



La plupart des écoles privées, donc plus libres, jouaient le rôle d'avant-gardes et annonçaient un puissant mouvement souterrain qui s'adaptait aux changements rapides des paramètres sociaux et esthétiques de la révolution industrielle (...) Depuis le tournant du siècle, un véritable élan esthétique avait embrasé à la fois la philosophie, la pédagogie et d'innombrables autres moyens de réformer la vie.

Jeannine Fiedler et Peter Feirerabend  
Origines et influences du Bauhaus

# Édito

*L'École de Condé incarne un projet fort. Celui d'être le lieu où chaque étudiant va voir son rêve prendre forme et devenir des compétences, un métier. Où il va devenir le créateur de demain et accompagner le monde dans sa transformation.*

« Il faut voir le monde avec un œil neuf et sentir qu'on peut le réinventer ». *Wallace Stevens*  
Être à 20 ans en école d'art, au sein d'une formation de designer, de concepteur d'images, illustrateur ou photographe, et avoir la réinvention du monde en ligne de mire, quel challenge, quelle responsabilité !

Heureusement, changer le monde ne se fait pas seul. Six écoles de quatre pays européens se sont regroupées autour de notre projet pour construire un enseignement enrichi de nos différences culturelles et pédagogiques, de nos territoires diversifiés. De même, les stages internationaux des étudiants de Mastère les ouvrent à d'autres pratiques, étendent les possibles.

Que ce soit en parcourant le monde, en s'engageant dans un partenariat culturel ou social, le goût de l'ailleurs et la curiosité de l'autre et ne manquent pas à nos étudiants ! Accompagnés par des équipes impliquées, des professeurs passionnés, ils trouvent à l'école un lieu propice, fait d'engagement humain et d'interactions inspirantes.

De ce creuset de rencontres naît une alchimie. Celle qui fédère les énergies, révèle les talents, catalyse, permet toutes les audaces. Inventer et construire un monde plus beau, plus juste, plus joyeux, ce projet qui est le nôtre, devient celui de tous ceux qui s'y engagent. **Ensemble.**

**Dominique Beccaria**  
Directrice générale de l'École de Condé

# L'école de Condé s'engage

*Ensemble, devenir l'incubateur du monde de demain.*

**L'heure, est venue de questionner le monde.**

**La période que nous vivons interroge notre rapport à l'autre, au mouvement, à l'espace, au temps à la nature. Nous sommes des êtres interdépendants et notre situation vient nous le rappeler.**

Il est temps de dessiner le monde d'après. L'urgence climatique, dans un contexte de révolution numérique, entraîne des évolutions sociétales majeures qu'il faut anticiper et accompagner.

Le monde ne peut plus attendre. Alors, nous avons décidé de nous engager. Un an déjà que nous avons signé notre Manifeste (à retrouver sur notre site internet). Que les projets, les partenariats, autour des enjeux écologiques se sont multipliés, les contraintes environnementales des projets systématisés. Que les Campus s'adaptent, trient, recyclent. Que des experts nous éclairent.

Répondre aux enjeux environnementaux, c'est défricher des territoires inconnus, oser des propositions inédites, croiser les compétences et les points de vue pour sortir des sentiers battus.

Plus que jamais, c'est le moment d'être inventif ; c'est le moment d'être pragmatique ; c'est le moment d'être agile ; c'est le moment de jouer solidaire. Ainsi, chaque Campus est un lieu de vie, qui pratique l'intelligence collective et encourage l'esprit d'initiative.

Voilà l'aventure que nous avons entamée : travailler à être l'incubateur du monde de demain. Déployer ingéniosité et créativité pour apporter des solutions. Capturer le monde, transmettre des idées, offrir un regard, créer du lien.

Un an que les designers illustrateurs et photographes de l'École rêvent plus fort, imaginent plus loin, inventent plus fou. C'est notre métier.

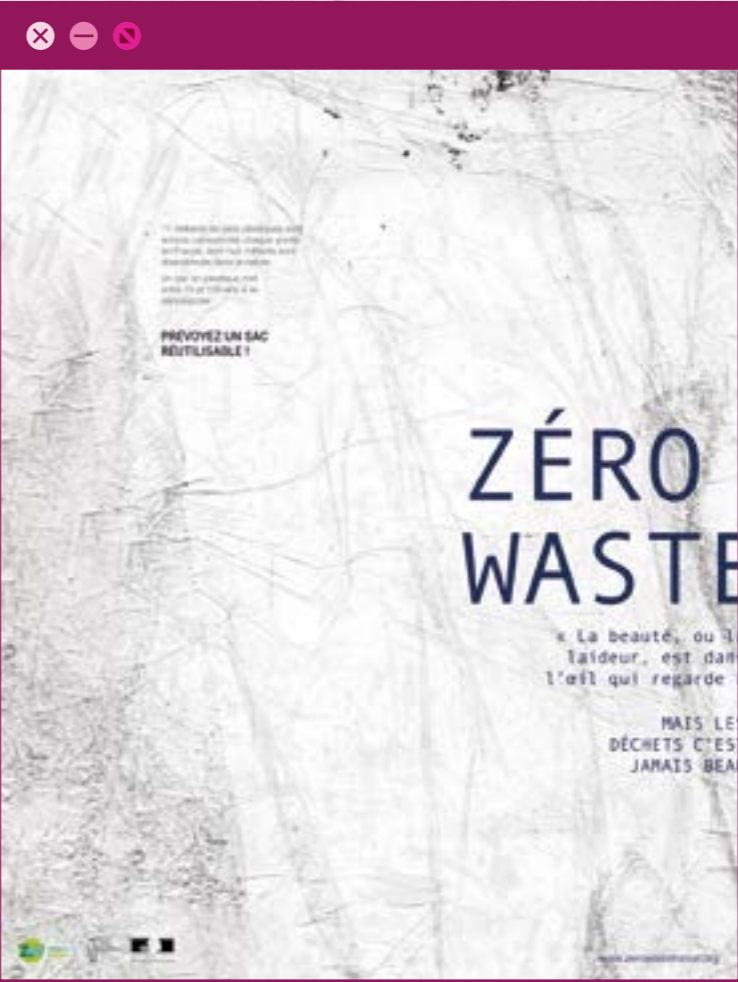
Cœuvrer tous ensemble, pour un monde plus beau, plus solidaire, plus juste, plus durable.



« Le design est un geste tourné vers l'autre »

PHILIPPE PICAUD





2

## L'École de Condé s'engage

8

## Notre approche pédagogique

10

## Nos partenaires

14

## Le réseau École de Condé

|    |           |
|----|-----------|
| 16 | Paris     |
| 18 | Lyon      |
| 20 | Bordeaux  |
| 22 | Nancy     |
| 24 | Nice      |
| 26 | Marseille |
| 28 | Toulouse  |

30

## International

|    |                         |
|----|-------------------------|
| 32 | Italie                  |
| 34 | Espagne                 |
| 36 | Allemagne               |
| 38 | Parcours internationaux |
| 40 | Mobilité internationale |

122

## Insertion professionnelle

|     |                            |
|-----|----------------------------|
| 122 | Design & Image             |
| 124 | Témoignages                |
| 128 | Restauration du Patrimoine |

134

## Admissions

|     |                          |
|-----|--------------------------|
| 135 | Comment intégrer l'école |
| 136 | Se rencontrer            |
| 138 | Nous rejoindre           |
| 139 | Les bourses internes     |

42

## Design

|                  |                      |
|------------------|----------------------|
| 44               | Formations en Design |
| <b>bachelors</b> |                      |
| 46               | Prépa design         |
| 50               | Design graphique     |
| 52               | Design d'espace      |
| 54               | Design produit       |
| 56               | Design de Mode       |
| 58               | Design 3D            |

### mastères

|    |  |
|----|--|
| 62 | Design global recherche et innovation          |
| 64 | Direction artistique en design graphique       |
| 66 | Architecture intérieure & scénographie du luxe |
| 68 | Architecture intérieure & design               |
| 70 | Direction artistique de la mode                |
| 72 | Design produit & mobilier                      |
| 74 | Matériaux innovants & développement durable    |
| 76 | Design d'interaction                           |
| 78 | DA en design graphique, Paris / Berlin         |
| 80 | DA de la mode Paris / Florence                 |

82

## Illustration - BD Animation & Jeu-Vidéo

|                  |  |
|------------------|--|
| 84               | Formations en Illustration - BD<br>Animation & Jeu-Vidéo |
| <b>bachelors</b> |  |
| 86               | Prépa animation, illustration                            |
| 90               | Illustration - BD  |
| 92               | Cinéma d'animation 2D                                    |
| 94               | Cinéma d'animation 3D & jeu-vidéo                        |
| <b>mastères</b>  |  |
| 96               | Illustration - BD  |
| 98               | Cinéma d'animation 2D                                    |
| 100              | Cinéma d'animation 3D & jeu-vidéo                        |

102

## Photographie

|                  |                               |
|------------------|-------------------------------|
| 104              | Formations en photographie    |
| <b>bachelors</b> |                               |
| 106              | Photographie & Images animées |

112

## Restauration du patrimoine

|                  |  |
|------------------|--|
| 114              | Formations en restauration du patrimoine |
| <b>bachelors</b> |  |
| 116              | Préservation du patrimoine               |
| <b>mastères</b>  |  |
| 120              | Conservation, restauration du patrimoine |

# Notre approche pédagogique

*L'École de Condé reflète l'image de ses enseignants, une équipe dynamique, chargée d'expérience, avec un but commun : dispenser un enseignement de qualité à de jeunes étudiants heureux dans leur établissement.*

## UNE DYNAMIQUE D'INNOVATION

Forte de 30 ans d'histoire, l'École de Condé propose 26 formations, dans les domaines du design, de l'illustration, de l'animation - jeu vidéo, de la photographie et de la restauration du patrimoine.

