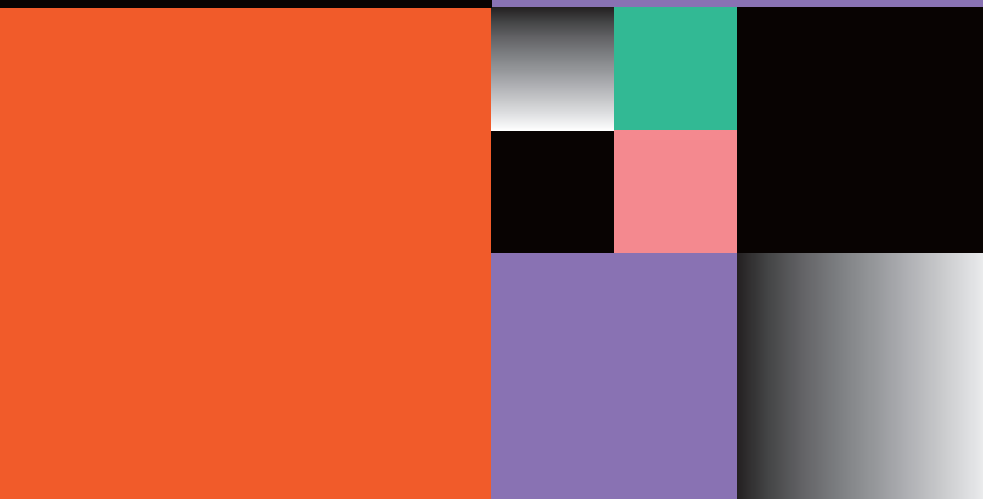


# CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE



Formations  
en alternance  
gratuites  
et rémunérées

90%  
de taux de  
réussite aux  
examens

Près  
de 700  
étudiant-es

Diplômes reconnus  
par l'État

500  
entreprises  
partenaires

Plus de  
80% des  
étudiant-es  
satisfait-es

Le Campus est installé depuis 20 ans à Bagnolet, aux portes de Paris, à la fois simple d'accès (ligne 3 du métro parisien) et ancré sur un territoire porteur de sens tant sur l'insertion professionnelle et sociale que sur le rayonnement des arts visuels.

Le bâtiment le plus récent du Campus fut érigé sur le site d'une ancienne fonderie d'aluminium, devenu à la fin des années 1980 un haut lieu artistique underground. Le Campus Fonderie de l'Image perpétue cet héritage créatif impulsé par des icônes de l'art urbain qui ont connu ce lieu, comme Psychose et JonOne.



# Campus Fonderie de l'Image, une école engagée, atypique et inspirante

Le Campus Fonderie de l'Image,  
une école engagée, atypique et inspirante au service  
de l'insertion professionnelle et sociale sur les métiers  
du design graphique et de la création visuelle

Créé il y a plus de 30 ans, le Campus Fonderie de l'Image, centre de formation au statut associatif, s'est construit sur un projet novateur: rendre les métiers du design graphique et de la création accessibles à tous par la voie de l'alternance et contribuer au rayonnement des arts visuels.

Aujourd'hui, près de 700 jeunes sont formés au Campus, essentiellement par la voie de l'apprentissage, aux métiers du design graphique, du motion design, du web design, de l'innovation, de l'entrepreneuriat et de la communication.

Les cursus proposés préparent à l'obtention de diplômes et titres reconnus par l'Etat, du Bac Pro à Bac+5.

Au Campus Fonderie de l'Image, égalité des chances, vivre ensemble, engagement citoyen et originalité créative sont à l'honneur. Cette école à taille humaine, qui prend soin de ses apprenant-es, quels qu'ils soient, libère leur créativité et les accompagne tant sur l'acquisition de compétences que sur leur savoir-être.

Reconnaissance des diplômes et des enseignements par les professionnel-les et les institutionnel-les, le Campus Fonderie de l'Image joue un rôle moteur dans l'accès à l'emploi des jeunes.

