

BACHELOR

DESIGNER-E EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCORESPONSABLE : OPTION MOTION DESIGN

FILIÈRE
MOTION DESIGN

TITRE PROFESSIONNEL
NIVEAU 6 INSCRIT AU RNCP
(RÉPERTOIRE NATIONAL
DES CERTIFICATIONS
PROFESSIONNELLES)

CURSUS SUR 3 ANS POST-BAC
L1 ET L2 : TEMPS PLEIN
L3 : EN APPRENTISSAGE

ADMISSION :
L1 : VIA PARCOURSUP
L2 - L3 : SUR DOSSIER

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. C'est à cette intersection que le ou la motion designer-e se tient. Allier l'apprentissage de ces compétences à une formation initiale offrant un cadre pédagogique performant pour des étudiant-es post-bac, c'est ce que propose le Designer-e en communication graphique écoresponsable : option Motion design.

www.campusfonderiedelimage.org

✱ île de France

CAMPUS
FONDERIE
DE
L'IMAGE

L1 & L2 TEMPS PLEIN – L3 APPRENTISSAGE

OBJECTIFS DE LA FORMATION

La formation Designer-e en communication graphique écoresponsable : option Motion Design permet aux étudiant-es de concevoir et de mettre en place des stratégies de communication dans le cadre de commandes de projets d'animations. À partir de l'analyse de la demande, ils et elles apprennent à développer leurs compétences techniques, stratégiques et sémiologiques, afin de délivrer une réponse cohérente et singulière.

La première année est généraliste, elle permet une mise à niveau dans les domaines fondamentaux et d'aborder les logiciels professionnels de motion design.

La deuxième année du titre Designer-e en communication graphique écoresponsable : option Motion design a pour objet la maîtrise des logiciels d'animation et de postproduction, tels que 3DS Max, Cinéma 4D et After Effects.

La troisième année, année finale, a pour but de mettre en œuvre les connaissances acquises durant les deux premières années dans le cadre de projets intégrant l'ensemble des contraintes professionnelles.

2



Felix Steger et Yves Gabriel, images extraites du générique d'un projet de film d'animation.

LA FORMATION

Après une première année d'immersion, en deuxième année, les étudiant-es ont pour objectifs de consolider leurs connaissances, de développer de nouvelles compétences et de comprendre la gestion de projet, par le biais d'exercices concrets, en collaboration avec de véritables professionnel-les. Pour cela ils seront amenés à :

Perfectionner leurs acquis et développer un projet. Les étudiant-es sont confronté-es aux différentes étapes de la production propres au motion design (prise de vue, conception 3D, postproduction, montage). Ils et elles doivent concevoir des projets articulés, rédiger des synopsis et réaliser *story-boards* et *layouts*, et organiser leur production en analysant leur script afin d'évaluer leurs besoins, identifier les problématiques et planifier les étapes de travail.

Structurer leur approche. Les étudiant-es rencontrent des intervenant-es pendant des workshops qui ont lieu tout au long de l'année. À l'issue de ces temps de travail, un jury de professionnels évalue la pertinence des projets produits au regard d'un cahier des charges concret.

Consolider leurs connaissances en design graphique. L'enrichissement de la culture artistique permet de développer efficacement les idées.

3



Felix Steger et Yves Gabriel, images extraites du générique d'un projet de film d'animation.