Quand on a pour responsabilité la formation des jeunes designers et créateurs de demain, la capacité à innover est centrale. Notre réactivité nous permet de proposer chaque année de nouveaux programmes, de nouvelles modalités ou de nouveaux contenus de formation. Nous développons un lien étroit avec l'évolution des secteurs professionnels, permettant l'intégration de nos étudiants dans le monde du travail. Le Conseil de perfectionnement de l'École, composé de professionnels et de représentants académiques de haut niveau, guide et oriente ces choix afin d'identifier les approches les plus pertinentes.

## UN BESOIN D'ACCOMPAGNEMENT

Lorsqu'un étudiant rejoint notre école, c'est porté par son intérêt pour l'art, le design et la création. C'est aussi avec le besoin d'être guidé, écouté, accompagné pour construire son parcours au fur et à mesure que s'affine sa compréhension des pratiques professionnelles et que se singularise sa production. Cette transformation est le fruit d'un accomplissement particulier qui repose sur la qualité de nos structures pédagogiques comme sur la solidité de nos valeurs.

## UNE PÉDAGOGIE AU CENTRE DE NOTRE PROJET

Notre école, ce sont d'abord des lieux. Sept campus où la qualité de l'environnement physique, relationnel, intellectuel dans lequel le jeune évolue est une préoccupation permanente.

Notre école, ce sont des professeurs en interaction avec des étudiants. Rien de bon ne se fait sans un climat de confiance, de bienveillance, mais aussi d'exigence, de dépassement de soi. La qualité relationnelle est propice à une mobilisation de ses compétences, à développer ses capacités, son courage, sa détermination. À cultiver son expérience et la partager.

Notre école fonde sa pédagogie sur le mode projet. Apprendre en faisant. Faire aide à comprendre, réfléchir aide à fabriquer, le travail des mains aiguisé la pensée, le questionnement intellectuel nourrit la création. Le mode projet invite à l'action, emmène vers l'autonomie. Le mode projet induit le travail collaboratif ; l'accès à l'intelligence collective, la solidarité, sont des moteurs de progrès, de réussite, de confiance en soi efficaces.

Ne voulant pas enfermer nos étudiants dans un schéma d'études étroit et linéaire, inadapté à l'évolution rapide des pratiques professionnelles, notre structure pédagogique intègre cette donnée. Les choix à opérer en fin de la 1<sup>ère</sup> année comme la fin du Bachelor permettent d'affiner des perspectives professionnelles, de singulariser sa démarche.

## LA PRÉPARATION AUX ENJEUX ENVIRONNEMENTAUX ACTUELS

Une école se doit d'être en connexion permanente avec l'évolution rapide du monde et des enjeux majeurs de notre temps. La transition écologique sur fond de révolution numérique bouleverse les équilibres du monde, ses évolutions technologiques, sociales, esthétiques. Une école de Design et Image, formant les jeunes générations qui seront aux manettes du monde demain est aux premières lignes pour s'engager dans cette transformation. La réinvention du monde est la mission du designer qui anticipe et accompagne les évolutions sociétales. Plus que jamais, ils doivent contribuer à assumer cette responsabilité-là. Quand aux étudiants du pôle image, ils ont la responsabilité de donner à voir des images, celle de transmettre des messages, des idées.

Nous ne perdons pas de vue que l'objectif premier de l'École est de former des adultes compétents dans les domaines du design, et de l'image, capables d'analyse, de raisonnement et d'esprit critique, d'innovation et de créativité, qualités qui leur permettra de s'insérer avec agilité dans le monde professionnel. En ce sens, nous cultivons un lien très étroit avec les entreprises et le monde professionnel en général. Les très bonnes performances d'insertion professionnelle couplées à notre qualité pédagogique permettent à nos Bachelors et Masters d'être intégrés dans des dispositifs de formation reconnus (enregistrements ministériels auprès du RNCP niveau 6 et 7).

## L'OUVERTURE INTERNATIONALE

Établissement pionnier dans le développement international, l'École de Condé a poursuivi une stratégie originale dans ce domaine : accréditation des diplômes, place des langues étrangères, accréditation ERASMUS+, participation à Campus France, obligation d'un stage à l'international pour les Masters, possibilité d'échanges internationaux, de summer sessions... Ce positionnement international s'est affirmé avec la création d'un parcours européen du design et de l'image. À l'initiative de ce pôle, l'École de Condé fédère autour d'elle cinq autres écoles européennes en Italie, en Allemagne et en Espagne. Grâce à ce dispositif, les étudiants peuvent construire des parcours internationaux, et appréhender dès le début de leurs études, la dimension internationale de leur métier.

L'ensemble de ces dynamiques a permis à l'École de Condé de devenir la première école privée d'enseignement des métiers de la création en France. Nous entendons poursuivre dans cette voie avec un souci toujours accru d'innovation pédagogique et d'intégration des enjeux sociétaux actuels dans la démarche de création.

# Nos partenaires

*La collaboration avec les entreprises et les institutions extérieures est un axe essentiel de la pédagogie de l'École de Condé.*

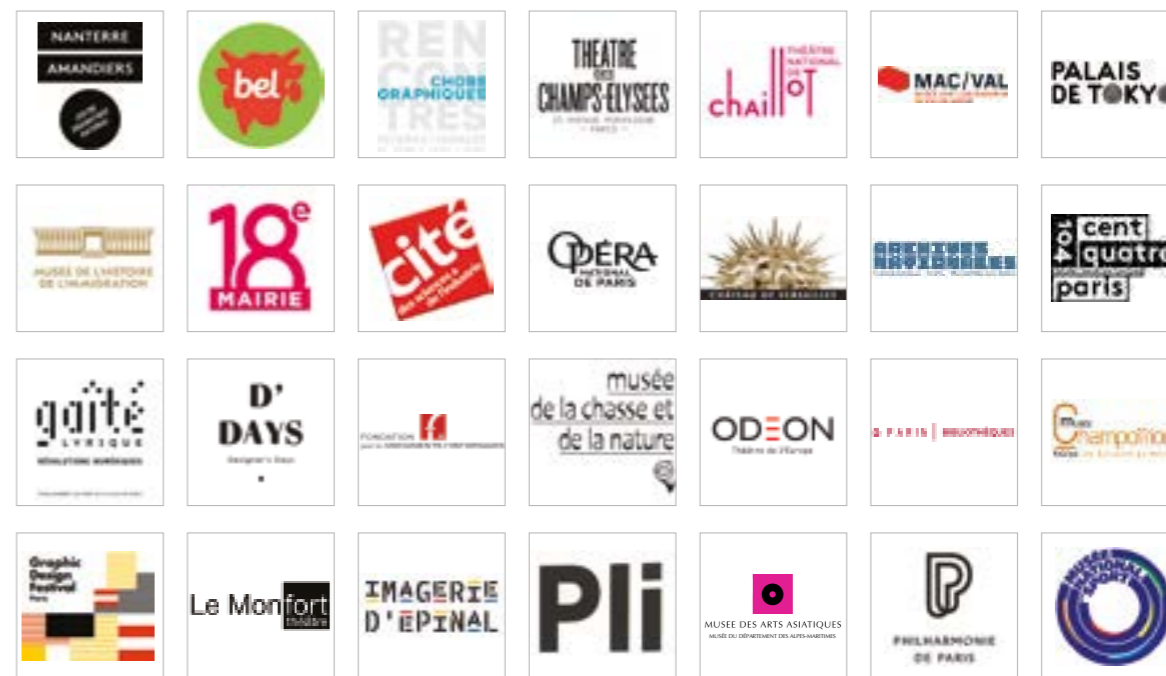
Au travers des nombreux partenariats noués chaque année avec d'autres grandes écoles, institutions culturelles ou entreprises, l'École de Condé vise plus qu'une mise en application professionnelle des compétences acquises au cours de la formation. Elle entretient une ambition plus vaste, celle d'aborder les nouveaux enjeux du design et du numérique, au travers de projets de recherches liés aux entreprises et aux

institutions, tels que le développement durable, la mobilité, les nouveaux mode de consommation, l'organisation du travail, l'enseignement, l'utilisation des drones, la recherche d'emploi, l'accompagnement des personnes âgées, etc. Pour la Conservation-restauration du patrimoine, il s'agit de développer des chantiers-écoles en partenariat avec les plus grandes institutions culturelles.

