

E F E T
STUDIO
C R É A

PARIS / LILLE / REIMS / LYON / GRENOBLE / AIX-EN-PROVENCE / TOULOUSE / NANTES / RENNES

BACHELORS
& MASTÈRES

TITRES RECONNUS
PAR L'ÉTAT NIVEAUX 6 & 7

CERTIFICAT DE
FORMATION RECONNUE
PAR LE CFAI A PARIS

ALTERNANCE
POSSIBLE

ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR TECHNIQUE PRIVÉ

EFET STUDIO CRÉA est une école d'Arts Appliqués qui forme aux différents métiers du design : Design Graphique et Numérique, Design et Architecture d'Intérieur.

Parce que le design évolue en permanence, EFET STUDIO CRÉA adapte son enseignement en fonction des avancées technologiques et des nouveaux métiers du design. Les étudiants acquièrent des compétences pointues et apprennent à devenir polyvalents.

L'équipe pédagogique propose chaque année de nouveaux contenus de formation pour mieux répondre aux attentes d'un marché en pleine expansion, où le design est plus que jamais un vecteur d'évolution sociétale. La pédagogie de l'école repose sur des projets stimulants où la théorie se mêle à la pratique. Les cours sont dispensés par des praticiens confirmés, designers, graphistes et architectes d'intérieur en activité. Les étudiants participent à des concours tout au long de l'année et les projets sont réalisés en collaboration avec des entreprises mondialement connues.

Les périodes en entreprise sont au cœur de la pédagogie d'EFET STUDIO CRÉA. Pour cette raison, les étudiants ont des périodes de stage ou d'alternance obligatoires en Bachelor et en Mastère. Ces expériences professionnelles sont de véritables tremplins pour l'emploi et permettent aux étudiants de développer leur réseau professionnel.

A la fin du Bachelor et du Mastère, les étudiants obtiennent des Titres RNCP reconnus par l'État de niveaux 6 et 7, ce qui valorise leurs apprentissages et leur garantit une formation de qualité. Le cursus Design et Architecture

EFET STUDIO CRÉA, L'ÉCOLE DES DESIGNERS

d'Intérieur est également valorisé par la reconnaissance du CFAI (Conseil Français des Architectes d'Intérieur), qui assure à EFET STUDIO CRÉA une place parmi les meilleures écoles d'architecture.

Les étudiants de l'école incarnent la nouvelle génération de designers : ils s'adaptent aux nouveaux usages et innovations technologiques, sont au cœur des évolutions écologiques et sociétales, et apportent toujours plus de créativité et d'ingéniosité aux besoins d'aujourd'hui et de demain.

Grâce à son enseignement pointu, ancré dans la réalité du terrain, où la créativité joue un rôle essentiel, EFET STUDIO CRÉA forme des professionnels prêts à intégrer le marché de l'emploi.



Grégory Saraceni
> Directeur



POURQUOI CHOISIR EFET STUDIO CRÉA

Titres reconnus
par l'État
niveaux 6 et 7

Certificat de
formation reconnue
à Paris par le



50

ans d'expertise
pédagogique

3

DES PROJETS PRATIQUES

- › Workshops nationaux interfilières dès la 1^{re} année sur des briefs réels
- › Participation à des concours nationaux et internationaux
- › Projets interdisciplinaires avec les écoles du Réseau GES
- › Initiation à la maîtrise d'œuvre
- › Sensibilisation à l'expression plastique et au modèle vivant durant tout le parcours de l'étudiant

UNE PÉDAGOGIE PROFESSIONNALISANTE

- › Mise à niveau en arts appliqués au 1^{er} semestre de la 1^{re} année, et choix d'une spécialisation au second semestre
- › Formation et matériel en lien avec les nouvelles technologies
- › Pédagogie « learning by doing » et projets individuels avec un suivi personnalisé.
- › Équipe pédagogique composée de professionnels
- › Immersion professionnelle réelle grâce aux stages et à l'alternance possible dès la 2^e année selon les cursus
- › Solide réseau d'entreprises partenaires



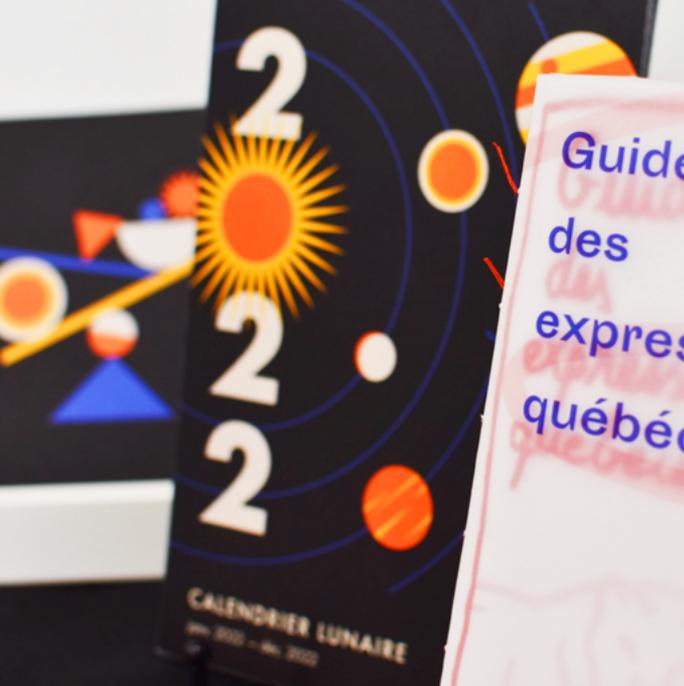
© Hen Vudy NAI
Packaging





E F E T
S T U D I O
C R É A





SOMMAIRE

06 Dynamique du cursus

LES PROGRAMMES

08 DESIGN GRAPHIQUE ET NUMÉRIQUE

10 Bachelor Design Graphique et Numérique

12 Mastère Design Graphique et Numérique

16 DESIGN ET ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR

17 Bachelor Design et Architecture d'Intérieur

18 Mastère Design et Architecture d'Intérieur

22 Mastère Digital Architect

27 DESIGN PROJECT PROGRAM

38 PHOTOGRAPHIE



5



46 Les Campus

53 Stages et Alternance

54 Relations Entreprises

55 Admissions

56 Financement

57 Modalités d'évaluation

58 Service des Anciens

59 Le Réseau GES

60 Contacts

DYNAMIQUE DU CURSUS

1 ANNÉE

2 ANNÉE

3 ANNÉE

DESIGN
GRAPHIQUE
ET NUMÉRIQUE

TRONC
COMMUN
+ spécialisation
au 2nd semestre

**BACHELOR DESIGN
GRAPHIQUE ET NUMÉRIQUE**
2^e et 3^e année en alternance
DESIGNER GRAPHIQUE¹
CONCEPTEUR EN COMMUNICATION GRAPHIQUE
ET NUMÉRIQUE²
Titre reconnu par l'État niveau 6

DESIGN ET
ARCHITECTURE
D'INTÉRIEUR

TRONC
COMMUN
+ spécialisation
au 2nd semestre

**BACHELOR DESIGN
ET ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR**
DESIGNER EN ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR
Titre reconnu par l'État niveau 6³

PHOTOGRAPHIE

Bachelor Photographie⁴
Cursus dispensé à l'EFET Photographie

DESIGN PROJECT
PROGRAM

Initiation
aux métiers de la
création artistique

Poursuite en Bachelor dans l'une des écoles
partenaires du programme :

- > EFET STUDIO CRÉA
- > ICAN
- > MODART International
- > EIML Paris
- > EFET Photographie
- > ESIS

¹ Titre délivré sous l'autorité de SCIENCES-U LILLE et enregistré au RNCP par décision de France Compétences en date du 25 mars 2022 pour le campus de Paris

² Titre délivré sous l'autorité de SIGE et enregistré au RNCP par décision de France Compétences en date du 16 décembre 2019 pour les campus autres que Paris

³ Titre délivré sous l'autorité d'ITECOM et enregistré au RNCP par décision de France Compétences en date du 8 juillet 2021.

⁴ Titre délivré sous l'autorité de SAS REGESSE et enregistré au RNCP par décision de France Compétences en date du 14 octobre 2020.

4 ANNÉE

5 ANNÉE

MASTÈRE DESIGN GRAPHIQUE ET NUMÉRIQUE en alternance

EXPERT DU DESIGN NUMÉRIQUE
Titre reconnu par l'État niveau 7 ⁴

MASTÈRE DESIGN ET ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR 4^e année possible en alternance, 5^e année en alternance

ARCHITECTE D'INTÉRIEUR - DESIGNER D'ESPACE
Titre reconnu par l'État niveau 7 ⁵
Certificat de formation reconnue par le CFAI ⁶

MASTÈRE DIGITAL ARCHITECT 4^e année possible en alternance, 5^e année en alternance

EXPERT DU DESIGN NUMÉRIQUE
Titre reconnu par l'État niveau 7 ⁵

Poursuite en Mastère dans l'une des écoles partenaires du programme :

- > EFET STUDIO CRÉA
- > MODART International
- > EFET Photographie
- > ICAN
- > EIML Paris
- > ESIS

Autres parcours possibles au sein du Réseau GES :

- > Mastère Chef de Projet Numérique à l'ICAN
- > Mastère Animation Temps Réel à l'ICAN
- > Mastère UX Design à l'ICAN
- > Mastère Animation 2D à l'ICAN

⁴ Titre délivré sous l'autorité de SAS VIDENIUM et enregistré au RNCP par décision de France Compétences en date du 27 janvier 2021.

⁵ Titre délivré sous l'autorité de SAS REGESEE et enregistré au RNCP par décision de France Compétences en date du 2 mars 2020.

⁶ Certificat de formation reconnue par le CFAI (Conseil Français des Architectes d'Intérieur) pour le campus de Paris. Qualification après 3 années d'exercice. Certificat délivré aux diplômés du campus de Paris.



DESIGN GRAPHIQUE & NUMÉRIQUE

BACHELOR

Le Bachelor Design Graphique et Numérique se déroule sur 3 ans et s'articule autour d'enseignements théoriques fondamentaux, d'enseignements artistiques et d'ateliers de création appliquée.

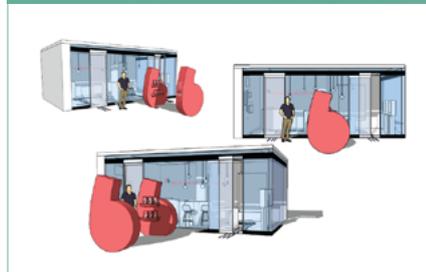
Chaque année, les étudiants ont la possibilité de découvrir de nouvelles techniques liées aux arts appliqués telles que la gravure, la photographie, l'impression 3D, la BD, la sérigraphie ou la vannerie.

Le stage de 1^{re} année et l'alternance en 2^e et 3^e année permettent à chaque étudiant de valider son projet professionnel. Cette formation professionnalisante est accessible directement après le bac, quelle que soit la filière préparée. Une mise à niveau est possible pour les admissions directes en 3^e année.

10

LES OBJECTIFS

- › Acquérir les techniques de dessin dites « académiques » et se forger un œil critique.
- › Maîtriser parfaitement la suite Adobe : Photoshop®, InDesign®, Illustrator®, Premiere, Lightroom®, After Effects®, Adobe XD® et Figma®.
- › S'initier aux différents domaines de la création pour découvrir ces disciplines par le traitement et la conceptualisation de projets.
- › Développer la créativité et maîtriser la planification et gestion d'un projet dans son ensemble.
- › Maîtriser cadrage, exposition et éclairage pour un usage multimédia.
- › Maîtriser les codes de la communication print et digitale, créer son book et multiplier les expériences studio et extérieures pour l'étoffer.
- › Comprendre les enjeux et méthodes de travail en entreprise : agence, studio, annonceur...



Workshop Blablabus



© Joffrey Senthilkumar

LES RYTHMES

	sept.	oct.	nov.	déc.	jan.	fév.	mars	avril	mai	juin	juil.	août	sept.
1	Initial : cours répartis sur 4 jours par semaine								Stage facultatif 1 à 3 mois				
2	Alternance : 2 jours de cours / 3 jours en entreprise par semaine + 2 semaines de workshop												
3	Alternance : 1 jour de cours / 4 jours en entreprise par semaine + 6 semaines de workshop												

1

COMMUNICATION VISUELLE

- › Design graphique
- › Mise en page
- › Architecture d'intérieur
- › Typographie
- › Design produit
- › Workshops

NUMÉRIQUE

- › PAO : Illustrator, Photoshop, Indesign
- › Packshot
- › Réalisation de site web

CULTURE GRAPHIQUE ET ARTISTIQUE

- › Semaine d'intégration
- › Semaine culturelle
- › Laboratoire découverte
- › Histoire de l'art
- › Rough
- › Expression plastique
- › Culture du design
- › Modèle vivant
- › Conférences pédagogiques
- › Anglais
- › Illustration



Workshop Art plastique



2

COMMUNICATION VISUELLE

- › Identité visuelle
- › Edition
- › Signalétique
- › Composition typographique
- › Packaging
- › Sémiologie et analyse de publicité
- › Workshops
- › Prépresse

NUMÉRIQUE

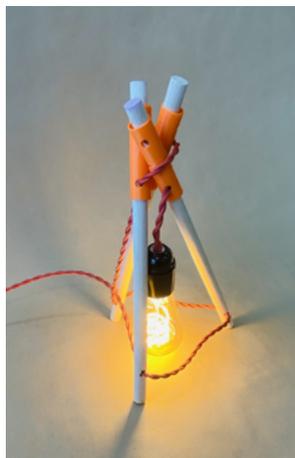
- › PAO : Illustrator, Photoshop, Indesign, After Effects / Motion Design
- › Design d'interfaces pour mobiles et tablettes
- › Méthodologie UI/UX Design

CULTURE GRAPHIQUE ET ARTISTIQUE

- › Tendances graphiques
- › Semaine culturelle
- › Laboratoire découverte
- › Histoire de l'art
- › Dessin et storyboard
- › Expression plastique : reliure
- › Histoire du graphisme
- › Conférence pédagogique

MARKETING ET COMMUNICATION

- › Anglais professionnel
- › Marketing
- › Suivi portfolio
- › Rapport d'activités
- › Jury grand oral



Workshop
Création de
connectique et
luminaires

3

COMMUNICATION VISUELLE

- › Edition print
- › Magazines
- › PLV
- › Merchandising au service de la vitrine
- › Typo Corporate Design
- › DA Publicité
- › Workshops

NUMÉRIQUE

- › PAO : Illustrator, Photoshop, Indesign
- › Motion Design
- › Publication digitale
- › Design d'interface avec Expérience Design
- › Web publication
- › Conception NFT
- › Création Web

CULTURE GRAPHIQUE ET ARTISTIQUE

- › Histoire de l'art contemporain
- › Culture graphique et tendances
- › Conférence pédagogique

MARKETING ET COMMUNICATION

- › Anglais (TOEIC)
- › Médias sociaux
- › Droits à l'image, droits d'auteur
- › Gestion de projet
- › Rapport d'activité
- › Social Media et Branding
- › Suivi portfolio professionnel



DESIGNER GRAPHIQUE

Titre reconnu
par l'État niveau 6¹

CONCEPTEUR EN COMMUNICATION GRAPHIQUE ET NUMÉRIQUE

Titre reconnu
par l'État niveau 6²

¹Titre délivré sous l'autorité de SCIENCES-U LILLE et enregistré au RNCP par décision de France Compétences en date du 25 mars 2022 pour le campus de Paris.

