

DIPLÔMES D'ÉUROPEÉNS  
ET TITRES CERTIFIÉS

MASTÈRE  
BACHELOR  
PRÉPA ART

# L'école des métiers

de la

# création du design

du

# jeu vidéo

et de

# l'audiovisuel

GAME  
DESIGN

DIGITAL PAINTER

PRINT

WEB  
UX-UI

PRÉPA-ART

GAME ART

PROGRAMMING

DESIGN

DIGITAL

MONTAGE

PRODUCTION  
RÉALISATION

CINÉMA, SON  
AUDIOVISUEL

JEUX VIDÉO  
ANIMATION 3D

# supcrēa

Réseau Studio M

ENSEIGNEMENT  
SUPÉRIEUR PRIVÉ

# EDITO

Depuis plus de 33 ans, Supcréa-Réseau Studio M a formé plus de 3000 étudiants, qu'elle pousse à se dépasser pour obtenir le meilleur d'eux-mêmes. Articulée autour de la culture artistique et des expérimentations plastiques, la politique pédagogique de Supcréa-Réseau Studio M permet à chaque étudiant de développer son potentiel et de trouver sa voie professionnelle. Dans cet objectif, l'école suit au plus près l'évolution des métiers et adapte ses cursus à ces nouvelles réalités.

Tester, essayer, imaginer, se tromper, recommencer, inventer... On ne naît pas curieux, on le devient. Par les travaux en ateliers, les projets de l'école, les workshops et les pratiques artistiques diversifiées, Supcréa-Réseau Studio M bâtit sa réputation sur une pédagogie ouverte. Elle croit aux talents de chacun et s'emploie à les nourrir. Former des créatifs autonomes et critiques, c'est leur permettre de peser le sens des mots, images, couleurs, matières, signes, typographies... La sémiologie, l'histoire de l'art, la culture générale sont des armes de résistance aux lieux communs et à l'à peu près. Chaque formation développe un bagage artistique solide, grâce à des visites de musées, sorties et week-ends culturels, voyages d'études, conférences d'histoire de l'art, rencontres avec des professionnels.

Jean-Marie Colas, Directeur de l'école Supcréa-Réseau Studio M

## SOMMAIRE

PHILOSOPHIE DE L'ÉCOLE	P4 > P5
SECTEUR	P6 > P7
PARTENARIATS / RÉSEAU	P8 > P9
HALL OF FAME	P10 > P11
SCHÉMA DES FILIÈRES	P12 > P13
DESIGN	P14 > P23
CINÉMA, SON & AUDIOVISUEL	P24 > P27
JEUX VIDÉO, ANIMATION 3D	P28 > P31
NOS ÉTUDIANTS ONT DU TALENT	P32 > P33
ALTERNANCE	P34 > P35
VIE DE L'ÉCOLE	P36 > P37
INTÉGRER SUPCRÉA	P38 > P39

## LES 10 RAISONS DE CHOISIR SUPCRÉA

# 10



**+ DE 33 ANS D'EXPÉRIENCE**  
DANS L'ENSEIGNEMENT  
DES MÉTIERS  
DE LA CRÉATION



**79% D'INSERTION PROFESSIONNELLE**  
6 MOIS APRÈS L'OBTENTION  
DU DIPLÔME (PROMO  
2021/2022)



**93% DE RÉUSSITE AUX DIPLÔMES :**  
L'ÉCOLE DE LA RÉUSSITE  
OUVERTE À TOUS QUI  
VALORISE L'ÉGALITÉ DES  
CHANCES



**8 BACHELORS & 1 MASTÈRE**  
POUR CONSTRUIRE VOTRE  
CARRIÈRE DANS LE DESIGN,  
L'AUDIOVISUEL ET LES JEUX  
VIDÉO



UNE QUALITÉ ACADÉMIQUE  
RECONNUE :  
**4 CERTIFICATIONS PROFESSIONNELLES,**  
PORTÉES PAR DES  
ENSEIGNANTS EXPERTS  
DE HAUT NIVEAU



UN ENVIRONNEMENT  
IMMERSIF  
ET PROFESSIONNALISANT :  
**+ DE 900 ENTREPRISES PARTENAIRES**



**UN CFA LABELLISÉ QUALIOP**  
POUR FAIRE  
DES ÉTUDES EN  
APPRENTISSAGE



**À LA POINTE DE LA TECHNOLOGIE** (STUDIOS,  
PLATEAUX DE TOURNAGE,  
STATIONS DE MONTAGE...)



**PARTICIPATION À DE NOMBREUX ÉVÉNEMENTS**  
CONCOURS INTERNATIONAL  
D'AFFICHES DE CHAUMONT,  
GAME CHALLENGE,  
NIKON FILM FESTIVAL



**UNE ADMISSION HORS PARCOURSUP**  
PAS BESOIN D'ATTENDRE  
JUIN POUR S'INSCRIRE

Supcréa Grenoble est installée dans le bâtiment Cémoi, au cœur du secteur Bouchayer-Viallet, ancien pôle industriel devenu quartier d'innovation et de culture. Elle y développe de nouveaux cursus consacrés au jeu vidéo et à l'audiovisuel.

Supcréa-Réseau Studio M se situe à 10 minutes de la gare et est desservie par les lignes de tramway A et C.

# PHILOSOPHIE DE L'ÉCOLE

## UN ÉCOSYSTÈME DE TALENTS CRÉATIFS UNIQUE

Supcréa-Réseau Studio M, plus qu'un réseau de campus, est une famille d'écoles et de filières métiers, un point de convergence, une mise en réseau de talents, d'expertises, qui fonctionnent ensemble. La pédagogie en mode projet permet à chaque filière d'interagir et de se nourrir les unes des autres.

Dès le début de leur cursus, les étudiants sont acteurs de leur formation et sont considérés comme de jeunes professionnels. Cette approche unique, appuyée par le soutien et l'exemplarité des équipes enseignantes, leur permet de prendre confiance en eux, de révéler tout leur potentiel créatif et de monter rapidement en compétences.

*À la sortie  
de leurs études,  
les diplômés  
sont efficaces,  
adaptables et  
immédiatement  
opérationnels*

## TRANSFORMER SA PASSION EN UN MÉTIER D'AVENIR

Supcréa-Réseau Studio M, école humaniste et bienveillante, offre à tous ceux qui ont la passion créative, l'opportunité d'entreprendre des études qui leur correspondent. Grâce à un accompagnement individualisé, chaque étudiant a sa chance et aucun profil n'est rejeté.

L'objectif des formations Supcréa ? Offrir un épanouissement personnel à chacun, sans perdre de vue l'aboutissement final : la réussite professionnelle, grâce à l'apport de moyens techniques, d'une culture et des méthodes pour se professionnaliser. À la sortie de leurs études, les diplômés sont efficaces, adaptables et immédiatement opérationnels pour exercer dans des métiers en perpétuelle évolution.

## RENDRE LE MONDE PLUS BEAU

Contribuer à rendre le monde meilleur, une perspective plutôt intéressante, non ? Étudier dans notre école, c'est vouloir embellir le monde de demain, le rendre plus beau et plus efficace par le design et l'entertainment.

Les étudiants développent leur capacité à imaginer et à innover pour améliorer notre société. Un atout qui se développe à travers leur esprit critique, leurs connaissances, leurs références culturelles et leurs diverses expériences.