## PARTENARIATS INSTITUTIONNELS



## PARTENARIATS CULTURELS



## PARTENARIATS ENTREPRISES



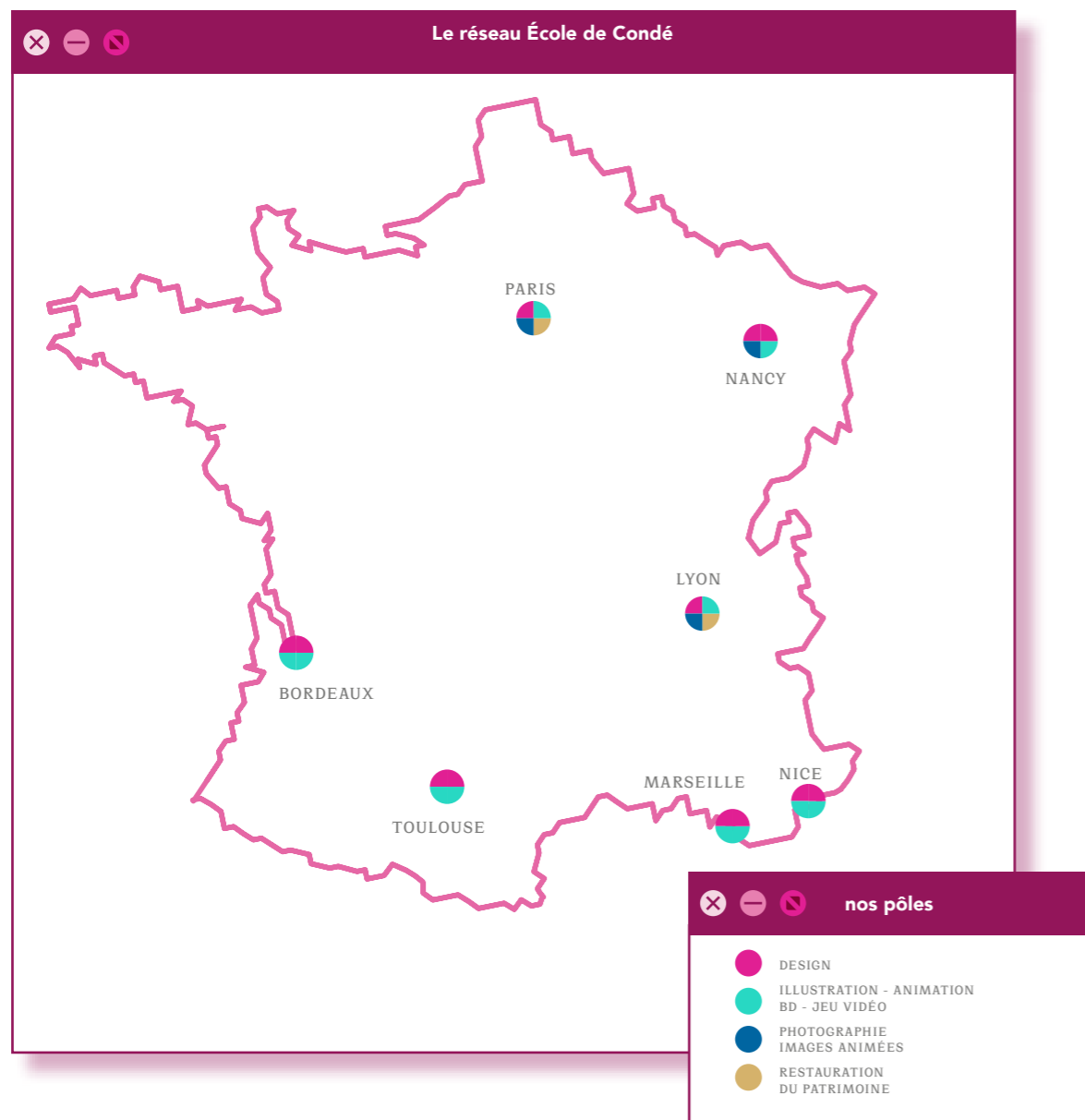
## QUELQUES EXEMPLES DE PARTENARIATS





# Le Réseau École de Condé

L'École de Condé est implantée en France sur plusieurs campus. Chacun de ces campus propose un vaste choix de formations dans le domaine du design, de l'image, de la photographie ou de la Conservation-restauration du patrimoine.



Le réseau AD Education rassemble plus de 15.000 étudiants au sein de 12 établissements et 36 campus en France, en Italie, en Espagne et en Allemagne, tous dédiés aux métiers de la création de la culture, de la communication et du luxe :



MARCHE DE L'ART, CULTURE, LUXE

**EAC**  
L'EAC est la grande école de la culture, du marché de l'art et du luxe. Fondée en 1985, elle propose des formations de niveau Bac+3 à Bac+5 enregistrées au niveau 6 et 7 du RNCP. La dimension internationale de l'EAC permet à ses étudiants de bénéficier d'opportunités dans le monde, à travers la Charte Erasmus+ et ses nombreux accords bilatéraux.



ING

**Institut National de Gemmologie**  
Depuis 1967, l'Institut National de Gemmologie est reconnu pour la qualité de ses enseignements dans les domaines de la gemmologie. L'ING propose un Bachelor Expert Gemmologue enregistré au niveau 6 RNCP, ainsi que de nombreuses formations destinées aux professionnels et aux étudiants qui souhaitent exercer dans l'industrie de la haute joaillerie et du luxe.



**École Supérieure de Publicité**  
L'École Supérieure de Publicité forme les nouveaux professionnels de la communication (« Advertising next generation »), prêts à intégrer nativement dans leurs pratiques la révolution technologique et culturelle du digital. Présente à Paris, Lyon, Bordeaux, Toulouse et Berlin, l'ESP donne accès à des titres certifiés RNCP de niveau 6 et 7 et propose 21 formations en marketing, communication et digital.



École supérieure du digital

**École Supérieure du Digital**  
L'École Supérieure du Digital propose une approche radicalement nouvelle des formations liées au secteur du numérique, en alliant technique, création et stratégie. Cette nouvelle génération d'école, présente à Paris, Lyon, Bordeaux et Toulouse, prépare à des titres certifiés RNCP de niveau 6 et 7 et propose des formations du Bachelor (Bac+3) au Mastère (Bac +5) pour devenir un expert en création, en UX, en Data ou en stratégies digitales.



**École Supérieure du Parfum**  
L'École Supérieure du Parfum, présente à Paris et à Grasse, propose un cursus de formation de niveau BAC+5, RNCP niveau 7, spécialisé dans la création et le management de l'industrie du parfum. Cette formation unique au monde est en partenariat avec l'Université Pierre et Marie Curie et les plus grandes marques et maisons de création de parfum.



**ECV**  
L'ECV est une école de référence, reconnue par le milieu professionnel du design, de l'animation 2D/3D, du jeu vidéo et du digital. Fondée en 1984 à Paris, l'école est aussi implantée à Bordeaux, Aix-en-Provence, Nantes et Lille. La dimension internationale de l'ECV permet à ses étudiants de bénéficier d'opportunités dans le monde, à travers la Charte Erasmus+ ainsi que ses deux campus à l'étranger en Chine et en Inde.



**IAAD**  
Créée en 1978, l'IAAD est la plus ancienne école de design automobile en Europe. Elle est aujourd'hui l'une des premières universités privées pour l'enseignement du design en Italie, reconnue par le MIUR, avec deux campus à Turin et Bologne.



**Accademia italiana**  
Créée en 1984, Accademia Italiana est un établissement d'enseignement supérieur privé qui propose des formations en Design (mode, graphisme, espace et produit), en photographie et en bijouterie/joaillerie. Ses diplômés sont reconnus par le MIUR (Ministère de l'éducation, de l'Université et la recherche). Elle dispose de deux campus à Florence et Rome.



**CEV**  
Présent à Madrid et à Barcelone CEV est un établissement d'enseignement supérieur privé accrédité par le Ministère de l'Enseignement Supérieur espagnol proposant des diplômes d'Etat et des titres certifiés dans le domaine du Design graphique, de l'Animation 3D et jeu vidéo, de l'Audiovisuel et de la Photographie.



**CES**  
Présent à Madrid CES est un établissement d'enseignement supérieur privé de Design (Design graphique, de produit et d'architecture intérieure), d'Audiovisuel et d'Animation décernant des diplômes d'Etat et des titres certifiés.



**HMKW**  
Présente à Berlin, Cologne et Francfort HMKW est une université privée agréée par l'État qui propose des formations autour de la communication, du design graphique et de l'animation.

# Paris

## DESIGN

ILLUSTRATION - ANIMATION - BD

PHOTOGRAPHIE

RESTAURATION DU PATRIMOINE

### DESIGN ET IMAGE

7-9 rue Cambronne

75015 Paris

☎ 01 53 86 00 22

✉ [contact.paris@ecoles-conde.com](mailto:contact.paris@ecoles-conde.com)

### PATRIMOINE

58 - 60 bd Garibaldi

75015 Paris

☎ 01 53 33 03 22

✉ [contact.patrimoine@ecoles-conde.com](mailto:contact.patrimoine@ecoles-conde.com)

Le campus de Paris est situé à quelques pas de la place Cambronne dans un quartier animé et vivant à proximité immédiate de l'UNESCO.

L'École de Condé Paris occupe 5.400 m<sup>2</sup> dédiés au design, à l'image (photographie, illustration, animation) et au patrimoine. Le pôle design et image et le pôle restauration du patrimoine sont situés à quelques pas l'un de l'autre.

Le bâtiment de la rue Cambronne, où se situent les formations de design et image a été entièrement rénové en 2014.

Dotée d'une cour intérieure arborée, il est l'un des plus modernes parmi les écoles d'art et dispose d'une annexe située rue Miollis. Le département de conservation- restauration du patrimoine occupe un bâtiment de 1.300 m<sup>2</sup> situé boulevard Garibaldi, à 5 minutes à pieds de la rue Cambronne.



