



Spécialisée dans l'image narrative, Piktura forme aux métiers de l'animation 2D, de l'animation 3D, de l'illustration et du jeu vidéo. L'école offre un accès privilégié à un réseau étendu d'opportunités professionnelles.

Piktura bénéficie de certifications de la part de différents éditeurs de logiciels de renom tels que Toon Boom, Houdini, Unreal Engine. Ces connexions, dans chacune de nos filières, témoignent de la qualité de la formation dispensée, garantissant aux étudiants une préparation adéquate aux standards et aux exigences du monde professionnel. De plus, les partenariats avec ces éditeurs octroient à l'école des licences spécifiques et des programmes de formation pour les enseignants, assurant ainsi une formation actualisée en continu et en phase avec les dernières avancées technologiques.

Nos étudiants ont accès à un réseau de collaborations et d'échanges qui ouvrent des perspectives variées et enrichissantes. Piktura offre des occasions uniques d'apprentissage, de visibilité et de développement du réseau professionnel.

Nos certifications



Nos réseaux



édito



Piktura est une école de créateurs de contenu : films d'animation, jeux vidéo et illustrations proposant des expériences contemplatives et interactives uniques.

Les étudiants de Piktura sont reconnus pour être des techniciens et des artistes de valeur, adaptés au monde l'entreprise, à la somme de leur savoir, savoir-faire et savoir-être.

Les cursus de Piktura proposent un cadre d'enseignement en constante veille technologique qui mêle art, technique et science pour répondre aux besoins actuels et émergents des industries créatives.

Au sein de notre nouveau campus unifié, à EuraCreative, à Roubaix, vous découvrirez nos projets innovants dans le domaine de la formation, traduisant notre ferme engagement à fournir un environnement de développement optimal.

Notre objectif est d'accompagner ceux qui aspirent à embrasser les industries créatives et culturelles, en mettant l'accent sur l'image sous ses formes animées, narratives et interactives.

Notre intégration à l'Université Catholique de Lille nous permet de délivrer des diplômes universitaires de Licence et Master reconnus par le Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche, facilitant ainsi la reprise ou la poursuite d'études et l'accès à la formation tout au long de la vie.

Nous recherchons trois profils distincts mais complémentaires : des artistes, des concepteurs et des techniciens passionnés par l'image.

Nous accueillons avec enthousiasme des talents de tous horizons et de diverses natures car c'est de cette diversité que naissent la créativité et la complémentarité indispensables au développement de projets innovants, souvent salués par le public et la critique.

Bienvenue à Piktura !



Jérémy THENG - Directeur



Nos récompenses

Chaque année, Piktura présente les réalisations de ses étudiants dans les plus grands festivals et sélections internationales. Depuis sa création, Piktura totalise plus de 2 700 sélections et 345 prix.



Notre nouveau campus

Depuis la rentrée 2024, les étudiants de Piktura profitent d'un nouveau bâtiment et d'une résidence universitaire totalisant 5 000 m² pensés pour une expérience pédagogique enrichissante. Ce projet novateur découle de la rénovation de l'immeuble "la Châtellenie", idéalement positionné à l'entrée de la zone de l'Union, entre les communes de Roubaix et Tourcoing, devenant ainsi la vitrine prestigieuse d'EuraCreative.

Équipé d'installations de pointe telles qu'une agora centrale, des salles de spécialités, une salle de projection, une médiathèque-ludothèque... ce campus favorise la créativité et la collaboration des étudiants.

En plus de son aspect éducatif, cet espace offre une résidence universitaire intégrée, créant ainsi un environnement vivant et propice aux échanges.

Aligné avec la vision de transition énergétique et sociétale de l'Université Catholique de Lille, ce bâtiment incarne des normes environnementales et sociales élevées tout en offrant un enseignement de qualité.



Bien plus qu'un simple lieu d'apprentissage, ce campus est un espace moderne et inspirant où les étudiants développeront leurs compétences et vivront une expérience académique mémorable.

EuraCreative

Ce site d'excellence de Lille Métropole offre un environnement dynamique propice au développement de nos étudiants dans les industries créatives et culturelles. Grâce à notre partenariat, nos étudiants accèdent au programme d'incubation, élargissant ainsi leurs horizons professionnels à travers des stages, des rencontres et des solutions concrètes pour les entreprises.