Ouvert sur la création contemporaine et attaché au développement des connexions avec le monde du travail, le Campus Fonderie, de l'Image accueille régulièrement des rencontres professionnelles, des conférences ouvertes et organise les salons annuels reconnus dans le milieu du design et des arts visuels.

# Pourquoi se former au Campus Fonderie de l'Image?



## Des formations professionnalisantes adaptées aux attentes des professionnels

En faisant de l'alternance sa spécialité, le Campus offre aux étudiant-es une voie d'excellence pour se former aux métiers de demain tout en ayant déjà un pas dans l'entreprise. Studios indépendants, agence de communication, entreprises de tout secteur, collectivités... près de 500 entreprises accueillent chaque année alternant-es et stagiaires. Le Campus organise des échanges entre les entreprises partenaires, les formateurs-trices issus-es du monde professionnel, les experts-es, les jeunes et les équipes pédagogiques du Campus.

## Expérimentation et workshops au cœur de la pédagogie

Pédagogie par projet, design thinking, méthodologie Agile, workshops, projets d'envergure (revue Composite, Trophée Presse citron, Concours Jeunes Talents d'Orange...), hackathons (Human to Sport, Incub' USPN, etc.) pour apprendre et expérimenter en équipe. Les étudiant-es bénéficient d'un environnement optimal et d'un soutien pour l'incubation de leurs projets.

## Écoresponsabilité et engagement citoyen

Exercer des métiers de passion et d'avenir tout en étant conscient-e des enjeux sociétaux et engagé-e sur le mieux vivre ensemble, l'écoresponsabilité, l'écoconception... c'est ce que les équipes ont à cœur de transmettre au quotidien par le biais d'ateliers, de conférences, d'événements... et de cursus spécialisés.

## Le + du Campus

Avoir un talent créatif, mais des difficultés pour le dire, l'écrire? Les apprenant-es du Campus peuvent tous accéder à la plateforme Projet Voltaire, afin d'améliorer leur niveau d'orthographe et de grammaire.



## Personnes en situation de handicap

Aménagement des formations et des locaux, aide à la recherche d'entreprise, partenariats, référente handicap, le Campus individualise le parcours de chaque étudiant-e en situation de handicap et s'engage pour faire reconnaître les handicaps en entreprise et encourager l'employabilité des diplômé-es.

## Égalité des chances

Jeunes en décrochage scolaire, issus de QPV... sont aussi les bienvenus au Campus. Venir au Campus, c'est faire le choix d'apprendre un métier créatif et de construire sa singularité dans le respect des autres et en se nourrissant de leurs différences.

L'apprentissage est un cadre idéal pour soutenir l'égalité des chances, les jeunes bénéficiant d'une formation 100% financée et étant rémunérés par l'entreprise d'accueil.

## Erasmus +

Avec l'accréditation Erasmus +, programme de mobilité européenne, il est possible, après l'obtention de son diplôme ou de son titre RNCP, d'avoir un financement pour réaliser un stage de 6 mois consécutifs en entreprise, dans un pays membre de l'Union européenne.

## Et la formation professionnelle?

Certaines certifications du Campus sont accessibles en VAE ou éligibles CPF

Des dispositifs sur mesure peuvent être réalisés sur des parcours diplômants. Plus d'infos sur notre site internet.

Grâce à un partenariat avec Swash Formation, une offre de plus de 50 formations à destination de tous et toutes les professionnel-les du graphisme, du design, de la presse, de l'édition, de la pub, de la communication et du marketing est proposée. En savoir plus sur [swashformation.fr](http://swashformation.fr)

## Swash



# Créez le parcours qui vous inspire

Du Bac Pro au niveau mastère, les formations du Campus Fonderie de l'Image sont proposées essentiellement en alternance.

Les équipes pédagogiques adaptent en permanence les programmes afin qu'ils soient au plus près des attentes des professionnels et qu'ils évoluent au rythme des enjeux sociétaux, des changements technologiques et de l'évolution des métiers.