© Flore Prebay



# Lyon

DESIGN

ILLUSTRATION - ANIMATION - BD

PHOTOGRAPHIE

RESTAURATION DU PATRIMOINE

DESIGN ET IMAGE

PATRIMOINE

23 rue Camille Roy

69007 Lyon

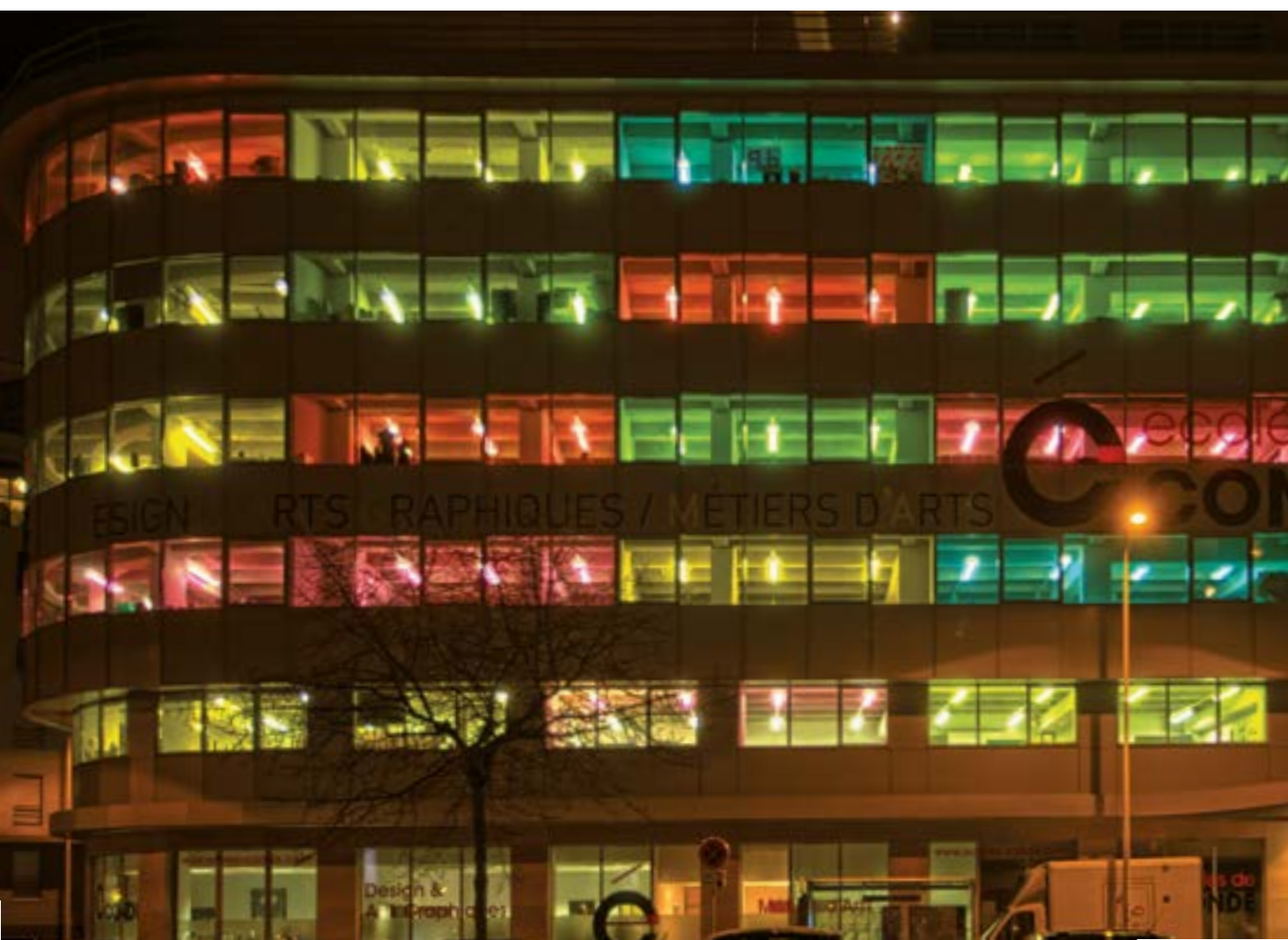
☎ 04 78 42 92 39

✉ [contact@ecoles-conde.com](mailto:contact@ecoles-conde.com)

L'École de Condé Lyon est la principale école d'art et de design privée de la ville.

Située dans le quartier Jean Macé, quartier des universités, l'École de Condé Lyon est hébergée au sein des anciens laboratoires Mérieux.

L'immeuble de 5.400 m<sup>2</sup> bénéficie de tous les atouts d'un quartier dynamique qui accueille d'autres institutions liées au design et à la création comme le Mama Shelter, des galeries vintage, des restaurants avant-gardistes, des nombreuses résidences étudiantes ou encore l'ancien garage Citroën centre de l'édition 2013 du Design Tour.





# Bordeaux

DESIGN

ILLUSTRATION - ANIMATION

DESIGN ET IMAGE

59 rue de la Benauge  
33100 Bordeaux

☎ 05 57 54 02 00

✉ [contact.bordeaux@ecoles-conde.com](mailto:contact.bordeaux@ecoles-conde.com)

L'École de Condé Bordeaux est une véritable institution à Bordeaux. Elle est la seule école à proposer un enseignement du design transversal allant jusqu'au niveau Mastère.

Installée dans le quartier de la Bastide, à proximité du Pont de pierre, l'école bénéficie d'installations spacieuses regroupées en un bâtiment flambant neuf, dans un nouvel ensemble de plus de 2.600 m2. Ce projet, largement soutenu par la ville de Bordeaux, constitue un point d'ancrage majeur pour le quartier et intègre l'installation ancienne. Bordeaux est au cœur d'une région dynamique qui compte de nombreuses industries et propose un cadre de vie idéal pour des études de design.



# Nancy

DESIGN

ANIMATION - JEU VIDÉO

PHOTOGRAPHIE

DESIGN ET IMAGE

64 rue Marquette

54000 Nancy

☎ 03 83 98 29 44

✉ [contact.nancy@ecoles-conde.com](mailto:contact.nancy@ecoles-conde.com)

L'École de Condé est implantée à Nancy depuis 1998 dans l'ancien couvent de la Cure d'Air. Au cœur d'un parc arboré dominant la ville, les cursus de design, d'animation et de photographie ont pu se développer sur plus de 3 300 m<sup>2</sup>.

Ce lieu unique pour l'art et la création a permis à Condé Nancy de devenir un établissement de référence. Elle est ainsi la première école du Grand-Est à proposer un large panel de formations allant jusqu'au niveau Mastère (Bac+5). Très bien implantée dans le cadre culturel et institutionnel local, l'École de Condé Nancy bénéficie également de ses liens étroits avec les autres campus du réseau Condé, lui assurant un rayonnement national et international.



# Nice

DESIGN  
ILLUSTRATION - ANIMATION

DESIGN ET IMAGE

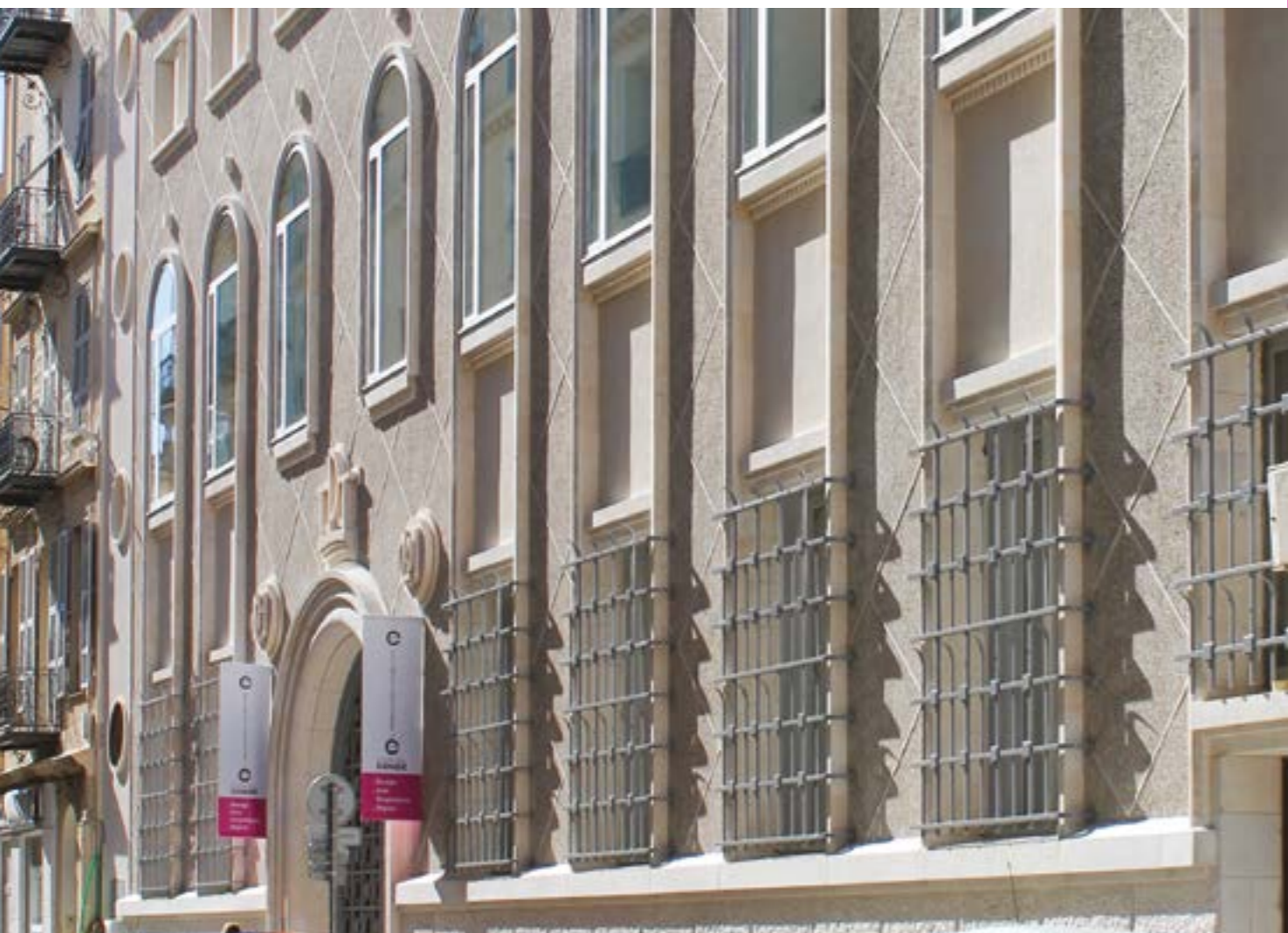
4 rue Biscarra  
06000 Nice

☎ 04 93 20 60 41

✉ [contact.nice@ecoles-conde.com](mailto:contact.nice@ecoles-conde.com)

L'École de Condé Nice est l'école de référence de la région Provence-Alpes-Côte-d'Azur. Elle est un acteur incontournable au sein d'un réseau culturel et économique dynamique.

En juillet 2015 l'École de Condé Nice a déménagé au sein d'un magnifique bâtiment situé 4 rue Biscarra en plein centre de Nice. Le lieu a été entièrement restructuré par l'agence d'architecture Comte & Vollenweider. Ce bâtiment exceptionnel de 2.000 m<sup>2</sup> abrite tout un ensemble de formations de haut niveau, toutes les spécialités du design du Bachelor au Mastère, ainsi qu'une année préparatoire en animation.