²Titre délivré sous l'autorité de SIGE et enregistré au RNCP par décision de France Compétences en date du 16 décembre 2019 pour les campus autres que Paris

DESIGN GRAPHIQUE & NUMÉRIQUE

MASTÈRE

Le Mastère Design Graphique et Numérique s'organise sur deux années en alternance. Il a pour objectif de développer une expertise sectorielle attendue sur le marché.

Les enseignements sont organisés autour de projets encadrés par des spécialistes du domaine. Les projets traités dans le cadre du Mastère Design Graphique et Numérique sont généralement réels ou menés en concertation avec le milieu associatif, avec la finalité d'être concrétisés. Ils mixent le design graphique et numérique et le développement digital dans une approche globale.

12

LES OBJECTIFS

- › Savoir conceptualiser un message adapté aux formats numériques.
- › Maîtriser la communication visuelle à 360° appliquée aux nouveaux médias et aux nouvelles technologies.
- › Être capable de penser l'ergonomie, l'esthétique ou la conceptualisation d'un nouveau service.
- › Mobiliser les compétences techniques de la création alliées aux compétences théoriques dans la réalisation d'un projet.
- › Maîtriser l'anglais et être capable de gérer un projet à visée internationale.
- › Réaliser son projet de fin de cycle, le mettre en scène et le soutenir face à un jury de professionnels.

DÉBOUCHÉS

- › Designer graphique
- › Directeur artistique
- › Directeur de création
- › Web designer
- › Designer digital
- › Illustrateur
- › UX designer
- › Motion designer
- › Chef de studio
- › Chef de projet

LES RYTHMES

	sept.	oct.	nov.	déc.	jan.	fév.	mars	avril	mai	juin	juil.	août	sept.
4	Alternance : 1 jour école / 4 jours entreprise + 6 semaines de séminaires												
5	Alternance : 1 jour école / 4 jours entreprise + 6 semaines de séminaires												



Workshop typographie



© Laura Ablancourt et Marvin Grolleau
Mastère 1 Design Graphique et Numérique

4

ANALYSE ET STRATÉGIE DE COMMUNICATION

- › Sémiologie
- › Méthodologie et UX
- › Anglais spécialisé Print
- › Mémoire professionnel
- › Méthodologie du projet personnel
- › Culture et insertion professionnelle
- › Conférences pédagogiques

CONCEPTION D'UN PROJET DE DESIGN

- › Création publicitaire
- › Identité visuelle
- › Packaging et PLV
- › Signalétique digitale
- › Édition
- › Conception et réalisation web
- › Motion design
- › Merchandising
- › Design d'interface

RÉALISATION D'UN PROJET DE DESIGN

- › Création de caractères typographiques
- › 3D photoréalistes
- › Montage vidéo
- › Portfolio et techniques web (HTML et Javascript)
- › UI/UX Design
- › Campagne publicitaire interactive

5

ANALYSE ET STRATÉGIE DE COMMUNICATION

- › Projet personnel
- › Conférences pédagogiques
- › Anglais

CONCEPTION D'UN PROJET DE DESIGN

- › Direction artistique et management de projet
- › Packaging et design global
- › Communication visuelle 360°
- › Maquette graphique
- › Motion Design
- › Merchandising multisensoriel
- › Design numérique 360°
- › Identité de marque/co-branding

RÉALISATION D'UN PROJET DE DESIGN

- › Créer et lancer la marque de son entreprise
- › Portfolio Wordpress
- › Intégration web
- › Webdesign
- › Rapport d'activité
- › Projet personnel
- › UI/UX Design
- › Mémoire de fin d'études

- › Publicité
- › Co-branding et identité de marque
- › Packaging et PLV
- › Design d'applications
- › Créations graphiques pour Metavers
- › Edition
- › Design d'interfaces
- › Club des DA

WORKSHOPS



EXPERT DU DESIGN NUMÉRIQUE

Titre reconnu par l'État niveau 7*

13



© Angela Montanez



© Anne-Lise Audry



© Margot Josso

* Titre délivré sous l'autorité de SAS VIDENIUM et enregistré au RNCP par décision de France Compétences en date du 27 janvier 2021.

DESIGN GRAPHIQUE & NUMÉRIQUE

PROJETS D'ÉTUDIANTS



Workshop typographie



© Morgane Meunier, Aurore Seguin, Marine Fall & Mathieu Artesino
Gagnants du prix étudiant du Club des DA



Fresque réalisée par © Théo Lopez et les étudiants
en 1ère année de Bachelor promotion 2021-2022



© Mathilde Delamare, Marvin Grolleau
et Pierre Delegrange
Haribo X Lacoste



la fuite du temps
en allongeant un peu
les journées matin
et soir.

Karen Van Dyke, 1927-1988
Poète et écrivain américaine

Ils se moquent de moi
car je suis différent.
Je me moque d'eux car
ils sont tous pareils.

Vous n'avez pas
à attendre afin
de pouvoir avoir
confiance en vous.
Soyez en confiance
et le reste suivra.

Carole Fisher, 1924-1988
Autrice, enseignante
et auteure canadienne

Ne méprisez
la sensibilité
de personne.
La sensibilité
de chacun
c'est son génie.

Charles Darwin, 1809-1882
Naturaliste britannique

ou tard,
s'apprenons
er le passé.

Wang Jing, 1914-1992
Écrivain, journaliste et traductrice chinoise

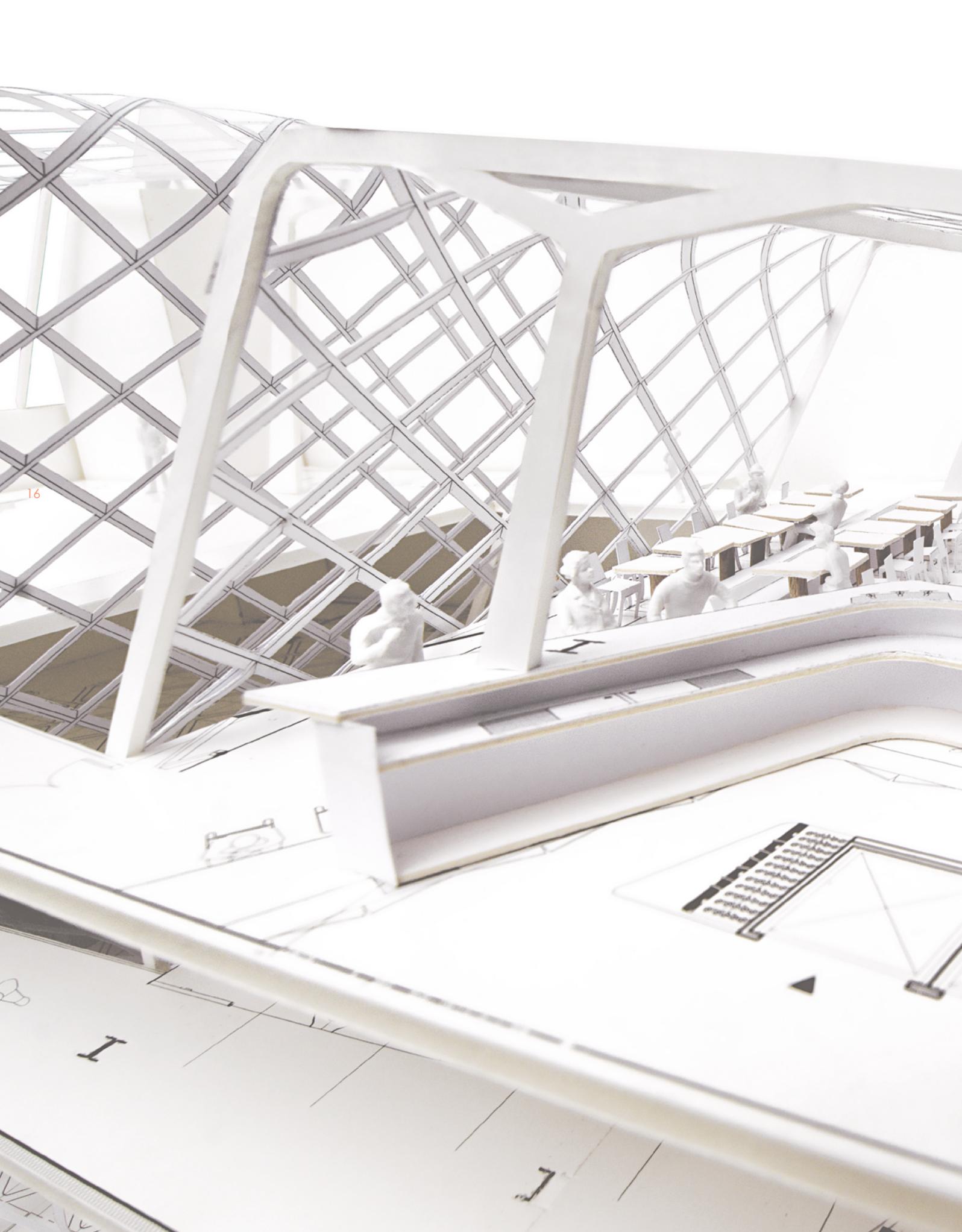
Je souhaite
puissent y
riches et ce
et avoir tout
dés
con
ce

« On ne vous donne
qu'une seule étincelle
de folie, vous ne devez
absolument pas
la perdre. »

Bette Williams, 1911 - 1984
Romancière et actrice

Je lutte contre
la fuite du temps
en allongeant un peu





BACHELOR & MASTÈRE

DESIGN ET ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR

Visant en permanence une démarche qualité, EFET STUDIO CRÉA a obtenu en 2006 la reconnaissance du CFAI (Conseil Français des Architectes d'Intérieur) à Paris pour rejoindre les meilleures écoles d'architecture d'intérieur.

L'équipe pédagogique, composée de professionnels, est en permanence sensibilisée aux évolutions du métier.

Les étudiants effectuent un stage professionnalisant à la fin de chaque année de Bachelor. En 4^e année, ils ont le choix de suivre un rythme en alternance, ou en initial avec un stage. La dernière année se

déroule en alternance.

La pédagogie d'EFET STUDIO CRÉA repose sur trois pôles de compétences :

- Savoirs méthodologiques de conception en design d'espace (architecture intérieure, scénographie, design, communication...)
- Savoirs graphiques et plastiques
- Savoirs techniques fondamentaux

Les stages et l'alternance constituent un atout dans l'acquisition de compétences. Ils participent à la professionnalisation des étudiants et facilitent leur insertion sur le marché de l'emploi.

DESIGN ET ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR

BACHELOR

Le Bachelor Design et Architecture d'Intérieur se déroule sur 3 ans et s'articule autour d'enseignements théoriques fondamentaux et de cas pratiques.

Tout au long du cursus, les étudiants d'EFET STUDIO CRÉA élaborent un projet d'architecture d'intérieur avec prise en compte de la création d'un équipement ou d'un mobilier et d'un support de communication, sur la base d'un programme préétabli et d'un lieu dont les étudiants doivent faire le relevé.

Chaque année, les étudiants ont la possibilité de découvrir de nouvelles techniques liées aux arts appliqués telles que la gravure, la photographie, l'impression 3D, la BD, la sérigraphie ou la vannerie.



© Jonathan Maire
Maquette

18

LES OBJECTIFS

- > Savoir accompagner les clients dans la définition d'un projet d'architecture d'intérieur.
- > Concevoir des solutions d'aménagement d'espace adaptées.
- > Organiser la consultation des entreprises.
- > Suivre la réalisation d'un projet d'architecture d'intérieur et conduire les chantiers de travaux.
- > Réceptionner le chantier et livrer un projet d'architecture intérieure.