Design graphique

Motion design, animation 2D / 3D

Webdesign, UX / UI, entrepreneuriat

Communication

## Bac+2

---

### BTS Communication

En alternance

Diplôme Éducation Nationale / Niveau 5

En 2 ans après le Bac

## Bac

---

### Bac professionnel artisanat et métiers d'art

En alternance

Diplôme Éducation Nationale / Niveau 4

Première et Terminale

## Bac+3

---

**DN MADE** en alternance

- ▶ **mention graphisme**
- ▶ **mention numérique**
- ▶ **mention animation**

Diplôme Éducation Nationale / Niveau 6  
En 3 ans après le Bac

---

### Concepteur Designer UI

Partenariat CFA INSTA

En alternance

Titre RNCP / Niveau 6

En 1 an après un bac+2

---

### Chargé de communication créatif

En alternance

Titre RNCP / Niveau 6

En 1 an après un Bac+ 2

---

### Chef de projet Web et stratégie digitale

En alternance

Titre RNCP / Niveau 6

En 1 an après un Bac+ 2

---

### Designer en communication graphique écoresponsable

- ▶ **spécialité Motion design**
- ▶ **spécialité Game art**
- ▶ **spécialité Print**

Titre RNCP / Niveau 6

En 3 ans après le bac

Deux premières années en temps plein  
et troisième année en alternance

Première année en tronc commun

Le choix de la spécialité en deuxième année

## Bac+5

---

### Master Design d'interface multimedia et internet

En alternance

Diplôme Enseignement Supérieur

Recherche et Innovation / Niveau 7

Partenariat Université

Sorbonne Paris Nord

En 2 ans après un Bac+3

---

### Mastère UX design et stratégie digitale

En alternance

Titre RNCP / Niveau 7

En 2 ans après un Bac+3

---

### Mastère Directeur de création en design graphique

En alternance

Titre RNCP / Niveau 7

En 2 ans après un Bac+3

---

### Mastère Direction artistique digitale

Partenariat École W

En alternance

Titre RNCP / Niveau 7

En 2 ans après un Bac+3

---

### Mastère Motion design

En alternance

Titre RNCP / Niveau 7

En 2 ans après un Bac+3

---

### Mastère Design social et éthique

En alternance

Titre RNCP / Niveau 7

En 2 ans après un Bac+3

# Focus sur les formations

Objectifs, compétences acquises, modalités, diplômes, débouchés... tout le détail sur chaque formation.

Bac / Diplôme Éducation Nationale

## Bac professionnel artisanat et métiers d'art

**Objectifs:** former des graphistes capables d'intervenir à toutes les étapes de la chaîne graphique et de maîtriser la conception d'un large éventail de produits de communication.

**Compétences développées:** maquette, mise en page, typographie, fabrication, logiciels (InDesign, Illustrator, Photoshop), infographie/multimédia, langages HTML et CSS, CMS WordPress, initiation au motion design...

**Durée:** 2 ans en alternance

**Et après? Poursuite d'étude:**

BTS Communication <sup>(Bac+3)</sup>

DN MADE <sup>(Bac+3)</sup>

Designer-e en communication graphique écoresponsable <sup>(Bac+3)</sup>

Bac+2 / Diplôme Éducation Nationale

## BTS Communication

**Objectifs:** à l'issue de la formation, l'étudiant-e est capable d'analyser et comprendre des demandes clients, construire un projet de communication cohérent et adapté, ainsi que mettre en œuvre le processus de fabrication.

**Compétences développées:** stratégie de communication (communication annonceur, communication de crise, etc.); relations commerciales / partenariats, analyse de campagnes, veille stratégique et marketing, anglais professionnel, droit...