EuraCreative favorise la croissance des entreprises, du stade de start-up à celui d'entreprises internationales, tout en encourageant les synergies. C'est un vivier d'idées novatrices façonnant les industries de demain. Nos étudiants bénéficient ainsi d'une expérience unique et enrichissante au sein de cet environnement stimulant.

Classe préparatoire

L'année Tremplin

Pour les profils ayant candidaté sur Parcoursup, ayant besoin d'une remise à niveau en arts appliqués, en culture artistique ou sur l'usage d'outils numériques.

L'année Tremplin permet d'accéder à un programme de remise à niveau avant de pouvoir intégrer la Licence 1 via le fléchage "Oui, si" de Parcoursup décidé par notre commission d'étude des vœux interne.

Ce dispositif permet à des étudiants motivés de développer leurs connaissances, l'usage des outils numériques et artistiques, de travailler l'harmonie de leurs portfolios et autres apprentissages nécessaires pour évoluer sereinement vers la L1.

Ce programme est un premier apprentissage vers les filières, il permet une solide préparation en mettant l'accent sur la pratique artistique, mais également les connaissances spécifiques offrant la chance à divers profils de nous rejoindre.

Pour en savoir plus



LES + DE L'ANNÉE TREMPLIN

- + Acquérir des bases solides en art
- + 4 workshops dédiés aux pratiques numériques et animées : stopmotion et animation numérique, modelage et modélisation 3D
- + Réaliser son portfolio et le défendre devant un jury
- + Capitaliser des crédits ECTS transférables en L1
- + Bénéficier des bourses du CROUS

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

- + 1 mois de stage entre mai et août (facultatif)



LES + DE LA LICENCE 1

- + Renforcer ses compétences artistiques et techniques
- + Se former aux outils communs aux 4 filières
- + Réaliser son premier projet en illustration, animation ou jeu vidéo

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE

- + 1 mois de stage facultatif

Pour en savoir plus



Licence 1

Le tronc commun

Lorsque vous candidatez via Parcoursup, notre comité d'admission examine attentivement votre profil et le portfolios que vous présentez. Nous jugerons ainsi si vous possédez le niveau requis pour intégrer la L1.

La première année de Licence (L1) constitue une année charnière, commune aux 4 filières de l'école, qui vous offre l'occasion d'approfondir vos connaissances et vos compétences à la fois techniques et artistiques.

Il s'agit d'une année qui vous permettra d'expérimenter et de découvrir nos filières d'animation 2D, animation 3D, illustration et jeux vidéo grâce à des cours spécialisés tout au long de l'année.

L'objectif de cette année est de vous confirmer dans le choix d'un domaine afin de mieux vous orienter lors de votre entrée en Licence 2 (L2).

Le tronc commun, construit sur les apprentissages

transversaux, permet de faire un choix éclairé

vers nos filières.



Au gré de l'iole

Animation 2D

Licence
180 crédits ECTS

Master
120 crédits ECTS

Piktura forme à :


+ 30 métiers


+ 15 disciplines

Les productions :


2 courts-métrages phares

Tous les films 2D



Explorez l'essence de l'image en mouvement : de la création de personnages, de mondes imaginaires, à la narration captivante, entrez dans l'univers de l'animation 2D qui transcende les limites de l'imagination pour donner vie à des images en deux dimensions.

Rudy Turkovics, Responsable filière Animation 2D

Notre programme de Licence vous plonge dans deux projets vous permettant de maîtriser l'ensemble d'une production : la conception, l'écriture, le storyboarding, la réalisation, l'animation et le son.

En Master, perfectionnez votre pratique avec des projets de films d'animation traditionnelle et numérique 2D, alignés sur les attentes professionnelles.

Le Master 2 se consacre au management et à la production d'un court-métrage d'animation, une expérience inestimable présentée devant un jury professionnel et qui sera diffusé auprès des festivals.