© Inhui HWANG
Projet Maquette

LES RYTHMES

	sept.	oct.	nov.	déc.	jan.	fév.	mars	avril	mai	juin	juil.	août	sept.	oct.
1	Initial : cours répartis sur 4 jours par semaine									Stage 1 à 3 mois facultatif				
2	Initial : cours répartis sur 4 jours par semaine									Stage 3 à 4 mois obligatoire				
3	Initial : cours répartis sur 4 jours par semaine									Stage 3 à 4 mois obligatoire				

1

- › Découverte du rough
 - › Tracé architectural
 - › Expression plastique (couleurs, matières, croquis)
 - › Dessin de modèle vivant
 - › Volume et design produit
 - › Dessin perspectif
 - › Espace et Architecture Intérieure
 - › Infographie
 - › Image / Photographie
 - › Labo découverte
 - › Workshops
-
- › Conférences pédagogiques
 - › Histoire de l'art
 - › Culture du design
 - › Semaine culturelle
 - › Anglais
-
- › Portfolio

2

- › Design thinking
 - › Rough
 - › Architecture Intérieure
 - › Scénographie
 - › Technologie du bâtiment
 - › Expression plastique
 - › Dessin de modèle vivant
 - › Autocad
 - › Sketshup
 - › Rhinoceros
 - › Design produit
 - › Dessin perspectif
 - › Marketing et Communication de projet
 - › Workshops
-
- › Conférences pédagogiques
 - › Histoire de l'art
 - › Science des matériaux Design et Décoration
 - › Semaine culturelle
 - › Anglais
-
- › Portfolio
 - › Jury de grand oral

3

- › Design thinking
 - › Architecture Intérieure
 - › Expression plastique
 - › Autocad
 - › Rhinoceros
 - › Design produit
 - › Dessin de modèle de vivant
 - › Dessin perspectif
 - › Atelier maquette
 - › Maîtrise d'œuvre
 - › Atelier visite de chantier
 - › Initiation à la programmation
 - › Initiation au motion design
 - › Communication de projet
 - › Workshop Scénographie
-
- › Conférences pédagogiques
 - › Histoire de l'art
 - › Culture architecturale
 - › Anglais
-
- › Suivi de grand projet Architecture Intérieure
 - › Suivi de grand projet Design
 - › Rapport de stage
 - › Jury de grand oral

19



© Xavier Vanderzwal
Maquette projet



DESIGNER EN ARCHITECTURE
D'INTÉRIEUR

Titre reconnu
par l'État niveau 6*

* Titre délivré sous l'autorité d'ITECOM et enregistré au RNCP par décision de France Compétences en date du 8 juillet 2021.

DESIGN ET ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR

MASTÈRE

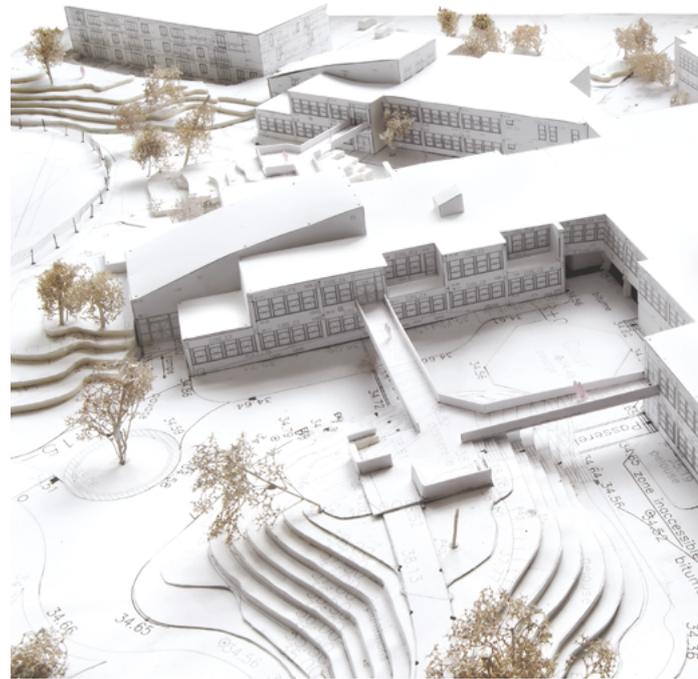
Le Mastère Design et Architecture d'Intérieur se déroule sur 2 ans et permet à l'étudiant de concrétiser et de soutenir un projet de fin d'études.

C'est un laboratoire de recherche et de questionnement sur l'habitat, l'architecture commerciale et tertiaire, la muséographie, l'événementiel, le design de mobilier et d'environnement.

20

LES OBJECTIFS

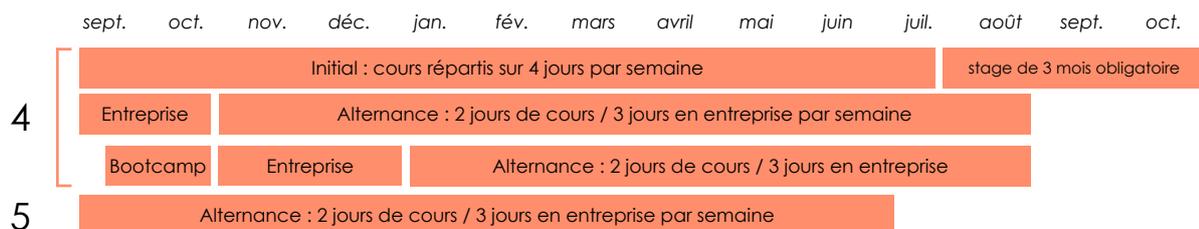
- > Accompagner et conseiller un maître d'ouvrage dans l'élaboration de son projet.
- > Rédiger le cahier des charges du projet d'architecture d'intérieur.
- > Concevoir et présenter un projet.
- > Modéliser un projet de design mobilier et immobilier.
- > Assurer la maîtrise d'œuvre d'un projet d'architecture d'intérieur.
- > Gérer l'activité économique et juridique d'une structure d'exercice.
- > Assurer le développement commercial de son activité.



DÉBOUCHÉS

- > Architecte d'intérieur
- > Responsable de bureau d'études
- > Maquettiste
- > Dessinateur projeteur
- > Muséographe
- > Scénographe
- > Pilote de chantier
- > Chef d'agence / Chef de Projet

LES RYTHMES



4

- › Patrimoine / Bâtiment
- › Programmation / Ergonomie
- › Scénographie
- › Bureau d'études
- › Expression plastique
- › Atelier de design global
- › Atelier de maquette
- › Dessin de modèle vivant
- › Perspective graphique
- › Sketshup / Vray
- › Workshop Revit
- › Workshop Rhinoceros
- › Droit et réglementation
- › Gestion économique d'une entreprise

- › Conférences pédagogiques
- › Culture du Design
- › Philosophie de projet
- › Anglais

- › Jury de soutenance accréditation
- › Rapport de stage



5

- › Patrimoine / Bâtiment
- › Programmation / Ergonomie
- › Bureau d'études
- › Expression plastique
- › Design produit
- › Etude de la faisabilité technique
- › Communication de projet
- › Création d'entreprise

- › Conférences pédagogiques
- › Philosophie de projet
- › Anglais

- › Workshop diplôme
- › Rapport de stage
- › Suivi de diplôme AI
- › Suivi de diplôme Design
- › Jury de grand oral

21



ARCHITECTE D'INTÉRIEUR -
DESIGNER D'ESPACE

Titre reconnu
par l'État niveau 7*
Certificat de formation reconnue
par le CFAI **



© Lou Rios

Titre délivré sous l'autorité de SAS REGESEE et enregistré au RNCP par décision de France Compétences en date du 2 mars 2020.

** Certificat de formation reconnue par le CFAI (Conseil Français des Architectes d'Intérieur). Qualification après 3 années d'exercice.
Certificat délivré aux diplômés du campus de Paris.

DIGITAL ARCHITECT

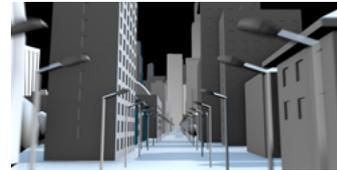
— MASTÈRE en partenariat avec l'ICAN

Le Mastère Digital Architect propose une formation complète aux métiers d'architecte numérique et de designer d'espace numérique. Cette formation en alternance permet aux étudiants de développer leur expérience professionnelle en studio, cabinet ou agence, tout en acquérant une double expertise, des outils numériques propres à l'architecture d'une part, de ces nouveaux territoires pour l'architecture que sont les espaces numériques (réalité virtuelle, metaverse, jeu vidéo, etc) d'autre part.

22

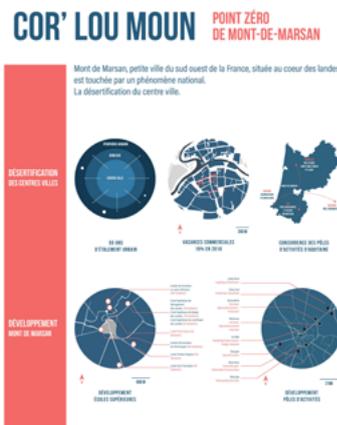
LES OBJECTIFS

- > Créer et concevoir des bâtiments et environnements virtuels
- > Créer des espaces virtuels pour le Metaverse
- > Maîtrise des problématiques design amenées par la Réalité Virtuelle
- > Maîtrise des possibilités amenées par le temps réel et l'interactivité
- > Créer de manière itérative
- > Maîtrise des stratégies de monétisation (NFTs)
- > Maîtrise du BIM



DÉBOUCHÉS

- > Digital Architect
- > Digital Architect Designer
- > Metaverse Architect
- > Architecte d'intérieur pour le metaverse
- > Architecte VR & AR
- > BIM Manager
- > Lead Level Designer
- > Lead Game Builder
- > Lead Game Artist
- > Lead Environment Artist
- > Concept Artist



© Cadix Jean-Maxime
Mastère 2

LES RYTHMES

	sept.	oct.	nov.	déc.	jan.	fév.	mars	avril	mai	juin	juil.	août	sept.
4	6 semaines de séminaires	Temps en entreprise	Alternance : 1 jour cours / 4 jours entreprise + 3 semaines de séminaires										
5	Alternance : 1 jour école / 4 jours entreprise + 6 semaines de séminaires											Temps en entreprise	

4

MÉTHODES DE CONCEPTION

- > Digital Architecture Design
- > Bureau d'études
- > Conception et modélisation d'espace virtuel
- > Architecture appliquée au jeu vidéo et à la VR
- > Dessin technique et perspective graphique

WORKSHOPS

- > Création d'un bâtiment dans le Metaverse
- > Réalisation d'une maquette en réalité augmentée
- > Création architecturale pour jeu vidéo

OUTILS NUMÉRIQUE

- > Building Modelling Information (3D & 4D)
- > CAO avancée (Autocad & Revit)
- > Modélisation 3D (Blender)
- > Prototypage en Réalité Virtuelle et Augmentée

FONDAMENTAUX THÉORIQUES

- > Figures de l'architecture digitale
- > Théorie du metaverse et du cyberspace
- > Histoire de l'art et de l'architecture (renforcement)

5

MÉTHODES DE CONCEPTION

- > Interactive Architecture Design
- > Metaverse Architecture
- > Urbanisme et smart techs
- > Scénographie architecturale

OUTILS NUMÉRIQUES

- > Building Modelling Information (5D, 6D et 7D)
- > Architecture temps réel sous Unreal
- > Moteurs de rendu
- > Conception assistée par IA

FONDAMENTAUX THÉORIQUES

- > Théorie du numérique
- > NFTs et nouveaux modèles économiques
- > Philosophie de l'art et de l'architecture

PROJET PERSONNEL DE FIN D'ÉTUDE

- > Direction artistique et créative
- > Projet professionnel ou de recherche

WORKSHOPS

- > Réalisation d'un digital twin
- > Conception d'un bâtiment NFT



EXPERT DU DESIGN NUMÉRIQUE

Titre reconnu par l'État niveau 7*



23

© Alexia GAUD - Marie THEVENOT - Driss DAMOUSSE -
Chloé DELETAIN - Camélia DASS - Mathieu ARTESINO



© Leder



© Jonathan Maire



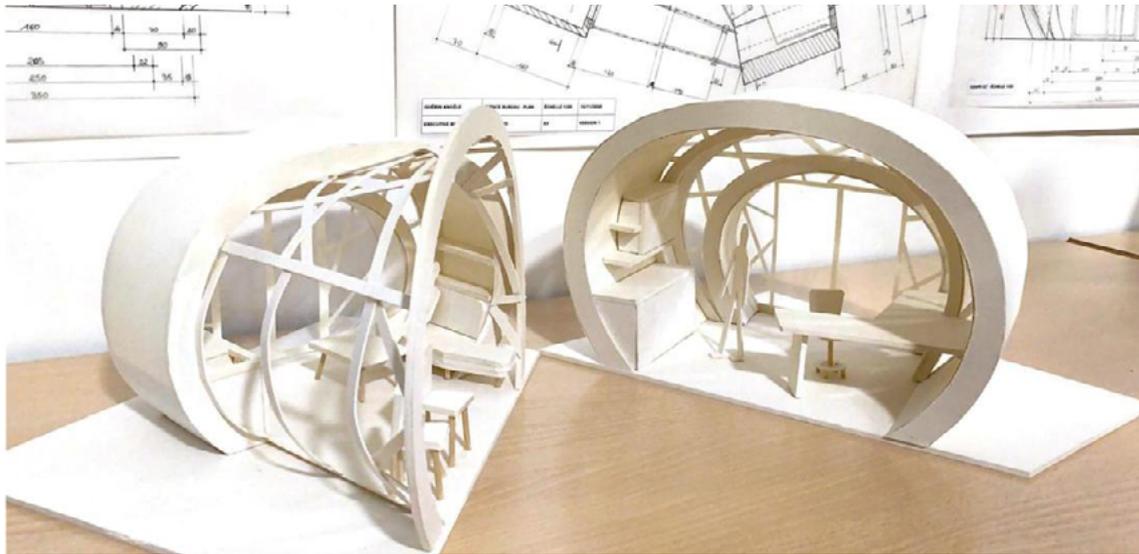
© Lioacono

* Titre inscrit au RNCP par décision de France Compétences en date du 24 janvier 2020 et délivré sous l'autorité de SAS VIDENUM - ICAN.