**Durée:** 2 ans en alternance

**Et après? Poursuite d'étude:**

Bachelor Chargé-e

de communication créatif-ve <sup>(Bac+3)</sup>

**Débouchés:** assistant-e de communication, attaché-e de presse, community manager, chargé-e des réseaux sociaux...



## DN MADE

Le Campus Fonderie de l'Image propose une spécialisation à travers trois mentions: graphisme, numérique et animation, permettant à chaque étudiant-e de construire son parcours. Le DN MADE est un cursus en trois ans pour acquérir les savoir-faire, la culture et les compétences professionnelles liés aux métiers de l'art et du design.

La formation offre de nombreux débouchés, qu'il s'agisse de la poursuite d'études en Mastère en France ou à l'étranger, ou bien d'une insertion professionnelle directe dans un large panel des métiers du print, du web et de la communication digitale.

## Mention graphisme

**Objectifs:** former designer-es capables de maîtriser les techniques d'impression, la typographique, le maquettage et la communication visuelle.

**Compétences développées:** méthodologie créative, maîtrise de la suite Adobe, idéation, roughs, gabarits, chartes et identités graphiques, logo, retouche photos, veille et culture numérique, gestion de projet et brief client...

**Durée et rythme:** 3 ans en alternance

**Poursuite d'études:**

Direction artistique digitale <sup>(Bac+5)</sup>

Design social et éthique <sup>(Bac+5)</sup>

Directeur de création design graphique <sup>(Bac+5)</sup>

Design d'interface multimédia et internet <sup>(Bac+5)</sup>

Mastère UX design et stratégie digitale <sup>(Bac+5)</sup>

**Débouchés:** graphiste web, directeur-e artistique junior, designer-e graphique, infographiste, chef-fe de studio

## Mention numérique

**Objectifs:** former des designer-es capables de maîtriser les techniques de conception web, du prototypage à la mise en ligne.

**Compétences développées:** maîtrise de la suite Adobe, maîtrise des étapes de conception UX / UI, recherche graphique, prototypage site web et appli, ergonomie, intégration Web, langages de programmation...

**Durée:** 3 ans en alternance

**Poursuite d'études:**

Direction artistique digitale <sup>(Bac+5)</sup>

Design social et éthique <sup>(Bac+5)</sup>

Design d'interface multimédia et internet <sup>(Bac+5)</sup>

Mastère UX design et stratégie digitale <sup>(Bac+5)</sup>

Directeur de création design graphique <sup>(Bac+5)</sup>

**Débouchés:** designer-e graphique (print, web), infographiste, directeur-e artistique junior, chef-fe de studio

## Mention animation

**Objectifs:** former des designer-es capables de maîtriser les techniques de l'animation, les dessins animés, le motion, stop motion et la 3D.

**Compétences développées:** maîtrise de la suite Adobe, maîtrise des étapes de productions graphiques fixes et en mouvement, compositions graphiques et typographiques, scénarisation, storyboard et stand design...

**Durée:** 3 ans en alternance

**Poursuite d'études:**

Direction artistique digitale <sup>(Bac+5)</sup>

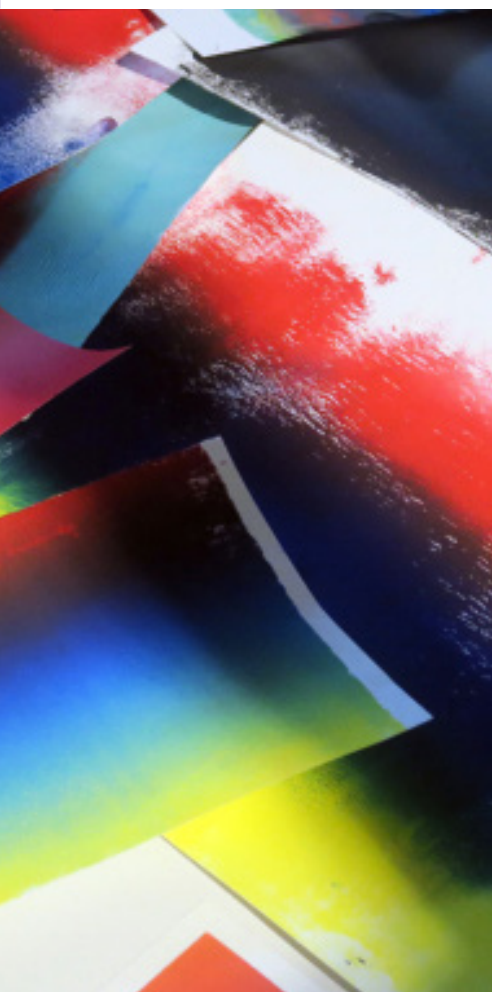
Design social et éthique <sup>(Bac+5)</sup>

