

# ITECOM

## ART DESIGN

ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR PRIVÉ

GUIDE DES FORMATIONS

# ÉCOLE DES MÉTIERS DE LA CRÉATION ET DU DIGITAL



---

**ÉCOLE DES MÉTIERS DE LA CRÉATION ET DU DIGITAL**

---

# UN MOT

Nous croyons fermement en la puissance de la créativité et de l'expression artistique. Notre mission est de former une nouvelle génération de talents passionnés, prêts à laisser leur empreinte sur le monde en utilisant leur créativité et leurs compétences techniques.

## NOTRE MISSION

Faire grandir la passion des étudiants, développer leur créativité, les rendre opérationnels et autonomes dès l'obtention de leur certification titre (de bac +2 à bac +5) sont nos principaux objectifs.

Leur réussite reste primordiale pour nous, soucieux de leur insertion dans le monde du travail. C'est pourquoi, chaque année, nous réadaptions toutes nos formations avec l'ensemble de nos coordinateurs pédagogiques afin que nos étudiants puissent bénéficier du meilleur enseignement délivré par des professionnels experts et agréés.

## NOS VALEURS

« Faire de sa passion pour la création et le digital, un métier ».

40 ans de savoir-faire dans le milieu de la création et du digital, nous mettons tout en œuvre pour transmettre l'image d'une école à la pointe de l'innovation. Nous croyons en l'âme artistique qui émane de chacun de nos étudiants, et faisons le nécessaire pour la cultiver et la développer en favorisant l'apprentissage concret, en optimisant les acquis, et en mettant en pratique les enseignements théoriques reçus.

Cet engagement est évolutif, réactif, autonome, entrepreneurial et passionnel. Dans un contexte économique en mutation permanente, notre devoir est de relever les défis majeurs de l'emploi par des formations pointues en phase avec l'évolution du monde du travail.

Par philosophie et par engagement, nous valorisons l'expérience en entreprise et nous mettons en œuvre les deux dimensions fondamentales d'une formation efficace : des périodes d'enseignement et des contrats en alternance avec des entreprises partenaires.

De plus, nous sommes convaincus que c'est par l'écoute et l'échange que nous créons une relation de confiance avec nos étudiants pour lesquels nous sommes un incubateur de talent.

C'est la raison pour laquelle nous privilégions une pédagogie reposant sur le relationnel.

# DES ÉVÉNEMENTS TOUT AU LONG DE L'ANNÉE

Tout au long de l'année, la vie de l'école est rythmée par des événements sur nos trois campus qui sont des moments phares pour nos étudiants.

Chaque année, nous organisons nos journées portes ouvertes, qui, une fois dans l'année nous permettent d'ouvrir nos portes à tous les curieux et futurs itécomiens pour présenter l'établissement, les différentes sections et leur permettre d'échanger avec les professeurs et étudiants sur les différents projets scolaires. Deux belles journées pour nos visiteurs qui découvrent une école complètement scénographiée, une mise en scène propre à chaque section.

Nos étudiants, nos professeurs, notre personnel administratif mettent la « main à la pâte » pendant plusieurs semaines pour faire de cet événement, un événement unique, « fun » et artistique !

Nous mettons également en place pendant les vacances scolaires un showroom où toutes les réalisations des étudiants sont représentées.

De plus, nous proposons à plusieurs dates dans l'année des stages de découverte pour permettre aux jeunes encore hésitants quant à leur choix d'orientation de découvrir les différentes formations proposées par ITECOM ART DESIGN.

Un job dating au sein de l'école est mis en place courant mai - juin pour permettre aux étudiants ou futurs diplômés en recherche de stage, CDD, CDI, alternance de rencontrer des entreprises et faciliter leur insertion professionnelle.

Nous sommes également ravis de proposer un voyage étudiants avec activités, visites, soirées ... qui leur permettent de se voir dans un autre contexte et de rencontrer les étudiants provenant des sections différentes des leurs.

Enfin, la fin de l'année est couronnée par la soirée de remise des diplômes généralement en octobre, suivie de la soirée d'intégration.

Étant désormais un établissement certifié, nous proposons aux étudiants de se présenter à l'examen de TOEIC au sein de l'école en fin d'année.



# PARIS

12 RUE DU 4 SEPTEMBRE  
75002 - PARIS

01 58 62 51 51  
CONTACT@ITECOM-ARTDESIGN.COM



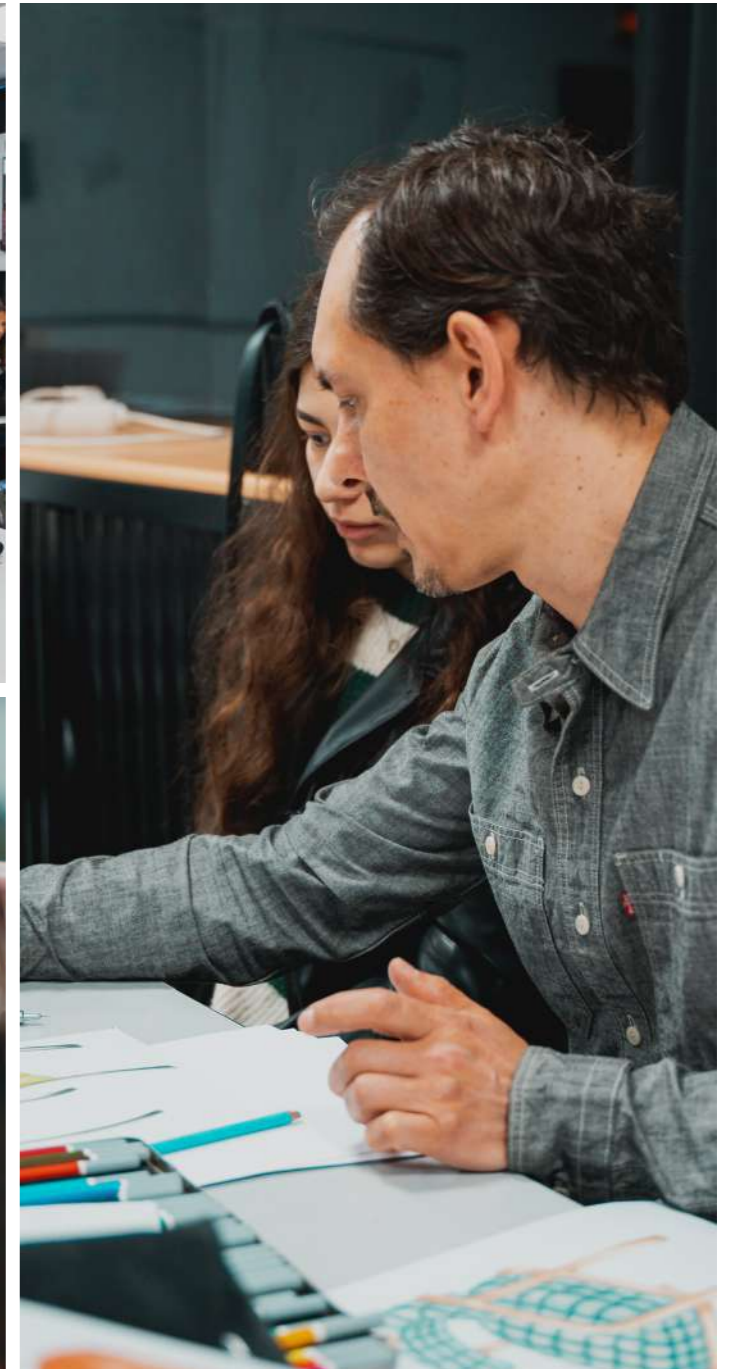
Nichée au cœur de la vibrante métropole parisienne, entre les majestueuses arcades de la Bourse du Commerce et la splendeur intemporelle de l'Opéra Garnier. Plongez-vous dans l'effervescence artistique de la capitale, où l'histoire riche et l'innovation contemporaine se mêlent harmonieusement pour former le décor parfait de votre parcours créatif.

Notre école incarne l'esprit bouillonnant de créativité qui caractérise Paris depuis des siècles. Dans ce cadre inspirant, nous nous efforçons de cultiver et d'affiner les talents artistiques de nos étudiants, les guidant vers l'expression la plus authentique de leur vision artistique. Que vous soyez passionné d'architecture, de photographie, de design numérique ou de toute autre forme d'art, notre équipe de professeurs renommés et de professionnels chevronnés vous accompagnera tout au long de votre voyage créatif.

## 12 FORMATIONS SUR PARIS

- Prépa art
- Architecture d'intérieur
- Communication visuelle
- Expert du design numérique et interactif
- Maquillage artistique
- Décoration design intérieur
- Prépa digitale
- Infographie
- Ui/Ux - Webdesign
- Montage vidéo
- Animation 3D
- Motion design

Titres certifiés



# NICE

04 93 53 06 60  
CONTACTNICE@ITECOM-ARTDESIGN.COM

7 BD PRINCE DE GALLES  
06000 NICE



Notre établissement est situé en plein coeur de Cimiez, dans un ancien hôtel particulier entouré d'un parc et environné d'une architecture prestigieuse et de nombreux musées. Avec ses 800 m2, comprenant des espaces pédagogiques modernes, un parc informatique complet, ainsi qu'une équipe de 50 intervenants hautement qualifiés et expérimentés, notre établissement met à votre disposition tous les éléments nécessaires pour garantir votre réussite scolaire et votre épanouissement personnel. Itecom Art Design NICE, c'est un savoir-faire depuis plus de 40 ans dans le milieu de la création et du numérique avec une volonté d'évolution perpétuelle en adéquation permanente avec le marché.

## 9 FORMATIONS SUR NICE

- Prépa art & digitale
- Architecture d'intérieur
- Communication visuelle
- Expert du design numérique et interactif
- Décoration design intérieur
- Infographie
- Ui/Ux - Webdesign
- Animation 3D
- Motion design