# Marseille

DESIGN  
ILLUSTRATION - BD -  
ANIMATION - JEU VIDÉO

DESIGN ET IMAGE

9 Rue Fauchier  
13002 Marseille

☎ 04 96 19 09 10

✉ [contact.marseille@ecoles-conde.com](mailto:contact.marseille@ecoles-conde.com)

L'École de Condé Marseille est l'école de référence pour les métiers du design, de l'illustration - BD et de l'animation - jeu vidéo à Marseille.

Marseille est la 3<sup>e</sup> agglomération et la plus ancienne grande ville de France. Grâce à son ouverture sur la Méditerranée, elle est une ville cosmopolite dont la culture reflète la diversité des influences qui la composent.

Le campus de Marseille est situé dans le centre ville, dans le quartier d'Euromed en pleine transformation, au sein d'un bâtiment de 2.000 m<sup>2</sup>, entièrement rénovés en 2012 et de son annexe située à 50m de 7.000 m<sup>2</sup> qui a ouvert à la rentrée 2019. Il bénéficie de liens étroits avec l'ensemble des acteurs culturels et institutionnels locaux.



# Toulouse

DESIGN

ILLUSTRATION - BD - ANIMATION

DESIGN ET IMAGE

18 av Raymond Badiou

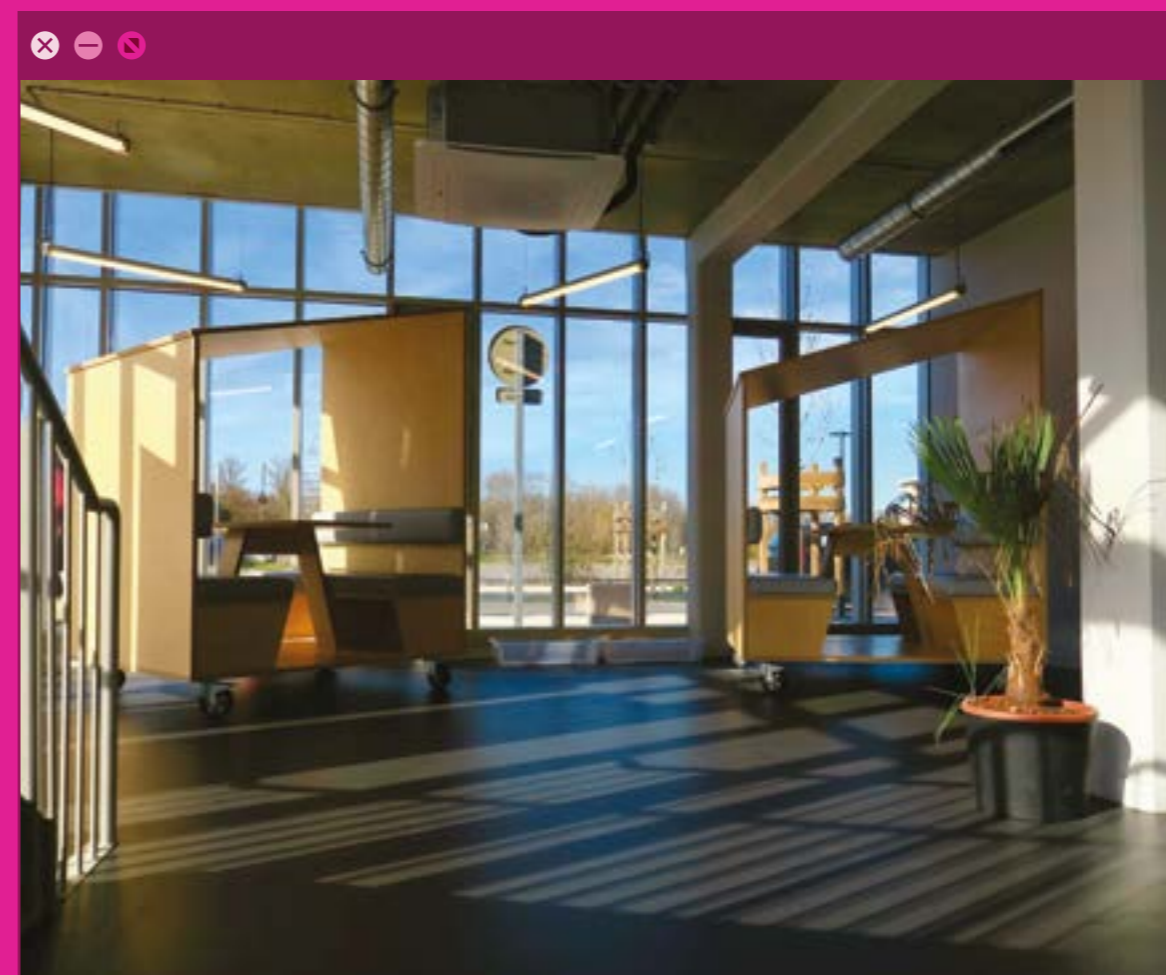
31300 Toulouse

☎ 05 61 16 53 87

✉ [contact.toulouse@ecoles-conde.com](mailto:contact.toulouse@ecoles-conde.com)

L'École de Condé Toulouse est l'école de référence pour les métiers du design de l'illustration, BD et animation à Toulouse.

Toulouse est au cœur d'une région dynamique qui compte de nombreuses industries et propose un cadre de vie particulièrement agréable pour des études de design. En septembre 2019, l'école a déménagé sur un nouveau campus dans l'écoquartier de la Cartoucherie, nouveau site au cœur de la ville, qui va s'articuler autour d'une halle transformée en « tiers lieu », en combinant restauration culture et sport. L'école s'inscrit dans la dynamique du lieu, en offrant aux étudiants des espaces de travail ouverts, lumineux, sur une surface totale de 2300 m<sup>2</sup>.





# Construire son parcours à l'international

*Que ce soit en créant leur parcours au sein du pôle européen de l'enseignement du design et de l'image, créé à l'initiative de l'École de Condé, ou en effectuant un stage long à l'international, dans le monde entier, la curiosité de l'autre et le goût du voyage ne manquent pas à nos étudiants !*

International

## Un parcours européen du design et de l'image au sein du réseau AD Education.

À l'initiative d'un pôle européen de l'enseignement du design et de l'image, l'École de Condé fédère autour d'elle cinq autres écoles européennes, membres d'AD Education : l'IAAD et Accademia Italiana en Italie, HMKW en Allemagne, CEV et CES en Espagne. Mûes par un même désir de participer

à la construction d'un projet européen, ces 6 écoles et leurs 17 campus accueillent les futurs designers, photographes, illustrateurs et animateurs, et leur permettent dès le début de leurs études, d'appréhender la dimension internationale de leur métier. Grâce à ce dispositif, les étudiants peuvent concevoir des parcours internationaux originaux, tirant bénéfice des avantages de chacun des établissements mais surtout de la variété des environnements culturels, créatifs ou professionnels.

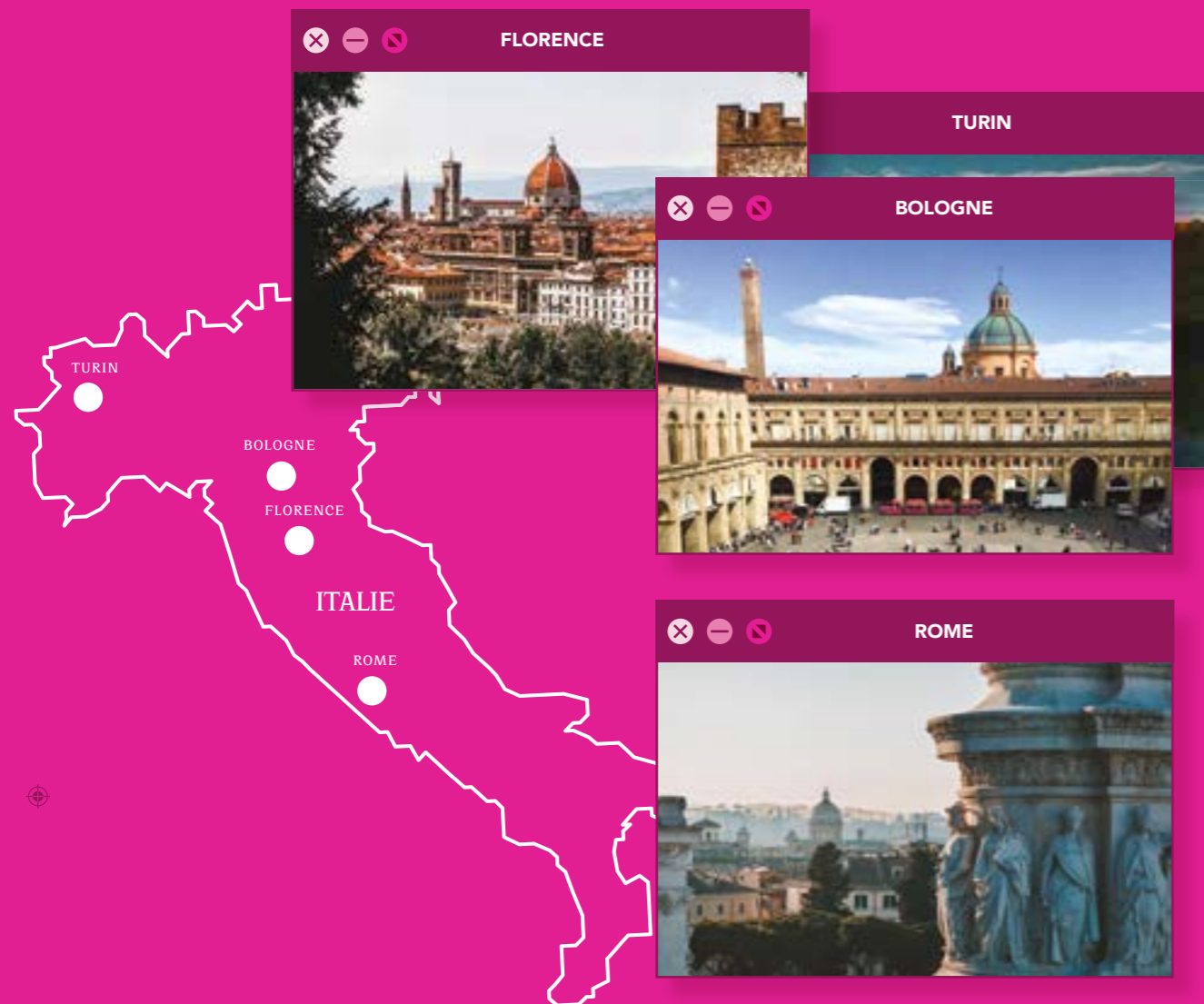
**HMKW**, présente à **Berlin**, **Cologne** et **Francfort** est une université privée agréée par l'État qui propose des formations autour de la communication, du design graphique et de l'animation. Elle bénéficie d'une accréditation institutionnelle par le Conseil allemand des sciences et des sciences humaines. Tous ses programmes d'études sont en outre accrédités par la FIBAA (agence internationale pour l'assurance qualité dans l'enseignement supérieur).