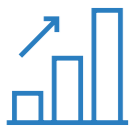


SUPCRÉA EST UN POINT DE CONVERGENCE, UNE MISE EN RÉSEAU DE TALENTS, D'EXPERTISES, QUI FONCTIONNENT ENSEMBLE

# LE SECTEUR DU DESIGN, DU JEU VIDÉO ET DE L'AUDIOVISUEL



## DESIGN



**41**  
MILLIARDS D'EUROS  
LE MARCHÉ DU DESIGN  
GRAPHIQUE EN 2021



**400 000**  
ENTREPRISES  
TRAVAILLENT DANS  
LE DESIGN GRAPHIQUE  
EN 2022



**73%**  
DES ENTREPRISES  
INVESTISSENT DANS  
LE DESIGN POUR  
DIFFÉRENCIER LEUR  
MARQUE

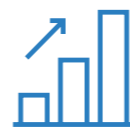


**94% DES**  
CONSOmmATEURS  
ABANDONNENT UN SITE  
INTERNET AVEC UN  
MAUVAIS DESIGN



L'INDUSTRIE MONDIALE  
DES GRAPHISTES  
EST CLASSÉE **9ÈME**  
PARMI TOUTES LES  
ACTIVITÉS COMMERCIALES

## JEUX VIDÉO



**243**  
MILLIARDS D'EUROS  
LE MARCHÉ DU JEU  
VIDÉO EN 2025



**80%**  
DES EMPLOIS  
SONT DES CDI

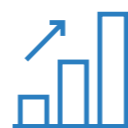


**700** STUDIOS  
EN FRANCE (55% ONT  
PLUS DE 5 ANS)



**4** STUDIOS PIONNIERS  
UBISOFT, TAKE-TWO,  
ELECTRONIC ARTS (EA)  
& ACTIVISION

## AUDIOVISUEL



**19.4**  
MILLIARDS  
DE CHIFFRE D'AFFAIRES  
EN 2021 EN FRANCE



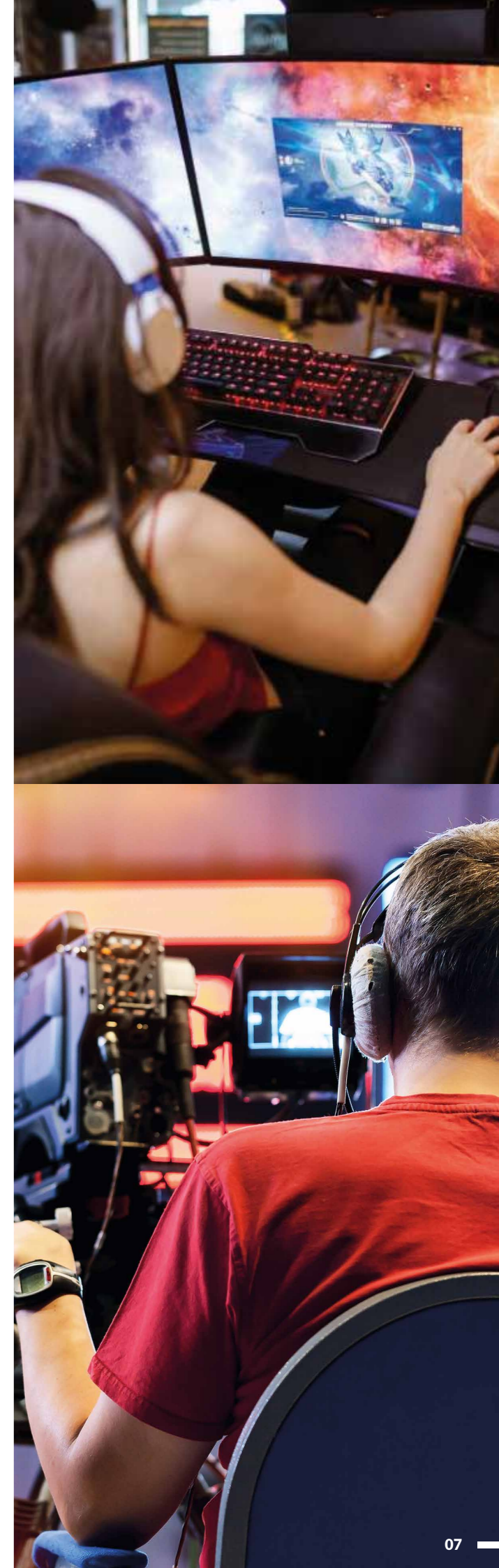
**19 000**  
ENTREPRISES  
EN FRANCE



**211 000**  
EMPLOIS



**+7.4% DE HAUSSE**  
SUR LE MARCHÉ DE  
LA MUSIQUE DANS LE  
MONDE

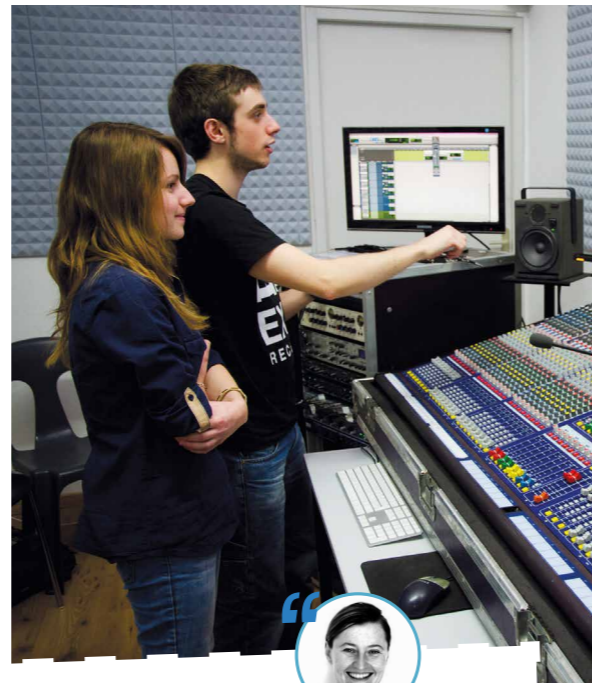


# PARTENARIATS / RÉSEAU

Supcréa-Réseau Studio M recrute ses étudiants de pré-Bac à Bac+3 pour former des professionnels répondant aux besoins du secteur. L'économie du design, du jeu vidéo et de l'audiovisuel offre des perspectives d'emplois nombreuses, évolutives et passionnantes en France et à l'international. Les agences de communication, startups, organisateurs d'événements et grands groupes recrutent des profils de jeunes diplômés opérationnels, riches d'une vision globale et novatrice du marché créatif et de ses enjeux.

En validant un diplôme d'État, diplôme européen ou titre certifié par l'État, les étudiants ont toutes les cartes en main pour devenir un professionnel spécialisé et convoité sur le marché du travail. Les cursus sont pensés en fonction des réalités de l'emploi, dans l'objectif de consolider la crédibilité de nos diplômés lors de leur insertion professionnelle.

Grâce aux nombreux stages en entreprise, vous bénéficiez d'un tremplin pour votre employabilité, en développant des compétences professionnelles directement sur le terrain.



**GABRIELLA OROSZ**  
Graphiste / Maquettiste, service communication urbain en région Auvergne-Rhône-Alpes.

« Depuis 10 ans, notre service communication fait confiance à l'école Supcréa-Réseau Studio M pour accompagner nos temps forts en design graphique. En plus de leur volonté d'apprendre et d'évoluer, nous apprécions particulièrement le savoir-faire, la rigueur, l'écoute et la disponibilité de ces stagiaires étudiants. Grâce à leur implication, plusieurs projets complexes de signalétique, d'illustration, de vidéo et d'édition ont été accomplis à notre plus grande satisfaction. »



## ILS EMPLOIENT NOS ÉTUDIANTS

Supcréa-Réseau Studio M a développé un large réseau de contacts. Mis à disposition des étudiants, il leur permet d'entrer en relation avec les spécialistes du milieu artistique ou avec leurs potentiels employeurs.

Le site [supcrea.com](http://supcrea.com) propose de multiples offres d'emploi, déposées par les entreprises et les alumni des écoles.



# Hall of fame

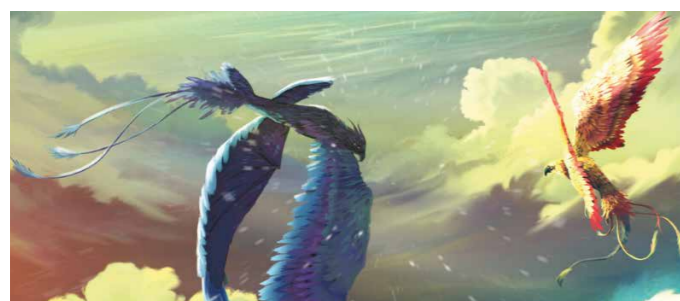
Pendant leur cursus, les étudiants prennent part à de nombreux projets et concours. L'opportunité pour eux de développer leurs compétences en s'immergeant dans des situations professionnelles concrètes et de se confronter aux étudiants d'autres écoles, en France ou à l'international auprès des grands employeurs des métiers.

## JEUX VIDÉO



### GAME CHALLENGE Ubisoft

Le Game Challenge réunit 150 étudiants de France et Belgique durant 72 heures non-stop. Le jury, composé de développeurs Ubisoft, accompagne les équipes pendant la compétition. Chaque équipe travaille des techniques de design et d'UX, sous forme de cartes à jouer, conçues pour l'occasion. 2 étudiants ont remporté la compétition avec « Don't Forget » sur le thème de l'évolution de la maladie d'Alzheimer !



### IMAGINE CUP Microsoft

Plus prestigieux concours mondial en technologie et innovation numérique, Imagine Cup permet aux étudiants des cinq continents d'exprimer leur talent, de la conception de logiciels au développement de jeux vidéo. L'école a remporté la médaille d'or lors de la finale internationale aux États-Unis !



### GAME CUP Regional Organizers

La Game Cup, Coupe de France de Création Indépendante de Jeux Vidéo, est un appel à projets ouvert à tous les créateurs indépendants de jeux vidéo. Lors de l'édition 2020, Emma étudiante en Bachelor Jeux vidéo a travaillé sur le jeu The Pioneers : Surviving Desolation en tant que Character Artist et a remporté la 1ère place de la catégorie Newbie (organisations de moins d'un an et des moins de 25 ans).



### GAME JAM

Ce hackathon intercampus réunit plus de 200 étudiants venus de tous les campus Supcréa pour réaliser un jeu vidéo en 48H. En 2022, BBLACKSTUDIO, a sponsorisé l'évènement et classé les travaux des étudiants du podium.



## DESIGN



### MISE EN LUMIÈRE

Mise en Lumière, Ex Les Etoiles de la Pub, est le concours le plus prestigieux en étudiants du monde créatif en France. Il permet aux élèves en graphisme, design, communication et art de mettre en avant leur talent au service d'une cause sociétale et influente internationale. Lors de l'édition 2022 à Lille, 11 étudiants ont été finalistes pour les partenaires CARE France et Grand Playground qui ont exposé leurs créations.

## AUDIOVISUEL



### NIKON FILM FESTIVAL

Le Nikon Film Festival réunit les jeunes espoirs et talents confirmés autour d'un objectif commun : créer. Il encourage la création vidéo avec un concept unique : permettre à tous de créer et diffuser un film court de 2 minutes 30, gratuitement, sur un thème imposé, évalué par un jury d'exception : Jonathan Cohen, Alice Belaïdi, Eric Judor, Maïmouna Doucouré et Reda Kateb en 2022. Des élèves de BTS Métiers de l'audiovisuel et les Réalisateur Monteur de 2ème et 3ème année ont travaillé sur ces court-métrages.



### FESTIVAL EXTRÊME CINÉMA

Le Festival Extrême Cinéma est l'évènement le plus original du monde du cinéma car il pratique depuis sa première édition, éclectisme, différence et mauvais goût assumé. Pour cette 23ème édition, les élèves en Bachelor Réalisateur Monteur ont réalisé un film de présentation pour cet évènement emblématique de la célèbre cinémathèque.



### CONCOURS INTERNATIONAL D'AFFICHES de Chaumont

Le Concours International d'affiches de Chaumont, lancé en 1990 réunit les étudiants de Supcréa lui adressent leurs affiches au jury international de professionnels le prix espoir est remis aux artistes de moins de 36 ans.



### FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM SUR LE HANDICAP



Le Festival International du Film sur le Handicap (FIFH) récompense les films de cinéma ayant pour sujet principal le handicap sous toutes ses formes et la différence. Chaque année, plusieurs pays concourent : le Brésil, l'Espagne, l'Italie, Les Etats-Unis, le Cambodge... auprès d'un jury : Nicolas Vannier, Marie Claire Mézerrette, Sylvia Sisowath et Patricia Malissart. En 2022, les élèves en Bachelor Réalisateur Monteur et Sound Designer ont présenté 13 films lors de cet évènement.

### RTS LIVE



En Concert RTS Live à Nîmes avec : Soprano, Flo Delavego, La Zarra, Tayc, Minelli, Petit K, Robin, Mosimann et Philippine, les Bachelors Réalisateur Monteurs ont capté les images et la réalisation d'un direct multi-caméras de l'évènement.

