

# CONCEPTEUR-E

# DESIGNER-E

# EN

# COMMUNICATION

# GRAPHIQUE

# ÉCO-RESPONSABLE :

# MOTION DESIGN

Titre professionnel RNCP  
de niveau II

Formation temps plein  
et contrat d'apprentissage

Cursus LMD



CAMPUS  
FONDERIE  
DE  
L'IMAGE

# CONCEPTEUR-E DESIGNER-E MOTION DESIGN

## APPRENDRE À DONNER VIE AU GRAPHISME PAR L'ANIMATION

**Le design graphique est la capacité à traduire en images un message à travers divers médias de communication visuelle. L'animation est l'art de donner l'illusion du mouvement. Le motion design est la rencontre du design graphique et de l'animation. Le rôle du motion designer est donc de concevoir et de réaliser des productions graphiques en mouvement en exploitant divers médias : vidéo, image fixe, modélisation 3D, illustration, typographie, composition sonore...**

**Le motion design est au service de la communication dans l'activité du concepteur-e designer-e en communication graphique.**

### Le Campus Fonderie de l'Image

C'est dès l'école que le-la designer de demain doit se positionner, nourrir et développer sa curiosité par la manipulation de nouvelles techniques afin de maîtriser les outils de travail : numériques, imprimés ou animés. Alors que le graphisme investit des terrains plus larges et que le numérique se déploie vers de nouvelles pratiques, des signes 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 contemporain du design graphique, favorise l'échange et éveille la critique. Proposant plusieurs filières 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 "chercheur-euse" et concepteur-e 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 étudiants-es de se spécialiser dans leur domaine et de s'adapter le plus tôt possible aux exigences concrètes du travail : délais, gestion de projets, 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 créateurs-trices.

### Les formations temps plein

La formation initiale compte trois à quatre sections d'élèves réparties entre classes préparatoires et formations supérieures. Elles offrent aux étudiants-es post-bac un cadre pédagogique performant au sein d'un établissement tourné vers le contrat d'apprentissage, qui s'entreprind en dernière année (L3) pour ce cursus.

### Un titre RNCP, une certification officielle

Code NSF : 322T — Titre de niveau II (cadre français / nomenclature 1969) et de niveau 6 (cadre européen des certifications). Titre inscrit au Répertoire National des Certifications Professionnelles par arrêté du 29 / 07 / 2014 et publication au J.O. du 09 / 08 / 2014.

### Les domaines d'application

Le Motion design est de plus en plus présent dans notre quotidien et évolue avec les nouveaux outils de communication (sites web, smartphones, tablettes). Publicité, multimédia, effets spéciaux, génériques, habillage TV, applications mobiles, communication institutionnelle, clips, édition numérique.

### Une insertion naturelle dans le milieu professionnel dès la 1<sup>re</sup> année

Les stages en entreprise permettent aux étudiants-es de découvrir, dès la 1<sup>ère</sup> année d'études, la diversité des fonctions et les enjeux des situations professionnelles de leur spécialité. Un atelier pratique de recherche de stage permet de travailler à la réalisation de la lettre de motivation, du CV, du book et de se préparer à la conduite d'entretien.

### Une qualification professionnelle en 3 ans

#### 1<sup>re</sup> année L1

En formation temps plein. Année « socle de compétences », mise à niveau en Design graphique.

#### 2<sup>e</sup> année L2

En formation temps plein. A l'issue de l'année « socle de compétences » les étudiants-es passent un examen pour l'entrée en 2<sup>e</sup> année.

#### 3<sup>e</sup> année L3 (diplômante)

En contrat d'apprentissage. Evaluation des résultats de la 2<sup>e</sup> année pour l'entrée en 3<sup>e</sup> année et nécessité de trouver une entreprise. L'entreprise, pour le contrat d'apprentissage de 3<sup>e</sup> année, se recherche dès le stage pratique de 2<sup>e</sup> année.

# 1<sup>RE</sup> ANNÉE : À TEMPS PLEIN (ÉTUDIANT) DÉCOUVRIR, PRATIQUER, RÉALISER

## Confirmer son projet, affirmer ses aptitudes, apprendre les fondamentaux de l'infographie et du motion design.

L'objectif pédagogique de la 1<sup>re</sup> année « socle de compétences » est l'acquisition des bases de dessin, d'arts plastiques, d'animation et d'infographie afin que le premier stage pratique soit l'occasion d'une découverte professionnelle réussie. Les étudiants-es abordent l'apprentissage du dessin à travers différents enseignements académiques fondamentaux : perspective, modèle vivant, géométrie, natures mortes, pochades, études documentaires et croquis d'extérieur. Les techniques de communication visuelle sont étudiées et appliquées dans des projets concrets en studio de création. La pratique des logiciels d'édition (Photoshop, Illustrator, InDesign) permettra d'entreprendre et de finaliser les projets. 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 étudiants 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 étudiants-es réalisent des supports de communication, dans le cadre de commandes réelles et une initiation à la gestion de projet, de la conception au rendu final.