Titres certifiés



# AIX -EN- PROVENCE

384 AV. DU CLUB HIPPIQUE  
13090 AIX-EN-PROVENCE

04 86 11 89 59  
CONTACTAIX@ITECOM-ARTDESIGN.COM



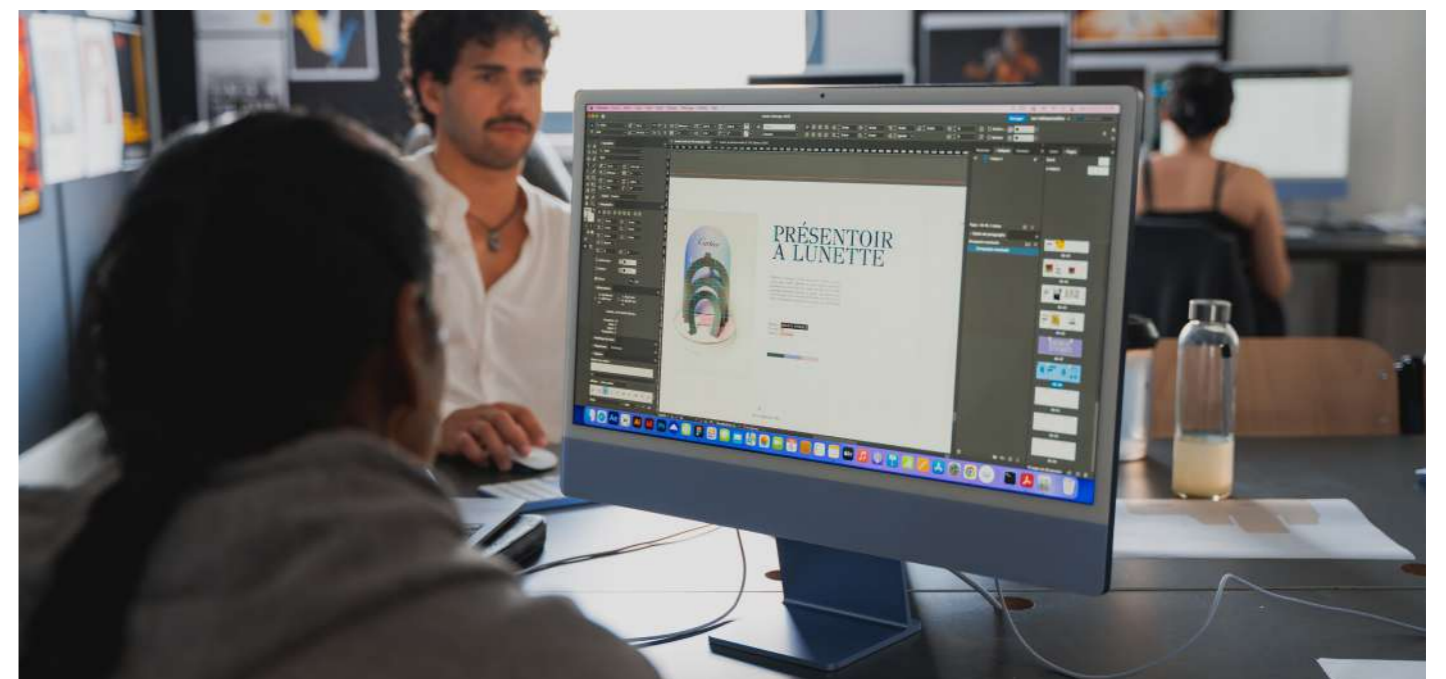
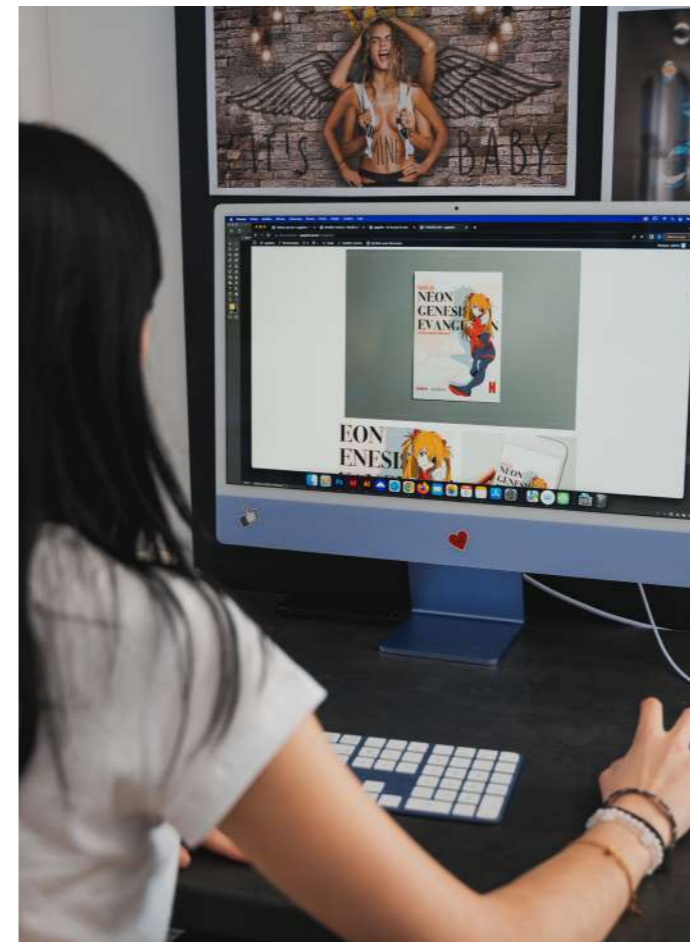
« Majestueuse et élégante, cette cité est un véritable musée à ciel ouvert. Ville thermale sous les Romains, puis capitale des comtes de Provence, cité marchande, centre artistique et culturel, résidence des aristocrates... Toutes les facettes de son histoire sillonnent ses rues, ses places. »

Cette description a fini de nous convaincre de créer ce campus Itecom Art Design à Aix-en-Provence, nous vous ferons découvrir ou redécouvrir cette ancienne capitale de la Provence à travers son riche patrimoine architectural, culturel et artistique.

## 8 FORMATIONS SUR AIX-EN-PROVENCE

- Prépa art & digitale
- Architecture d'intérieur
- Décoration design intérieur
- Communication visuelle
- Expert du design numérique et interactif
- Ui/Ux - Webdesign
- Animation 3D
- Motion design

Titres certifiés



# LES DISPOSITIFS DE FORMATION

**La formation initiale** permet à l'étudiant de consacrer tout son temps aux études.

Il a la possibilité d'effectuer un stage classique ou alterné en entreprise en fonction de son calendrier.

## Stage classique et stage alterné

Le stage concerne les étudiants qui suivent une formation initiale.

La mission de stage doit être en relation avec la formation préparée.

Le stage alterné lui, permet d'alterner périodes de cours et présence en entreprise. La durée maximale du stage est de 6 mois par année d'enseignement. Par conséquent, la durée de 6 mois de stage est atteinte dès lors que l'étudiant(e) a accompli, durant l'année d'enseignement, 924 heures de présence effective dans l'organisme d'accueil.

## Le contrat de professionnalisation

Le contrat de professionnalisation est un CDD ou un CDI en alternance, d'une durée minimum de 6 mois. Il peut aller jusqu'à 36 mois selon l'accord de branche. Il s'adresse aux jeunes de 16 à 25 ans et aux demandeurs d'emploi de 26 ans et plus.

Il permet de favoriser l'insertion ou la réinsertion professionnelle et d'acquérir une qualification professionnelle reconnue par la branche.

## Le contrat d'apprentissage

L'apprenti doit être âgé au maximum de 29 ans révolus (30 ans moins 1 jour).

L'apprenti peut être âgé au maximum de 35 ans révolus (36 ans moins 1 jour) dans les cas suivants :

- Apprenti signant un nouveau contrat pour accéder à un niveau de diplôme supérieur à celui déjà obtenu
- Précédent contrat de l'apprenti rompu pour des raisons indépendantes de sa volonté
- Précédent contrat de l'apprenti rompu pour inaptitude physique et temporaire

## La reconversion ou promotion par alternance (PRO-A)

Pro-A concerne les salariés dont le niveau de qualification est inférieur à la licence :

- en contrat à durée indéterminée (CDI),
- en contrat unique d'insertion à durée indéterminée (CUI-CDI)

En pratique, les salariés éligibles peuvent préparer une formation visant :

- une qualification ou une certification enregistrée au Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP) : diplôme, titre à finalité professionnelle,



## Compte personnel de formation (CPF)

Tous les actifs sont concernés : salariés, quel que soit leur contrat de travail, et demandeurs d'emploi.

Tout titulaire d'un compte peut mobiliser ses droits pour préparer :

- un diplôme, titre à finalité professionnelle, certificat de qualification professionnelle (CQP) ou bloc de compétences, à condition que ceux-ci soient inscrits au Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP)
- une certification ou habilitation enregistrée dans le «répertoire spécifique des certifications et habilitations» (RSCH);
- un bilan de compétences, une action de Validation des acquis de l'expérience (VAE), le Certificat CléA, les permis B et poids lourd, une action d'accompagnement et de conseil destinée aux créateurs ou repreneurs d'entreprises ou une action liée à l'exercice de missions de bénévolat ou de volontariat.

## VAE (validation des acquis de l'expérience)

La VAE (validation des acquis de l'expérience) est un dispositif qui reconnaît la valeur de l'expérience professionnelle dans le processus d'acquisition des compétences nécessaires à l'exercice d'un métier, en parallèle de la formation traditionnelle.

Tous les publics engagés dans la vie active sont visés par la validation des acquis de l'expérience à Itecom Art Design dès lorsqu'ils peuvent justifier d'au moins une année d'expérience professionnelle dans les métiers visés par le titre.

## UN ACCOMPAGNEMENT PERSONNALISÉ

Une conseillère en formation accompagne chaque étudiant individuellement dès son entrée dans l'école jusqu'à son insertion dans le monde du travail.

Elle a pour objectif de lui apporter les conseils les plus précieux afin de permettre à son étudiant d'être orienté vers une voie adaptée à ses envies, répondant à ses aspirations et liée à ses compétences.

Elle le conseille, l'oriente, le motive et le guide dans tant ses choix concernant sa formation, son cursus scolaire, que dans sa recherche d'entreprise pour un stage ou une alternance, dans la présentation de ses travaux à l'oral, dans la création de son book.

À la fois tutrice et conseillère d'orientation, elle joue un rôle primordial permettant à l'étudiant d'optimiser sa scolarité par un suivi personnel reposant sur un lien de confiance.

Nos sessions de rentrée se déroulent en septembre-octobre et les inscriptions débutent au mois de janvier.



L'école met à disposition des étudiants tous les moyens nécessaires pour réussir :

Salles équipées d'ordinateurs, vidéoprojecteurs/tv, tablettes graphiques, tables lumineuses, logiciels, serveur NAS permettant de stocker les travaux des étudiants, Teams, facilitant l'échange entre les étudiants et les professeurs, big pad, imprimante 3d, photocopieurs, scan, massicots, lampes lumineuses, bibliothèque et matériauthèque.

Les formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap. En cas de questions, n'hésitez pas à contacter une conseillère en formation référente handicap :

- 01 58 62 51 51

- 04 93 53 06 60

- 04 86 11 89 59

Pour en savoir plus sur les différents dispositifs de formation, vous pouvez consulter le site Internet d'ITECOM dans l'onglet "[admission](#)".



# SOMMAIRE

**14**

**PRÉPAS ART & DIGITALE**

**20**

**ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR**

**24**

**DÉCORATION DESIGN INTÉRIEUR**

**28**

**MAQUILLAGE ARTISTIQUE**

**32**

**COM. VISUELLE**

**36**

**INFOGRAPHIE/WEBDESIGN**

**42**

**EXPERT DU DESIGN  
NUMÉRIQUE ET INTÉRACTIF**

**46**

**MONTAGE VIDÉO**

**50**

**MOTION DESIGN**

**54**

**ANIMATION 3D**

"La peinture est un art, et l'art dans son ensemble n'est pas une création sans but qui s'écoule dans le vide. C'est une puissance dont le but doit être de développer et d'améliorer l'âme humaine."  
Wassily Kandinsky



## PRÉPA ART & PRÉPA DIGITALE

• La **Prépa Art** propose un enseignement complet, formel et pratique sur le design et les arts appliqués : graphisme, culture de l'image, dessin et expression plastique, storyboard, dessin technique, infographie et web. La Prépa Art donne directement accès aux formations professionnelles.

Le but de cette année est de développer des connaissances permettant de découvrir un large aperçu des arts appliqués, des techniques graphiques et du Design d'Espace pour pouvoir se déterminer dans son projet d'orientation.

• La **Prépa Digitale** propose un enseignement complet pour arborer toutes les techniques de production digitale : le design numérique (web, 3D, 2D), le montage vidéo, la photographie... Elle inclut aussi des cours de culture digitale.

---

### Condition et pré-requis

Bac ou équivalent niveau Terminale.

Dossier & entretien avec une conseillère en formation (présentation de travaux personnels).

Test individuel.

### Durée et types de formation

1 an de classe préparatoire sur Paris

1 an de prépa art et digitale sur Nice et Aix-en-Provence.

Initiale.

### Objectifs

Mettre à niveau vos compétences artistiques, vos connaissances en matière de design

et animation numérique, de 2D et 3D

Acquérir les bases des arts appliqués.

Mûrir son choix d'orientation.

### Conditions d'évaluation

Contrôle continu, partiels, book.

### Débouchés

À l'issue de la Prépa, les étudiants pourront poursuivre un cursus professionnel et accéder à une première année dans les formations spécialisées artistiques ou digitales.

Architecture d'intérieur,  
Communication visuelle,  
Décoration design  
Expert du design numérique

Infographie,  
Motion design,  
Montage vidéo,  
Animation 3D,  
UI/UX Webdesign

### Tarifs

Les frais de scolarité s'élèvent entre 6 000€ et 6 700€ l'année.

# LA PRÉPA ART\*

## DESSIN ET EXPRESSIONS PLASTIQUES

## DESIGN GRAPHIQUE & TECHNOLOGIES

La volonté de notre corps professoral est de développer la sensibilité et la créativité de l'étudiant aux différentes pratiques artistiques.

À l'issue de cette année, l'étudiant sera à même de mieux déterminer son choix d'orientation et de spécialisation pour l'année suivante.