# SCHÉMA DES ÉTUDES

Année  
**05.** >

Année  
**04.** >

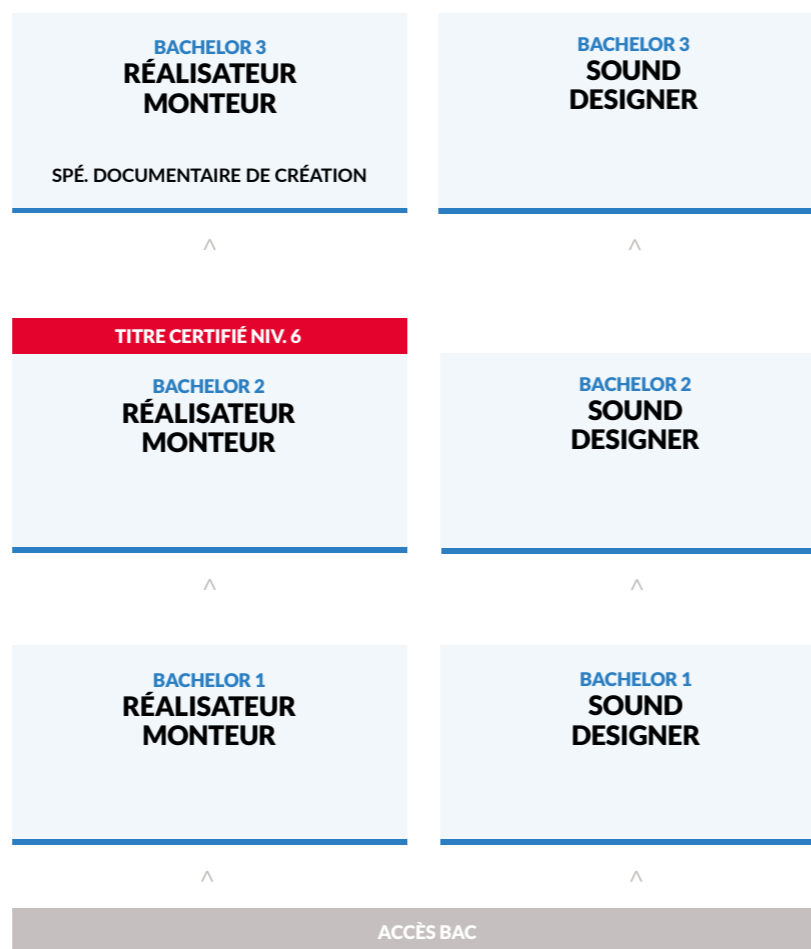
Année  
**03.** >

Année  
**02.** >

Année  
**01.** >

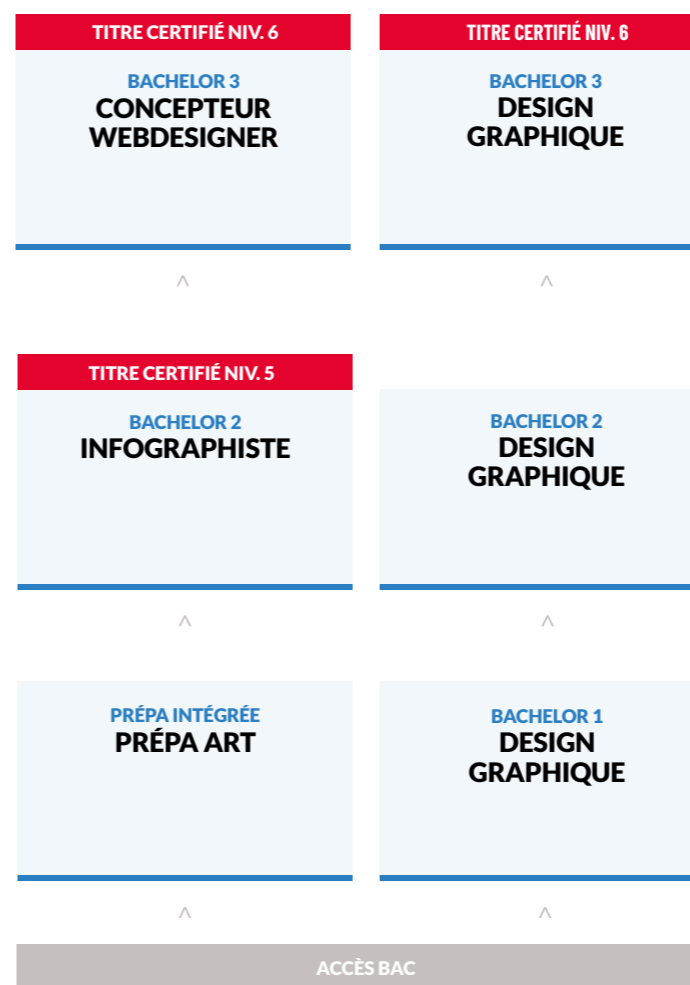
CURSUS

## CINÉMA



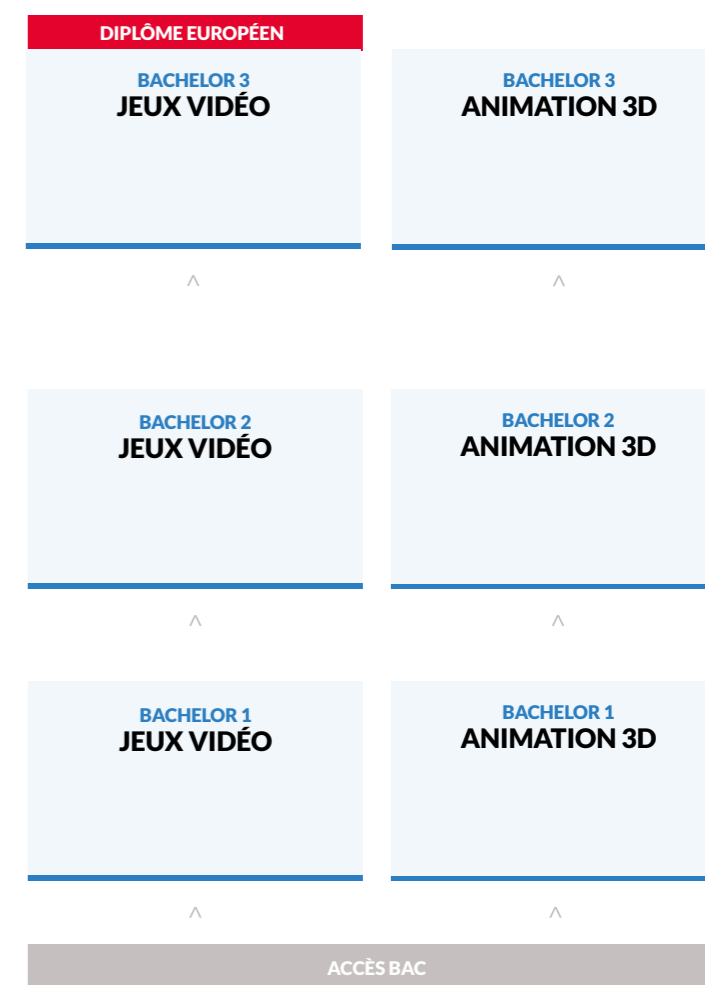
CURSUS

## DESIGN



CURSUS

## JEUX VIDÉO





PRÉPA INTÉGRÉE

# PRÉPA ART

**DURÉE :** 1 AN (STATUT ÉTUDIANT)

**NIVEAU D'ENTRÉE :** BAC OU RNCP DE NIVEAU 4

**ADMISSION :** SUR DOSSIER ET ENTRETIEN



La Prépa Art s'adresse à ceux qui souhaitent poursuivre leurs études dans les arts appliqués et qui ont besoin d'affiner leur projet professionnel dans ce domaine (design graphique, design digital, design d'espace, design de mode...).

L'année de Prépa Art permet aux étudiants de pouvoir découvrir, tester, comprendre et créer.

**Tous les enseignements artistiques ont pour objectif d'aider les élèves à développer leur sens créatif, leur autonomie, leur singularité, et à diversifier leurs méthodes d'expression.**

Durant cette année, les élèves touchent à tous les domaines des arts appliqués en vue d'en comprendre la spécificité, et de faire leur choix de spécialisation. Parallèlement aux cours théoriques, aux projets et aux workshops, ils sont initiés, entre autres, aux logiciels Photoshop, Illustrator et Indesign.



## ENSEIGNEMENTS

- > Dessin académique, Expression plastique, Volume, Couleur, Dessin technique, Perspectives, Typographie, Édition, Infographie
- > Culture des arts et du design, Anglais, Techniques d'expression orale, Sciences humaines
- > Ateliers Projets arts appliqués, Workshop, Orientation, Parcours professionnels, Stage en entreprise (facultatif)

## QUELLE POURSUITE D'ÉTUDES ?

- > Bachelor Design Graphique
- > Bachelor Infographiste
- > Bachelor Concepteur Webdesigner
- > Bachelor Design d'Espace
- > Accès possible aux grandes écoles d'art et de design (Beaux-Arts, Arts Déco...)



**CATHY**

« Après le bac, j'ai décidé d'intégrer la Prépa Art pour préparer les concours d'entrée de grandes écoles d'art et de design. J'expérimente toutes les facettes du dessin ou de l'expression plastique : design d'espace, design graphique, dessin académique, croquis, peinture... Cette année a été un réel tremplin pour développer ma créativité, trouver ma personnalité et créer mon dossier artistique pour ma future vie professionnelle »





## TITRE CERTIFIÉ RNCP NIVEAU 5

**DURÉE :** 1 AN (STATUT ÉTUDIANT)

**NIVEAU D'ENTRÉE :** BAC PRO AMA, BAC STD2A, ANNÉE PRÉPA ART

**AUTRES BACS :** ADMISSION SUR DOSSIER ET ENTRETIEN

**CURSUS EN INITIAL OU EN ALTERNANCE**



L'infographiste conçoit des produits graphiques dans le cadre d'une commande de communication visuelle. **En s'appuyant sur une méthodologie de gestion de projet graphique, et grâce à sa maîtrise des outils informatiques et de création graphique, il crée des affiches, flyers, dépliants, interfaces web...**

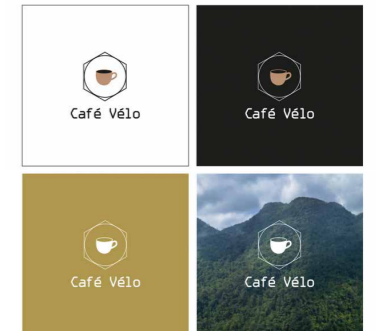
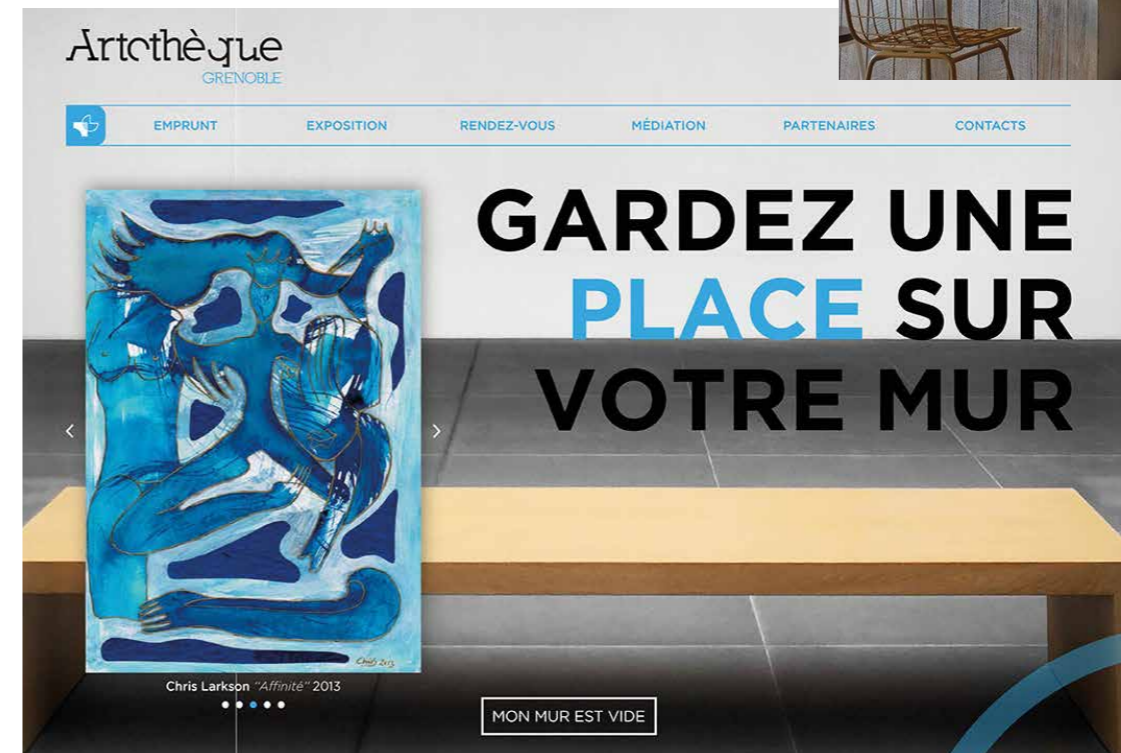
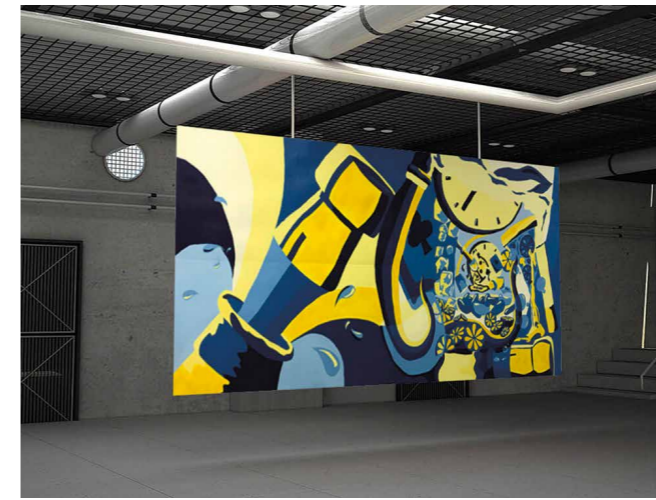
Sa bonne connaissance de la chaîne graphique, sa culture de l'image et sa curiosité lui permettent d'apporter des réponses pertinentes dans le respect d'un cahier des charges et des contraintes d'une commande de communication visuelle. La formation permet d'assimiler les apports théoriques sur le sens et la construction de l'image par la pratique et l'expérimentation, d'acquérir les méthodes d'expression graphiques, de maîtriser les logiciels de création, de montage et de traitement de l'image. Les étudiants mobilisent tous les acquis dans des projets réels ou fictifs : affiches, brochures, dépliants, identité visuelle, site web...