DESIGN ET ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR

PROJETS D'ÉTUDIANTS ET TÉMOIGNAGE

24

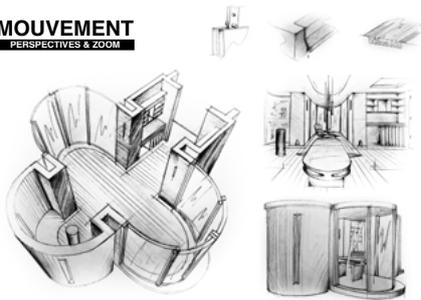


✓ © Vincent Jacquart
Bureau

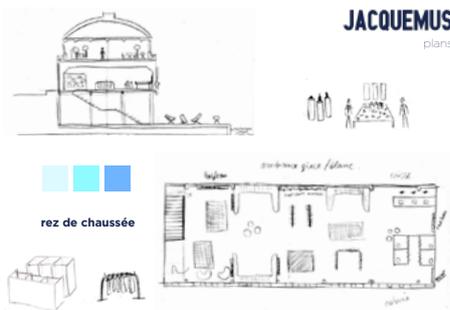
© Angele Guerin ✓

MOUVEMENT

PERSPECTIVES & ZOOM



✓ © Succuro Livia
Architecture Jacquemus



Projets d'étudiants en Bachelor ✓



© Samuel Pottier
Maquette



© Chung-Han Lee
Chaise

«J'AI VÉCU DES ANNÉES INTENSES ET ÉPANOUISSANTES»



MARYLINE LEOVILLE
Promotion 2016-2018

Le Bachelor en Architecture d'Intérieur à EFET STUDIO CRÉA a été pour moi une vraie révélation artistique et cela m'a permis de forger une grande partie de mon identité créative. J'ai pris tellement de plaisir à travailler que j'ai fini Major de ma promotion !

Après 3 années intenses et avec l'accord de l'école, je me suis envolée pour un an en Australie pour mieux attaquer mon Mastère avec plein de nouvelles idées en tête.

De retour à Paris, je me suis inscrite au Mastère Design et Architecture d'Intérieur, contente de retrouver mon école, mes enseignants et pressée de rencontrer ma nouvelle classe. Pour être franche, j'avais un peu peur de reprendre mes études après un an de pause ; je me suis alors inscrite au séminaire qu'EFET STUDIO CRÉA organise chaque année, ce qui m'a vraiment aidé à me remettre dans le bain.

Je suis maintenant diplômée et si je peux résumer mon parcours, je dirais que j'ai vécu des années intenses et épanouissantes tant sur le plan personnel que professionnel.







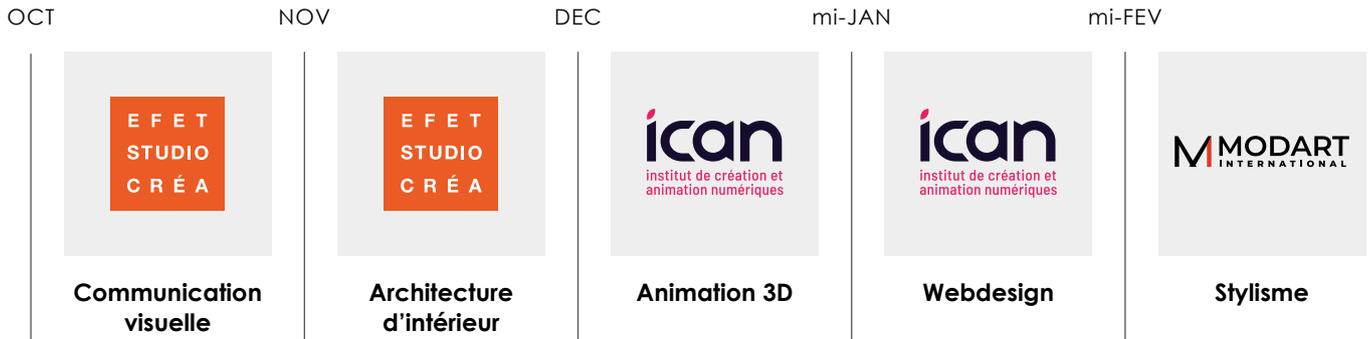
DESIGN PROJECT PROGRAM

EFET STUDIO CRÉA est la seule école proposant aux bacheliers découvrir, en un an après Bac, 8 disciplines artistiques : la photographie, l'architecture d'intérieur, le merchandising, l'animation 3D, le webdesign, le stylisme, l'audiovisuel et la communication visuelle.

Ce programme offre la possibilité aux étudiants de découvrir chaque mois une nouvelle discipline par le biais d'une « piscine artistique ». Forts de cette ouverture, les étudiants pourront se spécialiser en 2^e année dans l'une des 6 écoles du Réseau GES partenaires du programme. Un parcours de formation idéal pour celles et ceux qui souhaitent prendre le temps de mûrir leur projet professionnel.

DESIGN PROJECT PROGRAM

ADMISSION POST BAC - PROGRAMME SUR 1 AN



28

LA PHASE DE DÉCOUVERTE ARTISTIQUE

> octobre à mi-juin

La phase de découverte permet aux étudiants de s'ouvrir à plusieurs disciplines artistiques et de savoir laquelle leur correspond le mieux. Les projets et réalisations durant cette période aideront les étudiants à prendre conscience des compétences nécessaires à l'exercice des différents métiers créatifs.

Cette phase est aussi un moment important car elle leur permettra de stimuler leur créativité grâce à des techniques, des matériaux ou des approches créatives diversifiées.

MENTORING

Un mentoring est mis en place tout au long de l'année afin d'assurer un suivi individualisé. Les mentors font partie de l'équipe pédagogique et sont des professionnels qui mettent leur expertise au service des apprenants. Cet accompagnement permet aux étudiants d'élaborer un projet professionnel plus clair et d'être aidés dans le choix de spécialisation en fin de 1^{re} année.

NOS ÉCOLES PARTENAIRES DU DESIGN PROJECT PROGRAM



EFET STUDIO CRÉA est la Grande Ecole des Designers de Bac à Bac+5 avec des spécialisations en Design Graphique & Numérique, et Design & Architecture d'Intérieur.

www.efet-studiocrea.com



L'Institut de Création et d'Animation Numériques (ICAN) est la Grande École des Jeux vidéo, de l'Animation 3D et de la Création web de Bac à Bac+5.

www.ican-design.fr



MODART International est la Grande École de Stylisme et Modélisme, Management de la Mode et Communication de Mode de Bac à Bac +5.

www.modart-paris.com

Ce programme permet aux étudiants de **découvrir différentes disciplines artistiques** puis de se spécialiser en 2^e année dans l'une de nos écoles partenaires.

mi-MAR

mi-AVR

mi-MAI

mi-JUIN

AOU



Marchandising



Photographie



Audiovisuel



LA PHASE D'APPROFONDISSEMENT

> mi-juin à fin juillet

À l'issue de la phase de découverte, les étudiants devront choisir un module de spécialisation qui leur permettra d'approfondir leurs connaissances durant 5 à 6 semaines sur l'un des axes artistiques qu'ils ont pu découvrir lors de la 1^{re} phase.

Au cours de cette phase d'approfondissement, les étudiants seront en immersion totale dans l'une des 6 écoles partenaires du programme afin d'acquérir les fondamentaux techniques et artistiques indispensables à la poursuite d'études en 2^e année dans la spécialité choisie.



École Internationale de Marketing et Management du Luxe, l'EIML Paris est la Grande École dédiée au secteur du luxe de Bac à Bac+5.

www.eiml-paris.fr



PHOTOGRAPHIE

L'EFET Photographie est la Grande École de Photographie de Bac à Bac+3.

www.efet.fr



L'ESIS est la Grande Ecole du Cinéma, du Son et de la Musique de Bac à Bac+5.

www.esis-paris.fr

PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - octobre

Objectif Pédagogique :

Découvrir la PAO et s'initier au design graphique.

Photoshop

> Autonomie sur le logiciel

Évaluation : Retouche d'image

Identité visuelle

> Illustrator, méthodologie créative

Évaluation : Création de logo

Affiche

> InDesign, croquis

Évaluation : Réalisation d'affiche

Dessin / Modèle vivant

> Bases du dessin

Évaluation : Carnet de croquis

DÉBOUCHÉS

- > Chef de projet
- > Motion designer
- > Designer numérique
- > Graphiste
- > Illustrateur
- > Directeur artistique



PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Développer son écriture graphique, maîtriser les bases de l'identité visuelle et de la communication

Design graphique

> Créer une identité visuelle

Évaluation : Exercice pratique (création d'une identité visuelle)

Dessin et couleur

> Apprentissage d'une diversité de techniques (dessin, fusain, peinture, aquarelle...)

Évaluation : Carnet de croquis

Typographie

> Maîtrise des règles typographiques

Évaluation : Analyse / comparaison de typographies

Mise en page

> Maîtrise des règles de mise en page

Évaluation : Maquetter la couverture d'un magazine

Graphisme

> Développer son écriture / style créatif

Évaluation : Réalisation d'une affiche

Culture du design graphique

> Connaître les grands courants du graphisme

Évaluation : Contrôle de connaissances

Sémiologie

> Analyser et argumenter pour défendre un projet

Évaluation : Analyse d'une stratégie de communication

>> Poursuite d'études en 2^e année de Bachelor Design Graphique et Numérique à EFET STUDIO CRÉA.

ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR



PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - novembre

Objectif Pédagogique :

Découverte de l'univers de l'architecture d'intérieur et initiation aux bases fondamentales

Perspective initiation

> Découverte des méthodes, perspective axonométrique et à un point de fuite

Évaluation : Exercice simple

Bureau d'études projet initiation

> Initiation pratique du projet, bases du tracé

Évaluation : Mise en œuvre d'un petit projet simple, présentation finale

Rough

> Technique de mise en couleurs rapide

Évaluation : Exercice simple en cours

Technologie initiation 1

> Découverte de l'univers du bâtiment

Évaluation : Réalisation d'un petit dossier

DÉBOUCHÉS

- > Muséographe
- > Scénographe
- > Pilote de chantier
- > Maquettiste
- > Décorateur
- > Dessinateur Projeteur
- > Chef d'agence / Chef de projet
- > Responsable de bureau d'études



PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Acquérir des bases fondamentales de pratiques de la création et de la représentation en architecture d'intérieur

Design mobilier et objet

> Initiation méthodologique de la démarche de création en design

Évaluation : Réalisation d'un projet

Bureau d'études projet

> Développement de la méthodologie de travail du projet d'architecture : démarche de recherche, travail de l'esquisse, initiation à la communication du projet et valorisation de la recherche créative

Évaluation : Exercices courts dans différents axes de recherches

Technologie initiation 2

> Vocabulaire spécifique, découverte du bâtiment 2^e partie

Évaluation : Contrôle de connaissances sous forme de QCM

Modèle vivant

> Module de découverte, initiation et découverte des techniques

Évaluation : Travail en cours évalué

Tracé architectural

> Découverte des codes de représentation en 2D

Évaluation : Travail en TP

Perspective construite

> Finalisation des perspectives frontales et découverte de la perspective à 2 points de fuite

Évaluation : Exercices simples

>> Poursuite d'études en 2^e année de Bachelor Design et Architecture d'Intérieur à EFET STUDIO CRÉA.

PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - décembre à mi-janvier

Objectif Pédagogique :

Découvrir les outils de l'animation 3D et du motion design

Design 3D

> Découverte modélisation 3DsMax
Évaluation : Réalisation d'une image 3D

Animation 3D

> Découverte animation 3DsMax
Évaluation : Exercices d'animation simple (rebond d'une balle...)

Motion design

> Découverte animation sur After Effects
Évaluation : Réalisation d'une scénette animée

Character design

> Maîtriser les fondamentaux du character design
Évaluation : Création du « model sheet » d'un personnage (petit robot)

DÉBOUCHÉS

- > Animateur 3D
- > Concept artist
- > Designer numérique
- > Game artist
- > Character designer
- > Illustrateur



PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Réaliser des séquences animées complètes en 2D et 3D

Modélisation 3D

> Autonomie sur 3DsMax
Évaluation : Modélisation d'un personnage

Animation 3D

> Connaissance des fondamentaux de l'animation 3D
Évaluation : Animation du robot dans un espace donné

Motion design

> Connaissance des fondamentaux d'After Effects
Évaluation : Analyse / comparaison de typographies

Mise en page

> Maîtrise des règles de mise en page
Évaluation : Réalisation d'un clip de 15s

Dessin

> Techniques de dessin (perspective, modèle vivant...)
Évaluation : Carnet de croquis

Histoire de l'animation

> Connaître les grandes références de l'histoire de l'animation
Évaluation : DST

Animation 2D

> Autonomie sur TV Paint
Évaluation : Animation d'une marche image par image

Analyse filmique

> Connaître la grammaire cinématographique
Évaluation : QCM et analyse de film

>> Poursuite d'études en 2^e année de Bachelor
Animation 2D/3D à l'ICAN

WEBDESIGN



PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - mi-janvier à mi-février

Objectif Pédagogique :
Maîtriser les fondamentaux
du webdesign

PAO

> Maquette pour le web
Évaluation : 50% question de cours,
50% exercices pratiques

HTML / CSS

> Initiation au langage d'intégration
Évaluation : Intégration d'un portfolio
simple

Webdesign

> Organiser une interface Web
Évaluation : Réalisation d'un portfolio
simple

DÉBOUCHÉS

- > Infographiste
- > Webdesigner
- > Intégrateur front-end
- > Développeur back-end
- > Producer

PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :
Gérer un projet de réalisation de site internet

Design graphique

> Créer une identité visuelle
Évaluation : Exercice pratique (création d'une identité
visuelle)

Webdesign - HTML - Ergonomie

> Concevoir, intégrer un site et organiser sa navigation
Évaluation : Réalisation complète d'un site Web

Atelier projet

> Gestion de projet web
Évaluation : Soutenance de projet

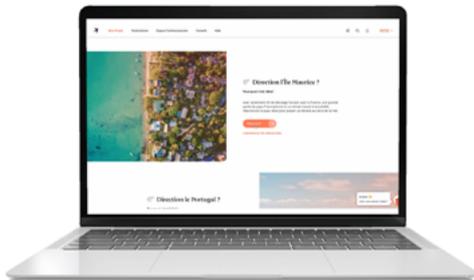
CMS

> Savoir définir et mettre en place un CMS
Évaluation : Projet e-commerce

Sémiologie

> Analyser et argumenter pour défendre un projet
Évaluation : Analyse d'une stratégie de communication

>> **Poursuite d'études** en 2^e année de Bachelor Web
et Communication Visuelle à l'ICAN.



