

MISE À NIVEAU 1^{RE} ANNÉE PRÉPARATOIRE AUX CURSUS DU DESIGN ET DE LA COMMUNICATION NUMÉRIQUE DU SUPÉRIEUR

Formation temps plein
en 1 an

Vers les filières
du Design numérique
et de la Création digitale



CAMPUS
FONDERIE
DE
L'IMAGE

PREP'COM : ÉTABLISSEMENT SUPÉRIEUR PRIVÉ D'ENSEIGNEMENT TECHNIQUE

Le Campus Fonderie de l'Image

C'est dès l'école que le futur designer doit se positionner, nourrir et développer sa curiosité par l'exploration de nouvelles techniques afin de maîtriser ses outils de travail : *numérique, imprimé ou animé*.

Alors que le graphisme investit des terrains plus larges et que le numérique se déploie vers de nouvelles pratiques, des dispositifs d'identification visuelle novateurs apparaissent.

Dans cette optique, le Campus Fonderie de l'Image intervient comme un laboratoire d'expérimentation qui réaffirme sa position d'ouverture sur le monde, favorise l'échange et éveille la critique. Accueillant près de 900 apprenants-es du Bac pro au Mastère, le Campus est un lieu d'échanges et de savoirs.

Se préparer au monde professionnel

Depuis plusieurs années, le Campus Fonderie de l'Image redessine ses filières pour permettre à l'étudiant-e de s'exprimer comme acteur et concepteur au sein de l'école, pendant son alternance, et lors de stages en entreprise.

Associant savoir-faire et savoir-penser, l'ADN de l'établissement se définit par un projet pédagogique qui privilégie l'accès au monde professionnel par l'alternance et les stages en entreprise dès les premières années d'études.

Cette immersion immédiate permet aux étudiant-es de se spécialiser dans leur domaine et de s'adapter le plus tôt possible aux exigences concrètes des activités proposées en entreprise : délais, gestion de projet, travail en équipe.

De plus, ces expériences en entreprise offrent l'opportunité de découvrir d'autres corps de métiers et de se projeter en tant que futurs professionnels de la communication visuelle et du numérique.

Les formations à temps plein

La formation temps plein compte une centaine d'élèves répartis-es entre *Classes préparatoires* et Titre RNCP de *Concepteur-e designer-e graphique Motion design*. Les Classes préparatoires offrent aux étudiants-es post-bac un cadre pédagogique performant. Les étudiants-es sont encadrés par des formateurs disponibles pour un suivi individualisé. Les Classes préparatoires permettent aux étudiants-es d'acquérir les fondamentaux pour une entrée dans le supérieur en design graphique et création numérique en formation temps plein ou en contrat d'apprentissage.

Accompagnement

Tout au long de l'année scolaire, le Campus soutient les étudiant-es dans la mise en place de leur projet professionnel dès la classe de mise à niveau (ateliers et cours de techniques de recherche de stages) et les prépare à rechercher leur contrat d'apprentissage.

Les filières du Campus Fonderie de l'Image

L'année préparatoire (L1) est la formation clé pour acquérir les capacités à entreprendre un cursus en formation supérieure, jusqu'à Bac +5, dans les métiers du Design graphique et de la création numérique. Le Campus Fonderie de l'Image propose une large possibilité de parcours grâce à ses filières professionnelles qui traitent des domaines majeurs d'un des premiers secteurs économiques en France qu'est la communication.