### WORKSHOP

Atelier design merchandising  
Atelier design graphique  
Atelier modèle vivant  
Atelier web  
Atelier design d'espace

### DESSIN ET EXPRESSIONS PLASTIQUES

Dessin d'analyse : perspective, cadrage, composition, anatomie  
Dessin d'observation :

- Modèle vivant et nature morte
- Texture, construction
- Source de la couleur et anthropologie chromatique

### STORYBOARD

Design d'espace  
Étude de l'enchaînement des scènes  
Le mouvement et les positions de caméra

### CULTURE DE L'IMAGE

Étude et analyse des différents médias et des identités visuelles  
Histoire de l'art  
Photographie : support et moyens

### INFOGRAPHIE

Présentation des différents outils matériels et logiciels utilisés dans les métiers de la communication, du multimédia et de l'internet  
Logiciels de PAO : Photoshop, Illustrator, InDesign  
CMS et web  
Site internet de présentation personnel des travaux

### DESIGN GRAPHIQUE & TECHNOLOGIES

Sensibilisation aux techniques de fabrication, du façonnage et techniques du code visuel  
Typologies graphiques  
Iconocité et stylisation (sémiologie et formalisation d'un message)  
Scénographie objets et méthodologie créative  
Techniques d'expression et d'illustration  
Identité visuelle et mise en page  
Introduction à l'Intelligence Artificielle

### DESSIN TECHNIQUE

Mode conventionnel de représentation  
Plan, élévation, coupe  
Projection orthogonale  
Perspective orthogonale et conique

### ANGLAIS

Vocabulaire technique et professionnel, possibilité de préparer le TOEIC

\*À Paris, la préparation artistique s'étend sur une année, distincte de la préparation digitale.

Quant à Aix-en-Provence et Nice, une formation préparatoire d'un an réunit les domaines artistique et numérique.

# LA PRÉPA DIGITALE\*

## 3D & ANIMATION

Blender  
Zbrush  
Unreal Engine

## DESSIN

Dessin fondamental  
Digital painting

## DESIGN NUMÉRIQUE WEB, 3D, 2D, VIDÉO & CULTURE DIGITALE



## PAO/WEB

Photoshop  
InDesign  
Illustrator  
CMS (Responsive design)

## MONTAGE VIDÉO & MOTION DESIGN

Adobe Première Pro  
After Effects  
Animation 2D

## IMAGE & PHOTO NUMÉRIQUE

Photographie : prise de vue/retouches  
Lightroom  
Construction de l'image numérique

## CULTURE

Histoire de l'art  
Histoire du jeu vidéo  
Histoire du manga/animé



La prépa digitale donne toutes les compétences pour accéder aux différentes spécialisations de design numérique : jeu vidéo, développement, montage vidéo, infographie, animation 3D, design graphique, webdesign, motion design...

La volonté de notre corps professoral est de développer la sensibilité et la créativité de l'étudiant aux différentes pratiques artistiques. À l'issue de cette année, l'étudiant sera à même de mieux déterminer son choix d'orientation et de spécialisation pour l'année suivante.

\*À Paris, la préparation artistique s'étend sur une année, distincte de la préparation digitale.  
Quant à Aix-en-Provence et Nice, une formation préparatoire d'un an réunit les domaines artistique et numérique.

# BACHELOR - MASTÈRE ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR

Cette formation en architecture d'intérieur prépare les étudiants à devenir des professionnels qualifiés capables de concevoir des espaces intérieurs fonctionnels et ergonomiques en harmonisant l'esthétique, la structure et l'utilisation pratique de l'espace.

**TITRE ENREGISTRÉ AU RNCP NIVEAU 6 ET 7 EUROPÉEN - RNCP38022/RNCP34456**

## Condition et pré-requis

Bac ou équivalence - Prépa.

Dossier & entretien avec une conseillère en formation (présentation de travaux personnels).  
Pour accéder au niveau Mastère : posséder un diplôme d'architecture ou spécialité architecture et design.

Avoir validé ses acquis d'expérience auprès de la direction pédagogique (validation des travaux d'architecture et design réalisés par le stagiaire).

## Durée et types de formation

3 ans titre RNCP niveau 6.

5 ans titre RNCP niveau 7 spécialisation option maîtrise d'oeuvre (Mastère).

Initiale, continue (CPF...), en alternance (contrat de professionnalisation ou d'apprentissage).

VAE (Validation des acquis de l'expérience).

## Objectifs

S'intégrer au monde professionnel et aux exigences des futurs clients et entreprises.

Concevoir un projet d'architecture et un projet de design en parallèle.

Acquérir des savoir-faire et maîtriser la réalisation d'un projet.

## Conditions d'évaluation

Contrôle continu, partiels.

Présentation d'un book et d'un projet pro devant un jury professionnel.

Chaque bloc peut être validé indépendamment des autres.

La certification ne pourra être confirmée et attribuée qu'après validation de l'ensemble des blocs de compétences et délibération définitive du jury de certification.

L'examen final est validé par un titre RNCP niveau 6 en 3<sup>ème</sup> année sous l'intitulé "designer en architecture d'intérieur" et RNCP niveau 7 en 5<sup>ème</sup> année sous l'intitulé "architecte d'intérieur - designer d'espace"

## Débouchés

### 3ème année architecture d'intérieur :

Concepteur-vendeur chez les cuisinistes

Vendeur-Concepteur en Aménagement Intérieur

Chargé de projet aménagement intérieur (dans la construction)

Designer d'espace/ designer d'espace intérieur

Designer d'espace événementiel

Concepteur d'espace

Dessinateur concepteur

Concepteur d'espace cuisine/salle de bains/dressing

Concepteur en aménagement intérieur

Collaborateur d'architecte /assistant architecte

Chargé de Projets Design d'Espace

Concepteur Aménageur d'Espaces Intérieurs

### 5ème architecture d'intérieur :

Architecte d'intérieur

Designer d'intérieur

Directeur d'agence

Directeur artistique

Designer d'environnement

## Tarifs

Les frais de scolarité s'élèvent entre 6 850€ et 8 700€ l'année



"Form follows function."  
Louis Sullivan

# DÉVELOPPER VOTRE POLYVALENCE, VOTRE CRÉATIVITÉ ET VOTRE CAPACITÉ À PILOTER UN PROJET

La formation architecture d'intérieur s'oriente autour de deux exigences. La première est d'assurer un professionnalisme et une technicité en étant au plus proche des attentes des agences par la maîtrise de leurs outils de production afin que les étudiants puissent s'inscrire le plus rapidement possible dans la réalité du marché par le biais de l'alternance. La deuxième exigence est de donner aux étudiants les méthodes de créativité pour qu'ils puissent s'inscrire dans une logique prospective de conception de l'espace en adéquation avec les modes de vie de demain et notre projet de société : Construire l'habitat de notre horizon urbain, concevoir les espaces tertiaires des entreprises d'avenir, imaginer les designs de nos modes de vie futurs...

## MAQUETTE / VOLUME

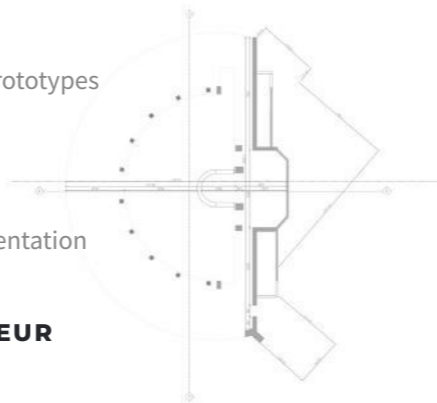
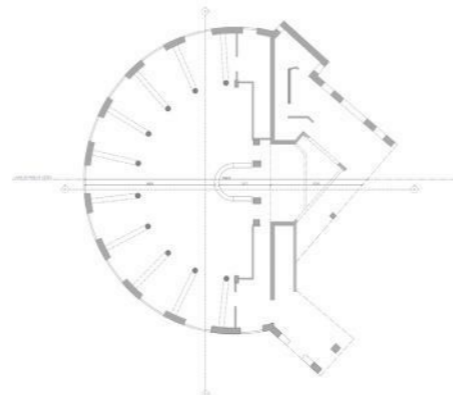
Réalisation maquette volume  
Maquette d'études  
Techniques : bristol, contrecollé, carton plume, balsa  
Relevé, plan, descriptif, matériaux  
Maquette en impression 3D

## REPRÉSENTATION GRAPHIQUE ET TECHNIQUE DU PROJET

Lecture de plan  
Design de produit, réalisation de prototypes (lampes, chaises...)  
Rendus, projets  
Plan, élévation, coupe  
Rough et réalisation manuelle  
Échelle, mode conventionnel de représentation

## PERSPECTIVE, MISE EN COULEUR ET DESSIN

Dessin technique d'architecture  
Théorie des couleurs  
Perspective conique frontale et oblique  
Géométrie : les courbes, les sections coniques  
Mise en perspective d'un espace  
Ombres propres / portées  
Volume dans l'espace  
Volume géométrique, objet de l'environnement et habitat  
Les techniques : crayon noir, aquarelle, feutre...  
Croquis recherche



## TECHNOLOGIE DES MATÉRIAUX

Les grandes familles de matériaux et leurs procédés de fabrication  
Les composites  
Introduction à : l'acoustique, l'isolation, thermique...  
Éco-construction

## INFOGRAPHIE

Sketchup  
3DS MAX - V-RAY  
Photoshop : les calques  
InDesign  
Rhinocéros  
Revit  
Autocad

## HISTOIRE DE L'ART ET SÉMIOLOGIE

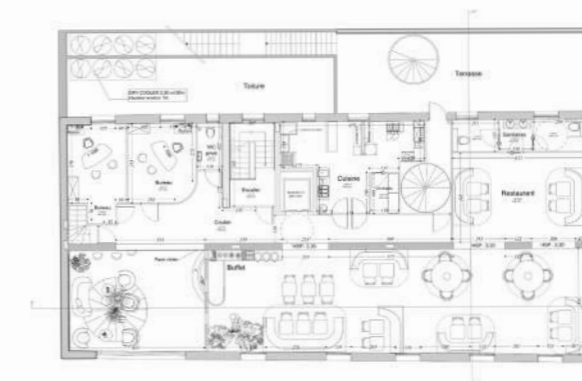
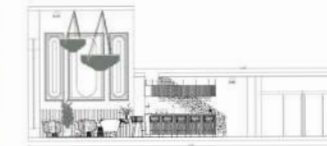
Architecture : antique, romane, gothique, renaissance et baroque  
Logement Haussmannien  
Naissance de l'architecture moderne  
Visite de musées et expositions  
Architecture contemporaine et design  
Sociologie de l'habitation

## CONCEPTION

Rendu, développement et analyse de l'environnement social, territorial...  
Étude, analyse de projet, conceptualisation  
Cahier des charges  
Croquis de recherches  
Plan d'exécution et circulation  
Recherche de l'implantation  
Démarche créative  
APS/APTD  
Introduction à l'Intelligence Artificielle

## PERMIS DE CONSTRUIRE

Droit de la construction, contrat, réglementation urbaine  
Maîtrise d'oeuvre et réaménagement  
Prescriptions produits  
Techniques de construction  
PC, descriptif, PCCCTP...



"La laideur se vend mal."  
Raymond Loewy



BACHELOR

# DÉCORATION DESIGN INTÉRIEUR

VISUEL MERCHANDISING & SCÈNE D'INTÉRIEUR

DESIGN PRODUITS

Le décorateur en design est la personne que l'on engage pour concevoir l'aménagement d'un espace, qu'il s'agisse d'un lieu de vie ou d'un espace public.

Il doit être doté d'un esprit d'analyse, être créatif.

Il a pour mission de valoriser l'identité d'un lieu et de le sublimer.

Il partira de la conception créative à l'aménagement décoratif.

C'est un métier pluridisciplinaire.

**TITRE ENREGISTRÉ AU RNCP NIVEAU 6 EUROPÉEN - RNCP37842**

## Condition et pré-requis

Bac ou équivalence

Dossier & entretien avec une conseillère en formation (présentation de travaux personnels).

## Durée et types de formation

3 ans, titre RNCP niveau 6.

Initiale, continue (CPF...),

alternance dès la 2ème année (contrat de professionnalisation ou d'apprentissage).

VAE (Validation des acquis de l'expérience).

## Objectifs

Acquérir des connaissances sur l'art de l'espace.

Acquérir des compétences techniques.

Relooker des espaces et créer différentes ambiances.

Scénographier des vitrines et agencer des surfaces de vente.

## Conditions d'évaluation

Contrôle continu, partiels, présentation d'un book et d'un projet pro devant un jury professionnel.

L'examen final est validé par un titre RNCP niveau 6 sous l'intitulé "chef de projet design d'espace et produit"

Pour obtenir la certification, le candidat doit valider les 4 blocs de compétences composant la certification. Chaque bloc peut être validé indépendamment des autres.