**CES - Escuela Superior de Imagen**, présente à **Madrid**, est un établissement d'enseignement supérieur privé de Design (graphisme, produit et architecture intérieure), d'Audiovisuel et d'Animation décernant des diplômes d'État et des titres certifiés.

**l'IAAD**, présent à **Turin** et à **Bologne** est un établissement d'enseignement supérieur privé reconnu par le MIUR (Ministère de l'éducation, de l'Université et la Recherche italien) qui propose des formations en Design produit, Design de mobilité, Design de mode et textile, Architecture intérieure, Design graphique et Design d'innovation sociale.

**CEV - Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido**, présent à **Madrid** et à **Barcelone**, est un établissement d'enseignement supérieur privé accrédité par le Ministère de l'Enseignement Supérieur espagnol proposant des diplômes d'État et des titres certifiés dans le domaine du Design graphique, de l'Animation 3D et jeu vidéo, de l'Audiovisuel et de la Photographie.

**Accademia Italiana**, présente à **Rome** et **Florence** est un établissement d'enseignement supérieur privé qui propose des formations en Design (mode, graphisme, espace et produit), en photographie et en bijouterie/joaillerie. Ses diplômés sont reconnus par le MIUR (Ministère de l'éducation, de l'Université et la recherche).



## IAAD.

## accademia italiana

### Bologne

DESIGN ET IMAGE

3 Via Jacopo Barozzi,  
40126 Bologne BO, Italie

+39 011 548 868

info@iaad.it

### Florence

DESIGN ET IMAGE

15 Piazza de Pitti,  
50125 Florence FI, Italie

+39 055 284616

firenze@accademiaitaliana.com

### Turin

DESIGN ET IMAGE

5 Via Pisa  
10152 Turin - Italie

+39 011 548 868

info@iaad.it

### Rome

DESIGN ET IMAGE

46 Piazza della Radio  
00146 Rome RM, Italie

+39 06 68809333

roma@accademiaitaliana.com

# Turin

DESIGN

## IAAD.



Turin, capitale du Piémont, est la 4<sup>e</sup> ville d'Italie en nombre d'habitants et l'une des plus dynamique en terme économique. Elle est le siège historique des plus grandes sociétés industrielles italiennes : Fiat, Pininfarina, Bertone, Sparco, Italdesign, Lavazza, Kappa, Intesa San Paolo...

Le campus de Turin est situé dans le centre ville, près du cœur historique de la ville, au sein du nouveau siège du groupe Lavazza.

Il développe 3.500 m<sup>2</sup>, entièrement rénovés en 2012.

# Bologne

DESIGN

## IAAD.



Bologne, capitale de la région d'Emilie Romagne, est le siège de la plus ancienne université d'Europe fondée en 1088. Elle est restée depuis la principale ville universitaire d'Italie avec près de 100.000 étudiants chaque année et un centre culturel particulièrement dynamique.

Situé en plein centre historique, le campus de Bologne occupe un ancien atelier textile de 1.000 m<sup>2</sup>

# Rome

DESIGN ANIMATION - JEU VIDÉO PHOTOGRAPHIE

## accademia italiana

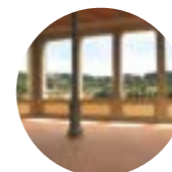


Capitale de l'Italie, Rome est une grande ville cosmopolite dont l'art, l'architecture et la culture de presque 3 000 ans rayonnent dans le monde entier. Également dotée de trois Musées d'art contemporain, la ville offre un environnement particulièrement propice à la création. Le Campus de Rome de l'Accademia Italiana est située sur la Piazza della Radio dans une zone urbaine et post-industrielle animée où se côtoient le street-art et l'art contemporain, à deux pas du célèbre quartier Trastevere.

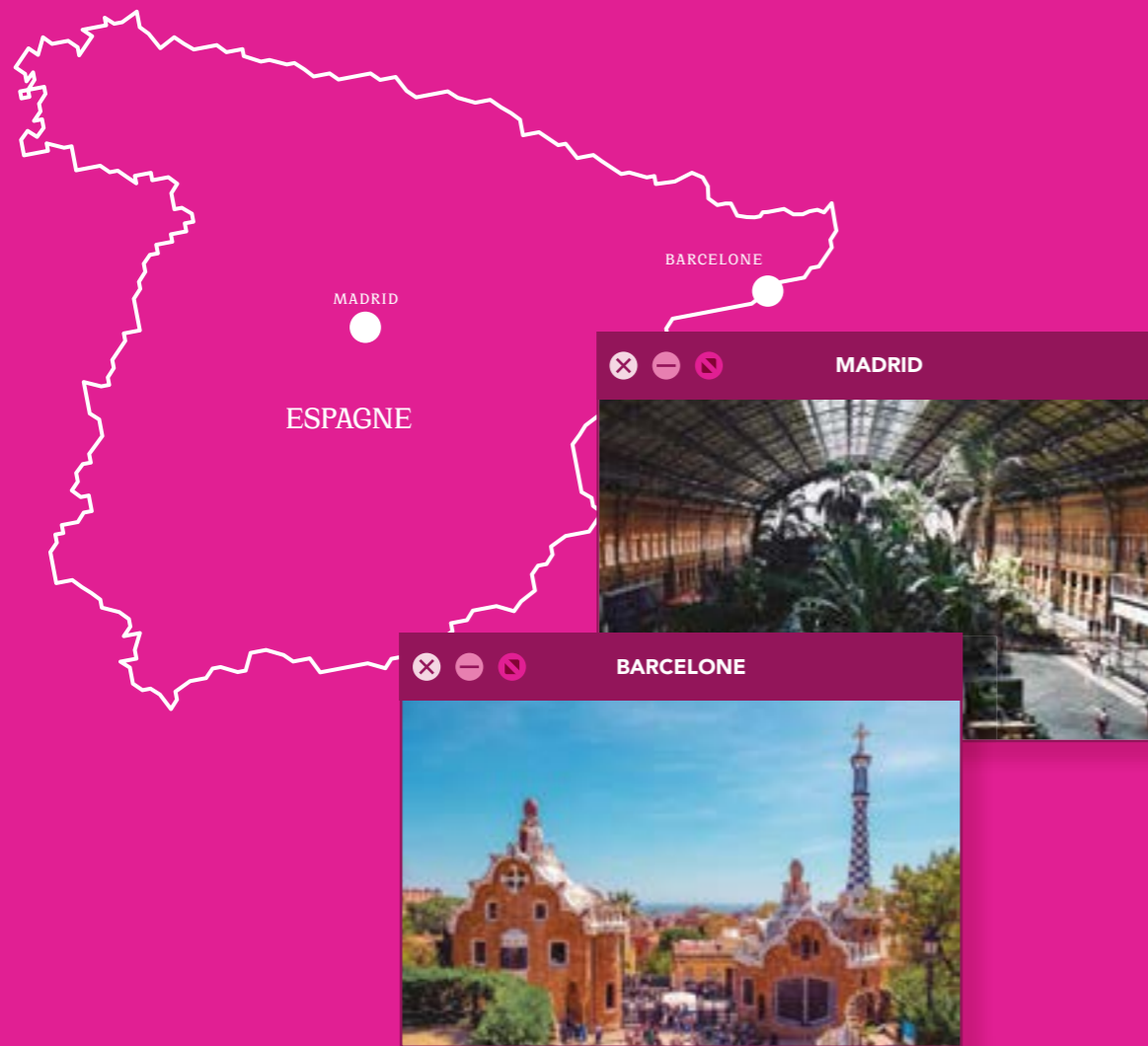
# Florence

DESIGN ANIMATION - JEU VIDÉO PHOTOGRAPHIE

## accademia italiana



Berceau de la Renaissance en Italie, inscrit sur la liste du Patrimoine mondial de l'Unesco, Florence présente un cadre de vie exceptionnel. Le campus de l'Accademia Italiana se trouve sur la Piazza Pitti, dans le prestigieux Temple Leader au cœur du centre historique de la ville. Entièrement restauré il y a quelques années, doté des meilleurs équipements contemporains, le bâtiment est protégé pour son importance historique et les fresques qui ornent les salles intérieures. Il dispose de deux terrasses, qui offrent une vue à 360° sur Florence.



CEV

ces

### Barcelone

DESIGN ET IMAGE

19 Carrer d'Alpens  
08014 Barcelone, Espagne

+34 931 76 23 43

info@cev.com

### Madrid

DESIGN ET IMAGE

11 Calle Mar Adriático  
28033 Madrid, Espagne

+34 917 25 00 00

info@cev.com

### Madrid

DESIGN ET IMAGE

65 Calle de Gaztambide  
28015 Madrid, Espagne

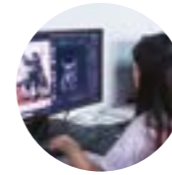
+34 915 50 29 60

info@cev.com

# Barcelone

DESIGN ANIMATION - JEU VIDÉO

CEV



Barcelone, capitale économique et administrative de la Catalogne, est la deuxième ville d'Espagne et une destination touristique majeure, notamment chez les étudiants. Elle dispose d'un patrimoine culturel unique avec de nombreux monuments inscrits sur la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO : Sagrada Família, Montjuïc, Parc Güell, Casa Mila...