Projets pédagogiques

- L1** Cours d'ouverture en animation 2D
- L2** Création d'une bande démo
Scénario d'un film d'animation
- L3** Réalisation d'un 1^{er} court-métrage d'animation en groupe (durée environ 3 mn)
- M1** Production d'exercices de spécialisation
Préproduction de projet de fin d'études
- M2** Court-métrage d'animation en groupe (projet de fin d'études)



Fleur d'oranger

Animation 3D

Licence
180 crédits ECTS

Master
120 crédits ECTS

« Découvrez l'univers fascinant de l'animation 3D, où chaque image est créée à partir d'un ordinateur, donnant vie à des mondes en trois dimensions. À Piktura, notre filière d'Animation 3D offre une formation technique poussée, combinée à des approches artistiques novatrices. »

Carlos de Carvalho, Directeur filière Animation 3D

En Licence, vous réaliserez deux projets majeurs : un projet d'animation 3D et un court-métrage d'animation 3D, présentés devant des professionnels en fin de cycle. Vous développerez vos compétences en gestion de production, conception, storyboard, animation et son, vous préparant ainsi pour le monde professionnel.

Le Master approfondit votre expertise technique et artistique. Vous travaillerez en groupe pour préparer la pré-production d'un projet de court-métrage d'animation 3D sur deux ans.

La dernière année vous propulse vers le management et la production d'un projet de court-métrage d'animation 3D initié en Master 1. Vous aurez l'opportunité unique de présenter votre film devant un jury professionnel et de le voir diffusé auprès des festivals, tout en perfectionnant votre expertise artistique.

Piktura forme à :



+ 30 métiers



15 disciplines

Les productions :



2 courts-métrages phares



Voir les films 3D



Projets pédagogiques

- L1 Cours d'ouverture en animation 3D
- L2 Réalisation Live - Création d'images artistiques en 3D
- L3 Réalisation d'un court-métrage d'animation 3D en groupe (durée environ 5 minutes)
- M1 Projet de spécialisation (Visual Art ou Animation ou TD/FX) Préproduction de projet de fin d'études
- M2 Projet de fin d'études : réalisation d'un court-métrage d'animation 3D en groupe (durée environ 7 minutes)



Chick'Hen Show

Jeux vidéo

Licence
180 crédits ECTS

Master
120 crédits ECTS

Dans l'univers dynamique de la conception de jeux, jouer n'est pas simplement un divertissement, mais un terrain fertile pour la création. Au cœur de cette discipline, la capacité à analyser et à critiquer est essentielle, englobant l'univers du jeu, son gameplay et sa technique.

Olivier Carlot, Directeur filière Jeux vidéo

Un concepteur de jeux doit acquérir un large éventail de compétences, des aspects créatifs aux connaissances techniques, scientifiques et artistiques. Cette palette de compétences est fondamentale pour concevoir des jeux équilibrés et adaptés à leur public.

Notre programme offre une immersion progressive : en Licence, les étudiants réalisent un jeu de plateau et une démo de jeu vidéo, apportant une solide préparation au Game Design, Level Design, Game Art et Programmation.

Au niveau du Master, l'apprentissage se perfectionne avec des projets en 2D-3D et l'exploration de nouvelles technologies telles que la gamification, la réalité virtuelle et le développement pour les plateformes mobiles. Chaque projet est original et porteur de sens, et développé avec les outils actuels et une grande technicité.

La dernière année est dédiée à la création d'un jeu vidéo en groupe, présenté devant un jury de professionnels. En parallèle, la formation inclut une préparation à l'entrée dans le monde professionnel, favorisant le réseautage, la recherche d'emploi et l'initiation à l'entrepreneuriat.

Piktura forme à :

- + 70 métiers
- 4 disciplines

Les productions :

- 1 jeu de plateau
- 2 démos de jeux
- + 25 prototypes

Projets pédagogiques

- L1** Cours d'ouverture en jeux vidéo
- L2** Prototypes d'apprentissage (top down / Visual Novel / etc.)
Jeu de figurine (stratégie / escarmouche)
- L3** Projet Jeu vidéo en 3D (fin de licence)
- M1** Gamification de projet d'entreprise • Prototype AR/VR • Projet mobile
Préproduction de projet de fin d'études
Projet de spécialisation (Game Design ou Game Art ou Game Programming)
- M2** Réalisation d'une démo de jeu vidéo en groupe (projet de fin d'études)
Projet de spécialisation (Game Design ou Game Art ou Game Programming)