La certification ne pourra être confirmée et attribuée qu'après validation de l'ensemble des blocs de compétences et délibération définitive du jury de certification.

## Débouchés

Décorateur d'intérieur

Merchandiser/Visual Merchandiser

Concepteur designer

Designer global, designer de service, designer cuisiniste

Chef/fe – responsable – directeur/trice de projets

Scénographe

## Tarifs

Les frais de scolarité s'élèvent entre 6 850€ et 7 900€ l'année.



Au cours de ces trois années de formation, des sorties et des rencontres sont programmées pour nourrir l'esprit créatif des étudiants, l'organisation d'événements tels que les JPO sont des moments forts surtout pour les étudiants.

# CRÉER, RELOOKER, METTRE EN SCÈNE

## SCÈNE D'INTERIEUR MISE EN SCÈNE

Home staging  
Agencement d'espaces privés  
Agencement commercial

## VISUEL MERCHANDISING

Corners et vitrines  
Scénographie événementielle  
Développement identité visuelle

## DESIGN PRODUIT

Réflexion produit  
Technique produit série  
Participation au concours Lépine

## HISTOIRE DE L'ART

Culture design  
Lectures chronologiques  
et thématiques

## DESSIN & TECHNIQUES

Croquis d'intention  
Dessin d'analyse  
3Ds  
Perspectives  
Maquettes  
Composite matériaux

## LOGICIELS

Sketchup  
3Ds Max - V-Ray / ZBrush  
Photoshop  
Autocad  
Indesign  
Introduction à l'Intelligence Artificielle

### 1ère année

Des projets de situation (exemple à Noël) sont organisés au cours de la formation. Conduits par des intervenants professionnels, ils ont pour objectif de développer les connaissances des étudiants.

### 2ème année

Au cours de la deuxième année de formation, une étude approfondie viendra enrichir les connaissances des étudiants, afin de les emmener à une maîtrise de leur savoir faire répondant au marché professionnel.

### 3ème année

Chaque semaine de stage sera modulée avec des chefs d'entreprise et des spécialistes de la formation (workshops) autour des thèmes suivants :

Marketing – merchandising visuel  
Développement visuel d'un espace commercial

Événementiel design floral

Étude de marché et appel d'offre

Accompagnement en communication et développement projet de votre entreprise

Coaching oral pour se vendre et dynamiser une équipe

Anglais technique

Base de gestion d'entreprise répondant au marché professionnel.

### VISUEL MERCHANDISING – SCÉNOGRAPHE

Le Décorateur – Visuel merchandiseur met en valeur le produit à vendre. Il est à la fois scénographe et commercial : il dispose des articles et les met en scène en respectant les codes marketing des identités visuelles.

### SCÈNE D'INTÉRIEUR – METTRE EN SCÈNE

Recréer un espace de vie privé ou public. Le décorateur d'intérieur habille et définit la valeur des besoins. Il représente la plus belle harmonie entre design et fonctionnalité. Hightech, écologique, branché, classique, le décorateur est un créateur de l'espace.

### DESIGN PRODUIT – RÉFLÉCHIR, CRÉER, PRODUIRE

L'objectif est de donner à chacun les réflexes de base nécessaires à la conception d'un produit, et de les doter d'une culture design qui leur sera utile tant pour le merchandising que pour la scène d'intérieur.



# MAQUILLAGE ARTISTIQUE

**Formation complète de maquillage artistique professionnel en alternance qui ouvre les portes de tous les domaines du maquillage professionnel : mode, beauté, télévision, publicité, audiovisuel, cinéma, théâtre, spectacle vivant, body painting**

## Condition et pré-requis

Bac ou équivalence  
Dossier & entretien avec une conseillère en formation  
La formation est accessible niveau bac ou à partir de la première (dès 16 ans).

## Durée et types de formation

1 an.  
Initiale, alternance  
(contrat de professionnalisation).

## Objectifs

Apprendre les bases de maquillage.  
Maîtriser les techniques du maquillage artistique afin de pouvoir évoluer dans tous les secteurs, d'en connaître les exigences, leurs différences.  
Développer le sens artistique et créatif et la compétence aux métiers du maquillage professionnel.  
Acquérir les techniques actuelles pour travailler dans tous les domaines du maquillage.  
Réaliser le book : Outil indispensable pour intégrer le monde du travail. Reflet des compétences et du travail effectué, regroupant les photos des meilleurs maquillages créés tout au long de la formation.

## Conditions d'évaluation

Contrôle continu (2 partiels, devoirs).  
L'examen final comporte 4 épreuves en maquillage coefficient 2 : Une mise en beauté, un vieillissement pour le cinéma, un body painting sur un sujet donné et le book. Plus une épreuve en dessin coefficient 1 et la moyenne annuelle coefficient 1.  
Pour valider son année, l'étudiant devra valider l'ensemble des épreuves axées sur : la beauté, la mode, la photographie, le cinéma, le théâtre, le body painting.  
L'ensemble des épreuves doit être validé. Il n'est pas possible de valider qu'une partie de la formation.  
L'examen final est validé par un certificat supérieur de formation professionnelle jugé et noté par un jury de professionnels extérieur à l'école.

## Débouchés

Maquilleur(se) professionnel(le) pour :  
la mode, la télévision, la publicité, l'audiovisuel, le cinéma d'époque et contemporain,  
le théâtre, l'événementiel...  
Concepteur maquillage, relooking.  
Agence de maquillage  
Grandes marques de luxe et enseignes

## Tarifs

Les frais de scolarité s'élèvent entre 6 500€ et 6 900€ l'année.

"L'art est un mensonge qui nous permet de dévoiler la vérité."  
Pablo Picasso



La première partie de la formation est consacrée à l'apprentissage, la maîtrise des techniques de base du maquillage artistique et à préparer la spécialisation de la deuxième partie de la formation.

L'étudiant apprend à travailler les ombres et lumières, à utiliser les divers produits, à réaliser des maquillages beauté naturels et sophistiqués pour différents secteurs de la mode : les défilés, la photographie, la publicité...

La deuxième partie de la formation permet à l'étudiant de se spécialiser dans les techniques de maquillage plus poussées et spécifiques, telles que les vieillissements pour le cinéma, petits effets spéciaux, maquillages de théâtres et de scène, les transformations, le face-painting et le body painting.

#### COURS DE DESSIN

Dessin  
Anatomie  
Morphologie du visage et du corps  
Ombres et lumières  
Face chart Make-up

#### PHOTO, CINÉMA, VIDÉO

Cinéma d'époque et contemporain,  
mode, télévision, effets spéciaux

Maquillage professionnel pour les plateaux télévisés, émissions et divertissements, cinéma  
Maquillage pour acteurs(rices), présentateurs (rices)  
Maquillage: beauté naturelle et sophistiquée correctif  
Effets spéciaux: maladie de peau et blessures, vieillissement, technique du latex

#### UNIVERS DE LA SCÈNE

Théâtre, danse, opéra, événementiel

Maquillage pour la scène (théâtre, opéra danse, cirque...)  
Transformations du visage (technique des ombres et lumières, pastiches)  
Création d'un maquillage pour un personnage en fonction de son rôle dans une pièce (différentes expressions)  
Maquillage cabaret  
Théâtre  
Danseur(ses)



#### FACE PAINTING

Comédies musicales, cirque, maquillage enfants

Maquillage beauté et artistique :  
Création de volumes par différentes techniques  
Maquillage pour enfants  
Artistes circassiens

#### BODY PAINTING

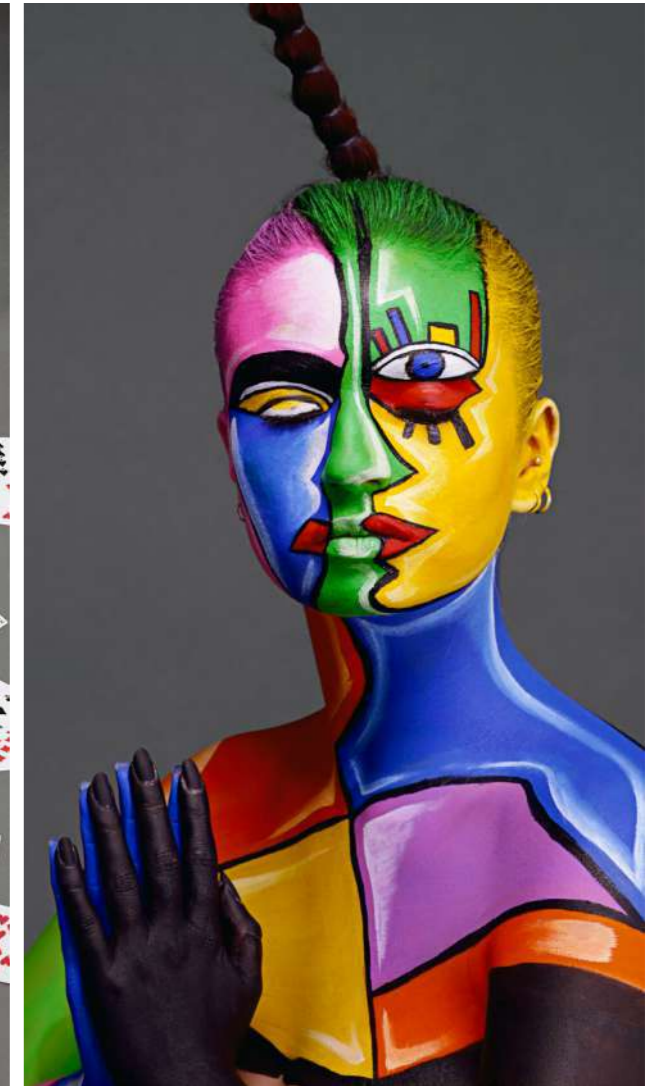
Mode, scène et événementiel

Imitation de matières  
Figuratif ou abstrait  
Vêtements en trompe-l'œil  
Animaux

#### EFFETS SPÉCIAUX

Création d'effets de camouflages, maladies de peau et blessures

Technique des petits effets spéciaux



**APPRENEZ  
LES  
BASES DE  
MAQUILLAGE  
&  
TECHNIQUES  
ACTUELLES**



## BACHELOR

# COMMUNICATION VISUELLE

Notre formation communication visuelle permet à l'étudiant d'acquérir la maîtrise des langages graphiques, des supports digitaux et touche à toutes les disciplines de la communication visuelle: identité visuelle, design graphique, objet publicitaire, design éditorial, événementiel, illustration, signalétique, motion design, web...

Des conférences d'intervenants extérieurs, professionnels en activité, viennent compléter la formation ainsi que des workshops et des confrontations à des projets réels.

**TITRE ENREGISTRÉ AU RNCP NIVEAU 6 EUROPÉEN - RNCP37662**

### Condition et pré-requis

Bac ou équivalence

Dossier & entretien avec une conseillère en formation (présentation de travaux personnels)

Pour accéder à la certification, le/la candidat(e) doit : être diplômé(e) d'un bac+2 toute filière confondue et/ou d'une certification de niveau IV ou équivalent, avoir suivi une préparation à la certification dans un centre agréé par ITECOM Art Design.

### Durée et types de formation

3 ans titre RNCP niveau 6.

Initiale, continue (CPF...), alternance dès la 2ème année (contrat de professionnalisation ou d'apprentissage)

VAE (Validation des acquis de l'expérience).

### Objectifs

Être capable de définir une stratégie de communication visuelle et multimédia. Apprendre à concevoir un projet créatif intégrant des solutions interactives et visuelles en phase avec l'identité du client.

Piloter une équipe créative dans la réalisation d'un projet de communication visuelle et multimédia.

Élaborer et suivre une stratégie de communication adaptée aux besoins du client sur les réseaux sociaux.

### Conditions d'évaluation

Contrôle continu.

Partiels.

Présentation d'un book et d'un projet pro devant un jury professionnel.

Chaque bloc peut être validé indépendamment des autres. La certification ne pourra être confirmée et attribuée qu'après validation de l'ensemble des blocs de compétences et délibération définitive du jury de certification..

Il n'est pas possible de valider qu'une partie de la formation.

L'examen final est validé par un titre RNCP niveau 6 sous l'intitulé "Directeur artistique multimedia"

### Débouchés

Directeur artistique avec parfois des spécialités associés (graphiste/web/ UX UI)

Directeur/directrice artistique social média

Chef(fe) de création artistique web

Directeur(trice) de création/Directeur(trice) de création Internet

Web art Director

Art director

Creative designer /Designer interactif

### Tarifs

Les frais de scolarité s'élèvent entre 6 400€ et 8 100€ l'année.