Bloom
© Rosanna Vigneron, Johannes
Lacourly et Alessandra Possamai

PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - mi-février à mi-mars

Objectif Pédagogique :

Découvrir les bases du stylisme

Couleur

> Connaître et travailler les harmonies de couleurs

Évaluation : Contrôle de connaissances et mini moodboard autour d'une harmonie de couleurs

Moodboard

> Prospection, mise en page, mise en relation d'idées

Évaluation : Réalisation d'un moodboard pour créer un impact visuel

Tendance

> Savoir décrypter une collection

Évaluation : Définir, évaluer et valoriser des tendances fortes

Initiation au modélisme

> Appréhension de la machine à coudre pour créer un vêtement simple, placer un patron

Évaluation : Conception d'une robe à partir d'un patron fourni

PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Savoir décrypter des tendances mode et acquérir les bases de la création d'un vestiaire

Atelier matière

> Connaissance des armures, fibres naturelles...

Évaluation : Maquettes (teintures et imprimés)

Stylisme

> Silhouette de mode et dessin à plat

Évaluation : Deux mini collections (collaboration fictive avec une marque)

Modélisme

> Création de la base de la jupe, patronage de la jupe (travail sur les pinces, etc.)

Évaluation : Construction de la base d'une jupe tailleur, réalisation & création d'une jupe personnelle (à pli, à godet, à volants...)

> Maîtriser les bases du corsage et des découpes (corsage à pinces, sans pince, etc.), col, pied de col, poignet, pattes de boutonnage...

Évaluation : Réalisation d'un corsage ou d'une chemise

> Consolidation des compétences

Évaluation : Contrôle de connaissances

>> Poursuite d'études en 2^e année de Bachelor Stylisme et Modélisme à MODART International.**DÉBOUCHÉS**

- > Styliste
- > Styliste infographiste
- > Directeur artistique
- > Styliste tendance
- > Modéliste
- > Costumier
- > Illustrateur de mode
- > Directeur de collection



PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - mi-mars à mi-avril

Objectif Pédagogique :

S'initier à la création et à la mise en scène des produits de luxe

Les marchés et les acteurs du luxe

> Connaître les principaux marchés de produits et services du secteur du luxe

Évaluation : Contrôle de connaissances et projet de groupe sur une marque de luxe

Initiation au merchandising de la mode et du luxe

> Connaître les fondamentaux du merchandising et savoir utiliser les principales règles d'agencement des produits sur les lieux de vente du luxe

Évaluation : Contrôle de connaissances et étude de cas

Introduction au marketing du luxe

> Comprendre les fondamentaux du marketing du luxe, de l'analyse de l'offre à la création du besoin

Évaluation : Contrôle de connaissances et dossier marketing sur une marque de luxe

Sketchup initiation

> Connaître les fondamentaux du logiciel sketchup

Évaluation : Suivi et accompagnement d'un projet d'agencement intérieur de produits de luxe dans un espace

DÉBOUCHÉS

- > Directeur de boutique
- > Attaché commercial
- > Visual merchandiser
- > Responsable identité visuelle
- > Chef de projet merchandising
- > E-merchandiser
- > Responsable PLV
- > Scénographe produit
- > Acheteur



PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Savoir analyser les pratiques merchandising et de marketing opérationnel, et acquérir les bases de la création d'outils de merchandising dans le luxe

Atelier de création d'une PLV

> Savoir créer un outil d'aide à la vente efficace et esthétique

Évaluation : Présentation d'un rough, plan et maquette d'une PLV à une marque de luxe

Atelier de création de portfolio

> Savoir présenter ses réalisations sur un book sous format agence

Évaluation : Présentation et argumentation orale du book

Publicité dans le luxe

> Savoir analyser les principales campagnes publicitaires des marques de luxe

Évaluation : Dossier de présentation et soutenance sur le décryptage d'une campagne publicitaire à 360 degrés d'une marque de luxe

Marketing opérationnel

> Manipuler les principaux outils du mix marketing et savoir les appliquer pour un lancement de produit

Évaluation : Présentation d'un lancement de nouveau produit

Techniques et cérémonie de vente dans le luxe

> Savoir développer un argumentaire de vente pour le compte d'une marque de luxe

Évaluation : Mises en situation client/vendeur

Histoire de la mode et du costume

> Connaître les grands courants de mode

Évaluation : Contrôle de connaissances

Les principaux courants du design

> Connaître les principaux designers et périodes ayant marqué l'histoire du mobilier et de l'art

Évaluation : Contrôle de connaissances et étude des collaborations entre marques de luxe et designers

Cours de gestion

> Initiation à la comptabilité générale

> Consolidation des compétences

Évaluation : Contrôle de connaissances

>> Poursuite d'études en 2^e année de Bachelor Spécialisé Luxe, Merchandising et Design à l'EIML Paris.

PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - mi-avril à mi-mai

Objectif Pédagogique :
Découvrir et s'initier à la photographie

Initiation Photographie

> Acquisition de fondamentaux : apprendre les grandes notions indispensables pour savoir prendre des photos (diaphragme, vitesse, Iso, cadrage...)

Évaluation : Question de cours et réalisation d'images

Initiation reportage

> Acquisition des fondamentaux : initiation au maniement du langage visuel en reportage

Évaluation : Rendus de photographies

Initiation studio

> Acquisition de fondamentaux : initiation au travail de la lumière en studio

Évaluation : Rendus de photographies

Initiation labo noir et blanc

> Connaître les bases de fonctionnement d'un labo noir et blanc et savoir-faire un tirage

Évaluation : Réalisation d'un tirage

Images numériques (Lightroom/Photoshop)

> Savoir développer ses raws et connaître les fondamentaux sur l'image numérique

Évaluation : Rendus d'images travaillées

PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :
Acquérir des bases fondamentales techniques et culturelles en photographie

Reportage

> Savoir photographier : manier le langage visuel et raconter en photo

Évaluation : Rendus de reportage

Studio

> Savoir photographier : maîtriser les bases de la lumière en studio

Évaluation : Rendus de dossiers studio

Photoshop

> Approfondissement sur le traitement de l'image

Évaluation : Rendus d'images et question de cours

Histoire de la photo et analyse d'image

> Connaître les grandes images et les grands courants qui font l'histoire de la photographie

Évaluation : Questions de cours

Impressions numériques

> Connaître les bases pour pouvoir imprimer une image

Évaluation : Questions de cours

>> **Poursuite d'études** en 2^e année de Bachelor Photographie à l'EFET Photographie.

DÉBOUCHÉS

- > Photographe de mode
- > Photographe de cinéma
- > Photographe de plateau
- > Photographe reporter/presse
- > Photographe de publicité
- > Photographe d'art
- > Photographe d'architecture



PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - mi-mai à mi-juin

Objectif Pédagogique :

Initiation aux techniques de prise de vue, de prise de son et de montage, et à l'écriture de scénario afin de réaliser un court métrage

Techniques de réalisation audiovisuelle

> Savoir prendre en main une caméra et régler le son

Évaluation : montage d'une bande annonce ou d'un clip

Logiciel de montage

> Monter une vidéo sur première pro

Évaluation : montage d'une bande annonce ou d'un clip

Techniques de son

> Maîtriser les logiciels pro-tools pour mixer une vidéo

Évaluation : réalisation d'un court métrage de 3 min

Atelier d'écriture

> Apprendre à écrire un scénario et à la story boarder

Évaluation : réalisation d'un court métrage de 3 min

DÉBOUCHÉS

- > Chargé de production
- > Journaliste Reporter d'Images
- > Monteur son
- > Monteur truquiste
- > Régisseur lumière
- > Chef opérateur



PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Connaitre les règles juridiques, budgétaires, logistiques de réalisation d'une production, maîtriser les techniques de montage et acquérir une culture artistique et cinématographique

Droit de l'audiovisuel

> Droit à l'image, droit musicaux, droits des intermittents du spectacle, publicité (règles, interdiction, protection)

Évaluation : contrôle de connaissances

Financement d'une production

> Notions de comptabilité, de budget, de planification

Évaluation : contrôle de connaissances

Gestion de production

> Comment organiser un tournage d'un point de vue logistique, financier et juridique

Évaluation : réalisation d'un retro-planning, d'une feuille de service, des autorisations de droit à l'image et droits musicaux

Plateau, studio, régie muticams

> Comment installer un plateau : camera, lumière et réalisation multi cameras

Évaluation : réalisation d'un mini-JT avec les contraintes de gestion de production

Histoire du cinéma

> Maîtriser les courants du cinéma et les réalisations de référence

Évaluation : contrôle de connaissances

Techniques de montages

> Apprendre à utiliser les logiciels Final Cut pro et maîtriser le logiciel After Effects

Évaluation : réalisation d'un reportage en utilisant final cut pro et after effects

>> Poursuite d'études en 2^e année de Bachelor Cinéma et VFX à l'ESIS.



BACHELOR PHOTOGRAPHIE

Le Bachelor Photographie est un cursus dispensé sur 3 ans par l'EFET Photographie.

L'apprentissage se base sur trois types d'enseignements : théorique, artistique et pratique. Les ateliers pratiques prennent une place prépondérante dans la formation afin d'amener l'étudiant à se professionnaliser dès le début du cursus. L'enseignement est organisé autour de projets pour une mise en application des acquis à une problématique réelle.

BACHELOR PHOTOGRAPHIE

EN PARTENARIAT AVEC L'EFET PHOTOGRAPHIE

BACHELOR

Le Bachelor Photographie se déroule sur 3 ans. L'accent est mis sur les techniques numériques et la mise en application à travers des cas concrets, de l'intention de shoot à la présentation des visuels face à nos partenaires professionnels.

La 1^{re} année est consacrée à l'enseignement général artistique, à l'initiation à la prise de vue et aux outils de retouche. La 2^e année est un approfondissement des techniques de prise de vue. La 3^e année permet de finaliser l'apprentissage des logiciels et de maîtriser les attentes et normes du marché pour préparer l'insertion professionnelle. L'étudiant oriente son projet de fin de cycle dans le domaine d'activité dans lequel il souhaite orienter la suite de son parcours professionnel et artistique.

40

LES OBJECTIFS

- › Acquérir les techniques de dessin dites « académiques » et développer sa culture artistique afin de se forger un œil critique.
- › Maîtriser parfaitement la suite Adobe : Photoshop®, Indesign®, Illustrator®, Premiere®, Lightroom®, After Effects® et Final Cut®.
- › S'initier aux différents domaines de la création pour découvrir ces disciplines par le traitement et la conceptualisation de projets.
- › Maîtriser la réalisation d'un shooting.
- › Maîtriser cadrage, exposition et éclairage pour un usage multimédia.
- › Savoir planifier et réaliser un projet dans son ensemble, et gérer sa communication.
- › Multiplier les expériences en studio et en extérieur pour créer son portfolio.
- › Maîtriser les méthodes de travail en entreprise : agence, studio, annonceur...



© Stéphane JBarniaud



DÉBOUCHÉS

- › Photographe de mode
- › Photographe de cinéma
- › Photographe de plateau
- › Photographe reporter/presse
- › Photographe de publicité
- › Photographe d'art
- › Photographe d'architecture

LES RYTHMES

	oct.	nov.	déc.	jan.	fév.	mars	avril	mai	juin	juil.	août	sept.
1	Initial : cours répartis sur 3 à 4 jours par semaine									stage 1 à 2 mois facultatif		
2	Initial : cours répartis sur 3 à 4 jours par semaine									stage 2 mois obligatoire		
3	Initial : cours répartis sur 3 à 4 jours par semaine									stage 3 mois obligatoire		

1

Acquisition des fondamentaux de la photographie, techniques et théoriques

TECHNIQUES PHOTOGRAPHIQUES

Prise de vue argentique et numérique

- › Reportage
- › Studio
- › Atelier de création photographique

Traitement d'image

- › Laboratoire argentique noir et blanc
- › Colorimétrie
- › Atelier d'impression numérique

Post-production numérique

- › Traitement numérique de l'image et Lightroom
- › Photoshop

ENSEIGNEMENTS THÉORIQUES

Culture photographique et culture visuelle

- › Histoire de la photographie et culture visuelle
- › Analyse d'image et sémiologie

Technologie et optique

ENSEIGNEMENTS AUTOUR DE LA PHOTOGRAPHIE

Arts appliqués et graphisme

- › Arts appliqués
- › Graphisme et Indesign

Audiovisuel

- › Nouveaux formats (POM et montage de diaporama sonore)

Anglais

Stage 1 ou 2 mois conseillé



PHOTOGRAPHE
PROFESSIONNEL

PHOTOGRAPHE
Titre reconnu
par l'État niveau 6*

* Titre délivré sous l'autorité de la SAS REGESSE et enregistré au RNCP par décision de France Compétences en date du 14 octobre 2020.