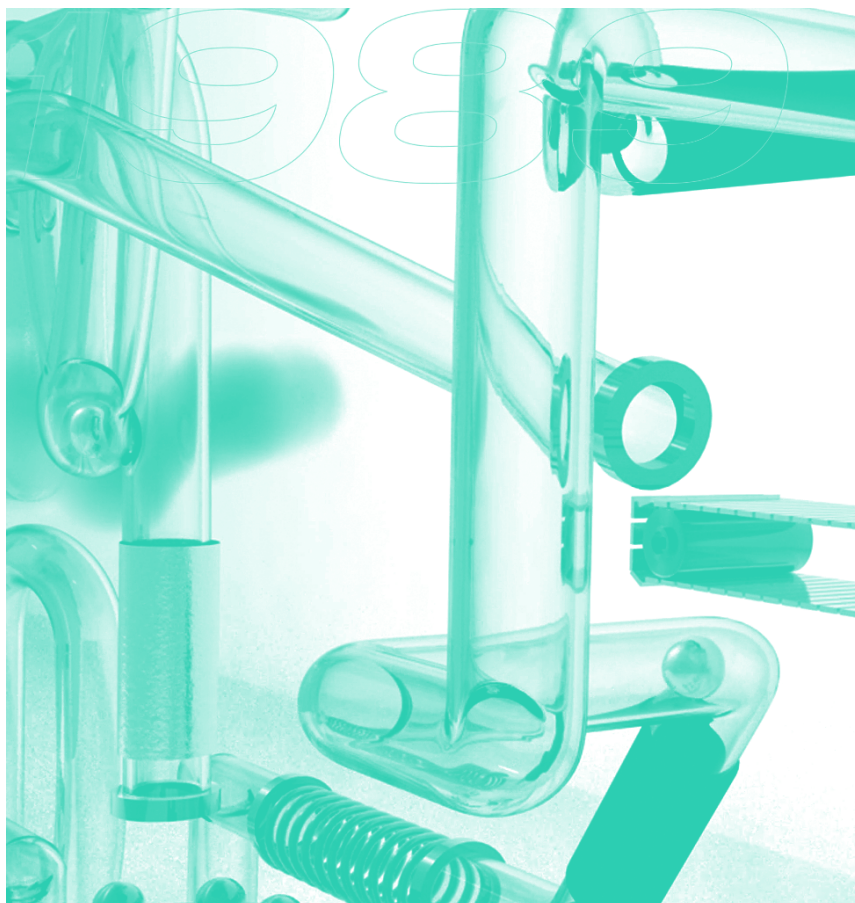
Une immersion professionnelle progressive

À l'issue de chacune des deux premières années, un stage long de 2 mois ou plus en milieu professionnel clôture l'année scolaire.

Le temps des stages est l'occasion d'obtenir une première expérience professionnelle. Dès la 1^{ère} année, le stage en entreprise peut se dérouler en France ou dans l'un des pays de l'Union européenne.

Les validations des crédits ECTS compteront pour l'entrée en L3.

4



Jim Alvarez, image extraite d'un projet d'animation 3D

Une troisième année au cœur de l'entreprise

La troisième année se déroule en alternance dans le cadre d'un contrat d'apprentissage ou de professionnalisation et en ayant pour objectif l'obtention du diplôme. Cette troisième année s'articule autour de :

L'analyse de la commande

Les étudiant-es, comme dans toute formation d'arts appliqués, ont à mobiliser les références graphiques, culturelles et rédactionnelles pour proposer le positionnement et l'envergure de leur projet de communication. La recherche permet de déterminer les moyens stratégiques et les ressources nécessaires à la conception et à la réalisation des projets.

La conception et la présentation des concepts

Le programme permet d'aborder la conception par une approche globale (appel à projet, positionnement concurrentiel, marketing stratégique, public cible, élaboration de la réponse). Cette unité d'enseignement propose la méthodologie nécessaire à la mise en œuvre de projets d'animation en motion design.

La réalisation d'un projet de design cohérent

Du brief aux pré-maquettes de production, l'étudiant-e apprend à élaborer (seul-e ou en groupe) un cahier des charges dans lequel il ou elle détermine son projet et évalue les moyens prévisionnels influant la conception.

La formation favorise la mise en pratique lors de workshops dirigés par des professionnel-les de l'animation.