### ENSEIGNEMENTS

- > Identité visuelle, Composition, Typographie, Édition, Webdesign, Logiciels d'infographie
- > Techniques de représentation, Techniques de fabrication, Histoire de l'art, Méthodologie de gestion de projet, Sémiologie

### POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Infographiste
- > Infographiste multimedia
- > Illustrateur
- > Graphiste
- > Designer graphique



### CLOTILDE

« Grâce à cette formation, j'ai étudié et approfondi les logiciels de la suite Adobe nécessaires à la pratique du métier de graphiste et développé ma capacité à analyser une commande et y apporter une solution adaptée. Sur le campus règne un esprit d'entraide. Mon conseil pour réussir dans ce métier : être curieux et en veille graphique permanente. »





Le concepteur webdesigner est le graphiste du numérique. Il conçoit l'identité visuelle, le design et l'ergonomie d'un site web ou d'une application, en élabore l'architecture, imagine les scénarii d'usage et d'interactivité. Il intègre l'ensemble des éléments grâce à sa bonne connaissance des éditeurs de codes et adapte sa conception graphique à l'ensemble des supports disponibles : ordinateurs, tablettes, smartphone...

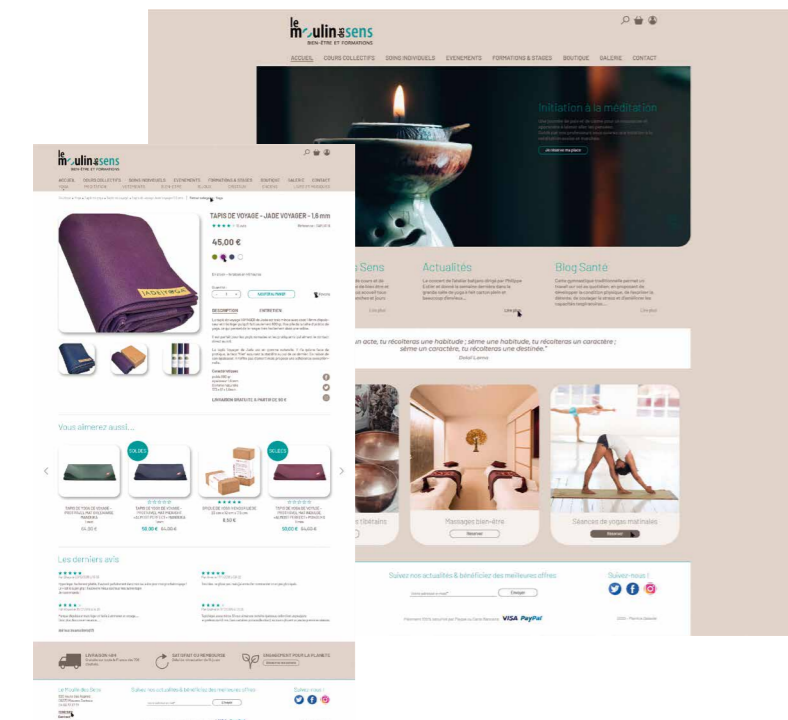
La formation enseigne, au travers d'exercices et de projets transversaux (conception et réalisation webdesign, e-commerce, webdocumentaire...), à analyser la demande et les besoins du client, à respecter le cahier des charges en examinant la conception globale de sites, en fonction de la commande. Les étudiants apprennent ainsi la gestion, la présentation et l'organisation nécessaires à la validation de chaque étape d'élaboration d'un projet de webdesign, tout en maîtrisant les outils graphiques et d'intégration multimédia (logiciels graphiques appliqués au web, éditeurs de code, CMS, montage vidéo...).

**ENSEIGNEMENTS**

- > Design interactif, Expression graphique, Composition, Typographie, Webdesign, Montage vidéo
- > Technologies webdynamiques, Éditeurs de codes, CMS, Intégration
- > Sémiologie de l'image, Gestion de projet et méthodologie du projet web

**POUR QUELS MÉTIERS ?**

- > Webdesigner
- > Intégrateur web
- > Concepteur designer
- > Directeur artistique
- > Graphiste multimédia
- > Infographiste



**DAVID**

« Cette formation représente pour moi un réel aboutissement : j'ai renforcé mes compétences acquises en les appliquant pendant mon stage. C'est grâce à cette année que j'ai évolué vers un niveau suffisant pour intégrer le monde du travail de manière sereine et me projeter dans les différents postes envisageables à la fin de mon cursus. »

**TITRE CERTIFIÉ RNCP NIVEAU 6**

**DURÉE :** 3 ANS (STATUT ÉTUDIANT)  
**NIVEAU D'ENTRÉE :** TOUS BACS, ADMISSION SUR DOSSIER ET ENTRETIEN  
**CURSUS EN INITIAL :** 1<sup>ER</sup> ET 2<sup>È</sup> ANNÉE  
**CURSUS EN ALTERNANCE :** 3<sup>È</sup> ANNÉE



Le designer graphique est un professionnel polyvalent de la communication visuelle. **Il intervient dans la communication d'entreprise, publicité, communication institutionnelle, le marketing, l'édition ou la presse.** Il conçoit, grâce à la maîtrise des outils de création et d'édition ainsi qu'une grande culture générale, des solutions graphiques très diverses suivant la demande de son client (affiches, signalétique, packagings, site internet, brochures...).

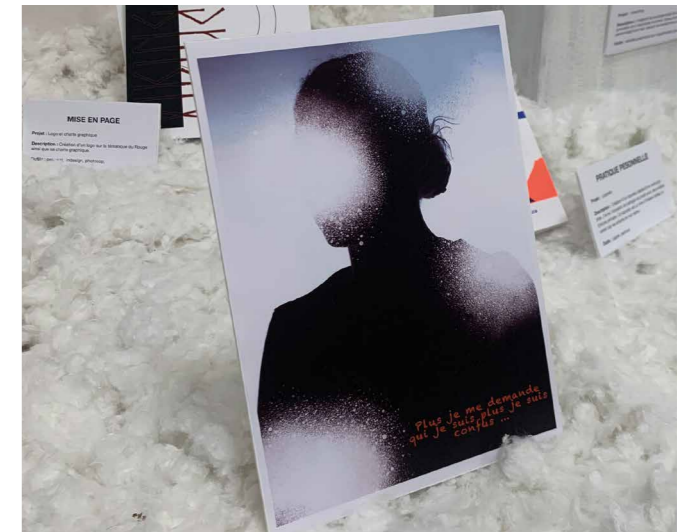
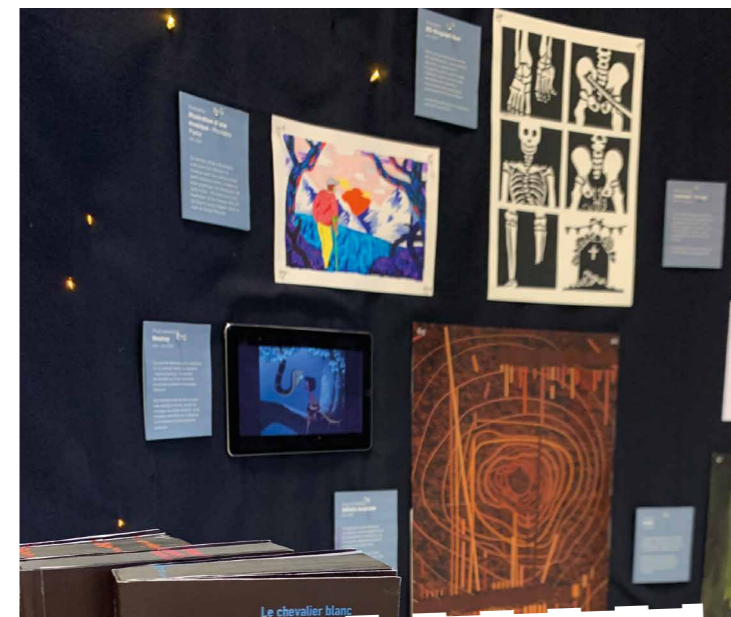
Lors de ces trois années de formation en Bachelor Designer Graphique print et digital, les étudiants s'engagent vers cette finalité professionnelle par l'expérimentation, les projets d'écoles réels ou fictifs et une pédagogie transversale. Ils apprennent à développer des pratiques graphiques et artistiques, maîtriser les outils de création graphique, concevoir des identités graphiques et des déclinaisons adaptées aux supports (affiches, brochures, logos, sites web, vidéos...), communiquer et présenter des projets de design graphique de manière professionnelle (présentation scénographiée, book, argumentaire de projet).

**ENSEIGNEMENTS**

- > Design graphique, Dessin académique, Typographie, Chaîne graphique, Identité visuelle, Rough, Illustration, Couleur, Photographie, Maquettage, Pratiques artistiques
- > Storytelling, Pratique digitale et vidéo, Storyboard, Techniques vidéo-animation
- > Techniques du Web, Langage programmation
- > Gestion de projet, Atelier de projet
- > Histoire du graphisme et du design, Sémiotique, Philosophie, Culture plastique, Narration créative, Marketing, Droit, Méthodologie de projet de design, Anglais, Communication orale

**POUR QUELS MÉTIERS ?**

- > Designer graphique
- > Concepteur graphique
- > Concepteur digital
- > Directeur artistique
- > Chef/chargé de projet graphique et digital
- > Responsable communication graphique et visuelle
- > Directeur de création



**NOÉLIE**  
 « Après mon Bac L, option art, je me suis tout naturellement orientée en Bachelor Design Graphique. L'école Supcréa-Réseau Studio M m'a parue conviviale, bienveillante et accueillante lors des Portes Ouvertes. J'ai commencé par une prépa art de mise à niveau pour pouvoir m'exprimer et communiquer à travers une image. Cette formation est pluridisciplinaire comme la scénographie, la typographie... et donne une vue d'ensemble sur l'univers du design. »



# DIRECTEUR ARTISTIQUE EN DESIGN GRAPHIQUE

**BAC+5**

**DURÉE :** 2 ANS (STATUT ÉTUDIANT)

**NIVEAU D'ENTRÉE :** NIVEAU BAC+3 OU TITRE CERTIFIÉ NIVEAU 6 SECTEUR GRAPHISME, ADMISSION SUR DOSSIER ET ENTRETIEN

**CURSUS EN INITIAL OU EN ALTERNANCE**



Le directeur artistique en design graphique est un designer graphique augmenté de compétences de management et stratégie de communication d'entreprise.

