

BACHELOR DESIGNER-E EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ECORESPONSABLE

Bac +3

Spécialité Print

Spécialités Motion Design ou Game Art

- L1 et L2 temps plein - L3 en apprentissage
- 3 ans • Titre RNCP niveau 6

Spécialité UX Design

- L3 en apprentissage

SPÉCIALITÉS



PRINT

La formation Designer-e en communication graphique permet aux étudiant-es de concevoir et de mettre en place des stratégies de communication dans le cadre de commandes de projets graphiques. 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.



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. C'est à cette intersection que le ou la motion designer-e se tient.

GAME ART

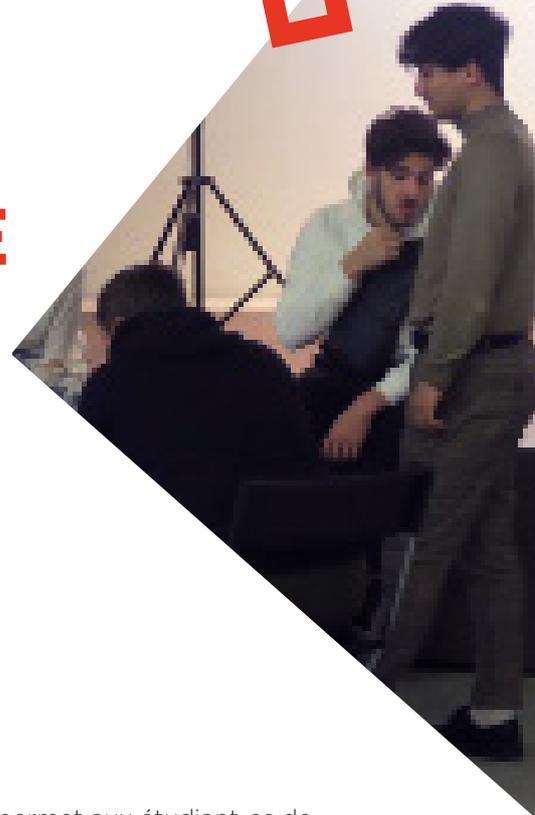
Apprendre à donner vie au graphisme par l'animation. Le design graphique est la capacité à traduire en images un message à travers divers médias de communication visuelle. L'animation est l'art.



UX DESIGN

Parmi les nombreux champs du design, l'UX (User eXperience) aborde le design comme processus et non simplement comme production. Les étudiant-es de cette formation doivent d'abord comprendre et analyser le contexte et les usages dans lesquels la demande du client vient s'inscrire, en vue de remettre l'activité humaine au cœur du projet. Par un ensemble de méthodes basées sur l'itération, ils et elles développent des solutions adaptées, sous forme d'interface, de service ou de scénario d'usage, un dispositif intuitif découlant d'un véritable besoin et qui suscite le désir chez l'utilisateur et l'utilisatrice.

CAMPUS
FONDERIE
DE
L'IMAGE



OBJECTIFS

SPÉCIALITÉ PRINT



La première année l'étudiant-e se constitue un socle de compétences par l'acquisition des bases en dessin, en arts plastiques et en abordant les logiciels professionnels.

La deuxième année a pour objet la maîtrise de la chaîne graphique, du perfectionnement dans la maîtrise des logiciels de mise en page jusqu'aux techniques d'impression et de fabrication.

La troisième année, diplômante, est tout à la fois une synthèse des deux premières années et une ouverture pour devenir un "concepteur graphique". Cette posture nécessite une maîtrise des compétences techniques, la faculté de synthétiser la demande du client, tout autant qu'une capacité à manier les concepts graphiques et à être force de proposition.

SPÉCIALITÉ MOTION DESIGN



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 a pour objet la maîtrise des logiciels d'animation et de postproduction, tels que 3DS Max, Cinéma 4D et After Effects.