# PILOTEZ DE VRAIS PROJETS



## BEATS FIT PRO

Conception d'un mini-site permettant une immersion visuelle et fonctionnelle dédiée à l'utilisateur afin d'engager le prospect vers une conversion d'achat grâce à un message clair, qui ne se trouve pas noyé dans un site plus vaste.



- Beats black #000000
- Beats white #E8E8E8
- Sage gray #6C6C6D
- Stone purple #E4CCEE
- Moon #ECD1C4
- Dune #B37F66
- Earth #66423A



Pour y parvenir, l'étudiant acquiert la maîtrise des langages graphiques, des supports digitaux et touche à toutes les disciplines de la communication visuelle : identité visuelle, design graphique, objet publicitaire, design éditorial, événementiel, illustration, signalétique, motion design, web...

### LOGICIELS

InDesign / Photoshop / Illustrator / Acrobat pro / After Effect / Final cut pro / Soundtrack pro / Dreamweaver / HTML5 / CSS / jQuery / Javascript / PHP / WordPress / Animate, Motion Builder

### DESIGN GRAPHIQUE

Affiches : types et fonctions / Maquette : magazine, édition et publicité / Signalétique / Rédactionnel / Icônes et symboles / Recherches stylistiques, vocabulaire sémantique / Design graphique & éditorial / Scénographie événementielle



### EXPRESSION PLASTIQUE

Design objet / Études documentaires / Narration expressive / Scénographie objet et spatiale / Apprentissage des techniques et procédures

### ROUGH STORYBOARD / ILLUSTRATION

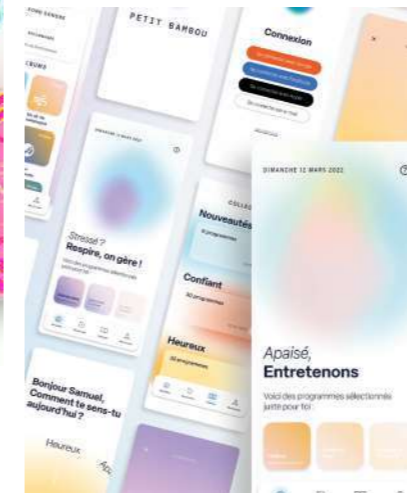
Études documentaires : valeurs, lumière, texture, stylisation des formes, ambiances, couleurs... / Techniques graphiques / Couleurs : études chromatiques, harmonies, contrastes / Rough : campagne publicitaire, spot illustration finalisée

### TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES ET LANGUAGES WEB

PAO et Motion Design / Webdesign et création numérique : standards et usages / Animation / Interactivité / Cinéma 4D Initiation / E. Advertising / Introduction à l'Intelligence Artificielle

### TYPOGRAPHIE

Classifications / Dessin du caractère, anatomie / L'orthographe / Utilisation selon l'usage



### IDENTITÉ VISUELLE

Théorie linguistique, sémiologie / Prospection créative / Définir un concept / Élaborer un cahier des charges / Concevoir une campagne pub / Définir une charte graphique / Développer une communication interne ou événementielle / Concept board : types, fonctions / Benchmarking / Marketing, merchandising

### LA PRÉPRESSE

Composition des masses : la mise en page et format / Pagination et empage / Impression et fabrication



**Développer la créativité et la polyvalence des élèves**

"L'artiste nous apporte l'esprit, le milieu fournit l'image, et le drame de l'art tourne autour du point d'équilibre où cet esprit et cette image se voient contraints de s'accorder."  
Elie Faure



BACHELOR

# INFOGRAPHIE UI/UX - WEBDESIGN

L'infographie est un domaine professionnel qui repose sur l'utilisation de logiciels et d'outils spécialisés pour créer des illustrations, des images, des animations, des logotypes...

La formation UX/UI Webdesign couvre l'ensemble des aspects graphiques d'un projet digital, incluant la création de la charte graphique, la mise en page responsive, l'ergonomie, l'expérience utilisateur, et la structuration de l'arborescence. Vous acquerez les compétences nécessaires pour choisir les typographies appropriées, concevoir des mises en page efficaces, étendre l'identité visuelle du client sur divers supports digitaux, planifier un projet web, et organiser son architecture.

**TITRE ENREGISTRÉ AU RNCP NIVEAU 6 EUROPÉEN - RNCP39240**

## Condition et pré-requis

Bac ou équivalence.

Dossier & entretien avec une conseillère en formation (présentation de travaux personnels).

## Durée et types de formation

3 ans Titre RNCP Niveau 6

Initiale, continue (CPF...), alternance (contrat de professionnalisation ou d'apprentissage).

VAE (Validation des acquis de l'expérience).

## Objectifs

Maîtriser les techniques et les principes fondamentaux de la création graphique et de la mise en page avancée, adaptés aux différents supports, l'édition, l'impression, numérique, le web. Comprendre et utiliser de manière compétente les logiciels professionnels essentiels tels que Photoshop, Illustrator, InDesign et Acrobat Pro pour la création et la modification de graphiques, d'illustrations et de mises en page et Wordpress pour le Web. Acquérir des compétences en gestion prépresse pour préparer efficacement les fichiers graphiques destinés à l'impression, en comprenant les normes et les contraintes techniques.

Bien qu'autonome, cette formation professionnelle en 1 an vous permettra également d'intégrer les formations Motion designer, Communication visuelle.

## Conditions d'évaluation

Contrôle continu, partiels

Présentation d'un book et d'un projet pro devant un jury professionnel.

Chaque bloc peut être validé indépendamment des autres.

La certification ne pourra être confirmée et attribuée qu'après validation de l'ensemble des blocs de compétences et délibération définitive du jury de certification.

L'examen final est validé par un titre enregistré au RNCP niveau 6 sous l'intitulé "Concepteur web designer"

## Débouchés

Designer Graphique

Directeur/trice artistique en communication multimédia

Chargée de communication en multimédia

Graphiste Web

Concepteur multimédia

Web Ergonome

Designer Graphique

Concepteur de site web – Designer UI / UX

Directeur/trice artistique en communication multimédia

Motion designer

Webmaster

Graphiste Web

## Tarifs

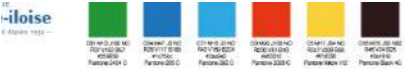
Les frais de scolarité s'élèvent entre 6 140€ et 7 800€ l'année.

# CONCEPTION DESIGN GRAPHIQUE

**Indesign CC :** mise en page, méthodologie de travail pour la création et l'exécution de formats print et numérique, conception de gabarits, automatisation des documents, gestion typographique, epub...

**Illustrator CC :** dessin vectoriel, réalisation d'illustrations, conceptions visuelles, application sur différents supports, conception et gestion d'iconographies, gestion du flashage...

**Photoshop CC :** montage d'images, manipulation des calques, utilisation des filtres et des textures, réalisation de visuels en HD, gestion des standards d'enregistrement...



**Conception de campagnes d'affichage, d'annonces presse, de mailings et montages visuels**

**Conception de packagings**  
**Mise en forme d'emballages**  
**Habillage graphique d'objets**  
**Initiation aux outils d'impression numériques (impression 3d, découpe laser...)**



**Initiation au webdesign de projet multimédia**  
**Conception et réalisation d'interfaces de site et de bannières animées**  
**Initiation à Dreamweaver et Flash pour la création de site internet**



**TYPOGRAPHIE**

Histoire de la typographie et de ses utilisations  
 Les règles typographiques  
 Le choix typographique  
 L'univers de la typographie et son discours graphique

**LA CHAÎNE GRAPHIQUE**

Découverte de la chaîne graphique  
 Apprentissage des différents types d'impression et techniques de façonnage  
 Connaissances des supports papier  
 Réalisation de dossiers pour la fabrication  
 Préparation de devis d'impression

**PRINCIPES DE MISE EN PAGE**

Conception et réalisation de mise en page : brochures et catalogues selon les principes et les règles de mise en page  
 Création de maquettes pour l'édition  
 Gestion et organisation du travail  
 Découpage et répartition des tâches

**DIRECTION ARTISTIQUE**

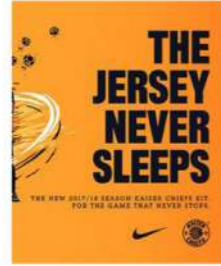
Culture et sémantique de l'image symbolique des formes et lignes de force  
 L'univers des couleurs et leurs significations  
 Découverte des principes de l'identité visuelle : le logotype et la charte graphique  
 Histoire du graphisme

**PRINT ET NUMERIQUE**

Histoire du design graphique  
 Design global : recherches, développement, production et réalisation multi supports (impressions sur papiers, verres, plastiques recyclés et recyclables...)  
 Initiation à l'eco design  
 Adaptation aux nouveautés numériques et nouvelles technologies d'impression  
 Introduction à l'Intelligence Artificielle

L'objectif de ce module est de renforcer vos acquis en infographie, en mise en page et de développer votre créativité ainsi qu'un sens du message toujours en adéquation avec les produits, leurs cibles et leurs contextes.

## 2ÉME ANNÉE - UI/UX WEBDESIGN



Appréhender la conception d'interfaces graphiques interactives Web, mobiles et tablettes tactiles en respectant les standards, le responsive-design, en tenant compte de l'accessibilité et en favorisant le référencement naturel SEO.

Comprendre l'importance de bien structurer sa page, de la rendre lisible pour toutes les plateformes et les navigateurs, maîtriser un design fluide et évolutif... Autant de points aujourd'hui incontournables dans la conception de sites web professionnels. Anticiper par le design UI (design de l'interface utilisateur) la relation homme/machine.

Acquérir les fondamentaux de la communication visuelle par le biais de modules dédiés à la colorimétrie, la typographie, le logotype et la sémiologie de l'image pour pouvoir construire une communication webdesign efficace.

Architecturer des écrans fonctionnels répondant aux habitudes socioculturelles d'utilisateurs ciblés. Répondre à leurs attentes par une typologie de site adéquate et la mise en place de modèles UX.

Être capable de répondre de façon pertinente à une demande client dans le but de concevoir puis de réaliser un site Internet de qualité professionnelle.

Mettre en place une stratégie d'audit et d'analyse permettant la rédaction des divers documents fondateurs

du projet: synopsis, benchmark, dossier de présentation, charte fonctionnelle, charte graphique et design book.

Gérer la mise en place des contenus par une approche relevant de l'ergonomie et de l'architecture de l'information.

Intégrer les paramètres marketing et juridiques dans sa réalisation et être capable de la soutenir devant un jury de professionnels.



### NET MARKETING ET DROIT DU MULTIMÉDIA

Stratégies marketing (promouvoir, fidéliser)  
E-marketing bannières et enjeux publicitaires  
Revenus envisagés et business plan  
Copyright et droits d'auteurs

### INTÉGRATION & DÉVELOPPEMENT FRONT-END

Découper sa maquette graphique  
Monter et intégrer ses pages en HTML/CSS3 JS  
Respecter les règles d'ergonomie, d'accessibilité et de responsive design.

### ÉLABORATION DES DOCUMENTS WEB

Écriture et scénarisation multimédia, documents de gestion de projet: dossier d'analyse, de conception, de présentation. Cahier des charges (arborescence fonctionnelle, charte graphique, charte technique, zoning et wireframe) Design book Normes d'accessibilité/web citoyen. Optimisation pour le référencement Structurer des contenus.