2

Maîtrise technique de tous les aspects de la photographie et enseignements autour de la photographie

TECHNIQUES PHOTOGRAPHIQUES

Prise de vue argentique et numérique

- › Reportage
- › Studio
- › Atelier de création photographique

Traitement d'image

- › Laboratoire argentique noir et blanc
- › Colorimétrie
- › Atelier d'impression numérique
- › Post-production numérique

Post-production numérique

- › Photoshop

ENSEIGNEMENTS THÉORIQUES

Culture photographique et culture visuelle

- › Histoire de la photographie et culture visuelle
- › Analyse d'image et sémiologie

Technologie et optique

ENSEIGNEMENTS AUTOUR DE LA PHOTOGRAPHIE

Arts appliqués et graphisme

- › Communication graphique et visuelle

Audiovisuel

- › Vidéo : langage et montage
- › Vidéo : techniques de tournage image et son et montage

Techniques rédactionnelles

- › TR journalistiques et interview
- › Création de site web et réseaux sociaux
- › Wordpress
- › CSS / HTML
- › Digital marketing et réseaux Sociaux

Anglais

Stage 2 mois obligatoire

3

La 3^e année est consacrée à l'élaboration de sa production photographique personnelle et au travail sur son projet professionnel avec accompagnement individualisé :

- › Finalisation d'un book
- › Production d'une exposition
- › Création d'un site internet personnel

TECHNIQUES PHOTOGRAPHIQUES

Prise de vue argentique et numérique

- › Reportage
- › Studio

Traitement d'image et post-production numérique

- › Laboratoire argentique noir et blanc
- › Post-production numérique : retouches avancées
- › Atelier d'impression numérique et Fine Art

Culture photographique et artistique

- › Anthropologie visuelle et photographie actuelle

PROJET PROFESSIONNEL

- › Editing, book, projet photographique
- › Communication, expression orale
- › Techniques rédactionnelles : écrire son portfolio
- › Identité visuelle
- › Suivi de projet vidéo
- › Création de son site web personnel
- › Législation, commercialisation, droit d'auteur
- › Statut, cadre réglementaire et commercial
- › Coaching

Anglais

Stage 3 mois obligatoire

BACHELOR PHOTOGRAPHIE

À PROPOS DE L'EFET PHOTOGRAPHIE

EFET STUDIO CRÉA et EFET Photographie sont deux écoles membres du Réseau GES (Grandes Écoles Spécialisées).

Avec plus de 50 ans d'expertise et un réseau d'anciens très actif, EFET Photographie est LA référence des écoles d'enseignement supérieur en Photographie.

Avec le développement du numérique et des réseaux sociaux, les métiers de la photographie se sont beaucoup transformés et spécialisés depuis deux décennies et ces changements se sont accélérés ces dernières années. Les différents métiers de l'image sont multiples et nécessitent chez les professionnels une grande polyvalence et des savoirs actualisés et très diversifiés.

42

Les étudiants de l'EFET Photographie acquièrent les savoirs et compétences nécessaires à une bonne maîtrise technique de la photographie et de la chaîne numérique qui est indispensable à l'exercice du métier de photographe. Connaître, maîtriser et approfondir sa technique permet de pouvoir se consacrer plus librement à l'aspect artistique et esthétique de la photographie, tout autant essentiel. Les étudiants suivent aussi des cours leur permettant de développer un site web, de créer des vidéos ou d'utiliser les réseaux sociaux afin de mettre en valeur leurs créations au travers de ces outils et médias.

La pédagogie de l'école s'appuie sur des méthodes pédagogiques diversifiées (workshops, mises en situation, travaux pratiques...) ainsi que sur un corps enseignant composé de professeurs et de professionnels reconnus de la photographie.

Grâce à cet éventail de compétences techniques et artistiques, l'enseignement dispensé permet aux étudiants d'être des photographes professionnels accomplis, dans le secteur de leur choix, en phase avec les exigences actuelles du métier. Cette palette de compétences large leur permet de s'intégrer dans la vie active en tant que photographe indépendant ou d'utiliser leurs compétences créatives au sein d'entreprises désireuses de développer leur image, notamment sur le web et les réseaux sociaux.





BACHELOR PHOTOGRAPHIE

PROJETS D'ÉTUDIANTS

44



© Jules Monnier



© Sarah Steck



© Daria Kozinova



© Melina Gaudree



© Sarah Steck



© Marilyn Suire



© Louise Binet



© Daria Kozinova

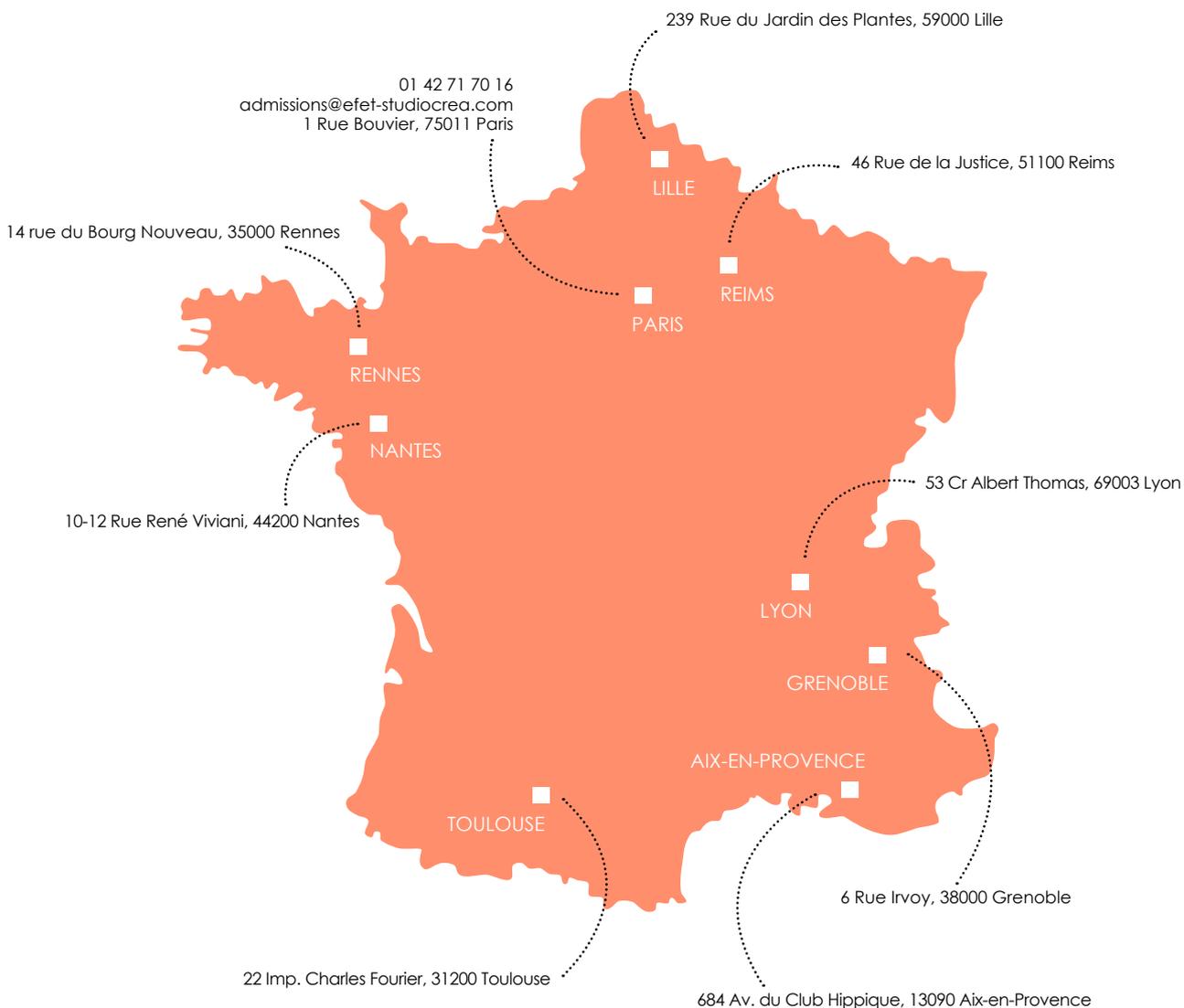
LES CAMPUS

EFET STUDIO CRÉA dispose de 9 campus en France, stratégiquement situés à Paris, Lille, Reims, Lyon, Grenoble, Aix-en-Provence, Toulouse, Nantes et Rennes.

Chacun de ces campus offre aux étudiants un cadre propice à l'apprentissage, au partage et à l'épanouissement.

Pour découvrir les formations disponibles par campus, merci de vous référer à la candidature en ligne sur www.efet-studiocrea.com.

46



CONTACTS





Situé au cœur de Paris, à deux pas de Nation, le campus Bouvier possède des locaux équipés d'un matériel pédagogique de pointe (salles informatiques, Fab Lab doté d'une imprimante 3D entre autres) pour former les étudiants dans les meilleures conditions. Le campus dispose d'une cafétéria et offre aux étudiants des espaces dédiés aux échanges et à la créativité.



Le campus dynamique Science-U Lille se situe en plein centre-ville, à deux pas des lieux incontournables de la vie étudiante. Agglomération transfrontalière, la ville de Lille est riche d'une vie culturelle et festive intense. Dans cet environnement qui favorise la créativité, l'école offre de nombreuses opportunités pour la vie sur le campus.



Situé au cœur de la ville de Lyon, le Campus Sciences-U Lyon propose aux étudiants des locaux de plus de 7000 m² équipés d'espaces d'expertise technologique, de co-working, de détente et de 3 cafétérias.



Le campus est situé dans le centre-ville de Grenoble, à proximité de la gare et des transports en commun (bus et tram). Les locaux d'une superficie de 1800m² disposent d'espaces entièrement équipés pour ses étudiants.

47



Au cœur du centre-ville, le campus Eductive - Reims est installé dans l'ancienne maison d'une marque de champagne de renom, située à 10 minutes de la gare TGV centre. Modernisés, les lieux possèdent un matériel pédagogique de pointe pour former dans les meilleures conditions les étudiants.



Le campus se situe à 10 minutes du centre-ville et à proximité des zones d'activités professionnelles des Milles et de la Duranne qui offrent une multitude d'opportunités en termes de stages, partenariats, contrats de travail et conférences.



Implanté au centre de la ville rose, le campus de Toulouse dispose d'une vie étudiante dynamique et de toutes les facilités (transports en commun et résidences universitaires).



Le campus est situé au cœur de l'agglomération Rennaise qui abrite de nombreuses grandes entreprises, idéal pour les étudiants afin de se créer des opportunités de stages et d'alternances en entreprise. Les locaux du campus, sont neufs et permettent aux étudiants de s'épanouir dans des espaces accueillants et propices à l'apprentissage pédagogique.



Le campus se situe au cœur du centre-ville et à proximité de la gare. La ville de Nantes est riche d'une vie culturelle attractive avec de nombreux musées et salles de spectacles.

FORMATION CONTINUE

COURS DU SOIR

les mardis et jeudis
de 19h à 23h 

Acquérir les différentes techniques professionnelles de prise de vue en studio et en extérieur, de gestion de la lumière et de la composition, de la post-production et de la retouche d'images.

PRISE DE VUES STUDIO ET REPORTAGE

- > La grammaire de l'image, la composition, la lumière
- > Le matériel et ses réglages : appareil de différents formats et objectifs en argentique et en numérique
- > Studio/reportage
- > Applications en photographie de portrait, de personnage, de publicité, d'industrie, de reportage, d'architecture, de «corporate»..

TRAITEMENT DE L'IMAGE

- > Laboratoire argentique NB : du développement du film au tirage par agrandissement, les techniques correctives et les effets spéciaux
- > Atelier d'impression numérique et introduction à la post-production, profils, calibration, imprimantes et traceurs à jet d'encre, scanners, ...
- > *Imagerie numérique, révision des bases de l'informatique, principes de l'imagerie numérique (fichiers, formats, ...)*

48

FORMATION CONTINUE

COURS DU SOIR 2^E ANNÉE

les mercredis soirs
de 19h à 23h 

PRISE DE VUES STUDIO ET REPORTAGE

- > Application en photographie publicitaire, industrielle, de reportage, d'illustration, d'architecture...

TRAITEMENT NUMÉRIQUE

- > Numérisation d'images sur scanner professionnel,
- > Intégration et création de profils couleur ICC
- > Tirage de fichiers images sur imprimantes professionnelles
- > Tirage grand format de fichiers images sur traceur 8 couleurs

IMAGERIE NUMÉRIQUE

- > Traitement numérique de l'image

PROGRAMME E-LEARNING

PRENDRE EN MAIN SON APPAREIL PHOTO

- > Comprenez le traitement de la couleur dans toute la chaîne graphique. Étudiez le flux de travail, depuis la prise de vue, jusqu'à son impression sur une imprimante à jet d'encre

PHOTOSHOP CC 2017 POUR LES PHOTOGRAPHES

- > Découvrez les fonctionnalités spécifiques à la correction d'images avec Photoshop. Utilisez Camera Raw, configurez votre espace de travail, réalisez des sections, etc.

LES 5 FONDEMENTS DE LA PHOTOGRAPHIE

> L'EXPOSITION

Maîtrise des modes d'exposition de l'appareil photo, la compensation d'exposition, etc.

> LA PHOTO DE NUIT ET EN BASSE LUMIÈRE

Mettez toutes les chances de votre côté pour réaliser de bonnes photos en basse lumière. Découvrez des astuces de prise de vue qui vous aideront à gérer ces conditions difficiles

> LA COMPOSITION

Abordez les concepts de la composition en photographie. Découvrez l'importance de la géométrie, de la lumière et de la couleur, ainsi que son amélioration en postproduction

> LES OBJECTIFS

Sachez choisir et utiliser judicieusement les bons objectifs. Abordez les notions fondamentales de la prise de vue, comme la focale et le placement de l'appareil photo.