SPÉCIALITÉ GAME ART

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 a pour objet la maîtrise des logiciels d'animation et de postproduction, tels que 3DS Max, Cinéma 4D et After Effects.

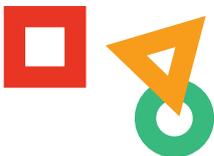
SPÉCIALITÉ UX DESIGN



Comprendre et définir. Grâce aux nombreux outils de l'UX design, comme l'expérience map, l'user journey ou les interviews, l'étudiant-e redéfinit les contours du projet.

Bâtir une solution. Nourri-es par ces constats, les étudiant-es apprennent à construire une solution adéquate, par le prototypage, qui leur permet de s'adapter au fur et à mesure des retours des utilisateurs.

Restituer, donner à voir. L'un des enjeux capitaux pour l'UX designer-e est de rendre intelligible sa recherche et de faire comprendre au client la pertinence de sa proposition.

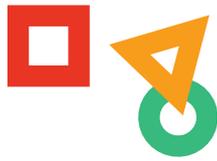


INSERTION PROFESSIONNELLE

L'apprentissage permet aux jeunes apprenti-es de se familiariser avec l'entreprise, avec une première approche du monde professionnel qui les aide à se projeter dans le futur et à mieux orienter leurs choix.

Ils et elles sont responsabilisé-es, au fur et à mesure de leur contrat, ce qui favorise la confiance en soi et le sens des responsabilités.

Les études en apprentissage sont gratuites et rémunérées, car prises en charge par l'entreprise d'accueil et l'étudiant a le statut de salarié en entreprise.



PROGRAMME



SPÉCIALITÉ PRINT

- > Contexte professionnel
- > Concevoir un projet de design graphique
- > Créer un projet de design graphique
- > Produire le projet de design graphique
- > Mémoire professionnel
- > Projet professionnel : conduire un projet de design graphique



SPÉCIALITÉ UX DESIGN

- > Contexte professionnel
- > Concevoir un projet de design
- > Créer un projet d'application
- > Produire un projet d'application
- > Mémoire professionnel
- > Projet professionnel