### DÉMARCHE CRÉATIVE ET CONCEPTION VISUELLE

Culture et sémiologie de l'image, communication interfaçage dynamique / hybride  
Ergonomie visuelle et cinématique  
Colorimétrie et typographie  
Fabrication et gestion de médias numériques  
Habillage graphique, refonte et optimisation de pages web  
Benchmark graphique, roughs et crayonnés  
Trendboards, recherche de concepts visuels  
Règle d'affordance, de proximité, des tiers  
Loi de hick, de parato et de fitt  
Nombre d'or  
Charte du logotype  
Charte graphique et Story Board des bannières

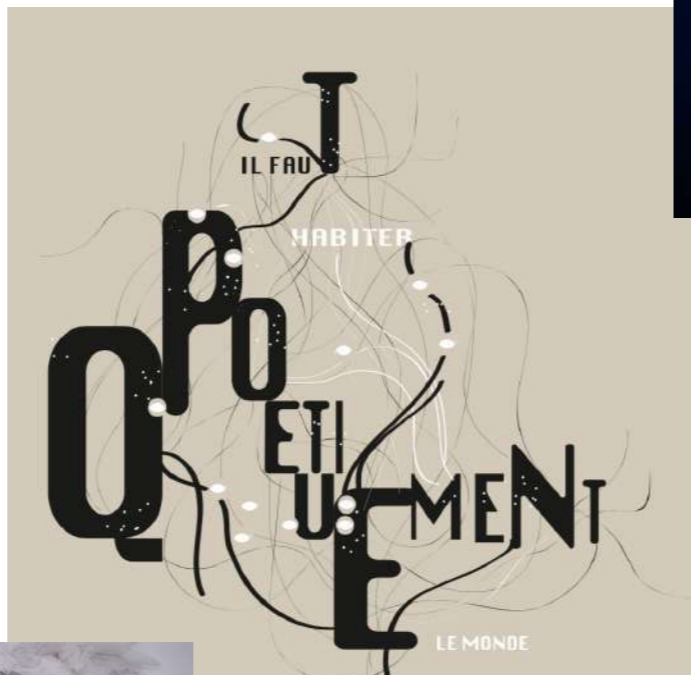
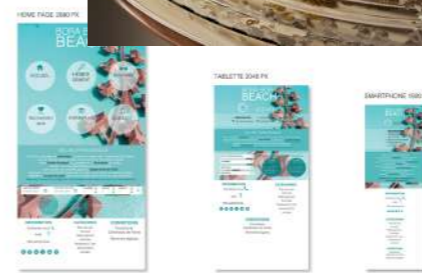
### CONCEPTION ET GESTION DE PROJET

Tour d'horizon de l'internet, son marché & ses enjeux  
Typologie des sites web et mobiles  
Audit et analyse de sites  
Interfaçage et ergonomie générale  
Faisabilité et accessibilité  
Écriture et scénarisation multimédia  
Mise en place parcours utilisateur  
Création persona  
Brief client, synopsis et note d'intention  
Benchmark, analyse de la cible à travers les sociostyles, études de la concurrence et positionnement

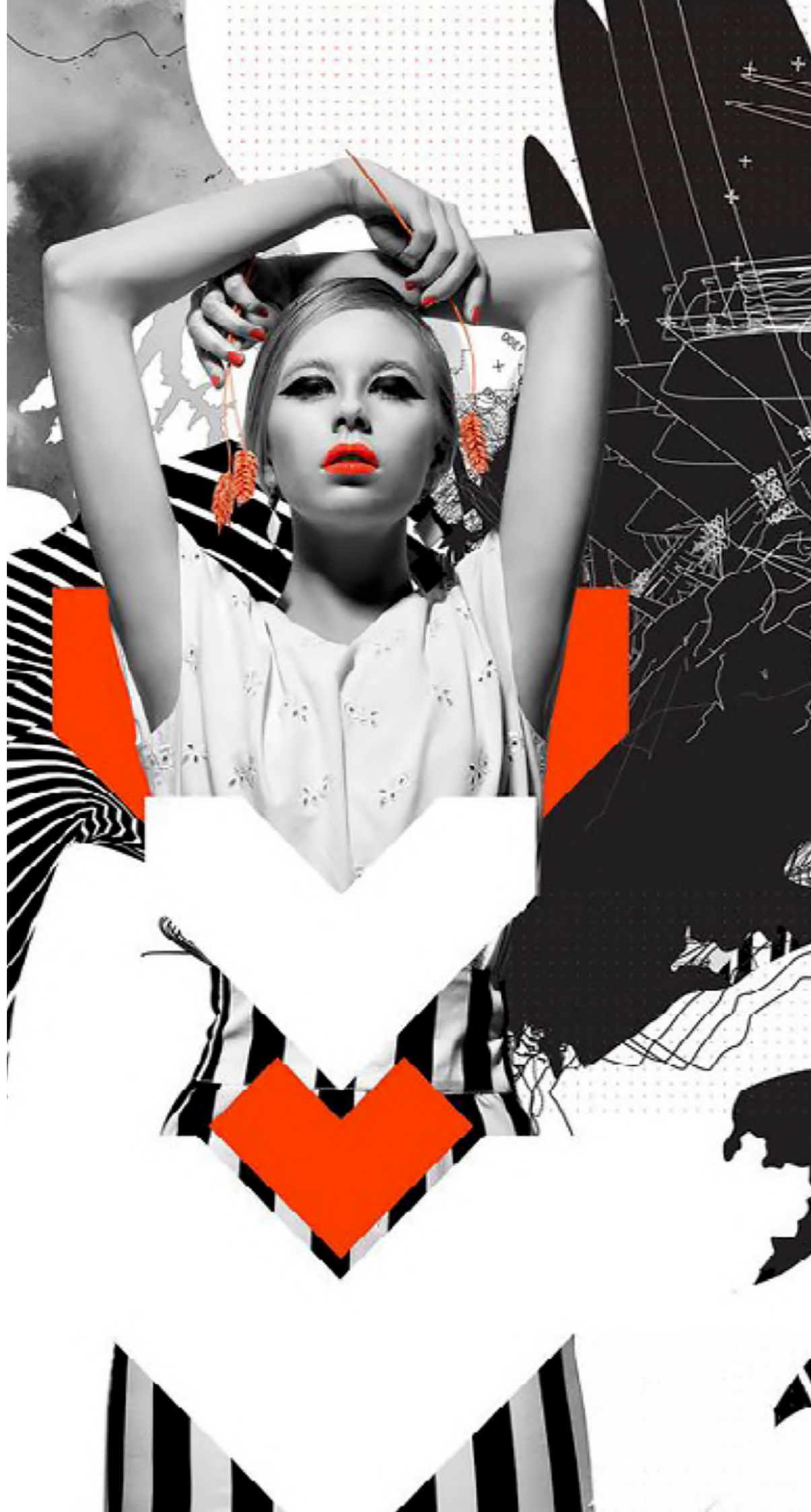




05



"La seule façon de faire du bon travail est d'aimer ce que vous faites."  
Steve Jobs



MASTÈRE

# EXPERT DU DESIGN NUMÉRIQUE ET INTÉRACTIF

Cette formation répond aux besoins en termes de développement des compétences propres du secteur du numérique en permanente transformation et aux besoins identifiés dans les différents domaines tels que les transports, les communications, les services, le design.

L'expert du design numérique doit rendre les créations numériques accessibles et bénéfiques au grand public. L'Expert du design numérique pilote la réalisation d'un projet numérique, potentiellement interactif dans l'objectif d'apporter des solutions innovantes et opérationnelles à des objectifs qui peuvent être commerciaux, industriels, de communication ou artistiques. Il est spécialisé dans le traitement d'un ou plusieurs médias et maîtrise les problématiques transversales à toute création design.

**TITRE ENREGISTRÉ AU RNCP NIVEAU 7 EUROPÉEN - RNCP34403**

## Condition et pré-requis

Dossier de candidature

Présentation d'un dossier de travaux (Portfolio numérique et présentation orale)

## Durée et types de formation

2 ans Titre RNCP Niveau 7

Initiale, continue (CPF...), alternance (contrat de professionnalisation ou d'apprentissage).  
VAE (Validation des acquis de l'expérience).

## Objectifs

• Identité de marque et brand strategy • Veille technologique et curation de contenus • Direction artistique orientée digital • UI/UX • Motion design • Maquettage et prototypage • Web et langages html, CSS, C, JQuery, Javascript • Gestion d'équipes, gestion du budget et pilotage du projet digital, Management du changement • Data Analytics et modèles de management des données • Design thinking et Gamification • Méthode agile, scrum • Anglais • Pitch et oralisation du projet. Présentation au client

Heures de cours par année: 384h

## Conditions d'évaluation

La validation de l'ensemble des blocs de compétences permet la délivrance de la certification. En cas de validation partielle, l'obtention de chaque bloc de compétences fait l'objet de la délivrance d'une attestation de compétences.

Mastère Expert Du Design Numérique cursus menant à la certification EXPERT DU DESIGN NUMERIQUE, Titre de niveau 7 reconnu par l'Etat sous le numéro RNCP 34403, enregistré au Répertoire National des Certifications Professionnelles par arrêté du 01/07/2008 publié au Journal Officiel le 06/07/2008 délivré sous l'autorité VIDENUM.

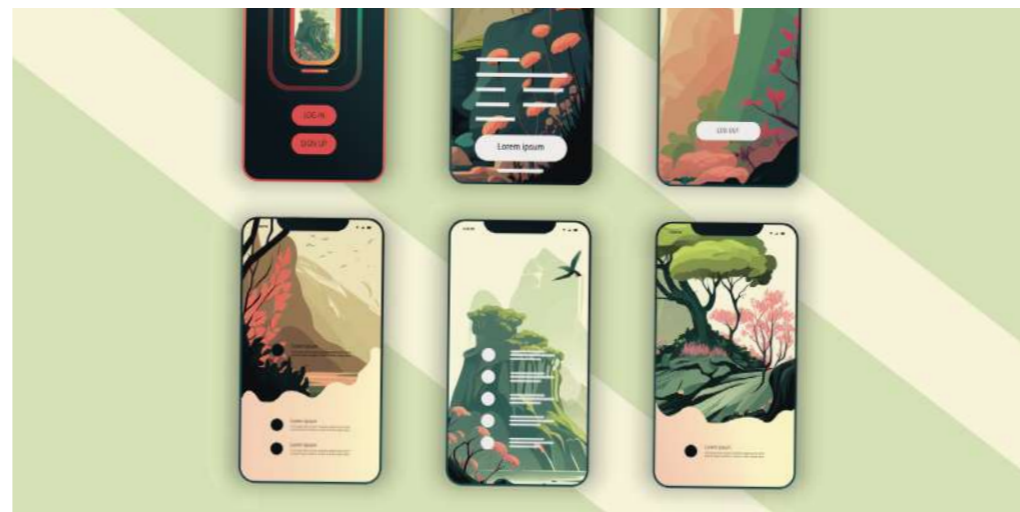
## Débouchés

Lead Game designer / Game designer ;  
Designer numérique / Designer interactif ;  
Designer d'applications / Designer d'interaction ;  
UX designer/UI designer ;  
VFX compositeur / Réalisateur 3D ;  
Animateur 3D /Responsable de projet arts numériques ;  
Chef de projet numérique / Directeur artistique ;  
Directeur créatif.

## Tarifs

Les frais de scolarité s'élèvent entre 6 500€ et 8 000€ l'année.

# ÉLABORATION D'UNE STRATÉGIE DE COMMUNICATION NUMÉRIQUE CONCEPTION D'UN PROJET DE DESIGN NUMÉRIQUE MANAGEMENT D'UN PROJET DE DESIGN NUMÉRIQUE



Adobe Photoshop • Adobe Indesign • Adobe illustrator •  
Adobe After effects • Adobe XD • FIGMA • VISUAL SUDIO.  
HTML • CSS • JQuery • Java script • Réalité augmentée •  
Introduction à l'Intelligence Artificielle

## 1<sup>ÈRE ANNÉE</sup>

- Identité de marque
- Brand strategy : Sémiologie
- Comportement Utilisateurs
- Etude concurrentiel
- Veille technologique et Accompagnement mémoire
- Mémoire de recherche appliqué & soutenance orale
- Stratégie de la communication numérique
- Analyse du besoin
- Direction artistique
- Motion design
- Fondamentaux de l'UX design
- Programmation
- Conception et réalisation web
- Répondre à un Appel d'offre
- Droit du numérique

## 2<sup>ÈME ANNÉE</sup>

- Data Analytics et modèles de management des données
- Programmation
- Maquettage et prototypage
- UX Design
- Research
- Budgetisation d'un projet numérique
- Savoir pitcher un projet
- Constituer une équipe projet
- Management d'équipe
- Les Méthodologies de gestion de projet Agile / Scrum
- Créer une formation digitaliser
- Pilotage de projet numérique
- Méthodologie tests
- Management du changement et accompagnement

“Regarder un film de Kubrick, c’est comme regarder le sommet d’une montagne depuis la vallée.  
On se demande comment quelqu’un a pu monter aussi haut”  
Martin Scorsese



## BACHELOR

# MONTEUR VIDÉO TRUQUISTE

Nous mettons en œuvre une pédagogie de projet et de la réussite. Nos étudiants sont confrontés à l'expérimentation sur le terrain dans des conditions proches de la réalité professionnelle. Nous insistons sur le sens de l'effort et de la richesse du travail en équipe afin de développer leurs capacités d'entraide au service de la qualité de la réalisation du projet audiovisuel.

