

MASTÈRE

DIRECTEUR ARTISTIQUE EN CREATION ET DESIGN DIGITAL

(en initial ou en alternance)

Informations pratiques

E-artsup

Contact : admissions-paris@e-artsup.net

01 84 07 16 30

Accessibilité

Formation ouverte aux personnes en situation de handicap sauf :



- restriction liée à l'invalidité et/ou contre-indication médicale.
- dérogation aux règles d'accessibilité aux personnes à mobilité réduite.

Pour plus d'informations, contactez notre référent handicap : handi-access@e-artsup.net

Formation :

Objectifs de la formation

Le directeur artistique en création et design digital propose une direction artistique dans le cadre de projets de communication visuels, audiovisuels et interactifs. Il conçoit la stratégie et gère les budgets alloués aux projets dont il prend en charge la réalisation.

Dans ce cadre, il exerce sa fonction en rattachement hiérarchique à la Direction Générale, et en grande complémentarité avec la direction marketing et la direction de la communication. Il est également en lien étroit avec la direction informatique car la création et le design digital sont liés aux outils numériques.

Il maîtrise les grandes étapes de la conception en création et en design digital dans le cadre de projets.

Liste des activités visées par le diplôme, le titre est structuré en 4 blocs de compétences :

- Analyse stratégique du marché,
- Conception de créations dans un écosystème digital en y intégrant les dynamiques économiques et stratégiques,
- Production en coordonnant une équipe,
- Mesurer l'efficacité des réalisations et faire évoluer les productions créatives.

Chaque bloc peut être validé indépendamment.

La validation de tous les blocs permet d'obtenir le titre du **Directeur artistique en création et design digital (titre Niveau 7 RNCP)**.

Taux de réussite et valeur ajoutée

Toutes filières et tous statuts confondus :

- 98% de nos étudiants embauchés en moins de 6 mois
- 62% de nos étudiants embauchés immédiatement après l'école
- 68% des diplômés sont directeurs, cadres sup et chefs de projets
- 35K€ c'est le salaire moyen dès la sortie de l'école
- 30% sont designer freelance travailleurs indépendants
- Taux de réussite de la formation : 87%
- Taux d'insertion professionnelle : 98%
- Taux de poursuite d'étude : 0%
- Taux de satisfaction : 86%
- Taux d'interruption en cours d'année :
 - 1^{ère} année : 0,96% (1/104)
 - 2^{ème} année : 0,90% (1/111)