Design d'interface multimédia et internet <sup>(Bac+5)</sup>

Mastère UX design et stratégie digitale <sup>(Bac+5)</sup>

Motion <sup>(Bac+5)</sup>

**Débouchés:** motion designer-e, designer-e graphique (print, web), directeur-e artistique junior, chef-fe de studio, infographiste, monteur-euse



# Designer en Communication Graphique Écoresponsable

Le métier de designer-e graphique se place au carrefour des domaines de la création et de la communication. Les outils que la révolution numérique a fait naître ont eu pour effet de décloisonner les pratiques et d'ouvrir de nouveaux horizons aux designer-es qui multiplient les supports d'expression. La formation se propose d'aborder l'imprimé comme média privilégié de l'innovation et de la communication visuelle.

Les deux premières années du DCGE sont à temps plein (formation payante), la troisième est en alternance. Les étudiant-es peuvent choisir leur mention en deuxième année.

## Mention Print

**Objectifs:** former des designers capables d'aborder l'imprimé comme média privilégié de l'innovation et de la communication visuelle

**Compétences développées:** design graphique et fabrication print, web et multimédia, composition, typographie, maquettes, écodesign, gestion de projet appliquée, marketing stratégique appliqué, propriété intellectuelle et obligations juridiques...

**Durée:** 2 ans en temps plein et 1 an en alternance

**Débouchés:** directeur-e artistique junior, designer-e graphique, infographiste, chef-fe de studio

---

## Mention Motion design

**Objectifs:** former des designer-es capables d'analyser le projet de communication du client et de lui proposer des solutions de motion design appropriées

**Compétences développées:** création d'interfaces digitales, UX / UI, prototypage, gestion de projet, écodesign, propriété intellectuelle et juridique...

**Durée:** 2 ans en temps plein et 1 an en alternance

**Débouchés:** motion designer-e, motion designer-e dans les métiers du jeu vidéo, designer-e graphique, monteur-e, assistant-e directeur-e artistique

---

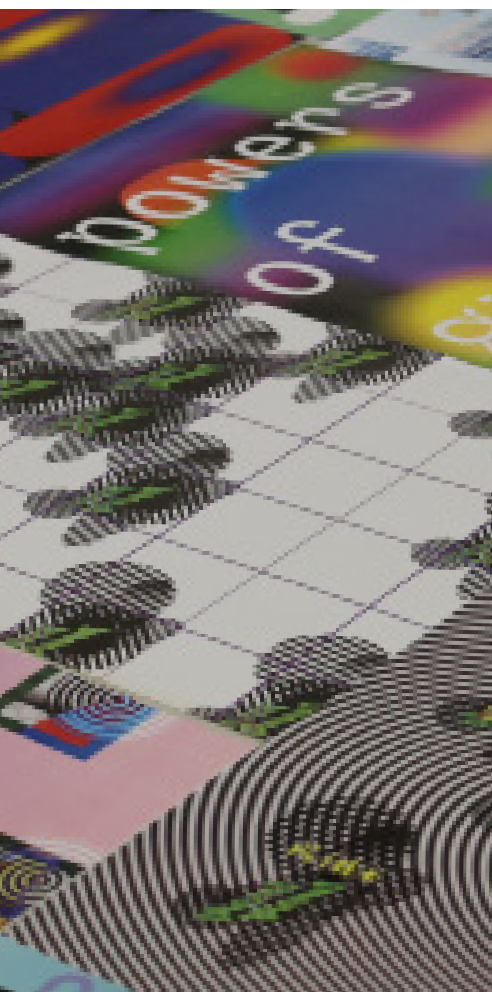
## Mention Game Art

**Objectifs:** former des designer-es capables de maîtriser les domaines fondamentaux, les logiciels de motion design, d'animation et de postproduction