> LE FLASH

Sachez utiliser le flash, accessoire indispensable en photographie. Maîtrisez les techniques de débouchage, ainsi que l'utilisation du flash comme source d'éclairage principale

FORMATION CONTINUE

SÉMINAIRES WEEK-END

6 week-ends de janvier à juin
(sam. 9h-21h, dim. 9h-13h)
+ 1 semaine de séminaire en juillet
Possibilité de week-end à l'unité



Acquérir les différentes techniques professionnelles de prise de vue en studio et en extérieur, de gestion de la lumière et de la composition, de la post-production et de la retouche d'images.

1^{ER} WEEK-END : LES BASES DE LA PHOTOGRAPHIE NUMÉRIQUE

- > Le boîtier réflex numérique, prise en main et notions techniques (diaphragme, vitesse, exposition, sensibilité, balance des blancs...)
- > Application pratique : studio et techniques d'éclairage, portraits

2^E WEEK-END : INITIATION À PHOTOSHOP

- > Initiation et applications pratiques

3^E WEEK-END : LA LUMIÈRE

- > Température de couleur, réflexion, dispersion, analyse et mesure
- > Application pratique en studio : Nature morte, éclairages et matériaux

4^E WEEK-END : LA COMPOSITION DE L'IMAGE

- > Nombre d'or et règles de composition
- > Application pratique : photo d'architecture, composition, cadrage...

5^E WEEK-END : LE PORTRAIT EN STUDIO

- > Etude des éclairages et façonnage de la lumière
- > Application pratique : portraits en studio

6^E WEEK-END : LE PERSONNAGE HORS STUDIO

- > Lieux et lumière, gestion du modèle, aspects juridiques et légaux
- > Application pratique : portraits en extérieur

SEMAINE DE SÉMINAIRE : SHOOTING DE MODE

- > Préparation et réalisation d'un shooting de mode en studio
- > Initiation à la retouche sous Photoshop
- > Initiation à l'impression numérique

49



© Midori Park



FORMATION CONTINUE

Formation sur 1 an 

EXECUTIVE BACHELOR Design et Architecture d'Intérieur

La formation vise, sous la responsabilité d'un architecte d'intérieur ou d'un responsable de projets, à pouvoir assister celui-ci à toutes les phases du projet architectural et à employer le langage usuel de la profession.

> A travers son Executive Bachelor, EFET STUDIO CRÉA propose une formation diplômante s'adressant à un public adulte en reconversion professionnelle ou souhaitant acquérir une expertise. Notre équipe pédagogique et nos consultants vous orienteront au mieux selon votre projet professionnel et vous aideront à trouver les meilleurs financements possibles.



- > Formation destinée aux auditeurs(trices) âgés(ées) de plus de 26 ans ayant des prérequis dans le domaine de l'architecture (expérience professionnelle, formation...).
- > Formation ayant pour objectif d'acquérir un champ élargi de compétences dans les métiers de l'architecture intérieure en vue d'être collaborateur d'architecte d'intérieur.
- > La formation comporte une année de formation intense avec contrôle continu, soutenance d'un projet devant un jury de professionnels et stage d'une durée d'1 mois obligatoire. Cette formation donne la possibilité de poursuivre en Mastère.

PROGRAMME DES COURS

- > Scénographie AI
- > Autocad
- > Bureau d'études
- > Tracé conventionnel et relevé de mesures
- > Perspective graphique
- > Communication de projet
- > Design produit
- > Initiation informatique (Photoshop...)
- > Technologie du bâtiment
- > Maîtrise d'œuvre
- > Perspective construite
- > Rough
- > Modèle vivant
- > Expression plastique
- > CAO-Sketchup + VRAY
- > Séminaire couleurs, matières
- > Histoire de l'art et de l'architecture
- > Visite de chantier

PRÉ-REQUIS

Niveau Bac minimum

Formation plastique

Connaissance et pratique

- > du milieu professionnel
- > de l'architecture,
- > de l'architecture intérieure
- > du cadre bâti ou du design

Bonne vision dans l'espace

3 ans d'expérience professionnelle

Public concerné

- > adultes en reconversion professionnelle

FORMATION CONTINUE

Tous les mardis de 9h à 18h
(en présentiel ou en distanciel)



BACHELOR INTENSIF Photographie

Acquérir les différentes techniques professionnelles de prise de vue en studio et en extérieur, de gestion de la lumière et de la composition, de la post-production et de la retouche d'images.

PRISE DE VUES STUDIO ET REPORTAGE

- > Maîtrise du matériel de studio, surfaces sensibles, éclairages tungstène, flashes électroniques
- > Réglages : exposition, maîtrise de la couleur , réglage de la mise au point, balance des blancs, histogramme, composition, lumière
- > Grammaire de l'image
- > Application en photographie publicitaire, industrielle, de reportage, d'illustration, d'architecture...

PRISES DE VUE REPORTAGE

- > Prises de vue de reportage sur différents sujets
- > Techniques de prises de vue
- > Réglages : exposition, maîtrise de la couleur , réglage de la mise au point, balance des blancs, histogramme, composition, lumière
- > Construction, récit, édition
- > Application en photographie de reportage, d'illustration, d'architecture...

TRAITEMENT NUMÉRIQUE DE L'IMAGE

- > Numérisation d'images sur scanner professionnel
- > Corrections de chromie et gestion des couleurs
- > Calibration, intégration et création de profils couleur ICC
- > Impression de fichiers images sur imprimante numérique
- > Tirages grand format de fichiers images sur traceur 8 couleurs

IMPRESSION NUMÉRIQUE

- > Introduction à l'informatique
- > Introduction à Photoshop
- > Principes et bases de l'imagerie numérique
- > Développement numérique de l'image
- > Retouches de bases

LABORATOIRE NOIR ET BLANC

- > Pratique du labo Noir et Blanc et matériel
- > Développements de films
- > Tirages sur agrandisseurs
- > Initiation procédés anciens et pratiques alternatives

51



VAE

LES VALIDATIONS DES ACQUIS DE L'EXPÉRIENCE (VAE)

Les professionnels peuvent demander la validation totale ou partielle des titres reconnus d'EFET STUDIO CRÉA.

La VAE (Validation des Acquis de l'Expérience) n'est pas une formation mais un droit à « transformer » des expériences en diplôme, sur la base d'une expérience professionnelle, salariée ou non, bénévole ou personnelle.

Conditions : justifier au minimum de 3 ans d'expérience dans une activité qui a mobilisé les compétences attribuées par les titres RNCP d'EFET STUDIO CRÉA.

Les avantages de la VAE pour le candidat :

- > Vous permettre de mettre en correspondance votre niveau de qualification avec vos compétences et missions actuelles.
- > Vous servir de tremplin pour évoluer vers de nouvelles responsabilités dans le cadre d'une mobilité interne.
- > Vous permettre de candidater à des postes pour lesquels votre expérience seule s'avère insuffisante.
- > Constituer une étape préalable au suivi d'une formation pour laquelle votre niveau de qualification est, à ce jour, insuffisant.
- > Vous amener à une prise de recul, sur votre profil et votre parcours professionnel, qui peut s'avérer efficace pour orienter votre carrière, au-delà de l'obtention du titre qui couronnera votre démarche.

MISE À NIVEAU



Quand le jury d'admission l'estime nécessaire, il est proposé aux étudiants de réaliser une mise à niveau. Cela permet d'acquérir, dans un temps défini, toutes les compétences requises pour intégrer la formation dans de bonnes conditions.

Entrée en 2^e année :

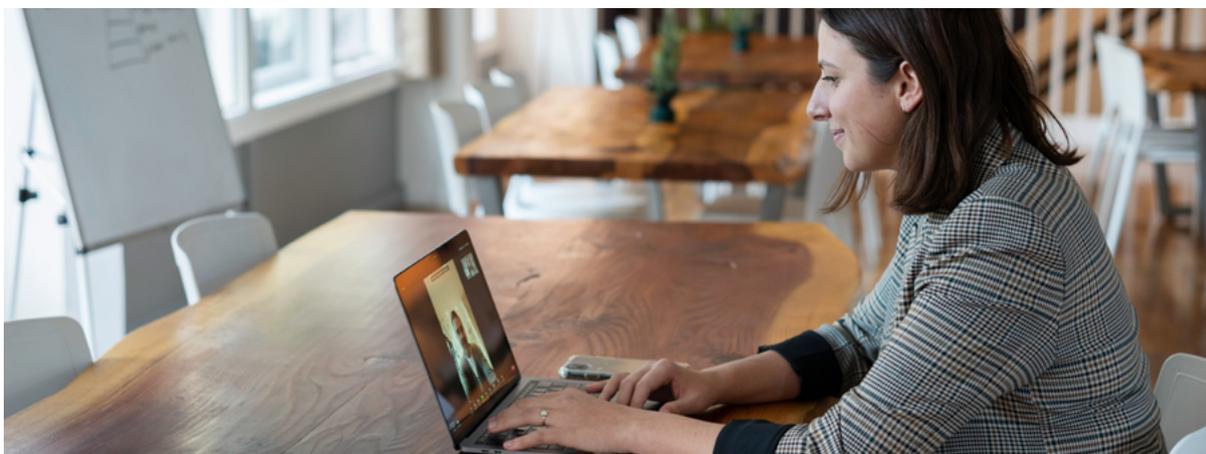
- > Autocad
- > Rough
- > Tracé architectural

Entrée en 3^e année :

- > Autocad
- > Technologies AI
- > Perspectives

Entrée en 4^e année :

- > Technologies AI
- > Infographie 3D
- > Maîtrise d'oeuvre AI



STAGES ET ALTERNANCE

➤ Dans le cadre des formations proposées, les étudiants sont amenés à multiplier leur expérience en entreprise sur des durées significatives. Afin de les aider dans leur recherche, nous mettons à disposition une liste d'entreprises partenaires ayant déjà accepté de prendre un stagiaire de l'école durant les dernières années précédentes. Un suivi pédagogique est effectué pour veiller au bon déroulement du stage et pour vérifier que l'étudiant participe à la vie de l'entreprise dans le cadre des objectifs de sa formation.

LE CONTRAT D'APPRENTISSAGE

Type de contrat : Alternance sous contrat de travail qui donne à l'apprenti le statut de jeune salarié.

Durée du contrat : 6 mois à 3 ans.

Public visé : Étudiants de 16 à 29 ans, Français ou ressortissants de l'Union Européenne.

Rémunération : Entre 27% et 100% du SMIC selon l'âge et l'année d'exécution du contrat.

Avantages pour l'entreprise : Aucune incidence sur le calcul de l'effectif de l'entreprise.

Financement de la formation : Les frais de formation sont pris en charge par l'OpCo (Opérateur de Compétences) auquel est rattachée l'entreprise sur la base du coût contrat publié par France Compétences.



LE CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Type de contrat : CDD ou CDI de type particulier

Durée du contrat : 1 à 2 ans

Public visé : Personnes de 16 à 25 ans et demandeurs d'emploi de 26 ans et plus.

Rémunération : Entre 55 % et 80% du SMIC. Les plus de 26 ans peuvent toucher jusqu'à 100% du SMIC ou 85% du SMC (salaire mensuel conventionnel).

Avantages pour l'entreprise : Aucune incidence sur le calcul de l'effectif de l'entreprise.

Financement de la formation : Les frais de formation sont pris en charge par l'OpCo (Opérateur de Compétences) auquel est rattachée l'entreprise.

53

LA CONVENTION DE STAGE LONGUE DURÉE

Type de contrat : La COSTAL est une Convention de Stage Longue Durée. La personne en COSTAL a le statut d'étudiant et reste sous l'autorité du chef de l'établissement durant toute la période de stage.

Durée du contrat : 6 à 10 mois sur une base de rythme alterné (132 jours maximum de présence effective en entreprise soit l'équivalent de 6 mois temps plein).

Public visé : Jeunes de moins de 30 ans.

Rémunération : La gratification minimale est de 3,75€/h.

Avantages pour l'entreprise : L'employeur bénéficie d'une exonération des cotisations patronales sur la partie du salaire qui n'excède pas 15 % du plafond horaire de la sécurité sociale. Aucune incidence sur le calcul de l'effectif de l'entreprise. Les entreprises imposées d'après leur bénéfice réel peuvent bénéficier du crédit d'impôt formation pour leurs dépenses liées à l'accueil de stagiaires sous statut scolaire.

Financement de la formation : Les frais de formation sont répartis entre l'étudiant et une ou plusieurs entreprises (ils peuvent être pris en charge totalement par une entreprise si celle-ci l'accepte).

RELATIONS ENTREPRISES

EFET STUDIO CRÉA propose plusieurs dispositifs d'accompagnement des étudiants dans leur recherche de stages et d'alternance via le service Relations Entreprises.

LES RECRUTEMENTS DÉDIÉS

Tout au long du cursus, EFET STUDIO CRÉA organise des recrutements dédiés dont l'objectif est de permettre à des entreprises de rencontrer directement sur le campus ou en distanciel les étudiants intéressés par les postes à pourvoir.

LA SÉLECTION ACTIVE DES PROFILS

Via l'extranet, les étudiants accèdent à toutes les offres des entreprises partenaires et le service Relations Entreprises peut les mettre directement en contact avec les entreprises.

LES SPEED MEETINGS

Plusieurs fois par an, EFET STUDIO CRÉA invite ses entreprises partenaires à un speed-meeting leur permettant de recruter des étudiants de l'école.

LES ATELIERS CV ET PERSONAL BRANDING

EFET STUDIO CRÉA aide les étudiants à structurer leur CV, à constituer un portfolio, à gérer leur profil sur les réseaux sociaux, à rédiger des lettres de motivation, à répondre aux offres d'emplois et à préparer leurs entretiens de recrutement.