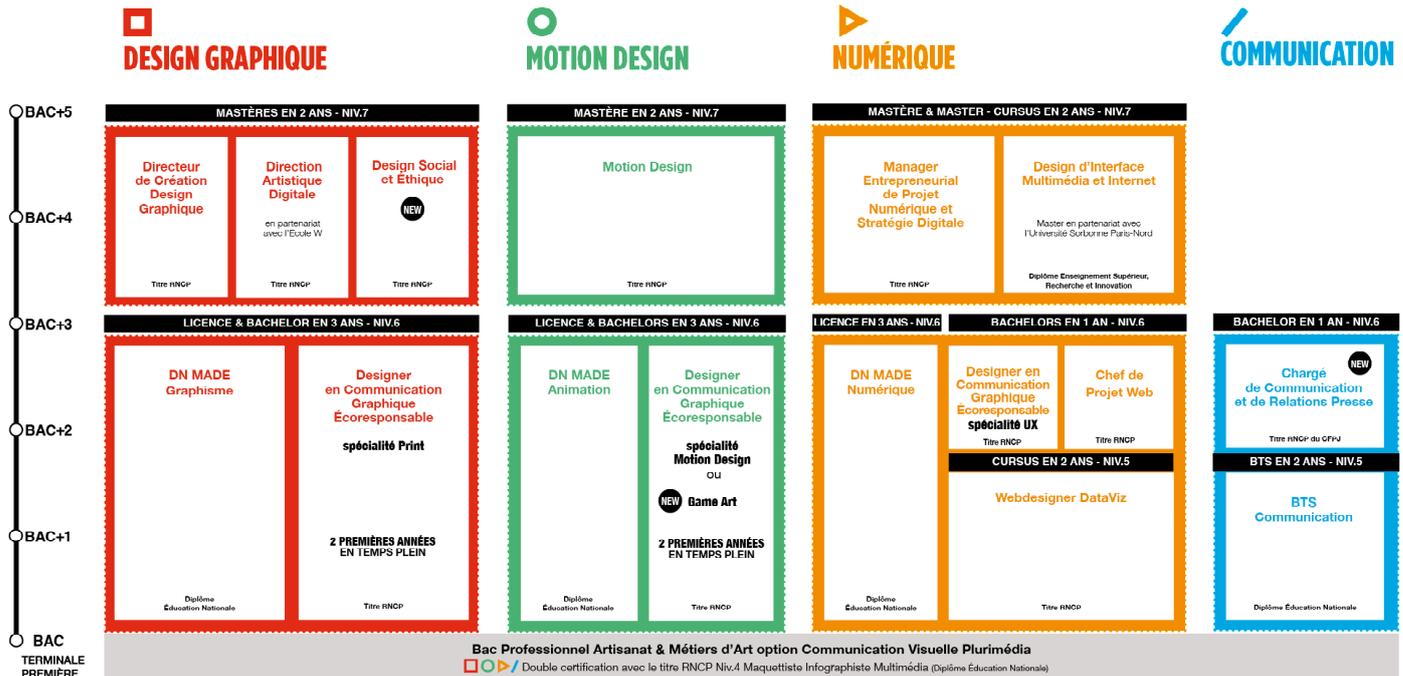


SPÉCIALITÉ MOTION DESIGN

- > L'analyse de la commande
- > La conception et la présentation des concepts
- > La réalisation d'un projet de design cohérent
- > La conduite de l'intégralité d'un projet professionnel

SPÉCIALITÉ GAME ART

- > Contexte professionnel
- > Concevoir un projet de design
- > Créer un projet d'application
- > Produire un projet d'application
- > Mémoire professionnel
- > Projet professionnel



Et aussi...
La Classe Expérimentale en Design
 Un an de préparation à plein temps pour acquérir les fondamentaux du design et des arts plastiques



POURSUITE D'ÉTUDES & EMPLOYABILITÉ

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

- Mastère Directeur-e de création en design graphique
- Mastère Direction Artistique Digitale
- Mastère Design Social et Ethique
- Mastère Motion Design
- Mastère Manager-e entrepreneurial-e de projet numérique et stratégie digitale

Métiers visés

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.

POURQUOI NOUS REJOINDRE ?

- Alternance et insertion professionnelle, l'ADN du Campus.
- Gratuité des formations en alternance de BAC à BAC+5.
- Événements et rendez-vous créatifs (Puces de l'illu, Puces Typo...)
- Pédagogie par projet, design thinking et méthodologie agile, incubateur de projets.
- Des formateurs et formatrices expert-es et intervenant-es professionnel-les.

NOS VALEURS

FAVORISER l'insertion professionnelle des étudiants apprentis avec l'alternance.

S'ENGAGER pour l'inclusion avec un accompagnement Handicap.

AGIR pour l'égalité des chances avec un projet social fort.

SENSIBILISER aux enjeux sociétaux avec l'écoresponsabilité au cœur du projet pédagogique.

INSCRIPTION

Conditions d'admissibilité

Un entretien est proposé aux candidates 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.

Recherche d'entreprise

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

Contact

L1 et L2 :

(T) 01 55 82 41 50

dcge@campusfonderiedelimage.org

L3 :

(T) 01 55 82 41 56

dcge_alternance@campusfonderiedelimage.org

Modalités d'inscription

Le dossier d'inscription est à remplir sur notre site en ligne :

www.campusfonderiedelimage.org

Pour les L1 : inscription sur Parcoursup :

www.parcoursup.fr



80 rue Jules Ferry
93170 Bagnolet
(M) Gallieni
(T) 01 55 82 41 41

**CAMPUS
FONDERIE
DE
L'IMAGE**