**TITRE ENREGISTRÉ AU RNCP NIVEAU 6 EUROPÉEN - RNCP36604**

### Condition et pré-requis

Bac ou équivalence.

Dossier & entretien avec une conseillère en formation (présentation de travaux personnels).

Test individuel.

### Durée et types de formation

3 ans Titre RNCP niveau 6

Initiale, continue (CPF...),

alternance (contrat de professionnalisation ou d'apprentissage).

VAE (Validation des acquis de l'expérience).

### Objectifs

Maîtriser les règles de l'écriture audiovisuelle.

Acquérir les compétences de tournage, de montage et de post-production.

### Conditions d'évaluation

Chaque semestre, les étudiants sont placés en situation professionnelle de production

pour la validation des acquis.

Présentation d'un projet pro devant un jury professionnel.

Chaque bloc peut être validé indépendamment des autres.

La certification ne pourra être confirmée et attribuée qu'après validation de l'ensemble des blocs de compétences et délibération définitive du jury de certification.

L'examen final est validé par un titre RNCP niveau 6 intitulé "Monteur truquiste"

### Débouchés

Monteur audiovisuel

Monteur sous titres

Monteur vidéo

Monteur-truquiste

A l'issue de cette formation, l'étudiant aura toutes les compétences pour s'orienter et accéder à une première année en Motion Design

### Tarifs

Les frais de scolarité s'élèvent entre 7 600€ et 8 300€ l'année.

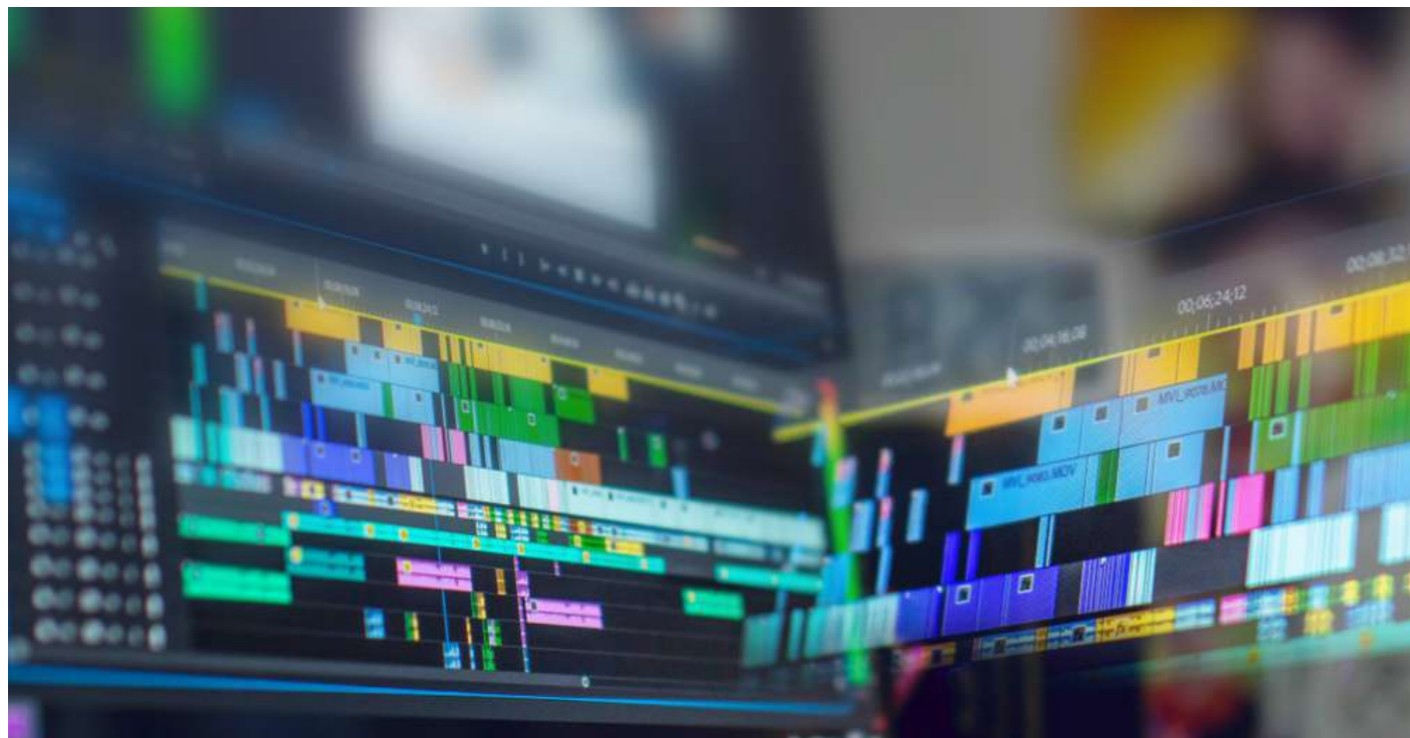


## ÉCRITURE ET RÉALISATION AUDIOVISUELLE

Écriture et Réalisation audiovisuelle pour des monteurs truquistes est une nécessité pour être adapté dans le milieu professionnel en constante évolution. C'est le moyen d'acquérir et de compléter son cursus autour de la création d'histoires. Il s'agit de savoir produire une note d'intention de traitement artistique, d'être initié à l'écriture de scénario, d'être capable d'organiser et diriger des réalisations de séquences, des découpages techniques, de coordonner un projet audiovisuel.

Cette option Écriture et Réalisation audiovisuelle est un complément à la formation de Monteur-Truquiste, initié en première et deuxième année.

Cette option est validée en troisième année du cursus ou il s'agit de créer une œuvre originale audiovisuelle en respectant toutes les étapes nécessaires.



### PROGRAMME SUR 3 ANS

Montage : Avid/Da vinci/Premiere pro

Effets spéciaux : Ps, Ae, Fusion

Scénario et réalisation

Techniques vidéo : prise de vue, captation vidéo, cameras, boitiers

Technique son : audition, reaper, protools

Technique prise de vue, son et photo

Initiation au journalisme reporter d'images

Histoire du cinéma et culture audiovisuelle

Lumière : éclairage studio/esthétique technique de la lumière

Écriture dirigée

Introduction à l'Intelligence Artificielle

### ACQUIS TECHNIQUES & SAVOIR-FAIRE

Visionner les rushes du tournage et sélectionner les prises pour le montage selon les indications et les intentions artistiques du réalisateur, du journaliste

Les logiciels clés de la post-production

La mise en œuvre d'une narration adaptée à la production audiovisuelle (news, magazine, documentaire, clip, institutionnel, fiction)

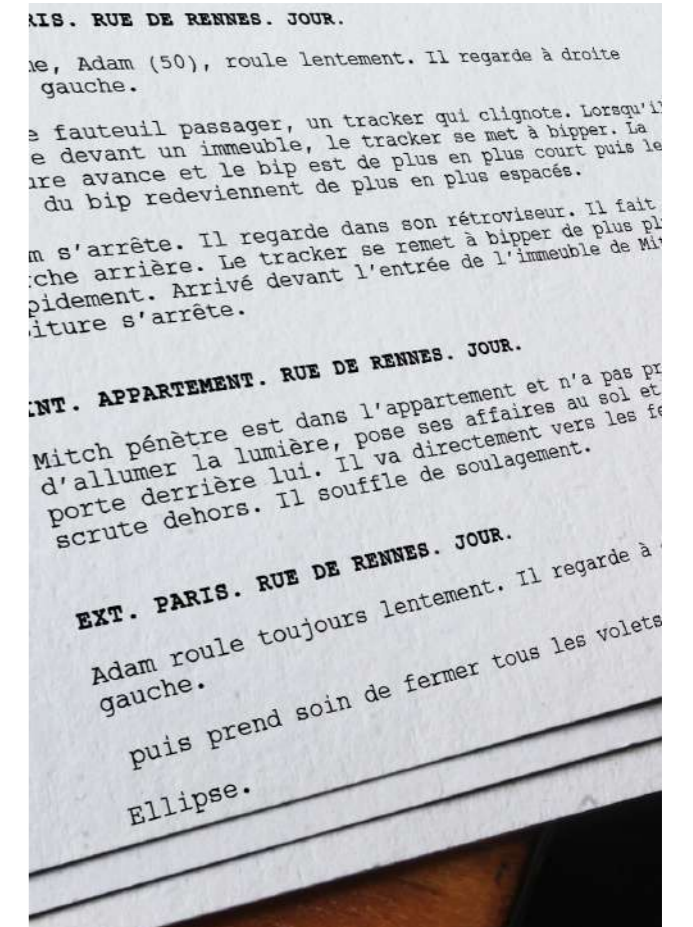
Les clés de la construction du récit audiovisuel, les étapes du travail narratif

La capacité à faire des choix dans les rushes, à trouver un rythme et un équilibre en fonction du projet

Les compétences techniques de gestion des médias et projets, du respect d'un cahier des charges (les différentes étapes de la production)

Le travail avec les différents acteurs de la post-production image et son.

Pratiquer les techniques et équipements de tournage.



### LE MONTEUR

Après le tournage, le monteur est le principal collaborateur du réalisateur ou journaliste, il donne vie à un « film » et contribue à la deuxième écriture d'une production audiovisuelle. Il intervient essentiellement dans la phase de Post-Production, il garantit la qualité du montage final.

Il réalise l'agencement des images et des sons, issus du tournage. Il propose des solutions narratives. Il réalise des pré-mixages, maquette l'habillage et pré-étalonne, en vue de la validation. Il effectue les exports et les conversions vidéo en fonction du circuit de diffusion et des projets.

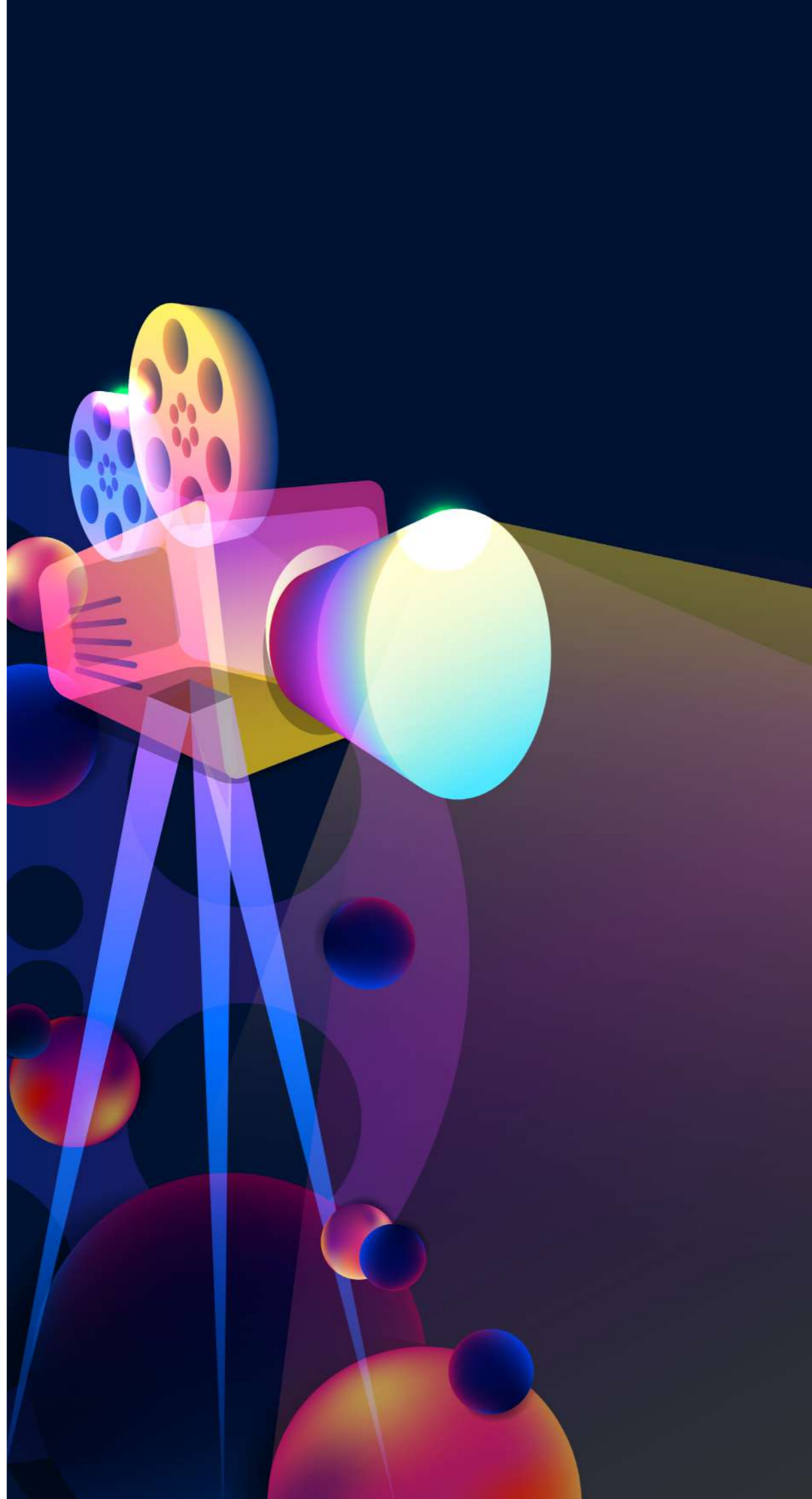
### LE MONTEUR VFX

Il prépare et propose la mise en œuvre technique et artistique des trucages vidéos (il élabore et compose : Matte painting, incrustation vidéo, 3D, effets visuels). Il crée et met en œuvre les concepts des génériques des films, reportages, documentaires en cohérence avec la ligne définie et les réalise techniquement.