Tous les trailers Game





Busra Ozkaya, illustration traditionnelle

Illustration

Licence
180 crédits ECTS

Master
120 crédits ECTS

NOUVEAU
Formation initiale ou en alternance

L'illustrateur est bien plus qu'un artiste. Il éclaire les idées, donnant vie à des visuels narratifs et captivants pour attirer l'œil du public. Créatif, novateur et polyvalent, il traduit aisément les concepts écrits en images saisissantes. Piktura aide chaque talent à développer une identité artistique unique.

Sébastien Herbaux, Directeur filière Illustration

Le design graphique ajoute une dimension supplémentaire à ses compétences, alliant l'aspect traditionnel du crayon à la maîtrise des outils numériques. En trois ans, nos étudiants découvrent un large éventail de domaines, de la publicité au roman graphique et le livre-objet, du graphisme à la direction artistique.

La Licence offre une plongée dans des projets personnels et académiques, ainsi que des défis soumis par des professionnels de divers secteurs, intégrant les nouveaux médias digitaux comme le webtoon ou l'illustration animée. Elle culmine avec la création d'un projet artistique personnel qui devient la pierre angulaire du portfolio de l'étudiant.

L'apprentissage par l'alternance possible en Master

Notre Master, proposé en alternance, ouvre la voie à une immersion professionnelle approfondie, offrant une expérience pratique enrichissante pour compléter le parcours académique. Il valorise les compétences de management et de direction artistique à travers un projet éditorial.

Piktura forme à :

- + 30 métiers
- 3 spécialités
- Les productions :
- 2 projets éditoriaux

Projets pédagogiques

- L1** Cours d'ouverture en illustration et graphisme digital
- L2** Réalisation d'un WebToon • Recueil d'illustrations
Projets thématiques • Projet personnel
- L3** Projet d'édition artistique individuel (mise en avant de l'œuvre clé)
- M1** Projet de spécialisation en illustration ou en édition
Pré-production du projet
- M2** Projet éditorial de fin d'études présenté devant un jury professionnel
Spécialisation illustration ou édition

NOUVEAU

Pour en savoir plus



Entreprises et stages

Notre mission est d'accompagner chacun de nos talents vers la réussite et l'épanouissement professionnel. Les périodes de stage occupent une place centrale dans notre parcours pédagogique.

Ces moments de professionnalisation permettent à nos étudiants de transformer leurs connaissances en compétences, d'explorer leur futur secteur d'activité et de tisser des liens solides avec le monde de l'entreprise. Grâce à notre solide réseau de partenaires et un accompagnement sur mesure, nous préparons chaque étudiant à devenir un acteur engagé combinant savoir-faire et savoir-être.

Le Career Center Piktura

Une véritable passerelle entre l'école et les entreprises.

- Mise à disposition de la plateforme Jobteaser (stages, emplois...)
- Organisation de rencontres entreprises pour les stages et l'emploi
- Conférences, webinars et Master Classes enrichissantes
- Diffusion ciblée d'offres de stages et d'emplois
- Assistance aux candidatures
- Coaching professionnel et développement personnel

	Périodes de stage
Année Tremplin	1 mois entre mai et août (facultatif)
Licence 1	1 mois entre mai et août (facultatif)
Licence 2	1 mois entre mai et août (obligatoire)
Licence 3	1 mois entre juillet et août (facultatif)
Master 1	2 mois minimum entre juin et août (obligatoire)
Master 2	6 mois possibles sous statut étudiant maintenu entre juillet et le 31 décembre (facultatif)

Les entreprises nous font confiance

Les projets entreprise-étudiant offrent à nos apprenants une opportunité unique de mettre en pratique leurs compétences.