La conduite de l'intégralité d'un projet professionnel

L'équipe pédagogique définit une méthodologie de travail axée sur la gestion de projet et le travail en équipe, pour que les étudiant-es apprennent à maîtriser l'élaboration du cahier des charges et la conduite de projet dans le respect de la commande et des ressources envisagées. Les soutenances individuelles ou collectives sont l'occasion de valider les compétences professionnelles attendues. Pour accéder à ce diplôme, le ou la candidat-e doit soutenir, devant un jury professionnel, un projet ambitieux alliant maîtrise d'un environnement complexe et d'une vision créative.

5

POURSUITE D'ÉTUDES & EMPLOYABILITÉ

Diplôme

Ce titre diplômant d'un niveau Bac +3 permet d'accéder aux formations délivrant des titres ou des diplômes Bac +5.

Ainsi, nous encourageons les diplômé-es de ce titre à monter en compétences et à poursuivre leur parcours selon leurs choix de filière en :

— Mastère

**Directeur-e de création
en design graphique** TITRE RNCP NIVEAU 7

— Mastère

**Manager-e entrepreneurial-e
de projet numérique
et stratégie digitale** TITRE RNCP NIVEAU 7

Métiers visés

À l'issue de la formation les diplômé-es peuvent s'orienter vers un métier de :

- **Motion designer-e**
- **Motion designer-e
dans les métiers du jeu vidéo**
- **Designer-e graphique**
- **Monteur-e**
- **Assistant-e directeur-e artistique**
- **Chargé-e de communication**

En fonction de leur parcours, les candidats peuvent postuler à cette formation en première, deuxième ou troisième année.

INSCRIPTION

Première année L1.

Inscription via la plateforme parcoursup.fr et/ou sur notre site : campusfonderiedelimage.ymag.cloud/index.php/preinscription/

Deuxième année L2.

Inscription sur notre site : campusfonderiedelimage.ymag.cloud/index.php/preinscription/

Troisième année L3.

Inscription sur notre site : campusfonderiedelimage.ymag.cloud/index.php/preinscription/

ADMISSION

Conditions d'admissibilité

Un entretien est proposé aux candidats admissibles dans le but d'évaluer leurs aptitudes créatives et leur motivation. Une commission d'équivalence statue sur la recevabilité des candidatures au vu des documents justifiant les parcours et les crédits ECTS obtenus.

Contrat & recherche d'entreprise

Le service entreprise de l'école vous accompagne dans les démarches de recherche de stage et de contrat en alternance.

Rythme

L1 et L2 en temps plein.
L3 en alternance.

7

CONTACT

L1 - L2 : 01 55 82 41 50 / dcge@campusfonderiedelimage.org

L3 : 01 55 82 41 56 / dcge_alternance@campusfonderiedelimage.org

CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE



**L'ÉCOLE DU DESIGN
GRAPHIQUE ET NUMÉRIQUE
EN ALTERNANCE ET À TEMPS PLEIN**

FILIÈRE MOTION DESIGN

Achevé d'imprimer sur le risographe de l'imprimerie
et des éditions Maison Riso en février 2021
sur papier Clairbook 90 g/m²

DESIGNER-E EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ÉCORESPONSABLE : OPTION MOTION DESIGN

La risographie est un procédé d'impression similaire
à la duplicopie qui dispose d'une palette de couleurs non
standard et non reproductible par les solutions d'imprimerie
classiques. Détournée de son usage originel, du fait
de son caractère artisanal et sensible, elle sert aujourd'hui
à la création graphique et allie économie et écologie.

BACHELOR TITRE PROFESSIONNEL RNCP NIVEAU 6

CURSUS SUR 3 ANS POST-BAC
TEMPS PLEIN
CONTRAT D'APPRENTISSAGE
CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

**CAMPUS
FONDERIE
DE
L'IMAGE**

Campus Fonderie de l'Image
80, rue Jules Ferry - 93170 Bagnolet • Métro Gallieni, ligne 3
www.campusfonderiedelimage.org