Une partie importante du programme est consacrée aux principes de l'animation traditionnelle de façon à bien appréhender la traduction du mouvement.

L'apprentissage des logiciels de montage et d'animation (Final Cut, After Effects) permet d'acquérir les techniques fondamentales du motion design. (NB : le choix des logiciels peut être modifié selon l'évolution des pratiques).

Les technologies de la 3D sont enseignées via l'utilisation de 3DS Max, logiciel de modélisation et d'animation 3D.

Le programme permet également de se construire une bonne culture en arts visuels et en multimédia.

20%

Recherches, culture,  
communication

25%

Arts plastiques, dessin,  
croquis, espace

25%

Design graphique, typographie,  
studio de création

30%

Infographie,  
motion design

# 2<sup>E</sup> ANNÉE : À TEMPS PLEIN (ÉTUDIANT)

## DÉVELOPPER, MAÎTRISER, STRUCTURER

**Consolider, acquérir des savoir-faire, valider ses connaissances pratiques. Développer ses compétences et comprendre la gestion de projet.**

La 2<sup>e</sup> année a pour objet la maîtrise des logiciels d'infographie, d'animation et de post-production. De nouveaux logiciels sont exploités afin d'enrichir les outils techniques spécialisés du motion designer. Les étudiants-es perfectionnent leurs acquis en 3DS Max et After Effects pour développer leurs propositions.

La professionnalisation des méthodes de travail et la gestion de projets sont les notions méthodologiques centrales de ces deux semestres. Les étudiants-es sont confrontés-es aux différentes étapes de la production propre au motion design (prise de vue, conception 3D, post-production, montage). Ils-elles doivent concevoir des projets articulés, rédiger des synopsis et réaliser des story-boards et des layouts. Ils-elles organisent leur production en analysant leur script afin d'évaluer leurs besoins, identifier les problématiques et planifier les étapes de travail.

La consolidation des connaissances en communication visuelle et l'enrichissement de la culture artistique permettent de développer efficacement les idées. Différents projets sont effectués par le biais de partenariats qui permettent de produire dans un cadre professionnel.

Les étudiants-es rencontrent des intervenants et les rendez-vous avec les clients permettent d'évaluer la pertinence du projet au regard d'un cahier des charges concret afin de conclure la collaboration par une production finalisée présentée devant un jury.

Le temps des stages est l'occasion d'obtenir une première expérience professionnelle.

Dès la 2<sup>e</sup> année, le stage en entreprise peut se dérouler en France ou dans l'un des pays de l'Union européenne. Cette 2<sup>e</sup> année est professionnalisante. La validation du projet de fin d'année comptera pour l'entrée en 3<sup>e</sup> année vers l'apprentissage. Les étudiants-es réfléchissent à leurs sujets de 3<sup>e</sup> année en commençant à se familiariser aux techniques d'écriture (méthodologie de rédaction de mémoire).

Pour intégrer la 2<sup>e</sup> année de Concepteur-e designer-e en communication graphique motion design, les étudiants-es doivent maîtriser les fondamentaux de Photoshop, d'Illustrator et d'InDesign, posséder des compétences en dessin et une bonne culture graphique.

Pour l'entrée en 2<sup>e</sup> année temps plein du cursus Concepteur-e designer-e en communication graphique, un examen est organisé en fin de 1<sup>re</sup> année du socle compétences L1.

15%

Recherches, culture,  
communication

20%

Expression plastique, dessin,  
croquis, espace

30%

Studio de création,  
gestion de projet

35%

Infographie, animation,  
motion design

# 3<sup>E</sup> ANNÉE : EN ALTERNANCE (EN CONTRAT D'APPRENTISSAGE) INNOVER, CONCEVOIR, PRODUIRE

## Professionaliser sa production et convaincre. Concevoir et réaliser un projet de design graphique.

La 3<sup>e</sup> année est consacrée à la conception du projet de fin d'études et à la réalisation d'un mémoire. La soutenance finale permet une validation des compétences au niveau II (Bac +3). Les étudiants-es « apprentis-es » alterneront les cours théoriques au CFA, les ateliers de recherche et des projets accompagnés par des spécialistes permettant de se familiariser aux réalités des exigences du travail en studio de création. Cette dernière année marque l'accès à la certification. Le choix de l'entreprise et la qualité des tâches à effectuer favoriseront le niveau de la production nécessaire au diplôme. Pour intégrer la 3<sup>e</sup> année de Concepteur-e designer-e, les étudiants-es doivent avoir des compétences solides en animation et maîtrise de projet. La coordination du CFA tient compte des bulletins, du contrat individualisé d'objectifs mis en place avec l'étudiant-e. Le fil rouge de la formation concerne la production intégrale d'un projet professionnel de design graphique. L'étudiant-e identifie et analyse le contexte, réel ou réaliste, d'une commande susceptible d'exiger une production d'envergure. Il-elle démontre sa maîtrise des supports techniques de la spécificité motion, dans un souci de pertinence et d'originalité graphique. Le jury professionnel évalue le caractère approprié des choix de communication visuelle et la personnalité graphique des étudiants-es.