Il conçoit les cartons d'habillage.



Cette section est articulée par différents niveaux d'acquisitions, du savoir au savoir-faire, de la théorie à la pratique comme lieu d'expérimentation.



# MOTION DESIGN

À la croisée des chemins des nouvelles technologies qui couvrent l'ensemble des arts visuels, cette discipline permet de concevoir et de réaliser des communications adaptées aux supports mobiles et digitaux, intégrant la notion de mouvement avec l'association de la vidéo, des effets spéciaux, de l'animation 2D et 3D, de la typographie et du graphisme.

**TITRE ENREGISTRÉ AU RNCP NIVEAU 6 EUROPÉEN - RNCP38143**

## Condition et pré-requis

Accessible après une ou deux années dans le secteur art ou digital.

Notions en création, montage, 2D/3D, Ps et Ai.

Une culture du design et la passion de l'image.

Dossier & entretien avec une conseillère en formation (présentation de travaux personnels) Test individuel.

## Durée et types de formation

1 an Titre RNCP niveau 6

Initiale, continue (CPF...), alternance (contrat de professionnalisation ou d'apprentissage),

VAE (Validation des acquis de l'expérience).

## Objectifs

Maîtriser les outils de motion design : Apprendre à créer des animations percutantes avec des logiciels spécialisés.

Narration visuelle : Raconter des histoires à travers le mouvement pour transmettre des messages et émotions.

Créer des animations professionnelles : Produire des animations de qualité pour divers projets.

Portfolio solide : Travailler sur des projets concrets pour développer un portfolio.

Collaboration et adaptabilité : Travailler en équipe et s'adapter aux tendances actuelles.

Opportunités de carrière : Préparer à des rôles variés en motion design.

## Conditions d'évaluation

Contrôle continu

Présentation d'un book et d'un projet pro devant un jury professionnel

Chaque bloc peut être validé indépendamment des autres. La certification ne pourra être confirmée et attribuée qu'après validation de l'ensemble des blocs de compétences et délibération définitive du jury de certification.

L'examen final est validé par un titre RNCP niveau 6 intitulé "Graphiste motion designer"

## Débouchés

Motion designer / Junior.

Motion graphiste.

Graphiste motion.

## Tarifs

Les frais de scolarité s'élèvent entre 6 850€ et 7 800€ l'année.

## LE MOTION DESIGN, UN NOUVEAU MÉTIER DU XXIE SIÈCLE

Un métier en constante évolution avec des compétences recherchées sur le marché du travail.

L'enseignement motion design est basé sur le développement des compétences en matière graphique et la maîtrise de nombreux logiciels.

Cette discipline, qui intègre la notion de mouvement dans les créations graphiques, trouve des applications dans la production audiovisuelle, internet et mobile.



Le Motion Design est une discipline relativement nouvelle : les pionniers de ce type de vidéos étaient les créateurs de génériques de films des années 60 mais la technique s'est généralisée ces dernières années avec l'avènement du numérique et des logiciels dits de compositing comme After Effects, que l'on pourrait définir simplement comme le Photoshop de la vidéo.

Aujourd'hui, le Motion Design est partout, à la télévision bien sûr (des génériques télévisés, aux bandeaux titrés en bas d'écran), mais aussi sur internet (vidéos institutionnelles, animations de pages web, bannières) et même sur les supports mobiles.

Mixant la 2D et/ou la 3D, le motion design d'aujourd'hui est omniprésent sur nos écrans, à travers la formation, vous découvrirez une multitude de logiciels et de technique surfant sur les tendances actuelle (octane, redshift, substance painter, dynamics, fluide), les projets sont articulés de façon à aborder le plus large spectre de compétences du motion designer d'aujourd'hui et de demain.

### LOGICIELS

Adobe After Effects  
Adobe Photoshop  
Adobe Premiere Pro  
Cinéma 4D

- Captation vidéo

- Reaper

Introduction à l'Intelligence Artificielle

### MOTION 2D & 3D

Animation & Compositing 2D  
Systeme de particules & Flares  
Tracking 2D/3D  
Modélisation & Rigging  
Textures, lumières et rendu  
Mo graph  
Effets Spéciaux



### SON / MONTAGE VIDÉO & DIRECTION ARTISTIQUE

Sound Design  
Prise de vue : photographie & vidéo  
Pré et post production  
Communication visuelle  
Montage  
Storyboard  
Typographie  
Découpage technique  
Projet professionnel

Le Motion Graphic Design, ou Motion Design, est l'animation d'éléments graphiques tels que des images, des vidéos ou de la typographie, le tout synchronisé sur du son.



## BACHELOR

# ANIMATION 3D

Pilotée par des professionnels de l'animation et du jeu vidéo, la section animation 3D donne aux étudiants toutes les compétences pour une intégration professionnelle réussie grâce à l'apprentissage des logiciels de conception 3D et à un enseignement basé sur des cours pratiques, des conférences et la production de projets seul et en équipe.

**TITRE ENREGISTRÉ AU RNCP NIVEAU 6 EUROPÉEN - RNCP36443**

### Condition et pré-requis

Bac ou équivalence – Prépa.  
Dossier & entretien avec une conseillère en formation (présentation de travaux personnels).  
Test individuel.

### Durée et types de formation

3 ans Titre RNCP niveau 6  
Initiale, continue (CPF...), alternance  
(contrat d'apprentissage et de professionnalisation).

### Objectifs

Connaître et utiliser les outils et techniques essentielles de création numérique.  
Acquérir les compétences artistiques et techniques nécessaires pour intégrer une spécialité (Game Art-design ou Réalisation-animation 3D)  
Réaliser une « demo reel » et d'un portfolio.  
Valoriser ses compétences pour le marché professionnel pour intégrer les différents domaines de la conception d'images numérique que ce soit dans le Game Art ou l'Animation 3D

### Conditions d'évaluation

Contrôle continu sous forme de travaux pratiques et de projet professionnel.  
Présentation de projet devant un jury professionnel.  
Chaque bloc peut être validé indépendamment des autres.  
La certification ne pourra être confirmée et attribuée qu'après validation de l'ensemble des blocs de compétences et délibération définitive du jury de certification.  
L'examen final est validé par un titre RNCP niveau 6 sous l'intitulé "Designer numérique"

### Débouchés

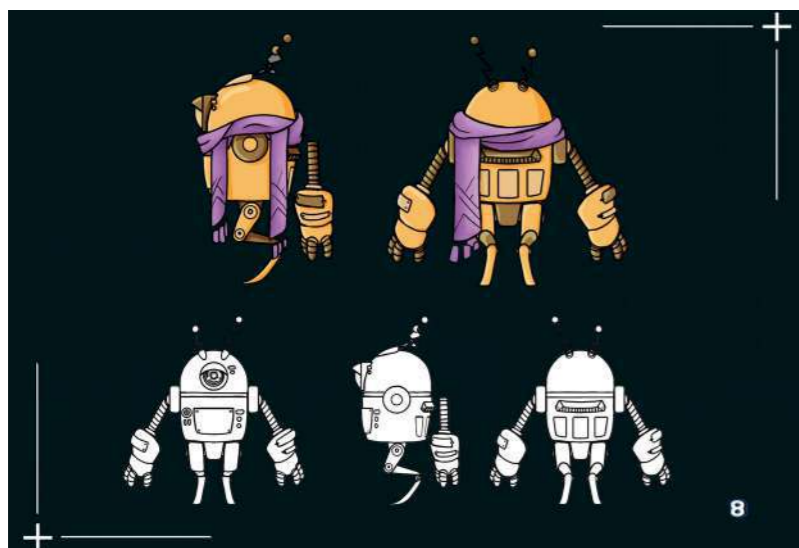
Designer numérique / Designer numérique  
Graphiste concepteur / Concepteur réalisateur communication  
UI / UX Designer / Designer d'interactivité  
Webmaster / Web designer / Designer web mobile  
Concepteur de jeux vidéo / Concepteur multimédia  
Motion designer  
Testeur QA / Chargé QA / Lead QA Tester  
Animateur 3D / Modélisateur 3D  
Concepteur artistique communication multimédia  
Game designer – jeux vidéo  
Level designer

### Tarifs

Les frais de scolarité s'élèvent entre 6 850€ et 8 100€ l'année.

# LA 3D CRÉE UNE IMPRESSION DE PROFONDEUR QUI DÉCUPLE L'EFFET DE RÉEL

L'animation 3D est une technique en pleine expansion qui est utilisée sur des supports comme le cinéma, la télévision, les applications, les jeux vidéos... Un secteur dynamique en perpétuelle évolution.



- LOGICIELS**
- 3dsMax (Autodesk)
  - Maya (Autodesk)
  - Unity
  - Z-Brush
  - Substance painter
  - Substance Designer
  - Substance alchemist
  - Photoshop
  - After effect
  - Adobe Premier pro
  - Adobe Audition
  - Storyboarder (Wonder Unit)
  - Element 3D (video copilot)
  - Introduction à l'Intelligence Artificielle



## 1ÈRE ANNÉE

- Modélisation polygonale
- Texture
- Dessin académique
- Digital painting / Concept art
- Character design
- Lighting
- Animation 3D
- Réalisation
- Initiation au compositing

### Objectif :

Connaître et utiliser les outils et techniques essentielles de création numérique.

## 2ÈME ANNÉE

- Modélisation polygonale
- Modélisation "hard surface"
- Texture
- Dessin académique
- Digital painting / concept art
- Character design
- Lighting
- Animation 3D / personnage
- Animation / props
- Compositing
- Scénario / Story telling
- Modélisation Z-Brush
- Game design initiation
- Game design initiation
- Initiation au sound-design
- Book / Portfolio

### Objectif :

Acquérir les compétences artistiques et techniques nécessaires pour intégrer une spécialité (Game Art-design ou Réalisation-animation 3D) / Réaliser une "demo reel" et d'un portfolio.

## 3ÈME ANNÉE

- Modélisation polygonale
- Texture
- Digital painting / concept art
- Character design
- Lighting
- Animation 3D
- Rigging / Skinning
- VFX
- Modélisation Z-Brush
- Sound-design appliqué
- Réalisation
- Scénario
- Work shop
- Book

### Objectif :

Se pré-spécialiser en "game art-design temps-réel" ou en "Réalisation animation 3D". Valoriser ses compétences pour le marché professionnel.



---

# ÉCOLE DES MÉTIERS DE LA CRÉATION ET DU DIGITAL

---





# ITECOM ARTDESIGN

## PARIS

01 58 62 51 51  
contact@itecom-artdesign.com

12 rue du Quatre Septembre  
75002 Paris

## AIX-EN-PROVENCE

04 86 11 89 59  
contactaix@itecom-artdesign.com

384 Av. du Club Hippique  
13090 Aix-en-Provence

## NICE

04 93 53 06 60  
contactnice@itecom-artdesign.com

7 bd Prince de Galles  
06000 Nice

## Titres certifiés



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

@ITECOMARTDESIGN



# ITECOM-ARTDESIGN.COM