Les deux années de formation de Mastère Directeur Artistique en Design Graphique proposent aux étudiants une expertise spécifique pour développer leur management de projet, ainsi que la stratégie d'entreprise.

**Le directeur artistique en design graphique a la responsabilité stratégique et graphique d'une campagne de communication. Il intervient sur le projet, de la conception à la réalisation, en passant par la négociation et le management du projet. Il supervise et oriente le travail des prestataires externes sur le projet, tout en contrôlant l'ensemble de la conception graphique.**

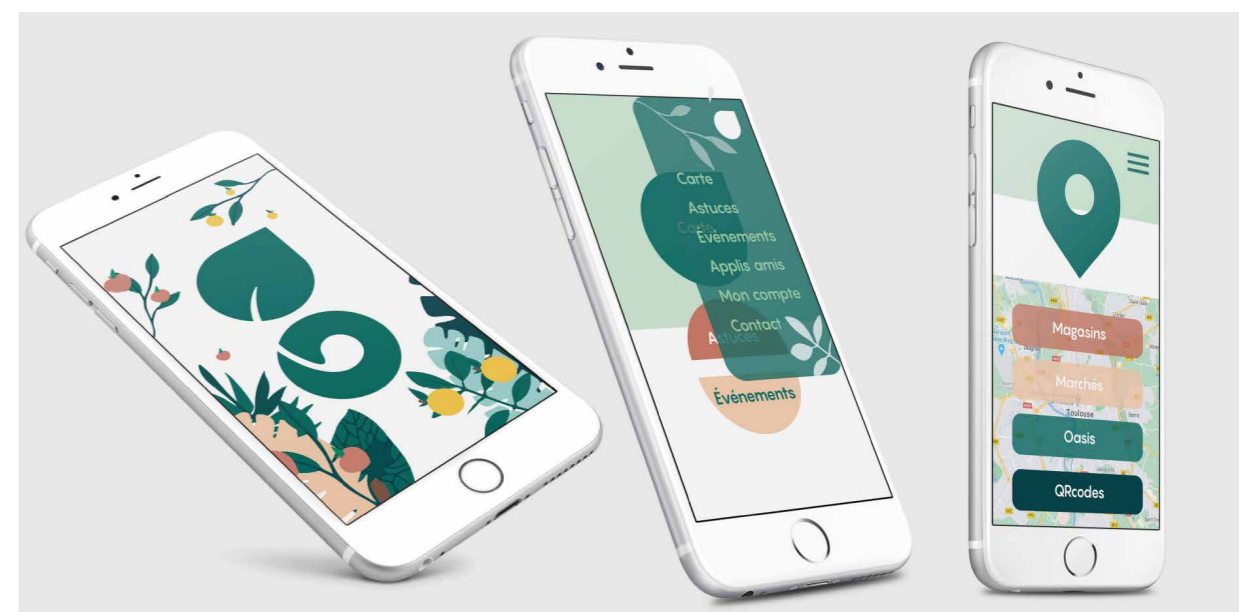
Les étudiants continuent d'explorer les différentes expressions de la production en design graphique (édition print et digitale, vidéo, packaging, signalétique...) en confrontant les acquis aux réalités professionnelles. Ils s'engagent dans un travail personnel de recherche en design conjuguant créativité, innovation et stratégie.

## ENSEIGNEMENTS

- > DESIGN GRAPHIQUE ET DIRECTION ARTISTIQUE :
  - Ateliers de création de projets, workshops, actualités, techniques de conception, projet de recherche
  - Management et gestion de projet, stratégie d'entreprise, Droit, Anglais

## POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Directeur artistique
- > Directeur de création
- > Directeur de projet communication
- > Project manager
- > Chef de projet en design graphique



## AMÉZIANE

« Mes quatre années d'études en design graphique se sont déroulées comme je le souhaitais : centrées sur la pratique et l'évolution constante par la réalisation de projets concrets. Les effectifs des promotions permettent un suivi et un rapport avec l'équipe pédagogique tout particulier. J'en retiens de belles rencontres avec des personnalités fortes et attachantes, et un solide bagage pour affronter la suite ! »



PRISE DE SON

MONTAGE

MIXAGE

CADRAGE

4K

# CINÉMA, SON AUDIOVISUEL

BACHELOR

## SOUND DESIGNER

CERTIFICAT SUPÉRIEUR PROFESSIONNEL

DURÉE : 3 ANS

NIVEAU D'ENTRÉE : NIVEAU BAC, ADMISSION SUR DOSSIER ET ENTRETIEN

CURSUS EN INITIAL : 10 SEMAINES DE STAGE DONT 5 OBLIGATOIRES PAR AN



Le Sound Designer maîtrise plusieurs domaines de **production sonore artistique**. Il est capable d'intervenir en captation du son, comme des enregistrements musicaux, du mixage son, du Sound Design, de l'illustration sonore, du bruitage, de la création musicale pour court-métrage, cinéma d'animation 3D ou trailers de jeux vidéo.

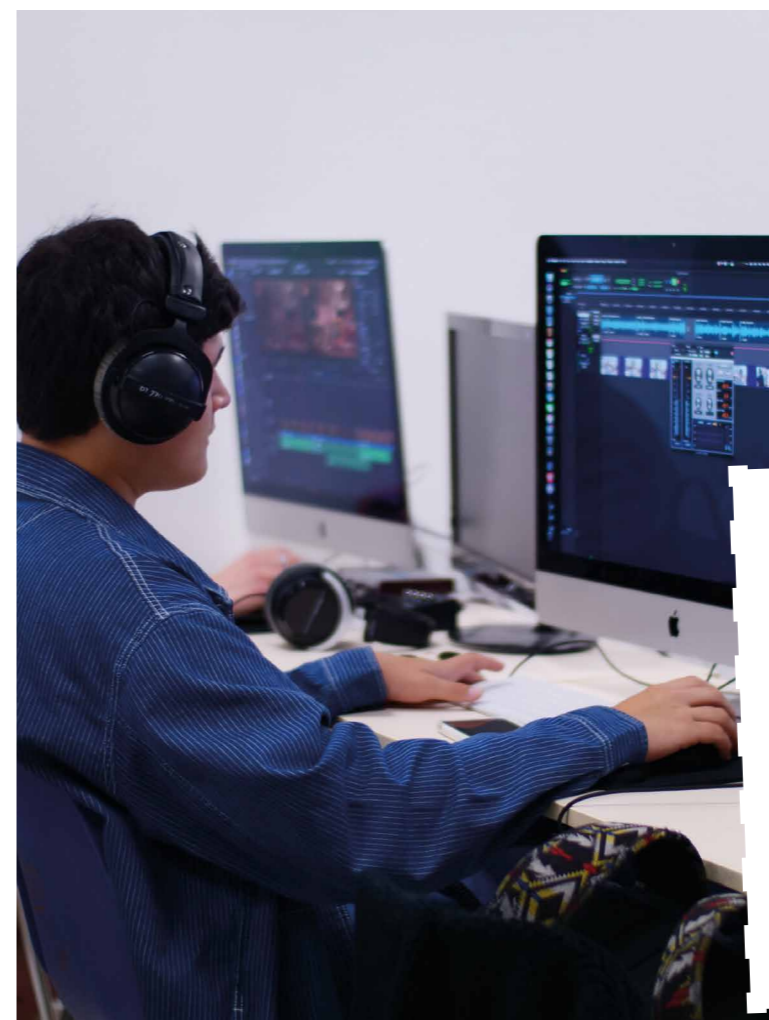
### ENSEIGNEMENTS

- > Techniques de Mise en Œuvre Post-production, Techniques de Mise en Œuvre Studio, Communication / Culture générale et artistique, Gestion et domaine juridique, Anglais
- > Acoustique et sciences physiques appliquées, Technologie des équipements, Musique Assistée par Ordinateur



### POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Sound Designer
- > Ingénieur du son
- > Assistant-ingénieur son
- > Monteur son
- > Illustrateur sonore
- > Technicien mastering
- > Illustrateur de paysage sonore
- > Lead audio



### FLORIAN

« Une expérience enrichissante, aussi bien techniquement qu'humainement. Les cours de création en sound design sont indispensables à l'épanouissement artistique et créatif, on y apprend à repousser les frontières de nos sens musicaux et sonores. La technique est assurée par du matériel nécessaire pour exceller dans le domaine du son. Je recommande cette école pour performer dans sa passion du son. »

# BACHELOR RÉALISATEUR MONTEUR

## TITRE CERTIFIÉ RNCP NIVEAU 6

**DURÉE :** 2 ANS (+ 1 ANNÉE OPTIONNELLE)

**NIVEAU D'ENTRÉE :** NIVEAU BAC,  
ADMISSION SUR DOSSIER ET ENTRETIEN

**CURSUS EN INITIAL :** 10 SEMAINES DE  
STAGE DONT 5 OBLIGATOIRES/AN



Le Bachelor Réalisateur Monteur permet de développer les compétences artistiques, techniques et organisationnelles nécessaires à la réalisation audiovisuelle. Les étudiants maîtrisent toutes les étapes d'une production, de la conception au casting, en passant par la direction d'acteurs, les tournages et la postproduction.

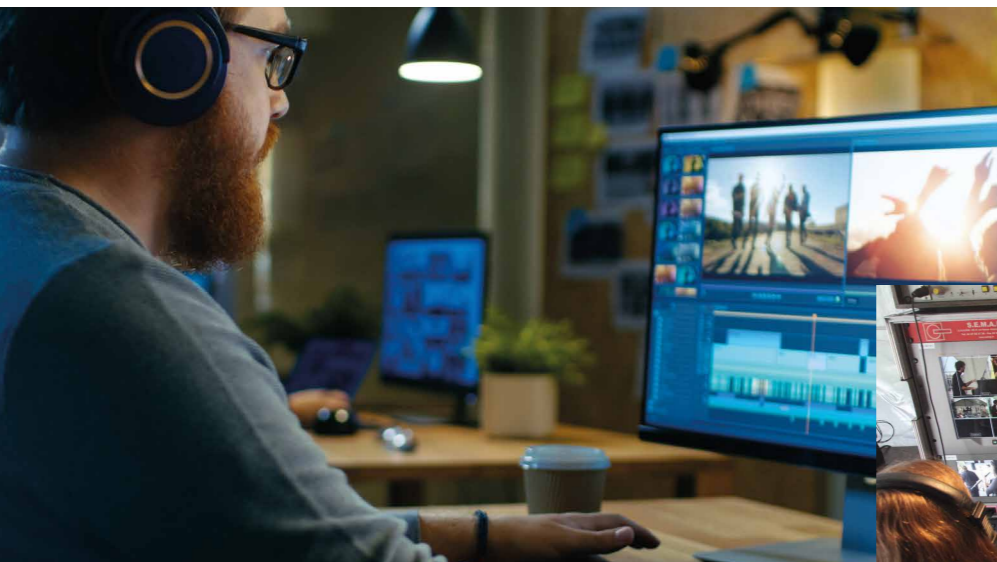
Ils utilisent les divers outils et techniques de captation, d'éclairage, de prise de son, ainsi que les outils de création numérique liés au montage et à la post-production pour mener à bien un projet. Grâce à leurs compétences, les Réalisateur-Monteurs peuvent encadrer et diriger une équipe de techniciens (chef opérateur, directeur photo, ingénieur du son...) et d'acteurs. Ils planifient également les ressources (artistiques, techniques, financières, juridiques, humaines) pour que la production audiovisuelle corresponde aux besoins et soit livrée dans les temps.