Retrouvez les filières proposées par le Campus sur notre site :

www.campusfonderiedellimage.org

- Design graphique
- Communication digitale
- Design UX et Objets connectés
- Entrepreneuriat de projets numériques
- Motion design
- Game design

LA CLASSE PRÉPARATOIRE SOCLE COMMUN DE COMPÉTENCES : L'ACCÈS AUX ÉTUDES SUPÉRIEURES EN DESIGN GRAPHIQUE ET CRÉATION NUMÉRIQUE

Une année de formation à temps plein, pour se mettre à niveau et entrer en niveau supérieur

Le Campus Fonderie de l'Image a reçu, dès 2004, l'agrément permettant d'ouvrir la « Classe préparatoire à l'entrée en BTS Design graphique ». Les excellents résultats d'entrée en BTS Design graphique au CFA* et les taux de réussite des apprentis à l'examen, renforcent la qualité de la filière Design graphique du Campus Fonderie de l'Image en Île-de-France, et son ancrage dans le dispositif de l'apprentissage. Le parcours classique « prépa + BTS design graphique », est au Campus Fonderie de l'Image une proposition performante grâce au concours de la Région Île-de-France et de la voie de l'apprentissage. Une fois entrés au CFA, les apprenti-e-s sont rémunéré-e-s et se forment dans la réalité des activités proposées en entreprise. L'apprentissage est aujourd'hui une voie de performance pour l'enseignement supérieur.

François Albinet

Directeur du Campus Fonderie de l'Image

S'enrichir, échanger, relever des défis

Le Campus Fonderie de l'Image, partenaire d'institutions et d'organismes culturels permet aux étudiants d'appliquer leurs connaissances en situation professionnelle. Dans ce cadre, des réponses à des commandes peuvent être réalisées.

Des ateliers intensifs ou workshops thématiques dynamisent l'enseignement et confrontent les étudiants à des situations professionnelles. Ils suivent les conseils d'intervenants expert-es et sont encadrés par une équipe pédagogique composée de professionnels du secteur. Une partie des enseignants intervient également en BTS design graphique.

Des sorties pédagogiques sont organisées en fonction de l'actualité et de la progression de l'année en cours.

L'école favorise la participation des étudiant-es à des concours, des événements culturels et professionnels extérieurs.

Book

L'équipe de formateurs du studio de création organise un accompagnement personnel pour l'élaboration du book (dossier de travaux) permettant de valoriser le potentiel créatif de l'étudiant-e. Le book est un outil indispensable pour décrocher le stage pratique de fin de cursus.

La dynamique du Campus

Le Campus Fonderie de l'Image accueille et organise de nombreux événements et activités culturelles au sein de son espace événementiel, situé au sein de ses locaux.

Les étudiants-es et apprentis-es profitent du dynamisme culturel de l'établissement : festivals, expositions, performances, Puces typo (en partenariat avec les Rencontres internationales de Lure), Puces de l'Illustration, Futur en Seine, etc.

Mais aussi des rencontres et échanges lors d'événements tels que des job datings, workshops et des conférences animées par des professionnels qui viennent consolider la progression des cours et favorisent le partage des connaissances autour de la création graphique, des innovations technologiques et des arts numériques.

* Centre de Formation d'Apprentis, intégré au Campus,
CFA des Métiers de la Communication et de la Création Numérique.

20%

**Recherches, culture,
communication**

Se cultiver et apprendre à communiquer efficacement

Les étudiant-es suivent des enseignements généraux adaptés à la poursuite d'études dans le supérieur. Les cours de français sont indispensables pour savoir analyser un discours, développer ses capacités de synthèse, argumenter et maîtriser au mieux la langue française à l'écrit comme à l'oral. Le programme comprend des cours d'anglais, d'histoire de l'art, des techniques et des civilisations. Les étudiant-es bénéficient également de plages horaires pour travailler en autonomie sur les nouvelles technologies grâce à une plateforme d'e-learning (accès à des contenus de formation des domaines professionnels).

25%

**Arts plastiques, dessin
croquis, espace**

Découvrir et pratiquer les arts plastiques

Des ateliers thématiques sont organisés pour étudier et pratiquer le dessin analytique, étudier la perspective et les volumes, se perfectionner grâce à des modèles vivants et des cours de croquis. Des ateliers de peinture, de gravure, de modelage, permettent aux étudiant-es de se familiariser avec les différentes techniques et d'acquérir un savoir-faire. Comprendre, maîtriser les techniques graphiques et développer une écriture personnelle, travailler l'illustration, savoir créer une relation entre le texte et l'image, choisir un mode de représentation. Des cours de photos sont proposés aux étudiant-es.