**Compétences développées:** création d'interfaces digitales; UX /UI, prototypage, gestion de projet; écodesign, propriété intellectuelle et juridique, 3DS Max, Cinéma 4D, After Effects...

**Durée:** 2 ans en temps plein et 1 an en alternance

**Débouchés:** UX / UI designer-e, motion designer-e, motion designer-e, dans les métiers du jeu vidéo, designer-e graphique, monteur-e, assistant-e directeur-e artistique



# Bachelor Chargé de communication créatif

**Objectifs:** acquérir de solides compétences pour élaborer un plan de communication digitale, interne, externe, événementiel ou de relations presse, tout en produisant des contenus créatifs et RSE.

**Compétences développées:** stratégie et plan de communication, relations presse, relations publiques, gestion de projet RSE, UX & UI design, analyse de campagnes, veille stratégique et marketing, anglais...

**Durée:** 1 an en alternance

**Débouchés:** chargé-e de communication, chargé-e de mission RSE, chef-fe de produit marketing, community manager, chargé-e d'événementiel

# Chef de projet Web et stratégie digitale

**Objectifs:** former aux missions de chef de projet, aussi bien du côté du commanditaire (chef de projet MOA) que du côté web agency (chef de projet MOE).

**Compétences développées:** marketing stratégique, communication digitale, community management, référencement / statistique, cyber commerce, suite Adobe, webdesign, responsive design...

**Durée:** 1 an en alternance

**Débouchés:** chef-fe de projet, intégrateur-e multimédia, développeur-euse web, community manager-e, designer-e web

# Concepteur designer UI

Partenariat  
CFA INSTA

**Objectifs:** former des webdesigner polyvalents capables de prendre en compte les changements technologiques et d'usages qui affectent les outils et les supports, ainsi que les évolutions du web

**Compétences développées:** gestion de projet web, création d'éléments graphiques, intégration de pages d'un site côté client (front end), développement d'un site web dynamique et son administration (back end), gestion d'un CMS, traitement des datas...

**Durée:** 1 ans en alternance

**Poursuite d'étude:** développeur-euse intégrateur-riche de médias interactifs

**Débouchés:** développeur-euse Front et Back end, créateur-riche de contenu...

## Pourquoi un partenariat avec le CFA INSTA?

Le partenariat avec le CFA INSTA représente l'union du design et du web. La complémentarité historique du savoir-faire technique de nos deux écoles assure la progression en mode projet du concepteur designer UI.



Bac+5 / Diplôme universitaire

# Master Design d'interface multimédia et Internet

Partenariat  
Université Paris Sorbonne Nord

**Objectifs:** former les étudiant-es aux métiers de la conception/réalisation grâce à un parcours théorique et pratique tout en les familiarisant avec les modalités d'analyse d'une commande et de sa traduction en objectifs opératoires

**Compétences développées:** développement de contenus interactifs, conception d'interfaces utilisateur, UX design, ergonomie, création et développement numérique; management de projets, culture visuelle...

**Durée:** 2 ans en alternance

**Débouchés:** UX / UI designer-e, webdesigner-e, chef-fe de projet multimédia, concepteur-e/réalisateur-e multimédia, designer-e d'interaction, ergonomiste d'interface, intégrateur-e web ou mobile, webmaster-e

Bac+5 / Titre RNCP

# Mastère UX Design et Stratégie Digitale

**Objectifs:** former des étudiant-es capables d'élaborer un projet d'entrepreneuriat numérique, concevoir un cahier des charges fonctionnel pour projet numérique, s'inscrire dans une démarche UX Design et élaborer une stratégie de communication et de lancement d'un projet

**Compétences développées:** UX design, prototype, communication digitale, management, marketing stratégique, e-marketing, conduite de projet, cahier des charges, spécifications techniques...