### ENSEIGNEMENTS

- > Histoire du cinéma, Analyses filmiques et artistiques, Technologie des équipements audiovisuels, Optique et sciences physiques appliquées, Environnement économique et juridique, Anglais
- > Techniques de prises de vues, Caméras, Mise en lumière, Prise de son, Montage et postproduction, Infographie

### POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Réalisateur
- > Opérateur de prises de vue
- > Cadreur
- > Chef monteur
- > Monteur truquiste
- > Motion designer



## SPÉCIALISATION

# DOCUMENTAIRE DE CRÉATION

Après un cursus dans l'audiovisuel, cette année de spécialisation cinéma Documentaire de création, permet à ceux qui veulent réaliser un film, d'être accompagné étape par étape par des professionnels du documentaire de création à travers des modules de développement spécifiques : dossier de réalisation, production, réalisation, post-production.

En parallèle des projets, des enseignements dédiés aux particularités des matériels, des techniques et des méthodes de production de films de cinéma documentaire sont délivrés aux étudiants.

**DURÉE :** 1 AN

**NIVEAU D'ENTRÉE :** BAC+2 AUDIOVISUEL, ADMISSION SUR DOSSIER ET ENTRETIEN

**CURSUS EN INITIAL**

### ENSEIGNEMENTS

- > Panorama du cinéma documentaire, Analyse filmique, Environnement économique et juridique, Écriture filmique
- > Techniques de prise de vue, Caméras, Mise en lumière, Prise de son, Techniques d'interviews, Montage et post production, Participation à un festival international

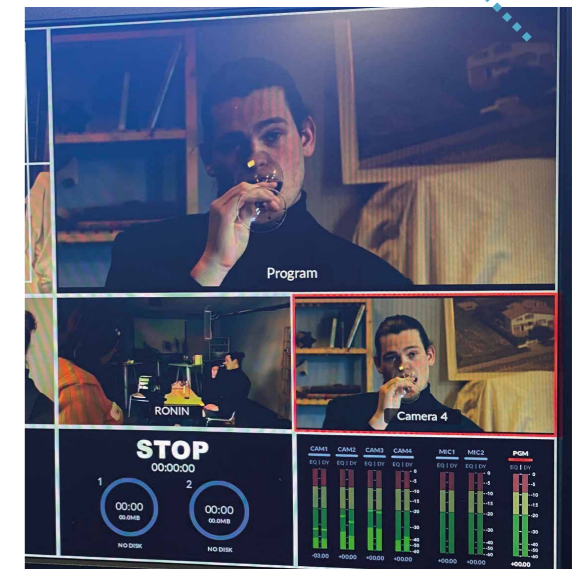
### POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Documentaliste
- > Réalisateur
- > Cadreur
- > Monteur
- > Assistant réalisateur



### ADRIEN

« Diplômé en 2019, j'ai créé mon auto-entreprise de vidéaste indépendant. L'école m'a permis d'acquérir les compétences d'entrepreneur nécessaires et m'a procuré mes premiers clients : deux entreprises dans lesquelles j'ai effectué mes stages pendant ma formation. Supcrēa-Réseau Studio M c'est une grande famille et un grand réseau, indispensables pour étendre nos contacts et développer notre business. »





DIGITAL PAINTER

UNITY

UNREAL 5

CONCEPT ARTIST

GAME DESIGN

PROGRAMMING

LEVEL DESIGN

ZBRUSH

VFX

GAME ART

# JEUX VIDÉO ANIMATION 3D

BACHELOR

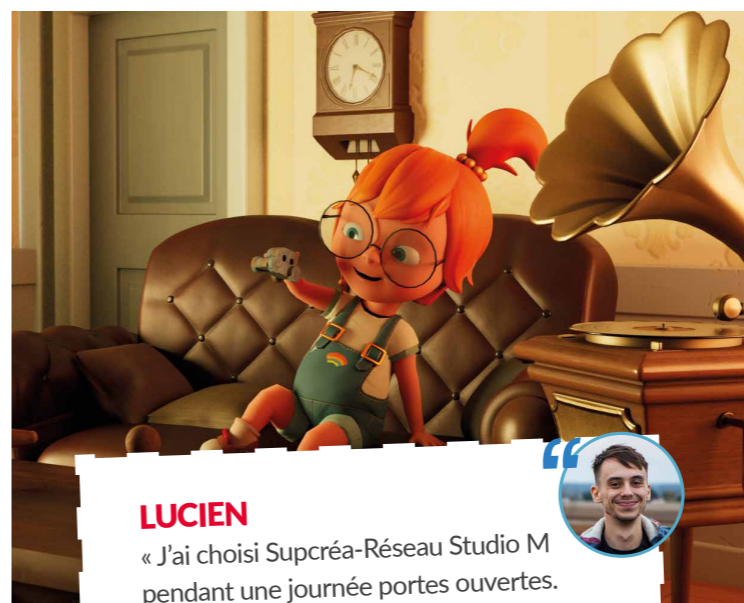
## ANIMATION 3D

CERTIFICAT SUPÉRIEUR  
PROFESSIONNEL

DURÉE : 3 ANS (STATUT ÉTUDIANT)

NIVEAU D'ENTRÉE : TOUS BACS SUR  
DOSSIER ET ENTRETIEN

CURSUS EN INITIAL : 12 SEMAINES DE  
STAGE EN 2<sup>E</sup> OU 3<sup>E</sup> ANNÉE



**LUCIEN**

« J'ai choisi Supcréa-Réseau Studio M pendant une journée portes ouvertes. Un intervenant m'a fait une démonstration et à cet instant, j'ai su que je voulais faire une formation qui me permette de vivre de cette passion. Ce bachelor nous apprend rapidement à être autonome : comment aborder un projet, la gestion de notre temps, les deadlines, la pression, le bon workflow, constamment confrontés à la réalité du terrain. Nous avons aussi rencontré de nombreux professionnels pour enrichir notre carnet d'adresses. Intégrer cette école fut la meilleure décision de ma vie. »



Le concepteur de film d'animation 3D assure les responsabilités artistiques et techniques de la conception et de la réalisation d'un projet d'animation. Les étudiants apprennent à retranscrire les besoins d'un commanditaire à travers un concept créatif.

Ils réalisent des storyboards, produisent des illustrations en 2D et 3D, mettent en mouvement univers et personnages et exécutent le montage et la postproduction.

Leurs choix artistiques et techniques leur permettent de créer des ambiances, des situations et des textures en accord avec les demandes formulées.

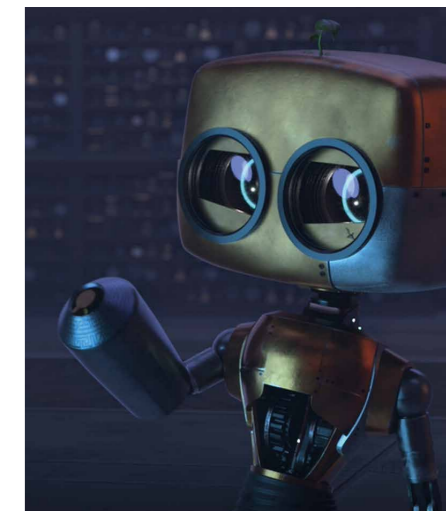
**La modélisation 3D consiste à réaliser numériquement, à l'aide de logiciels spécialisés, un objet, un espace, un personnage, une créature...** Elle est la technique la plus utilisée dans l'univers du jeu vidéo et du cinéma d'animation. Assisté des logiciels Maya, Zbrush, Substance painter, Nuke et Houdini, l'étudiant affine son sens de l'observation pour réaliser des items et procède à leur animation au cours des deux années de formation.

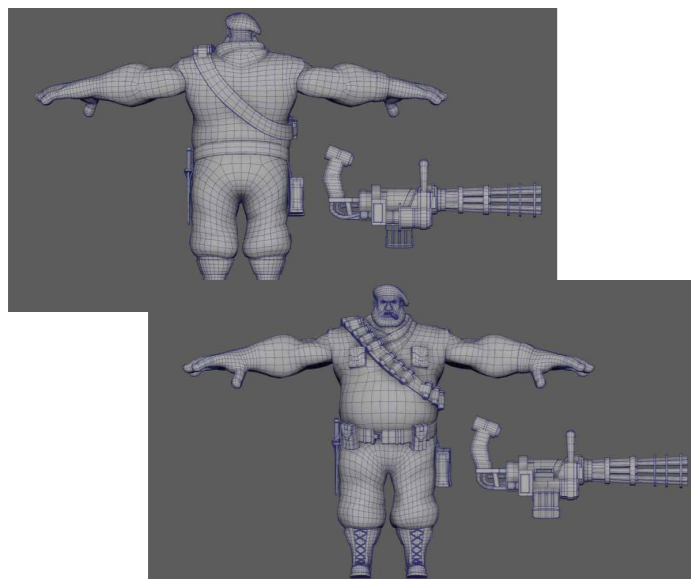
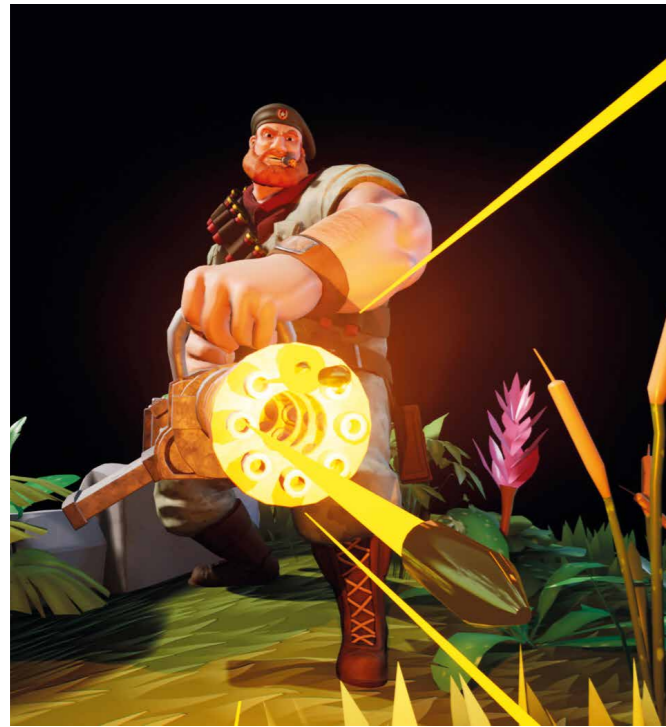
### ENSEIGNEMENTS

- > Modélisation 3D organique sous Zbrush, Animation 3D sous Maya, Rigging bipède
- > Shading / Lighting, Houdini (brouillard, fumée, neige, feu...), VFX explosion, destruction, compositing sous Houdini, VFX Artist, Technical Artist
- > Anglais

### POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Texturing artist
- > CG Rigger
- > Animateur 3D
- > VFX Artist
- > Matte painter
- > Layout artist
- > Environment artist
- > Lighting artist