25%

**Design graphique, typographie,
studio de création**

Découvrir les fondamentaux du Design graphique

Dans le cadre du studio de création, l'enseignement est composé de cours théoriques et de mises en pratique afin d'acquérir les bases de la typographie, de l'édition et de la communication visuelle. Ainsi, les étudiant-es se forment aux règles typographiques et à la création de caractères, suivent des enseignements spécialisés sur l'édition et la presse, abordent la conception d'une identité visuelle. Les étudiant-es réalisent des supports de communication, dans le cadre de commandes souvent réelles et une initiation à la gestion de projet, de la conception au rendu final.

30%

**Infographie,
motion design**

Maîtriser les techniques d'infographie

Grâce à des cours techniques concrets, les étudiants-es abordent les fondamentaux de la PAO, les notions de sectorisation et le traitement de l'image. Ils-elles travailleront directement sur les logiciels spécialisés *Illustrator*, *Photoshop* et *InDesign* et participeront aux projets développés de manière transversale avec le studio de création, dans une logique constructive avec l'équipe de formateurs. Une initiation sur *After Effect* est donnée aux étudiant-es.

L'OPTION ANIMATION + EXPÉRIMENTER, CONCEVOIR, MAÎTRISER

Booster son année de prépa dans le domaine de l'animation numérique

D'octobre à juin, deux fois par semaine, les étudiant-es des Classes préparatoires peuvent s'inscrire à l'option animation. Ils ont ainsi la possibilité de suivre des cours pour aller plus loin et gagner en compétences : expérimenter et confirmer son orientation artistique dans le domaine du multimédia et de l'animation. Cette option permet aux étudiants inscrits en Classe préparatoire d'élargir le champ de leur pratique avec l'intégration de l'animation au sein de leurs recherches plastiques, et plus largement, de développer une réflexion critique autour des outils du numérique. En outre, elle apporte une plus-value pour accéder au contrat d'apprentissage ou aux stages dans des entreprises de secteurs porteurs.

Optimiser ses savoirs

Acquérir une autonomie dans les techniques spécifiques, enrichir ses connaissances en références théoriques. Développer une réflexion autour des enjeux de l'image au-delà du champ de création artistique. Se familiariser avec l'utilisation de l'image en mouvement et du son dans l'art moderne et contemporain.

Perfectionner son savoir-faire

Maîtriser la conception d'images ainsi que l'animation traditionnelle grâce à l'acquisition de compétences techniques :

- travail de l'image dessinée à la main, puis en informatique
- réalisation multimédia (gestion de l'animation)
- scénarisation de l'animation et traitement sonore

Logiciels utilisés

Soundbooth, Premiere, After Effect, Flash

Concevoir, puis réaliser des projets multimédias personnels en étudiant le story-board, la scénarisation de projets multimédias interactifs et linéaires, l'écriture de scénarios et de synopsis, le montage vidéo.

Durée

D'octobre à juin, 4h en deux fois par semaine en moyenne, soit environ une centaine d'heures sur l'année scolaire (cette option est facultative).

LES CLASSES OUVERTES MOTION DESIGN, DESIGN GRAPHIQUE

Déroulement

Les Classes ouvertes seront l'occasion de passer une journée dans l'école pour y découvrir les Classes préparatoires en design graphique et web ainsi que le Concepteur-e designer-e en communication graphique éco-responsable : Motion. Vous aurez l'opportunité de rencontrer l'équipe pédagogique ainsi que les étudiants-es des différentes sections de prépa. Vous pourrez assister à différents cours et travailler en binôme avec des étudiants-es de l'établissement.