Plongés dans des conditions réelles de recherche, ils trouvent des solutions adaptées aux besoins des entreprises. Ces collaborations ont donné naissance à des applications variées, telles que :

- Ankama éditions : développement de Webtoons issus de la BD Ardenne
- Arcelor Mittal France : création du serious game "Décarbon'action" pour le Digital Lab
- Archives Nationales du Monde du travail : écriture et illustrations de l'ouvrage : "Travailler en temps de guerre 14-18 / 39-45"
- Cafés Méo : habillage graphique de tasses et création de patterns
- Simaptic : application de réalité virtuelle pour former aux gestes qui sauvent, destinée aux personnels soignants en médecin d'urgence
- Nasa : modélisation 3D d'alunissage des fusées basée sur des datas issues d'une collaboration avec d'autres établissements partenaires
- Séries Mania : réalisation d'affiches pour valoriser les métiers rares du cinéma

| Ankama Éditions | Arcelor Mittal | Archives Nationales du Monde du Travail | Asobo Studio | Beenox | Blue Spirit | Cafés Méo | Celsius online | Cyanide | Cyber Group Studios | Decathlon | Don't Nod | Epic Games | Gameloft | Illumination Mac Guff | Ishtar Games | Kylotonn | Madlab | Mikros Animation | Nacon | Rodeo FX | Shiro Games | Spiders | Studio Hari | Studio Train-Train | Ubisoft | ... |



Serious game Décarbon'action pour le Digital Lab d'Arcelor Mittal France



Bande dessinée "Travailler en temps de guerre 14-18 / 39-45" pour les ANMT

Vie étudiante

Piktura n'est pas seulement une école, c'est un lieu de vie, de créativité et d'échanges constants. Son tout nouveau campus, niché au cœur de la métropole lilloise à EuraCreative, marie avec harmonie modernité et patrimoine historique du Nord. Cette localisation offre à nos étudiants un environnement privilégié au sein d'un pôle majeur de l'image et des industries créatives, en proximité avec les acteurs influents du secteur.

Services



Notre campus, via ALL, offre **tous les services de la vie étudiante** : restauration, logement, santé, assistance sociale, activités sportives, etc. Pour réserver une chambre dans notre résidence étudiante, visitez www.all-lacatho.fr.

Clubs

Le **Bureau des Étudiants (BDE)**, élu annuellement, dynamise l'école en organisant une variété d'événements conviviaux, scolaires et extra-scolaires.

Un programme riche en animations est mis en place tout au long de l'année : sorties, afterworks, événements spéciaux tels que le Gala annuel, des activités festives à thème comme les Olympiades, la Saint-Valentin, Octobre Rose, Halloween, le Secret Santa à Noël, des séjours au ski, des activités de team building, des Game Jam, etc. Des concours pour remporter des licences de logiciels (TVPaint, Marvelous, Unfolded...) ainsi que des partenariats avec diverses entreprises (Subway, Apple, Géant des Beaux-Arts, Dell, Vimeo, Asics...) sont également proposés. Le BDE est également intégré à la Fédé, permettant une communication fluide entre les étudiants et la direction de l'école ainsi qu'avec les autres associations étudiantes de l'Université Catholique de Lille.

L'école propose une variété de clubs directement accessibles : jeu de plateau, littérature, cosplay, clubs métiers Game Design, Game Development...



Cérémonie de remise de diplômes

Admissions

Parce que les profils nécessaires dans les industries créatives sont multiples : nous acceptons toutes les combinaisons de spécialités au bac. C'est pourquoi nous recherchons 3 types de profils :

Les artistes

Pratique artistique, sensibilité et culture artistique, notions d'infographie.

(Spécialités recommandées : Arts Plastiques, Cinéma Audiovisuel, Histoire des Arts).

Les concepteurs

Culture littéraire et artistique, capacité à proposer et rédiger des concepts, des récits.

(Spécialités recommandées : Humanités Littérature et Philosophie, Langue Littérature et cultures étrangères, Histoire-Géographie Géopolitique et Sciences Politiques).

Les techniciens

Programmation, environnement informatique, pratique de logiciels (2D, 3D...) des moteurs de jeux.

(Spécialités recommandées : Numérique et Sciences informatiques, Sciences de l'ingénieur).