## Un diplôme de niveau II (équivalent Bac +3).

La spécialisation en Motion design fait partie du cursus de Concepteur-e designer-e en communication graphique éco-responsable.

Les candidats-es obtiennent le diplôme s'ils-elles ont satisfait aux critères d'obtention de l'ensemble des six blocs de compétences composant la certification :

- 1 – Analyser le contexte et définir la problématique
- 2 – Concevoir un projet de design graphique (motion design)
- 3 – Réaliser un projet de design graphique (motion design)
- 4 – Défendre un projet de design graphique
- 5 – Réalisation conforme du mémoire professionnel
- 6 – Production d'un projet professionnel : conduire un projet de design graphique

À défaut de valider le diplôme complet, il leur sera remis une attestation d'attribution partielle (attestation de relevé des compétences acquises). Les compétences non acquises peuvent faire l'objet d'un rattrapage, pour tout ou partie, selon les manques constatés (sur décision du jury).

10%

Recherches, culture  
et communication

30%

Production de supports  
de communication graphique

35%

Studio de création  
et Motion design

25%

Gestion de projets,  
production

# Concepteur-e designer-e en communication graphique éco-responsable : Motion design

**Formation temps plein  
et contrat d'apprentissage**

## Admission

Les pré-requis pour intégrer le cursus en première année « socle de compétences L1 » requiert un Bac STD2A de préférence. Les étudiants-es doivent posséder des bases en expression plastique et en informatique, faire preuve de sens créatif et d'un intérêt pour la culture du design graphique. Un entretien est proposé aux candidats-es admissibles dans le but d'évaluer leurs aptitudes créatives et leur motivation. Le recrutement est effectué par entretien et présentation de travaux personnels. Les parcours atypiques (exemple : avec un Bac d'une autre option), sont évalués par un test de niveau (matières techniques et plastiques) si nécessaire après observation du book personnel.

Pour les admissions directes en 2<sup>e</sup> ou 3<sup>e</sup> année, un entretien et un positionnement du niveau (tests de connaissances et de maîtrise technique) est proposé aux candidats-es pour évaluer leurs compétences en techniques et pratiques artistiques.

## Organisation des études

Le Titre de Concepteur-e en design graphique est composé de 6 semestres d'enseignement, soit 3 années d'études comprenant des cours théoriques (matières générales et enseignements techniques), des travaux pratiques, des workshops et des stages en entreprise.

La **1<sup>re</sup> année** « socle de compétences » à temps plein scolaire, est une année de confirmation de projet, d'affirmation des aptitudes, elle se termine par un stage de découverte professionnelle.

La **2<sup>e</sup> année**, à temps plein scolaire, est une année de consolidation, d'acquisition de savoir-faire dont l'aboutissement est le stage pratique déterminant pour valider ses connaissances pratiques.

La **3<sup>e</sup> année**, s'effectue en contrat d'apprentissage, l'accent est mis sur la professionnalisation. Le maître d'apprentissage en entreprise suit la progression de l'étudiant-e apprenti-e tout au long de l'année. Selon les entreprises les activités peuvent être différentes. Le cursus au Campus a pour finalité de conduire à la certification et au diplôme en spécialisation Motion design.

Les matières sont regroupées en unités d'enseignement et chaque année permet l'obtention de 60 crédits ECTS, conformément à l'organisation européenne des études.

NB : Les vacances en 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> année suivent approximativement le calendrier des congés scolaires de la zone C. Attention, en 3<sup>e</sup> année, il n'y a pas de congés scolaires puisqu'elle se déroule en contrat d'apprentissage.

## Contacts

<b>Année Monneret</b>	Chef de travaux	amonneret@campusfonderiedelimage.org
<b>Refika Dervisevic</b>	Secrétariat pédagogique	rdervisevic@campusfonderiedelimage.org
<b>François Albinet</b>	Directeur	falbinet@campusfonderiedelimage.org

## Prep'com

Formation temps plein  
01 55 82 40 84 — [prepcom@campusfonderiedelimage.org](mailto:prepcom@campusfonderiedelimage.org)  
80 rue Jules Ferry 93170 Bagnole  
Métro Gallieni, ligne 3