**Durée:** 2 ans en alternance

**Débouchés:** chargé-e de communication digitale, UX designer-e, digital strategist-e, chargé-e de marketing web, community manager-e, traffic manager-e



Bac+5 / Titre RNCP

# Mastère Directeur de création en design graphique

Accessible en VAE

**Objectifs:** former des directeur-es de création capables de maîtriser l'écriture graphique pour différents supports, la veille créative dans tous les champs du graphisme ou encore la gestion de projet

**Compétences développées:** Veille et culture numériques, culture graphique et design, initiation à la recherche, méthodologie d'écriture, outillage graphique, initiation web et processing, maquette et mise en page, motion design, direction artistique book, suivi de projet professionnel...

**Durée:** 2 ans en alternance

**Débouchés:** directeur-e artistique, directeur-e de création, chef-fe de studio, designer-e graphique, infographiste, chargé-e de communication

Bac+5 / Titre RNCP

# Mastère Direction Artistique Digitale

Partenariat  
École W

**Objectifs:** maîtriser la direction artistique digitale dans sa globalité, comprendre les besoins clients et développer des qualités conceptuelles et stratégiques afin de proposer des concepts forts et cohérents

**Compétences développées:** création graphique en design digital, stratégie de communication, gestion et ingénierie de projet en direction artistique digitale, culture générale et graphique

**Durée:** 2 ans en alternance  
1 semaine en formation / 3 semaines en entreprise

**Débouchés:** directeur-e artistique digital, directeur-e de création numérique, chef-fe de studio multimédia, designer-e graphique digital

Bac+5 / Titre RNCP

# Mastère Design social et éthique

**Objectifs:** développer une approche personnelle des questions économiques, sociales et politiques, afin de se positionner de façon pro-active dans toutes les étapes de leurs projets vis-à-vis de l'économie d'énergie, du recyclage, des choix d'impression, mais aussi de la place du design dans la société

**Compétences développées:** création graphique, gestion de projet de communication graphique, communication orale et professionnelle, design appliqué (typographie, prototypage et espace urbain)...

**Durée:** 2 ans en alternance

**Débouchés:** designer-e graphique, designer-e territorial, designer-e d'espace, designer-e social et éthique, designer-e urbaniste

Bac+5 / Titre RNCP

# Mastère Motion Design

**Objectifs:** analyser un projet global de communication et proposer une stratégie motion adaptée, maîtriser la rédaction d'un dossier de recherche, réaliser et planifier des choix techniques, budgétaires, etc.

**Compétences développées:** création graphique en motion design, stratégie de communication, gestion et ingénierie de projet en motion design, culture générale et graphique

**Durée:** 2 ans en alternance

**Débouchés:** directeur-e artistique digital, directeur-e de création numérique, motion designer-e, designer-e graphique en motion design, directeur-e artistique monteur

## Nos formations accessibles en VAE:

BTS Communication  
Designer en communication  
graphique écoresponsable  
Mastère Directeur de création  
en design graphique



# Des événements professionnels et tout public au service des univers créatifs

Chaque année, le Campus Fonderie de l'Image organise trois événements incontournables (Puces Typo, Colloque Typo et Puces de l'Illy) qui accueillent un grand nombre de visiteurs-euses, font rayonner la créativité et offrent aux étudiant-es l'opportunité de rencontrer des professionnel-les, d'exposer et de vendre leurs réalisations.





## Les Puces de l'Illy

Le festival «les Puces de l'Illy» réunit chaque année professionnels-les de l'illustration et de l'édition indépendante ainsi qu'amateurs et amatrices de belles images.

- > 1<sup>er</sup> week-end de décembre
- > Plus de 5000 visiteurs-euses et 100 exposants-es pour la 10<sup>ème</sup> édition en 2022.