Admissions en Année Tremplin ou en 1^{re} année

Candidature sur **ParcourSup** dès janvier

- Page d'accueil de la plateforme www.parcoursup.gouv.fr
- Écrivez "PIKTURA" dans la zone de recherche
- Portfolio créatif
- Pré-requis : Bac ou équivalent

Admissions directes en L2

Candidature **hors ParcourSup** dès février

- Candidature sur www.piktura.fr
- Dossier académique
- Portfolio créatif
- Entretien individuel
- Pré-requis : 60 crédits ECTS

Admissions directes en M1

Candidature sur la plateforme "**Trouver mon master**" dès mars

- Candidature sur www.monmaster.gouv.fr
- Dossier académique
- Portfolio créatif
- Entretien individuel
- Pré-requis : 180 crédits ECTS

Alternance en M1 Filière illustration-édition

Candidature sur notre site internet dès février

- Candidature sur www.piktura.fr
- Dossier académique
- Portfolio créatif
- Entretien individuel
- Pré-requis : 180 crédits ECTS et une entreprise d'accueil*

*à compter de novembre dernier délai

Préparer votre candidature pour Parcoursup

Votre portfolio est essentiel pour nous permettre d'étudier votre candidature. 3 champs de compétences sont à produire ainsi qu'une composition créative au choix. 2 registres d'évaluation sont requis : le portfolio et l'exercice créatif.

Portfolio (3 volets obligatoires)

- **La pratique artistique** : dessin, peinture, portrait, paysage, expressions... Les techniques utilisées sont libres mais doivent être variées pour exposer les connaissances ou la pratique acquise : crayons, encre, aquarelle, gouache, fusain, pastels...
- **L'expression artistique / imaginaire personnel** : conception de décor, personnage, graphisme, typographie, affiche, illustration, abstraction. La technique peut être traditionnelle ou numérique. Montrez-nous vos compétences et votre inspiration !
- **Les compétences métier** : mettez en avant votre éveil à certains outils, vos initiations à l'animation, à la 3D, aux prototypes de jeux, à l'écriture d'univers, au montage... Chaque support doit être adapté au type de réalisation (images, PDF, espace partagé, site internet...).

Exercice créatif (minimum 1 au choix)

ANIMATION

Proposer un concept de film original, choisir une séquence pour en déduire 3 planches de storyboard.

JEUX VIDÉO

Présenter un concept de jeu original et l'illustrer par un artwork, un schéma de level design ou un diagramme de classe.

ILLUSTRATION

Présenter une illustration originale sur base d'un texte choisi ou rédigé, à présenter avec l'œuvre.

Défendre sa proposition en 5 lignes max.

Annexes possibles : travaux préparatoires, croquis, recherche graphique, concept, personnage, décor, nuancier de couleurs...

Pour chaque type d'exercice (animation, jeux vidéo et illustration), un template sera mis à disposition sur Parcoursup ou sur demande à contact@piktura.fr

Le conseil du pro pour réussir son book

- + S'intéresser à différentes techniques
- + Dessiner régulièrement seul ou avec l'aide d'un professionnel
- + Lecture de books divers, culture générale
- + Participer à nos sessions d'entraînement : immersion, portes ouvertes, bootcamps...
À cette occasion, les enseignants de Piktura accompagnent le candidat pour la réalisation du book.

ATTENTION

Pour tous vos travaux, il doit s'agir d'un travail personnel.

Toute utilisation d'une IA générative sera détectée et pénalisera votre classement.

Bien indiquer dans la lettre de motivation le choix de filière si elle déjà connue, sinon, exprimer votre hésitation.

Comment nous étudions votre candidature ?

Sur Parcoursup

En avril, les dossiers seront évalués en prenant en compte les critères suivants pour le portfolio :

- La cohérence et la pertinence de vos productions, originalité et créativité.
- La qualité de la narration.
- La présentation (mise en page, soin, lisibilité).

Le dossier scolaire sera évalué en analysant :

- La cohérence de vos résultats scolaires avec les attendus nationaux sur le référentiel de la Licence Art.
- La fiche avenir.
- Votre motivation.
- Le parcours et l'assiduité

Une attention particulière est apportée à :

- La capacité à travailler en équipe.
- La qualité des résultats dans toutes les matières.

Modalités de classement :

- Chaque dossier est étudié individuellement et noté par notre équipe pédagogique (pas d'utilisation de l'algorithme de Parcoursup).
- Chaque commission est indépendante afin de valoriser aussi bien votre dossier personnel que votre dossier scolaire.
- Une moyenne de ces 2 dossiers est effectuée.