**DIPLÔME EUROPÉEN  
CERTIFICAT SUPÉRIEUR  
PROFESSIONNEL ACCRÉDITATION  
FEDE (FEDERATION FOR EDUCATION  
IN EUROPE)**

**DURÉE : 3 ANS (STATUT ÉTUDIANT)**

**NIVEAU D'ENTRÉE : TOUS BACS SUR  
DOSSIER ET ENTRETIEN**

**CURSUS EN INITIAL : 12 SEMAINES DE  
STAGE EN 2<sup>E</sup> OU 3<sup>E</sup> ANNÉE**

+

Le Bachelor Jeux vidéo s'adresse aux étudiants créatifs, passionnés par le secteur du jeu vidéo. Il forme aux méthodes, logiciels et outils utilisés aujourd'hui dans les studios de développement. En fonction de leur spécialisation, les élèves réalisent personnages et décors 3D, les animent et intègrent les données dans le moteur temps réel du jeu. Ces différents éléments composent un univers imaginé par les élèves eux-mêmes, qui abordent ainsi toutes les étapes de la production d'un jeu vidéo : ils scénarisent, définissent concept et mécaniques de jeu, créent l'ensemble des éléments visuels, établissent les game documents correspondants, se familiarisent avec l'ensemble des rôles de la chaîne de production d'un jeu vidéo. Les métiers de ce secteur se répartissent en différentes familles :

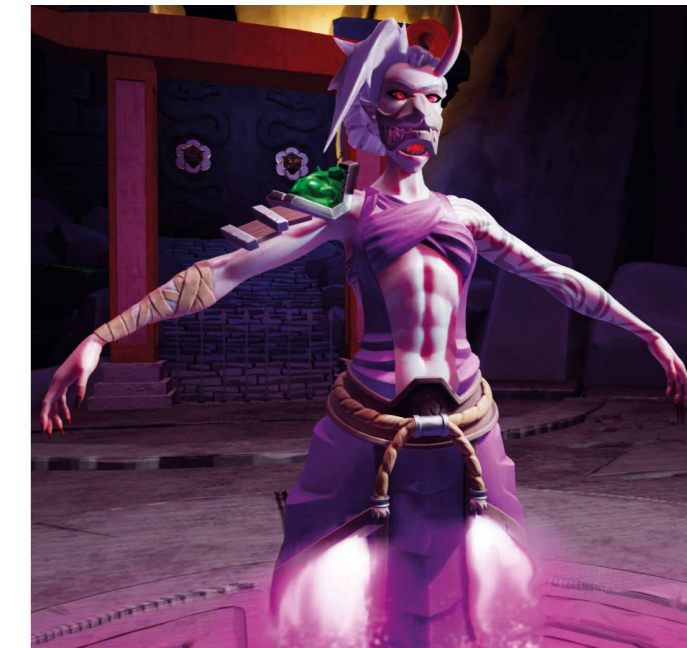
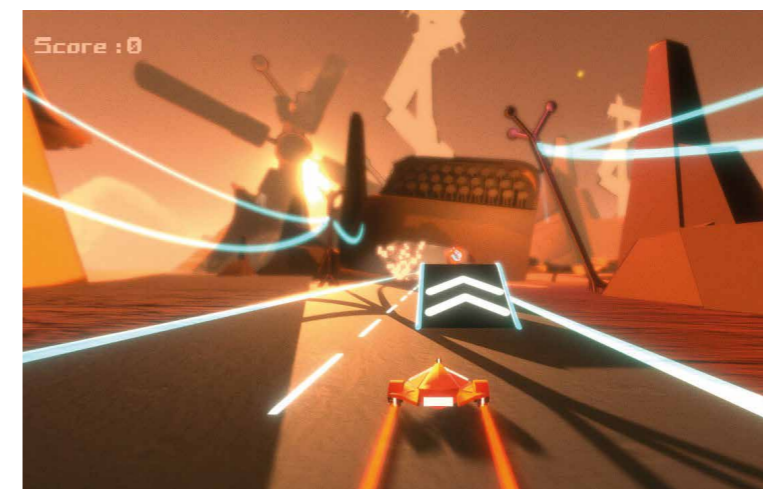
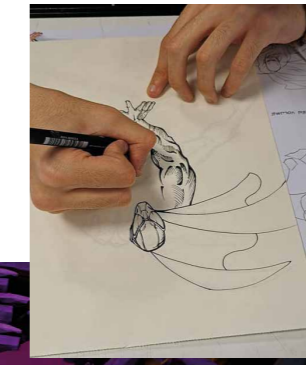
- > **La conception, les métiers scénaristiques**, qui déterminent ce que le joueur va vivre dans le jeu
- > **La création artistique, les métiers artistiques**, qui définissent l'aspect visuel du jeu
- > **L'interactivité**, qui va permettre d'interférer avec l'univers dans lequel se déroule le jeu

## ENSEIGNEMENTS

- > Game Design, Level Design, Digital Painting, Modélisation 3D, Texturing sous Substance Painter, Rigging, Shading / Lighting, VFX Houdini, VFX Artist, Technical Artist, Organic modeling (character design), Animation 3D
- > Culture artistique, analyse de travaux, Anglais

## POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Environment Artist
- > Concept Artist
- > Infographiste 3D temps réel
- > Character Artist
- > VFX Artist temps réel
- > Graphiste 3D / Illustrateur
- > Véhicule Artist
- > Animateur 3D
- > Technical Artist
- > Rigger



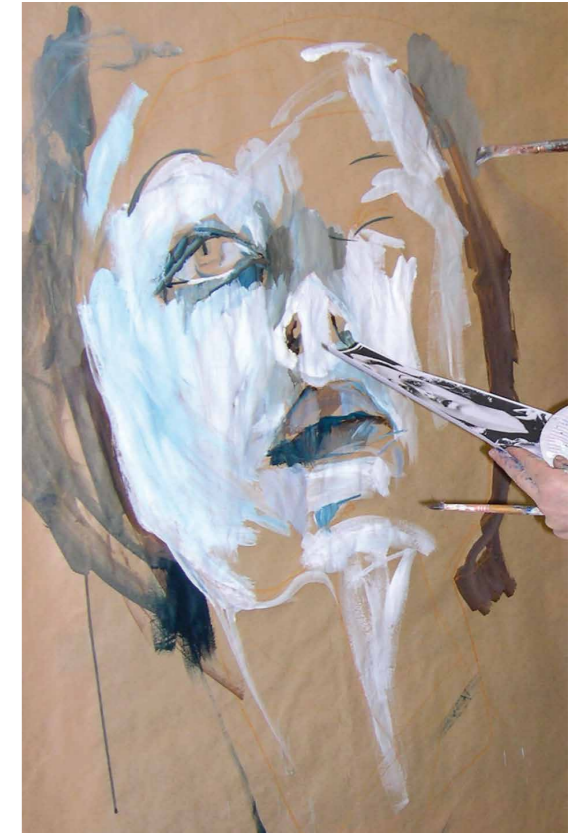
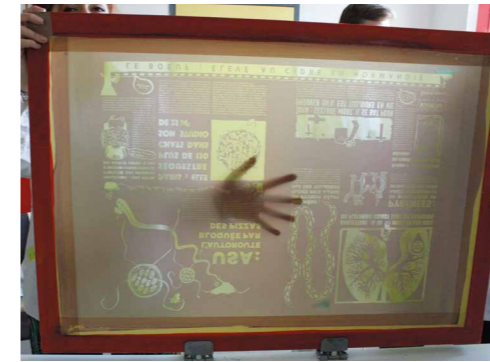
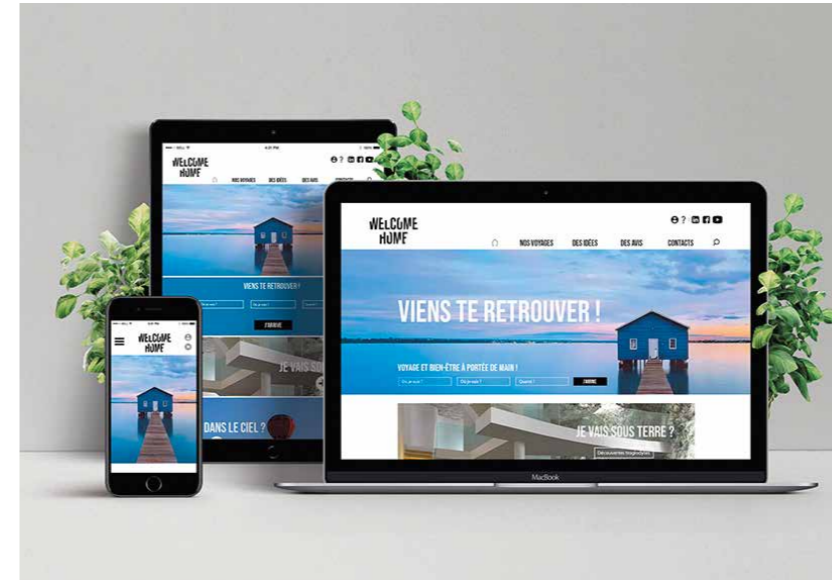
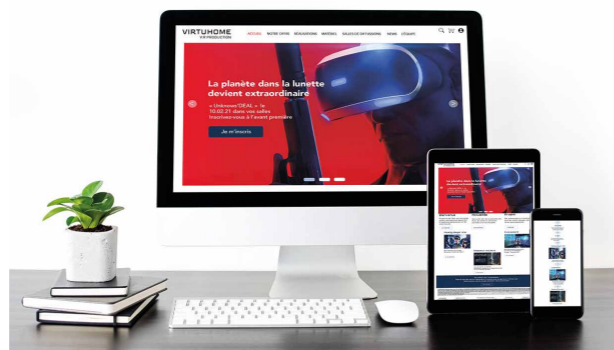
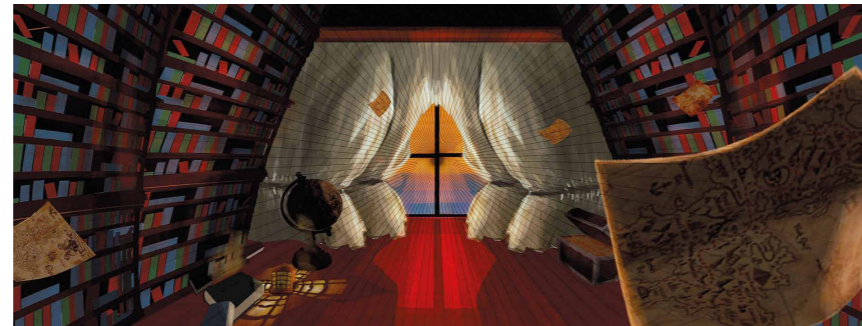
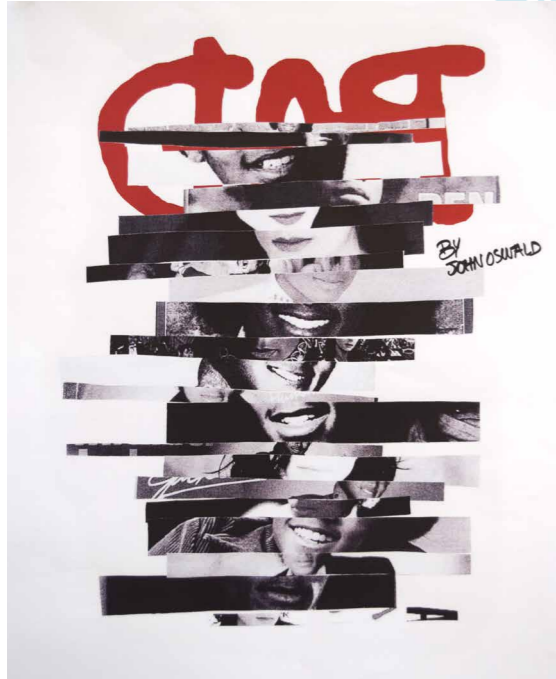
## LUCAS

« Depuis mon plus jeune âge, je suis passionné par les jeux vidéo et l'animation 3D. J'ai décidé de me spécialiser et d'évoluer professionnellement dans ce secteur. J'ai tout de suite été conquis par l'école, bienveillante et chaleureuse. Ce Bachelor m'a permis de découvrir et d'explorer les différentes facettes des métiers du jeu vidéo : Character designer, environnement designer, level design. »





# Nos étudiants ont du talent



# L'ALTERNANCE

## SE FORMER EN ÉTANT SALARIÉ

Tous les étudiants Supcréa acquièrent une expérience en stage ou en alternance via un contrat de professionnalisation ou un contrat d'apprentissage. L'étudiant passe 70% du temps en entreprise, soit 1 à 2 semaines par mois à l'école. Cette alternance permet aux étudiants de se former tout en étant salariés.