## Colloque International de Typographie

Le Colloque International de Typographie réunit les professionnel-les de la typographie, praticiens-nes comme chercheurs-euses, autour d'une journée de conférences dédiée à la discipline

- > Mi-novembre
- > Conférences, retransmissions en livre, replays...

Co-construite avec Simon Renaud, thème 2023: This is not the hand !

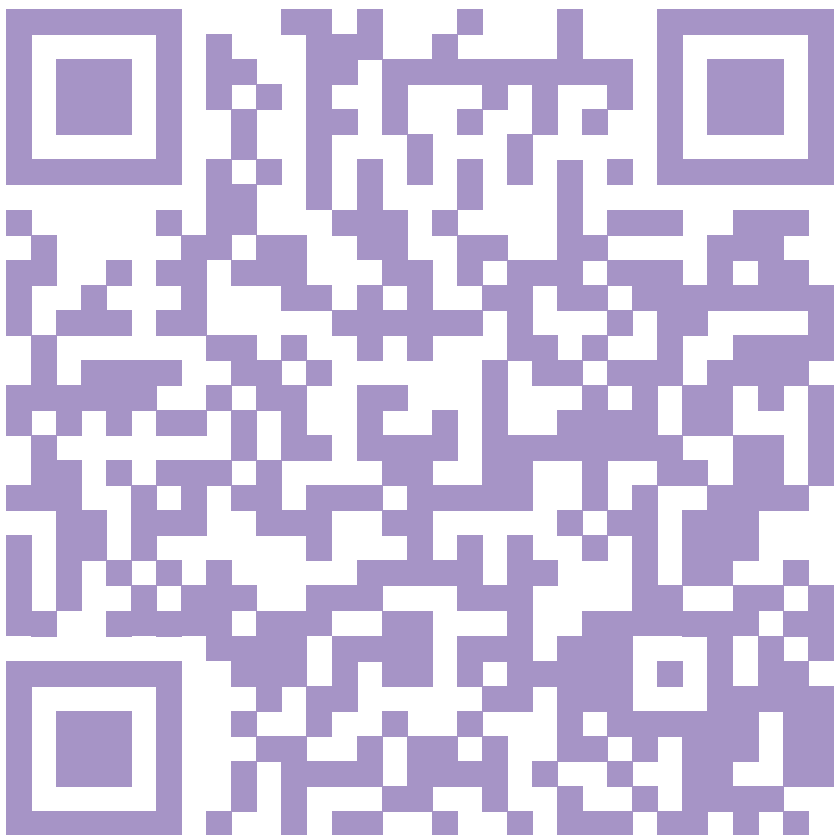
## Les Puces Typo

Salon de référence dans le domaine de la typographie, les Puces Typo réunissent chaque année de nombreux-ses experts-es et passionnés-es de la typographie.

- > un samedi Mi-mai.
- > Près de 1000 visiteurs professionnels, étudiants, amoureux de l'univers typo...

Et des événements organisés régulièrement avec les partenaires du Campus:  
Remise du Prix Arc de l'Innovation, Job Dating Convergence 93, APEC...  
Sans oublier les remises de diplômes, JPO...

Retrouvez le calendrier des événements du Campus en scannant le QR code:



# CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE



Campus Fonderie de l'Image  
80 rue Jules Ferry 93170 Bagnolet  
Métro Gallieni, ligne 3

[campusfonderiedelimage.org](http://campusfonderiedelimage.org)  
[contact@campusfonderiedelimage.org](mailto:contact@campusfonderiedelimage.org)  
01 55 82 41 51



La certification quallopi a été obtenue au titre des catégories d'actions suivantes :  
ACTIONS DE FORMATION  
ACTIONS PERMETTANT DE VALIDER LES ACQUIS DE L'EXPERIENCE  
ACTIONS DE FORMATION PAR APPRENTISSAGE



Cofinancé par le  
programme Erasmus+  
de l'Union européenne

