘The Mill Films Montréal’ prochainement pour un autre show. Compétitivité, développement du réseau professionnel, autonomie, confiance et communication sont de bons mots pour définir ce que j’ai acquis à Artline. Cela m’a permis de consolider et d’apprendre un très large panel de compétences de haut niveau via d’excellents intervenants travaillant dans des studios de renommée internationale. Le cursus est souple et adaptatif, les briefs sont précis mais maximisent les libertés. J’ai pu ainsi débrider mon niveau technique et créatif. La chose la plus remarquable dans cette école est la communication interne, il n’y a aucune barrière entre élèves, anciens élèves, direction. Il n’y a pas eu de mauvaise surprise. Dans un sens, j’avais même l’impression de contribuer à l’amélioration de l’école.»

Alumni | **Rodolphe HOAREAU**
Technical Animator chez MPC London

« **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.** »

Responsable Pédagogique | **Mélanie VAN HOOREN**
Bachelor Concept Art et Illustration

« Diplômée d’une école d’animation, je cherchais une formation plus souple et d’être en lien avec des enseignants bien insérés sur le marché professionnel. Mon expérience avec Artline a été bien au-delà de ce que j’espérais : j’y ai trouvé une réelle écoute et implication dans la réussite des élèves, des mentors disponibles et compétents, et étonnamment une école très vivante. J’ai appris à être plus exigeante dans mon travail et mon apprentissage afin d’aller plus loin dans ce que je pouvais faire et être plus ambitieuse vis-à-vis de mes projets professionnels. Le mode de fonctionnement de l’école en ligne m’a permis d’être plus indépendante dans la gestion de mon emploi du temps et de mes productions, tout en communiquant à distance sur des projets. J’ai été fière de présenter mes travaux à Framestore Londres... qui m’ont intégré en tant que Texture Artist ! J’y ai l’occasion de travailler sur des grosses productions et d’être challengée dans mon travail comme j’ai pu l’être au sein d’Artline. »

Alumni | **Mélanie RIESEN**
Junior Texture Artist chez Framestore

Artline
Apprendre autrement



« Vous avez souvent imaginé **franchir la barrière et devenir concepteur de jeux** ? Ce rêve qui m’a animé et que j’ai concrétisé peut aussi devenir le vôtre. **Entrez dans le Bachelor Game Design et percez les mystères du jeu**, découvrez les secrets et les méthodes du design. Soyez curieux, créatif, rigoureux et surtout passionné(e). Vous ne serez pas seul(e), de nombreux mentors vous montreront le chemin pour progresser. Armez-vous de votre courage, **accomplissez votre destinée !** »

Responsable Pédagogique | **Grégoire CLÉMENÇON**
Mastère Game Director

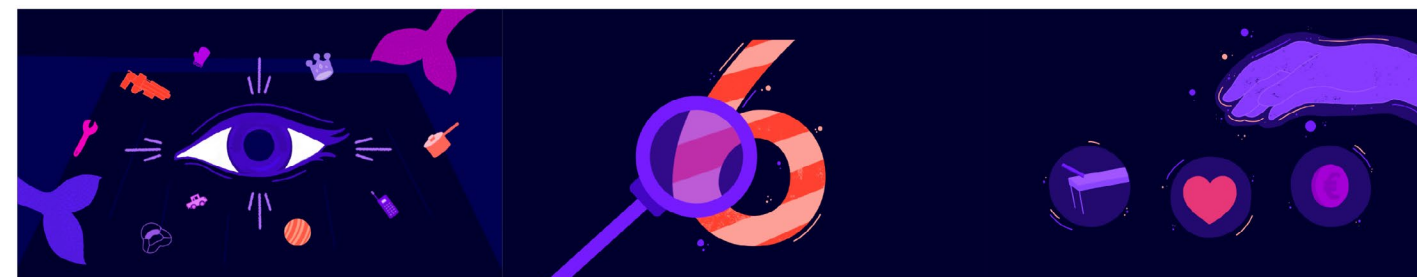
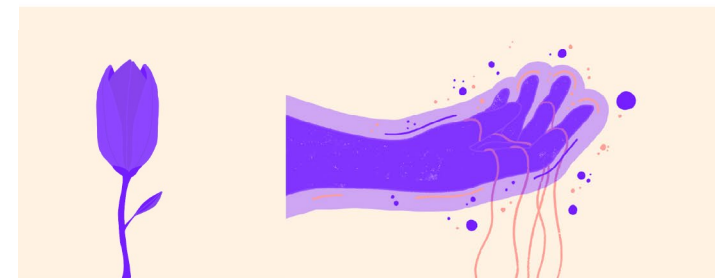
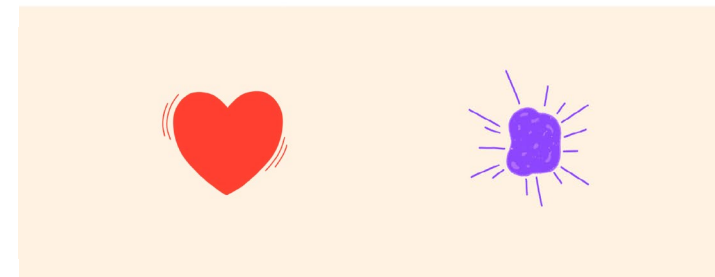
Des projets engagés

« La main silencieuse »

Motion design autour du sexisme ordinaire

Par **Pauline Duchesne** | Alumni Design Graphique & Digital

“J’ai voulu mettre en lumière le sexisme ordinaire via l’éducation. J’avais envie de parler de ce sujet un peu flou qu’on ne voit qu’une fois adulte, quand on se rend compte que depuis qu’on est petit, des phrases, des actes et des valeurs nous forment à un certain sexisme futur et nous met dans des cases sans qu’on le veuille. Pour ce genre de travail, je pars toujours d’une voix off, que je voulais forte et poétique, mais pas moralisatrice. Pour les visuels, j’ai utilisé la main comme allégorie du sexisme ordinaire. ”





CONTACT PRESSE :

Maele | Darmois
m.darmois@institutartline.com