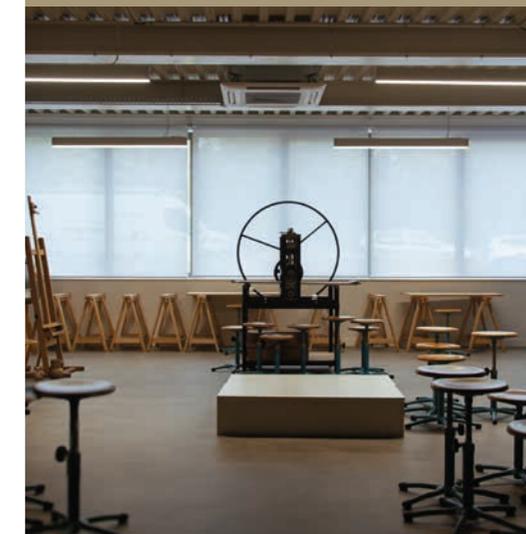
Les étapes de votre candidature

- Décision finale du jury.
- Décision d'orientation vers l'année Tremplin ou la L1 directement, selon le profil.

Comment déposer votre dossier créatif sur Parcoursup ?

À partir du template fourni, générez un PDF qui inclut :

- 1 Le portfolio** : ajoutez autant de pages que nécessaire. Intégrez vos images par scan (en 300 DPI) ou photos.
- 2 L'exercice créatif** : selon le sujet choisi, intégrez les éléments dans le template.
- 3 Les liens externes** : pour tous les travaux le nécessitant (prototypes, animations...), intégrez un lien vers votre page web, plateforme ou espace partagé.





Nous rencontrer

Immersion

Découvrez nos filières lors d'immersions d'une demi-journée, d'une journée ou même sur plusieurs jours ! Testez un cours d'ouverture le matin aux côtés de nos étudiants, profitez d'un atelier spécifique l'après-midi et présentez votre portfolio à nos équipes pédagogiques.

Boot Camps

Préparez-vous à rejoindre Piktura avec notre Boot Camp intensif d'une semaine ! Un programme sur mesure, concocté par notre équipe pédagogique, vous attend : ateliers, visites, exercices stimulants. Vous pourrez peaufiner votre book artistique dans une ambiance détendue, rencontrer vos futurs professeurs et camarades, et vous familiariser avec nos locaux et notre environnement.