NOS ENTREPRISES PARTENAIRES



ADMISSIONS



MODALITÉS D'ADMISSION

- > **En 1^{re} année** : être titulaire du Baccalauréat ou d'un titre de niveau 4 ou équivalent.
- > **En 2^e année** : être titulaire d'un Bac+1 et/ou avoir validé 60 ECTS.
- > **En 3^e année** : être titulaire d'un Bac+2 (BTS, DUT...), d'un titre de niveau 5 ou équivalent et/ou avoir validé 120 ECTS.
- > **En 4^e année** : être titulaire d'une licence, d'un titre de niveau 6 ou équivalent et/ou avoir validé 180 ECTS.

Les Mastères sont ouverts aux étudiants ayant fait une école d'architecture d'intérieur, une école d'art ou tout autre école en design ou en communication.

Les niveaux et contenus des QCM et de l'entretien dépendent de l'année d'admission en Bachelor ou en Mastère. Le résultat définitif est communiqué aux candidats sous 15 jours par e-mail et/ou par courrier.

55

COMMENT CANDIDATER

1. CANDIDATURE EN LIGNE

Vous pouvez candidater directement en ligne sur notre site internet :

www.efet-studiocrea.com

À partir de la deuxième année, vous devez également transmettre un book. Il n'est pas nécessaire d'attendre les résultats des examens en cours de préparation pour candidater.

3. ADMISSION SUR CONCOURS

Les étudiants déclarés admissibles à l'Efet Studio Créa sont convoqués pour passer le concours d'entrée qui se compose :

- De tests écrits : QCM de logique, QCM de culture générale, QCM sur la filière choisie et QCM d'anglais.

- D'un entretien oral de motivation

Le résultat définitif est communiqué aux candidats sous 10 jours par e-mail.

2. ADMISSIBILITÉ SUR ÉTUDE DE DOSSIER

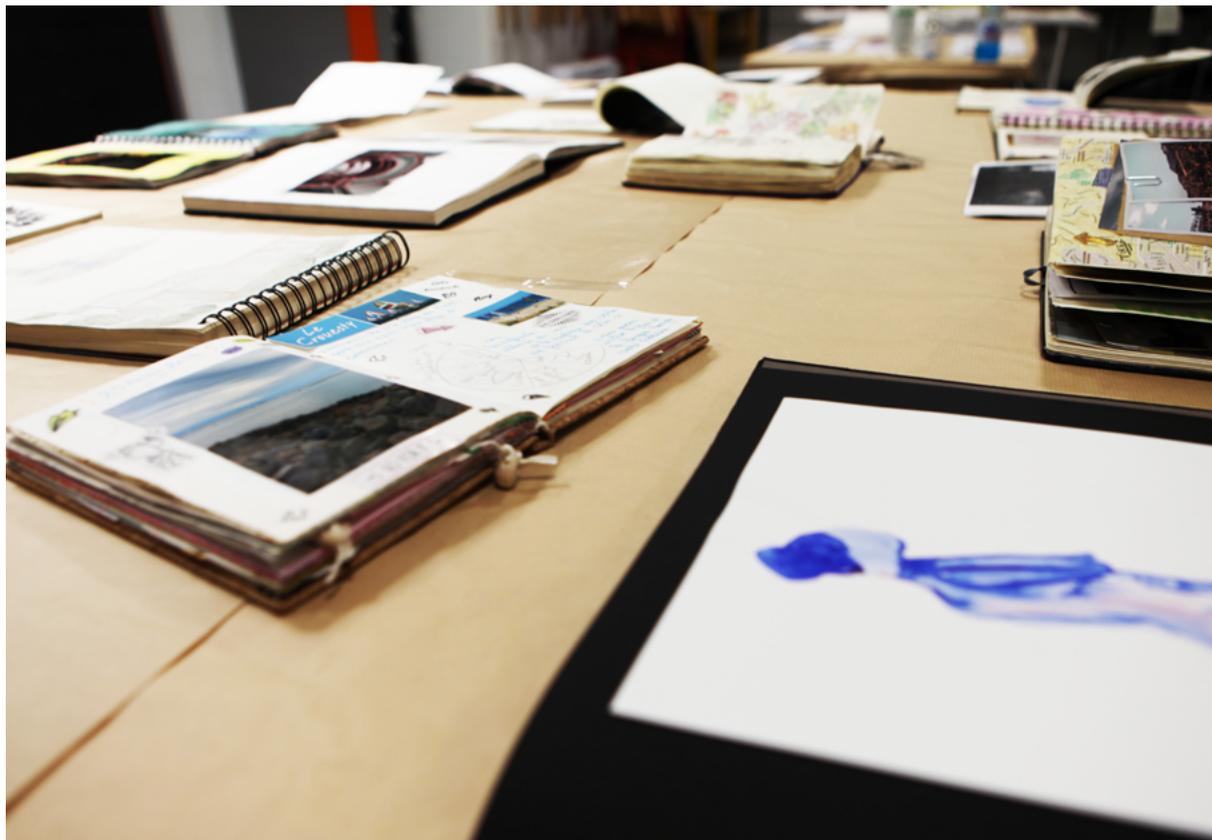
Dès réception de vos identifiants par email, suivez les indications et connectez-vous sur l'espace MyGes pour y télécharger les documents demandés par le service admissions :

- Photocopies des bulletins de Première, Terminale, années d'études supérieures
- Photocopies des diplômes obtenus
- Photocopie de votre pièce d'identité
- Un portfolio (facultatif pour l'entrée en 1^{re} année Bachelor)
- À partir de la deuxième année : un book valorisant vos travaux et créations.

4. L'INSCRIPTION

Suite au concours, si le candidat est admis, il devra retourner son dossier d'inscription complété à l'école afin de valider définitivement son inscription.

FINANCEMENT



56

EFET STUDIO CRÉA offre différentes possibilités pour vous aider à financer votre formation :

LA CONVENTION DE STAGE

Cette formule prend la forme d'une convention de stage longue durée conclue entre l'école, l'étudiant et l'entreprise d'accueil. Outre les avantages financiers qu'offre ce statut aux entreprises, il permet à l'étudiant de se voir financer totalement ou partiellement, à partir de la 1^{re} année, sa scolarité en suivant la formation sur le rythme continu : le versement d'une indemnité de stage est obligatoire.

PRÊTS SANS CAUTION

Tous les étudiants de moins de 28 ans de nationalité française ou possédant la nationalité d'un pays membre de l'Union Européenne peuvent bénéficier d'un système de prêts bancaires garantis par l'État, sans condition de ressources ni caution, pour un montant maximum de 20 000 € avec la possibilité d'un remboursement différé. L'Etat apporte sa garantie aux banques partenaires (Banque Postale, Banque Populaire, BFCOI, Caisses d'Épargne, CIC, Crédit Agricole, Crédit Mutuel et Société Générale) via Bpifrance.

LE JOB ÉTUDIANT

Les cours de Bachelor sont regroupés sur 3 à 4 jours par semaine. Les emplois du temps sont donc compatibles avec un job étudiant à temps partiel. Le travail personnel au sein de l'école étant soutenu, il est fortement recommandé de ne pas dépasser 15 heures par semaine.

LES EMPRUNTS BANCAIRES À TAUX PRÉFÉRENTIELS

Négociés avec les partenaires bancaires de l'école (LCL, BRED, Société Générale, BNP Paribas), ces prêts sont remboursables durant les 3 ou 4 années qui suivent la fin des études.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Les compétences et connaissances sont appréciées, à parité, selon deux modalités distinctes : contrôle continu et évaluation finale.

Le contrôle continu est organisé sur la période d'enseignement. Il peut être constitué de contrôles de connaissances, de cas pratiques, de travaux de recherche et/ou de présentations orales à réaliser individuellement ou en groupe. Les épreuves d'évaluation finale sont organisées en dehors des séances de cours. Le cas échéant, elles peuvent concerner une étude de cas, la réalisation d'un projet, la rédaction d'un rapport d'activités et/ou d'un mémoire, une mise en situation professionnelle.

HANDICAP ET ACCESSIBILITÉ

EFET STUDIO CRÉA mène une **politique d'égalité des chances** afin de permettre à tous les élèves d'accéder à ses formations et de développer leur potentiel. Toutes les formations d'EFET STUDIO CRÉA sont accessibles aux personnes en situation de handicap.

Si vous êtes en situation de handicap temporaire ou permanente, ou si vous souffrez d'un trouble de santé invalidant, le Pôle handicap est à votre disposition pour :

- > Prendre en compte vos besoins
- > Vous proposer des aménagements spécifiques et résoudre vos problèmes d'accessibilité
- > Servir d'interface avec les différents services de l'école
- > Vous accompagner dans vos démarches

Vous êtes candidat ?

Vous pouvez avoir besoin d'aménagements techniques ou humains pour pouvoir composer aux épreuves écrites ou vous présenter aux entretiens oraux.

N'hésitez pas à prendre contact avec notre Pôle handicap et accessibilité pour que nous puissions organiser le déroulement des épreuves dans les meilleures conditions. Vous devrez alors l'indiquer dans votre dossier de candidature et joindre l'un des justificatifs suivants en cours de validité :

- > Une attestation du Rectorat concernant l'aménagement des conditions de passage du Baccalauréat
- > Une attestation d'aménagement des conditions de passage des examens dans l'enseignement supérieur
- > Un certificat signé par un médecin scolaire ou universitaire pourra vous être demandé si vous êtes dans l'impossibilité de fournir l'un des documents listés plus haut

Contact :

Pôle handicap, polehandicap@reseau-ges.fr, sur rendez-vous, du lundi au vendredi de 9h30 à 17h00

57

AIDES AU LOGEMENT

EFET STUDIO CRÉA est une école du Réseau GES qui place la question du logement et des conditions de vie étudiante au centre de ses préoccupations. C'est pourquoi le groupe a noué un partenariat avec STUDAPART et EXECUTIVE RELOCATIONS afin de simplifier l'accès au logement pour tous les étudiants du groupe en France.



*Chiffres du 1er avril au 30 septembre 2021

ZOOM SUR STUDAPART

- > **366 étudiants** du Réseau GES ont été accompagnés pour trouver un logement dont 173 étudiants internationaux.
- > **Loyer mensuel moyen** : 680€ / mois
- > **Durée moyenne de location** : 14 mois
- > **Nombre de jours pour trouver un logement** : 10 jours en moyenne à partir de la première demande envoyée à un loueur
- > **Frais de réservation** : en moyenne 3% des frais engagés sur la période de location

SERVICE DES ANCIENS

À l'issue de votre cursus, le service Anciens du Réseau GES est à vos côtés pour vous accompagner dans votre évolution en entreprise, notamment pendant les premières années de votre vie professionnelle.

EFET STUDIO CRÉA met également à votre disposition un dispositif pluriel de formations qui accompagnent ceux qui le souhaitent dans leur développement professionnel : formation à distance en E-learning, formation du soir ou du week-end, passage de certifications et de compétences professionnelles, élaboration et maintenance d'un carnet de compétences permettant de gérer au mieux sa carrière.

58



L'ASSOCIATION RÉSEAU GES ALUMNI

Les étudiants et l'association Réseau GES Alumni assure le lien avec vos anciens camarades mais aussi avec les anciens des autres écoles du Réseau GES. Intervenir lors de conférences, faire partie du jury pour les soutenances de fin d'année, animer des workshops et accéder à plus de 250 offres d'emploi partagées chaque année... Telles sont les opportunités qui vous seront données en faisant partie du Réseau GES.



LE RÉSEAU GES



Avec 16 écoles accessibles en alternance et 50 ans d'expertise pédagogique, le Réseau des Grandes Écoles Spécialisées (Réseau GES se positionne comme l'un des plus importants réseaux d'enseignement supérieur privé en France. Ses établissements de Bac à Bac+5 délivrent des titres reconnus par l'Etat niveaux 5, 6 et 7.

16 ÉCOLES ORGANISÉES AUTOUR DE 4 PÔLES MANAGEMENT, NUMÉRIQUE, ART ET DESIGN, MÉDIAS



59

LE RÉSEAU GES EN QUELQUES CHIFFRES

10 500
étudiants

7 500
entreprises partenaires

23
campus en France (Réseaux GES/ Eductive)

28 700
anciens

43
titres reconnus par l'État niveaux 5, 6 et 7

300
intervenants

20
MBA spécialisés

1
centre de recherche appliquée

1
salle de marché interne « Bloomberg Professional »

1
cellule « création d'entreprises »

plus de **100**
missions de consulting réalisées par an

1
cellule « Relations Entreprises » par école

9
Laboratoires

- > Développement avancé
- > Apple
- > Android
- > Développement web
- > 3D et jeux vidéo

- > AI et Big Data
- > Blockchain
- > Infrastructure
- > Sécurité informatique

CONTACTS

CAMPUS PARIS

1 rue Bouvier , 75011 Paris
01 42 71 70 16
admissions@efet-studiocrea.com

**CAMPUS GRENOBLE / LILLE
LYON / AIX-EN-PROVENCE
NANTES / TOULOUSE / REIMS**



EFET PHOTO

20 rue Bouvier, 75011 Paris
01 43 46 86 96
contact@efet.fr



Édité par REGESSE - 85, avenue Pierre Grenier - 92100 Boulogne-Billancourt
SIRET : 80054915600019 - Capital social : 40.000 € - 800 549 156 RCS PARIS
Imprimé par Imprigraphic - 9 rue de la Folie Régnault - 75011 Paris
Photographies et visuels : Tous droits réservés. Toute reproduction interdite.

Ce document est non contractuel.



E F E T
STUDIO
C R É A



[EFET-STUDIOCREA.COM](https://www.efet-studiocrea.com)

Établissement d'enseignement
supérieur technique privé