Des échanges avec les différents responsables vous permettront d'aborder les thèmes suivants :

- les filières du design graphique et du multimédia
- les filières du motion design
- les possibilités de poursuite d'études
- les débouchés et l'intégration professionnelle par la voie de l'apprentissage

Cette rencontre sera l'occasion de :

- confirmer votre projet d'études
- vous informer sur les contenus pédagogiques des formations
- détailler le processus d'admission et d'inscription
- prendre rendez-vous pour candidater à la Classe préparatoire et au cursus de Concepteur-e designer-e en communication graphique : Motion

Mise à niveau : 1^{re} année préparatoire aux cursus du design et de la communication numérique du supérieur, une année de socle de compétences vers le supérieur

Formation temps plein en 1 an

Admission

La sélection des candidats-es à l'entrée en Classe préparatoire tient compte du niveau exigé à l'entrée en formations supérieures. Après réception du dossier, un entretien est proposé aux candidats-es admissibles dans le but d'évaluer leurs aptitudes créatives et leur motivation. Pour l'entrée en Classe de mise à niveau, les candidats-es doivent à cette occasion présenter des travaux personnels.

Modalités d'évaluation

Les disciplines sont évaluées en continue. Le semestre est validé par le conseil de classe. Les étudiants-es reçoivent un bulletin semestriel en janvier et mai. Les conseils de classe et bilans individuels d'orientation permettent à l'équipe pédagogique de suivre la progression de l'étudiant-e et de le-la conseiller dans son parcours afin qu'il-elle puisse affirmer son choix d'évolution dans la filière pressentie.

Organisation des études

En Classe préparatoire, l'enseignement est réparti sur une année scolaire à temps plein. Il comprend des cours théoriques, des travaux pratiques, des ateliers thématiques (workshops) et un stage en entreprise. Le stage obligatoire de 5 à 6 semaines en entreprise permet aux étudiants-es de découvrir la richesse des activités, la diversité des fonctions et les enjeux des situations professionnelles.

Après l'année de prépa

La *Classe préparatoire : arts appliqués, design graphique et création numérique* a été créée pour permettre aux étudiants-es de poursuivre dans les filières du design imprimé, du design numérique ou design d'animation avec, pour socle commun, des bases solides et un book de qualité. Les cursus directement accessibles sont :

Vers un diplôme de niveau III (Bac +2) en apprentissage

◇ L'entrée en *BTS design graphique*, option média Imprimés ou option médias numériques. Cette voie permet de s'orienter vers la filière du Design graphique (choix de spécialités possible) puis le *Mastère de Directeur de création en design graphique*.

◇ L'entrée en Titre RNCP *Développeur en apprentissage intégrateur de médias interactifs*. Cette voie permet de s'orienter vers la filière de développement Web, de Design UX puis le *Mastère de Communication digitale ou Développement et objets connectés*.

Vers un diplôme de niveau II (Bac +3) en apprentissage

Les étudiants peuvent également choisir de poursuivre leur cursus en 2^e année du titre RNCP de *Concepteur designer en communication graphique éco-responsable* : avec spécialisation en *motion design* en suite de parcours que propose le Campus. La 3^e année de ce cursus pourra être effectuée en contrat d'apprentissage, permettant ainsi une vraie expérience professionnelle. Cette voie permet de s'orienter ensuite vers le *Mastère de Directeur de création en design graphique* également en alternance.

Contact

Année Monneret

Cheffe de travaux

amonneret@campusfonderiedelimage.org

Refika Dervisevic

Secrétariat pédagogique

rdervisevic@campusfonderiedelimage.org

François Albinet

Directeur

falbinet@campusfonderiedelimage.org

Prep'com

Formation temps plein

01 55 82 40 84 — prepcom@campusfonderiedelimage.org

80 rue Jules Ferry 93170 Bagnollet

Métro Gallieni, ligne 3