Portes ouvertes

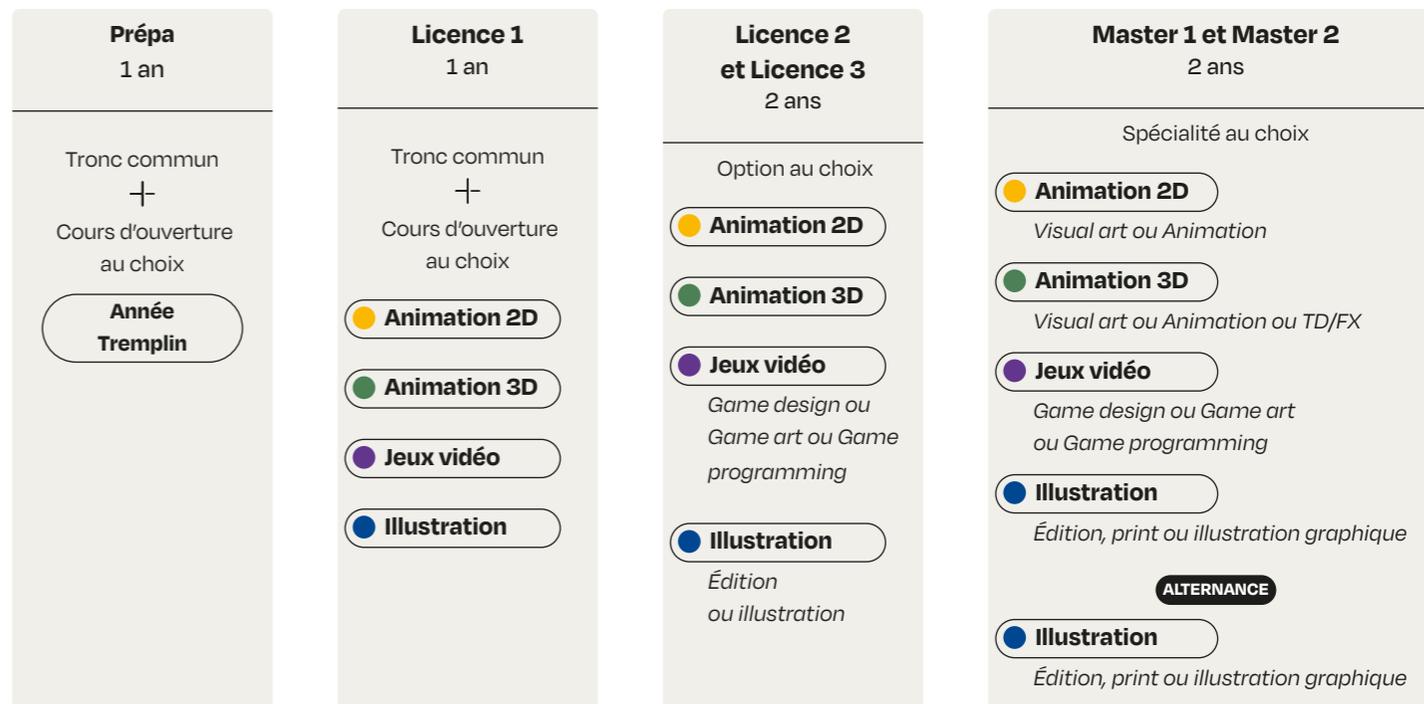
Venez découvrir notre école dans une atmosphère vibrante lors de nos Portes Ouvertes spéciales ! Conférences, ateliers, projections, essais de jeux, lectures de book... un rendez-vous incontournable pour toute la famille. Rencontrez nos équipes et nos étudiants, posez vos questions et plongez dans notre univers créatif.

Summer Camps

L'été, c'est le moment parfait pour laisser libre cours à votre créativité ! Collégiens ou lycéens en 3^e, 2^{de} ou 1^{er}, rejoignez-nous pour une semaine intensive au mois de juillet. Amusez-vous tout en explorant de nouvelles techniques et réalisez un projet complet avec notre équipe dédiée lors de cet événement estival. Une immersion totale dans notre école pour un été riche en découvertes créatives !

Inscriptions sur piktura.fr / rubrique "Nous rencontrer"

Schéma des études



Tarifs et aides

Le barème de scolarité est déterminé en fonction de vos ressources (avis d'imposition 2025 sur les revenus 2024 des membres du foyer fiscal) **et/ou de votre échelon de bourse.**

Vous pouvez réaliser une simulation via notre site internet, rubrique "Admissions".

Financement des études

La scolarité peut être financée par un prêt étudiant. Il est possible de bénéficier des partenariats bancaires mis en place par l'Université Catholique de Lille.

Dans une volonté de faciliter l'arrivée de talents de tous horizons, différentes aides cumulables sont proposées : bourses CROUS, bourses d'excellence, frais modulés...

Il est également possible d'échelonner les frais de scolarité sur plusieurs mensualités, à demander au moment de l'inscription définitive.

Simulateur frais
de scolarité



PIKTURA
ÉCOLE DE L'IMAGE



**Université
Catholique
de Lille 1875**

NOUVEAU CAMPUS

EuraCreative
1 avenue Boileau
59100 Roubaix

--

piktura.fr



L'école Piktura fait partie des 64 établissements français labellisés EESPIG, Etablissement d'Enseignement Supérieur Privé d'Intérêt Général, par convention de délégation pédagogique de l'Institut Catholique de Lille.

Ce label confirme le caractère non lucratif d'un établissement de l'enseignement supérieur qui participe aux missions de service public par sa formation, son implantation géographique, ainsi que les éléments et actions mis en œuvre définis à l'article L.123-3 du code de l'éducation. La politique sociale qu'il déploie est particulièrement étudiée.



**LE TRI
+ FACILE**



PLAQUETTE