Rentrée

Mi-septembre

<h2>Caractéristiques de la formation</h2> <p>4 spécialisations au choix :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Filière Design digital et Communication • Filière Game Design • Filière Motion Design • Filière Concept Art <p>Tronc commun :</p> <ul style="list-style-type: none"> • FA-UE1 <ul style="list-style-type: none"> ○ Culture professionnelle (en 4e année) ○ Grands Projets (en 5ème année) • PRO – Insertion professionnelle <p>UE par spécialisation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • SPE - UE1 Arts appliqués et création • SPE - UE2 Conception <p>SPE- UE3 Création numérique</p>	<h2>Durée et tarifs</h2> <p>En initial : Durée : 2 ans Statut : étudiant Prix : <ul style="list-style-type: none"> ○ 1ère année : 590 + 8400 euros ○ 2ème année : 590 + 8400 euros </p> <p>En alternance : Durée : 2 ans Statut : Salarié alternant (Contrat : CDD de 12 à 24 mois) Prix : Formation gratuite (financée par l'entreprise) Salaire : de 23 à 100% du SMIC selon votre âge, l'année de formation et le type de contrat (1ère ou 2ème année de Mastère)</p>
<h2>Méthodes mobilisées</h2> <ul style="list-style-type: none"> - Espace numérique de travail - Possibilité de cours en distanciel - 12 salles de cours et 6 salles mutualisées - Campus pluridisciplinaire - Incubateur 	<h2>Rythme de l'alternance</h2> <p>2 jours au centre de formation / 3 jours plus la totalité des vacances scolaires* en entreprise (pour chaque année de formation).</p> <p><i>* sauf périodes indiquées dans le calendrier de formation en alternance.</i></p>
<h2>Modalités d'évaluation</h2> <ul style="list-style-type: none"> • Contrôle continu des connaissances par les professeurs sous la forme d'une mise en œuvre de situations professionnelles et productions créatives en mode collaboratif. Projets réels. • Partiels de fin de semestre, • Rapport d'activité professionnelle (dossier 5 cas), • Grands Projets : mémoire + production d'un prototype présenté devant un jury professionnel. Dossier de conduite de projet : le but est de définir un concept fort et déclinable sur tous les supports à partir d'une analyse fine de l'état du marché, réalisée à partir de sources et d'informations fiables. Production de document de synthèse démontrant la capacité à exploiter les informations récoltées suite aux retours d'expériences et la capacité à rebondir et à produire de nouvelles créations pertinentes. • Examen final : présentation de sa production créative sous forme de book / showreel devant le jury de fin d'étude composé de professionnels du secteur. <p>Elles reprennent les blocs de compétences citées ci-dessus et les déroulent au sein de modules de formations spécifiques et professionnalisants.</p>	<h2>Métiers et domaines d'activité</h2> <p>Débouchés professionnels : Directeur artistique, UX designer, motion designer, game designer, Designer interactif, directeur créatif.</p> <p>Secteurs d'activité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • les agences de conseil en communication, • les agences de publicité et régies publicitaires, • les studios de création, • les agences web, • les agences digitales, • les agences de design interactif • l'édition, • le motion design (images, graphismes et textes animés en deux et trois dimensions), • l'industrie des jeux (application de jeu sur smartphone, jeux en ligne), • l'événementiel, • les services « communication » des entreprises industrielles et commerciales, des associations et des institutions (collectivités locales, régionales et territoriales) dans les services communication, • les start-up dans l'univers du web et du numérique.

Conditions d'admission (*Diplômes et modalités d'admission*)

Savoir être :

- Préparation pour l'entretien (CV, LM, bloc-notes, attestations diverses...)
- Présentation orale (élocution, clarté des propos...)
- Investissement lors de l'entretien afin d'obtenir des informations sur la formation
- Degré de motivation, argumentation du candidat pour être retenu
- Écoute, réactivité face aux questions/arguments avancés. Pertinence dans les réponses

Compétences techniques évaluées via Book / showreel

- Qualité plastique et formelle (Maîtrise du dessin, de la couleur, des règles typographiques, de la composition d'image, etc),
- Qualité d'analyse et approche conceptuelle
- Maîtrise des logiciels
 - Graphisme et communication digitale (web et app) : Illustrator, Indesign, Photoshop, Adobe XD, wordpress
 - Motion design : Cinema 4D, After Effect, Première Pro

Niveau scolaire :

- diplôme français sanctionnant un cycle d'études supérieures d'au moins trois ans post-baccalauréat (licence) dans le domaine artistique ou de la communication
- d'un titre certifié de niveau 6 (entrée en 3^e ou 4^e années selon le niveau en création visuelle et la maîtrise des outils de la création numérique) ou de niveau similaire dans un domaine proche de la formation (webdesign, concepteur réalisateur web, communication visuelle, etc.)
- titre français, titre ou diplôme étranger reconnu équivalent aux titres et diplômes ci-dessus.

Expérience professionnelle dans le domaine : Curriculum Vitae, expérience, formation antérieure

Adéquation entre la formation choisie et les connaissances du candidat et son projet professionnel

- La candidature se fait sur sélection de dossier, de la production créative (book, showreel) et entretien demotivation individuel.

Admission définitive

- Après la validation de la candidature par la commission De l'établissement,
- À signature du règlement intérieur et conditions générales de ventes pour les étudiants en initial,
- À la signature d'un contrat d'alternance (ou au paiement de la formation si pas d'entreprise).

Équivalence et passerelle

300 crédits ECTS

Passerelle :

Dans le cadre d'une reconversion professionnelle pour une personne ayant exercé dans le domaine de la communication, la création digitale et le motion design, ce Mastère constitue une passerelle vers les métiers de la direction artistique et du design digital.

Mis à jour le 24/05/2021