Parfaitement adaptée aux étudiants qui souhaitent à la fois obtenir un diplôme, un financement d'études et un premier emploi dès l'école, la formation en alternance se déroule à la fois à l'école et en entreprise.

## FORMATION CONTINUE

Les formations dispensées par Supcréa sont accessibles aux stagiaires de la Formation Professionnelle Continue dans le cadre du plan de formation ou du Compte Personnel de Formation (CPF). Les titres certifiés par l'État peuvent également être préparés dans le cadre de la Validation des Acquis de l'Expérience (VAE).

### CONTRAT D'APPRENTISSAGE

Nos étudiants bénéficient de tous les avantages liés au statut d'apprenti.

#### Temps en entreprise

L'étudiant passe 70 % du temps en entreprise, soit 1 à 2 semaines par mois à l'école.

#### Rémunération

La rémunération minimale est comprise entre 27% et 100% du SMIC, et est calculée en fonction de l'âge et du niveau d'études de l'apprenti.

### CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

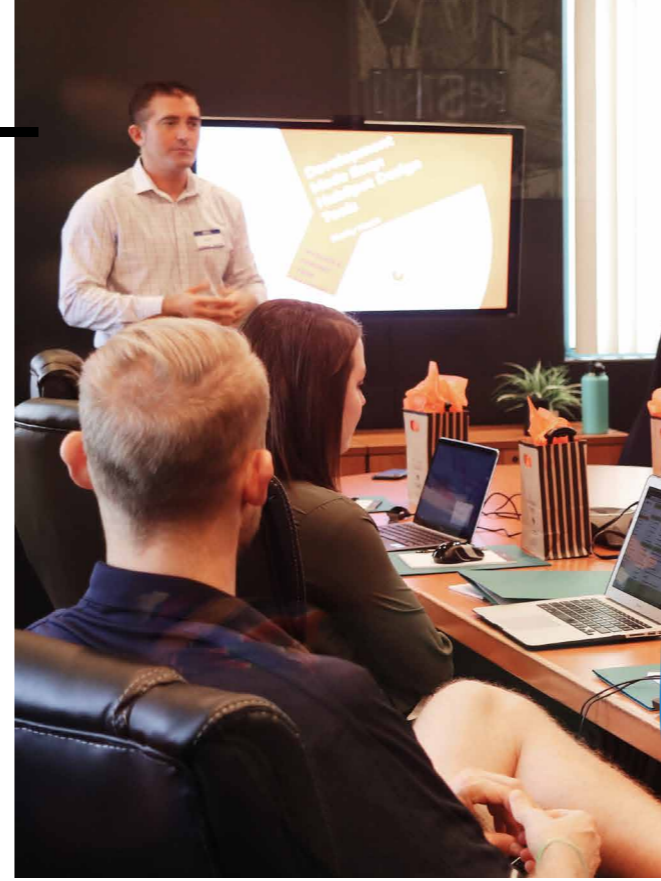
Grâce au contrat de professionnalisation, l'étudiant devient salarié et fait partie intégrante de l'entreprise d'accueil.

#### Temps en entreprise

L'alternant passe 70% du temps en entreprise avec de nombreux avantages du statut salarié.

#### Rémunération

La rémunération minimale est comprise entre 55% et 100% du SMIC, et est calculée en fonction de l'âge et du niveau d'études de l'alternant.



## UNE RELATION TRIPARTITE

Pendant toute la durée du contrat, le conseiller de formation Supcréa conseille étudiant et tuteur pour une alternance réussie en entreprise.

- > Une formation gratuite (financée par les OPCO des entreprises d'accueil)
- > 100% des étudiants de Supcréa-Réseau Studio M bénéficient du réseau d'entreprises partenaires
- > Un emploi rémunéré en pourcentage du SMIC
- > Un diplôme d'État ou un titre certifié par l'État
- > Une expérience professionnelle valorisante et de réelles perspectives d'embauche

## 900 ENTREPRISES PARTENAIRES

Avec un réseau dynamique de plus de 900 entreprises partenaires en France, Supcréa-Réseau Studio M accompagne chaque étudiant dans sa recherche de contrat en alternance. Nos services dédiés facilitent son intégration dans la vie professionnelle.

## SERVICE CARRIÈRE

Nos spécialistes en placement déterminent avec chaque étudiant la formation la plus adaptée à son talent, son profil et son projet professionnel, et l'accompagnent ensuite dans ses recherches d'entreprise en lui donnant toutes les chances de réussir (simulations d'entretien, coaching, CV, séances de relooking...)

## SERVICE RELATIONS ENTREPRISES

Nos conseillers proposent les candidatures des étudiants aux nombreux recruteurs de notre réseau. Nos conseillers se déplacent également dans leur entreprise d'accueil pour s'assurer du bon déroulement de leur alternance et du suivi régulier de leur tuteur.



# VIE DE L'ÉCOLE

En choisissant Supcréa-Réseau Studio M, les étudiants intègrent également la vie du campus. Concilier études et épanouissement est la formule gagnante des futurs diplômés. Une vie étudiante riche agrément le CV et l'expérience professionnelle.

Toute l'année, des événements professionnels, associatifs et entrepreneuriaux sont organisés pour faire de vos années chez Supcréa un souvenir mémorable et une expérience étudiante et professionnalisante au-delà des cours.

## WORKSHOPS

Les workshops permettent aux étudiants de se mettre en situation de création. Pendant des ateliers d'une semaine, les élèves viennent présenter leurs travaux, échanger sur leurs conceptions esthétiques et mettre en lumière les techniques qu'ils utilisent.

Ces moments privilégiés leur permettent de travailler autour d'un projet commun, d'affiner leur choix de parcours professionnel, de partager une expérience créative et de mieux appréhender le monde du travail.

## MASTERCLASSES

Des conférences sont organisées avec des professionnels du secteur : expertises métiers, parcours inspirants, conseils, retours d'expérience, réseautage... les étudiants bénéficient d'une proximité accrue avec les réalités du monde du travail en perpétuelle évolution.



*Concilier études et épanouissement est la formule gagnante des futurs diplômés*

## PORTFOLIOS

Pendant leur cursus et avec l'appui de l'équipe enseignante, les étudiants de Supcréa-Réseau Studio M créent et enrichissent leur book, un outil indispensable pour valoriser leur travail auprès des recruteurs et renforcer leur employabilité.

## SALONS & FORUMS

Les salons et forums d'orientation créent un contact et une approche directe avec les étudiants pour informer sur les formations, la poursuite d'études et les débouchés, la vie de l'école, ses temps forts et ses équipes. L'occasion de rencontrer les élèves, de leur poser des questions et d'apprendre de leur expérience.

## CONCOURS

Les élèves participent à des concours prestigieux, rassemblant les étudiants du monde entier :

Quelques exemples :

Game Jam / Game challenge : Ubisoft / Game Cup / Imagine Cup / Mise en lumière / Concours International d'affiches de Chaumont / Nikon Film Festival / Festival Extrême Cinéma / Festival international du film sur les Handicaps / RTS Live

# INTÉGRER SUPCRÉA RÉSEAU STUDIO M



## JOURNÉES PORTES OUVERTES

Les journées portes ouvertes créent un contact et une approche directe avec les futurs étudiants pour informer sur les formations, la poursuite d'études et les débouchés, la vie de l'école, ses temps forts et ses équipes. L'occasion de rencontrer des élèves, leur poser des questions, d'apprendre de leur expérience et de découvrir les locaux.

## FINANCEMENT DES ÉTUDES

Supcréa-Réseau Studio M facilite le financement de la scolarité de ses élèves. L'école a initié des partenariats avec la Banque Populaire, afin de proposer des crédits étudiants avantageux : taux de prêt revus à la baisse, frais de dossier offerts ou remboursements différés, autant de possibilités que les conseillers bancaires détaillent en direct. Elle crée par ailleurs des solutions de paiement adaptées à chacun, les étudiants souhaitant prendre un emploi en parallèle de leurs études peuvent bénéficier d'un aménagement de leur emploi.

## STATUT ÉTUDIANT

La Contribution obligatoire de Vie Étudiante et de Campus (CVEC) permet d'obtenir son attestation d'année universitaire.

Site : <https://cvec.etudiant.gouv.fr>

Durant ses études, l'élève possède une carte d'étudiant qui lui donne accès à des réductions étudiantes.

## TROUVER SON LOGEMENT

Sur le site [www.supcrea.com](http://www.supcrea.com), la rubrique « Vie étudiante » regroupe toutes les solutions d'hébergement à proximité de l'école.

## PSH

Formation accessible aux personnes en situation de handicap.

Contact : Philippe Marin

Tél. 04 76 87 74 75

E-mail : [adm@supcrea.com](mailto:adm@supcrea.com)

## SÉCURITÉ SOCIALE ET MUTUELLE

- > Pour les nouveaux étudiants en 2023-2024 (jusqu'à 28 ans) : maintien de l'affiliation au régime général de sécurité sociale de parents + contribution unique annuelle 'vie étudiante' CVEC de 90€
- > Les dépenses de santé sont prises en charge par la Sécurité Sociale. Les mutuelles ou compagnies d'assurance complètent ces remboursements. Elles proposent également des contrats d'assurance complémentaire si vous ne bénéficiez pas de la mutuelle de vos parents.

## NOUVEAU CAMPUS SUPCRÉA

Depuis 2022, Supcréa-Réseau Studio M a agrandi son campus Grenoblois historique de 500m<sup>2</sup> spécialisés pour son pôle audiovisuel en équipements professionnels, studios son, plateaux de tournage et un véritable studio de télévision. Des conditions optimales pour un apprentissage de qualité.

## QUALITÉ

Supcréa-Réseau Studio M est engagée dans une démarche qualité et bénéficie du label Qualiopi de qualité de l'état Français pour :

- > les actions de formation
- > les actions de validation des acquis de l'expérience (VAE)
- > les actions de formation par apprentissage





## CONTACT

12, rue Ampère  
CÉMOI / bâtiment B  
38000 Grenoble

Votre contact : Jean-Marie Colas

04 76 87 74 75

adm@supcrea.com

Les écoles Studio M sont membres de l'Alliance Eduservices, composée de 30 campus en France, et une équipe de 2 800 collaborateurs de 34 000 étudiants.

Avec Eduservices, 22 écoles spécialisées ou généralistes vous offrent des conditions uniques de poursuite d'études, de doublement de compétences ou simplement de choix de nouvelles expériences.

**REJOIGNEZ L'ALLIANCE !**