Le campus de Barcelone, qui représente près de 1.000 m<sup>2</sup>, est installé en plein centre-ville, à proximité de la place d'Espagne.

# Madrid

DESIGN ANIMATION - JEU VIDÉO PHOTOGRAPHIE

CEV

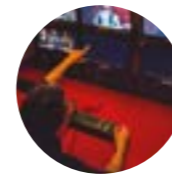


Madrid, capitale économique et politique de l'Espagne, est la première ville du pays et la 3<sup>e</sup> d'Europe en nombre d'habitants derrière Londres et Berlin. Elle accueille de nombreuses institutions culturelles, ainsi que le siège des principales entreprises espagnoles.

Le campus de Madrid, qui représente près de 6.000 m<sup>2</sup>, est installé en plein centre-ville, dans le quartier universitaire de Moncloa. Ce quartier est particulièrement apprécié pour sa vie étudiante.

DESIGN ANIMATION - JEU VIDÉO PHOTOGRAPHIE

ces



Le Campus de CES à Madrid est situé sur un vaste espace de 20 000 m<sup>2</sup>, comprenant des installations sportives, une cafétéria, des espaces extérieurs communs. Le bâtiment principal, de plus de 8000 m<sup>2</sup> répartis sur 4 étages offre des installations et des équipements technologiques de haut niveau.



H M K W

### Berlin

DESIGN ET IMAGE

76 Ackerstraße,  
13355 Berlin, Allemagne

+49 30 467769300  
s.vorbeck@hmkw.de

### Francfort

DESIGN ET IMAGE

18 Solmsstraße,  
60486 Francfort, Allemagne

+49 69 505025390  
a.braun@hmkw.de

### Cologne

DESIGN ET IMAGE

139 Höniger Weg,  
50969 Cologne, Allemagne

+49 221 22213911  
m.schroepfel@hmkw.de

# Berlin

DESIGN ANIMATION - JEU VIDÉO



Berlin est une ville internationale, très ouverte et tolérante, multiculturelle. Réputée pour sa scène artistique, elle attire beaucoup de jeunes Allemands et d'artistes faisant de la ville la capitale de la jeunesse et de la culture pop d'Europe. Les plus grandes agences de médias se sont regroupées à Media City Berlin, appelée aussi Mitte. C'est également là, en plein cœur de Berlin, que se situe l'université HMKW. Réparti sur trois étages, le campus offre aux étudiants des salles de cours modernes et l'équipement technique idéal pour leurs projets.

# Cologne

DESIGN ANIMATION - JEU VIDÉO



Plus grande ville de l'Allemagne de l'Ouest, forte de plus de 2000 ans d'histoire, Cologne est un site culturel et économique d'importance internationale. La métropole du pop-art et de la musique électronique, des arts d'avant-garde attire les entrepreneurs, les créateurs et les personnes engagées dans le secteur culturel.

Les caractéristiques typiquement rhénanes de sociabilité et d'ouverture d'esprit ont fait de Cologne une métropole médiatique.

Doté des équipements les plus modernes, le campus d'HMKW à Cologne, accueille ses étudiants sur trois étages.

# Francfort

DESIGN ANIMATION - JEU VIDÉO



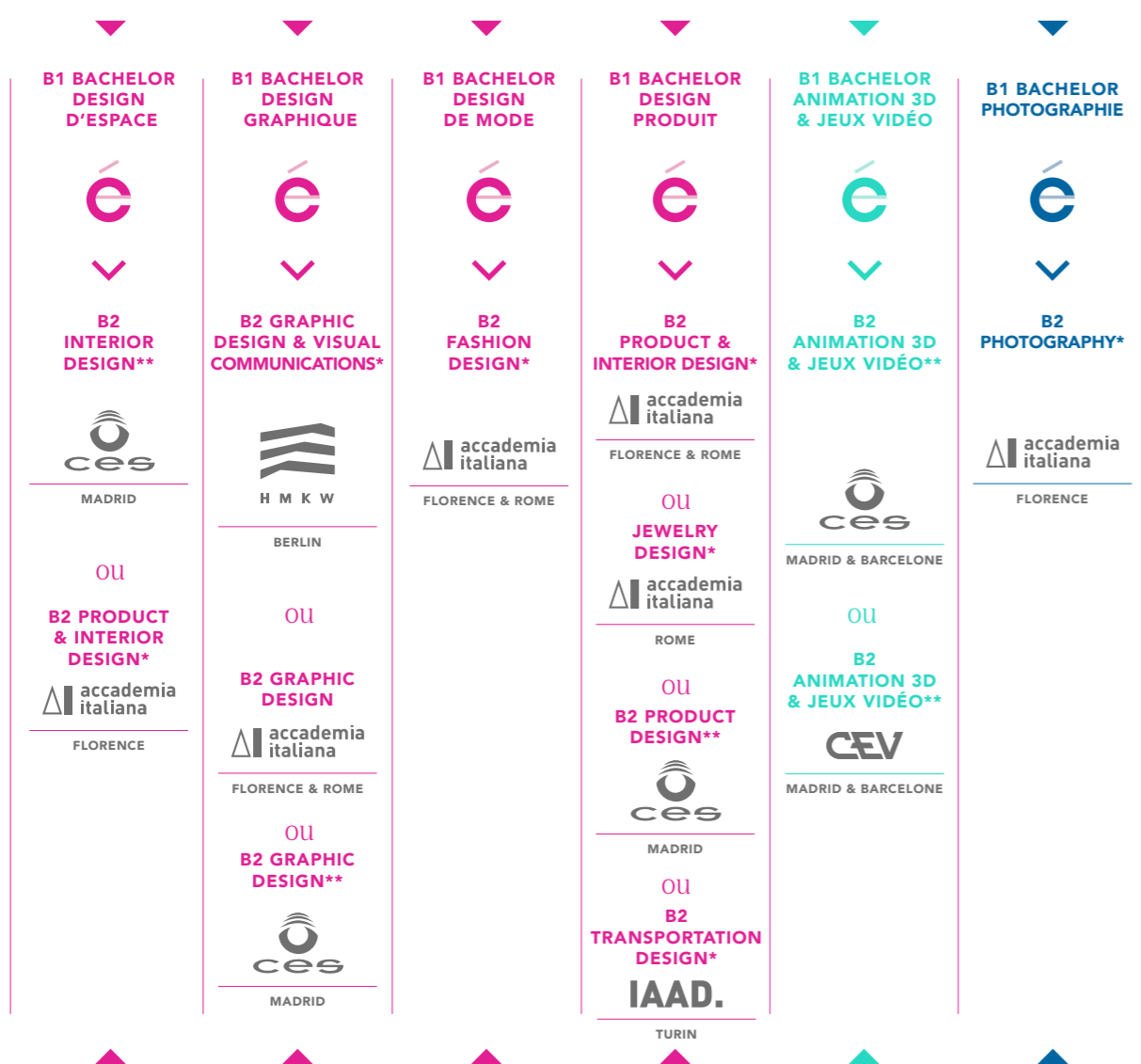
Francfort est une ville universitaire et un centre d'affaires florissants. Cinquième plus grande ville d'Allemagne, d'importance internationale sur le plan économique, Francfort est également un centre médiatique important, les succursales allemandes de groupes de médias internationaux ainsi que des agences de presse telles que Bloomberg TV, Reuters et Associated Press s'y étant implantées.

Situé près de la gare et de grands parcs, le tout nouveau campus d'HMKW à Francfort, accueille ses étudiants dans un bâtiment moderne très bien équipé pour la réalisation des projets des étudiants.

# Parcours internationaux

## Bachelors

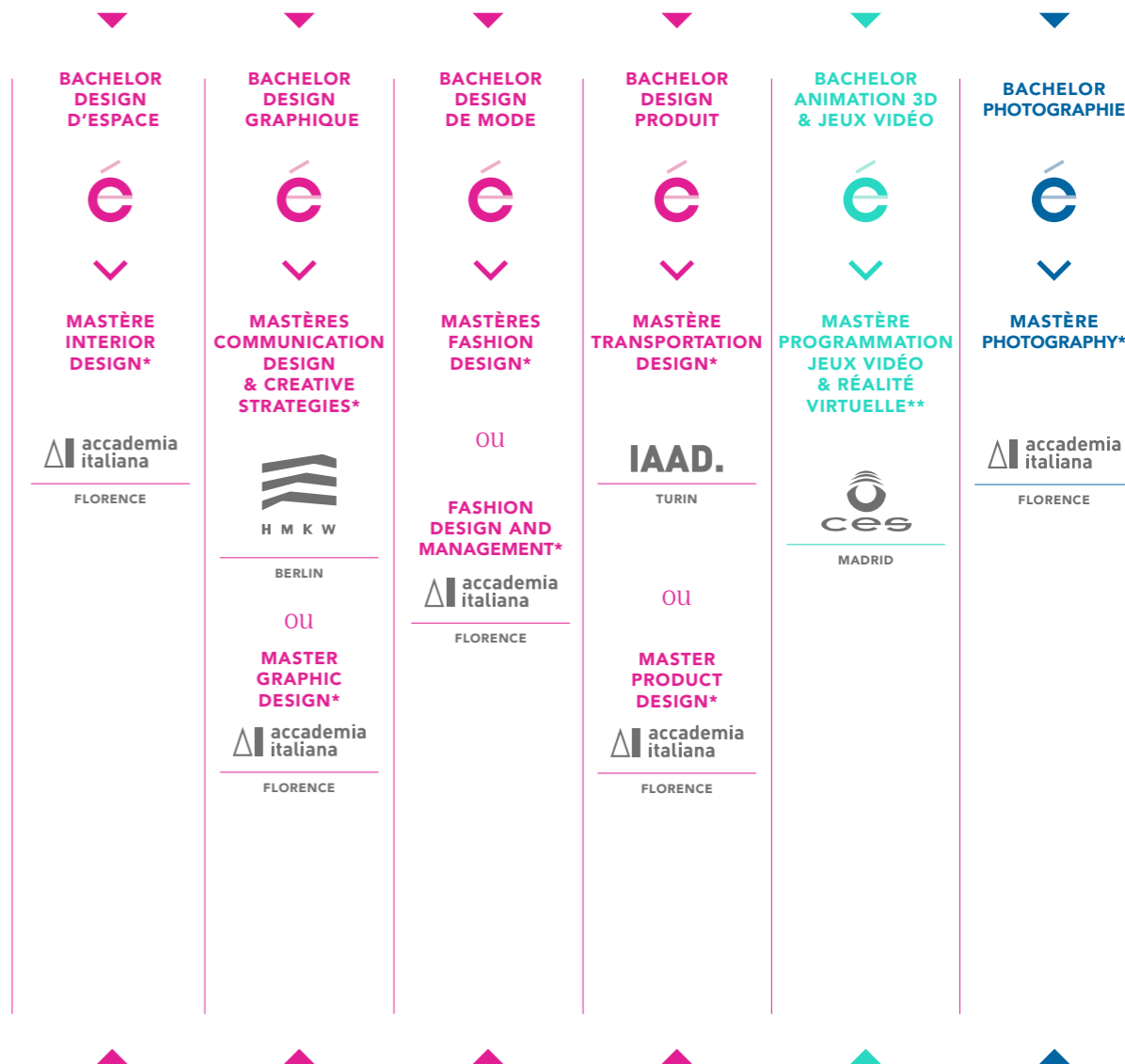
Après leur première année, les étudiants de l'École de Condé peuvent poursuivre leurs études ou effectuer leur 2<sup>e</sup> année de Bachelor dans un des campus de notre réseau européen:



\*formations dispensées en anglais / \*\* formation dispensée en espagnol

## Mastères

Après leur Bachelor à l'École de Condé nos étudiants peuvent effectuer leur Mastère dans un des campus de notre réseau européen:



\*formations dispensées en anglais / \*\* formation dispensée en espagnol

# Mobilité internationale

Depuis longtemps, l'École de Condé a fait le choix de l'international pour offrir à ses étudiants un parcours réellement différenciant.

Stages design, illustration - animation, photographie | Stages patrimoine

Accords d'échange & accords ERASMUS+

## Charlotte Michel - San Fransisco

J'ai effectué un stage à San Fransisco, dans un atelier privé à deux pas du Golden Gate. Nos clients étaient principalement des collectionneurs dont les œuvres ont été fortement endommagées par les incendies qui ont ravagé la région. Nous avons travaillé sur des œuvres de la famille des Médicis, sur un Van Gogh...

J'ai une spécialité céramique et verre, mais au-delà de ces matières, j'ai travaillé sur du bois, du métal, du papier et cela a été très enrichissant. Les membres de l'atelier ont trouvé que ma formation était de très haut niveau, du coup ils m'ont laissée avoir des initiatives et prendre des décisions. L'ambiance était très internationale et sympathique.



## LE STAGE À L'INTERNATIONAL: UNE MANIÈRE EFFICACE DE SE DIFFÉRENCIER.

Les étudiants de Mastère effectuent un stage à l'international au cours de leur cursus. Nos jeunes créateurs français sont très appréciés partout dans le monde, en Europe mais également en Amérique, en Asie, en Australie. L'effet est radical en termes d'insertion professionnelle et de rémunération.

## CHARTER ERASMUS +

Tous les campus de l'École de Condé bénéficient de la charte ERASMUS+ permettant l'obtention de bourses lors de la mobilité en Europe dans le cadre de stages ou d'échanges. Le programme ERASMUS+ permet l'accès à un réseau d'accord d'échanges en Europe et hors d'Europe.

## PATRIMOINE

L'École de Condé organise chaque année plusieurs chantiers- écoles en France comme à l'étranger. Ces chantiers permettent aux étudiants de pratiquer dans des conditions exceptionnelles. Ils sont encadrés par de jeunes professionnels ainsi que par des enseignants. Récemment l'action de l'École de Condé a permis de préserver des icônes en Syrie, des œuvres liturgiques en Thaïlande ou des peintures murales au Liban.

## LES SUMMERS SESSIONS

Afin de perfectionner leur anglais nos étudiants peuvent participer à des summer sessions chez nos partenaires étrangers : University of California Irvine aux Etats Unis et Griffith College en Irlande.

## UN SERVICE INTERNATIONAL DÉDIÉ

Un service international dédié accompagne les étudiants pour toutes les problématiques liées à la mobilité.



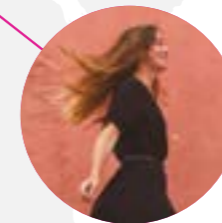
## Mathilde Londé - Oslo

Je suivais **Bleed** sur Instagram, j'ai postulé et j'ai été retenue ! Je suis donc partie à Oslo, en Norvège. A l'agence, l'équipe m'a fait des retours très positifs, on me disait souvent que je travaillais vite et de façon efficace. Il y avait une grande part de créativité, rien n'était imposé, il fallait tout inventer. Les Norvégiens sont très civils, très avenants, cela a été une très belle expérience !



## Lucie Le Goff - Amsterdam

J'ai intégré à Amsterdam l'agence **PolyLester Art et Design** qui gère des projets architecturaux, des œuvres d'art et des expositions. Je suis sortie de ma zone de confort, j'ai découvert de nouvelles manières de travailler. Travailler à l'étranger est un moment fondateur, qui permet d'évoluer. À l'école, on nous encourage à être ambitieux dans nos projets professionnels.



## Julie Rossi - Barcelone

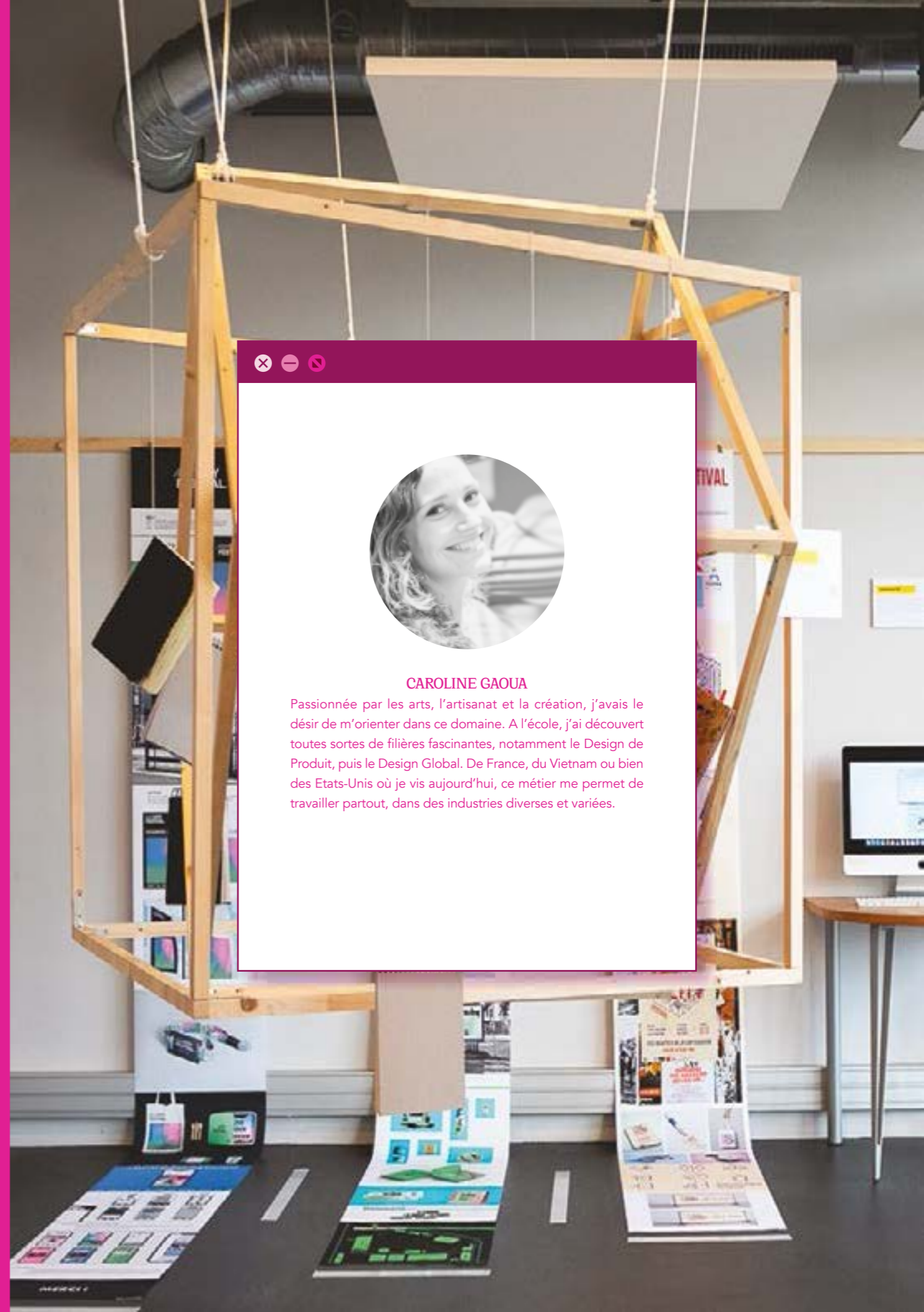
Quand j'ai découvert l'agence **Katty Schiebeck**, j'ai eu un coup de cœur ! J'y ai travaillé sur des projets internationaux, en anglais. J'ai beaucoup appris auprès d'eux, leur manière de gérer l'espace, leur choix de matériaux. Barcelone est une ville très inspirante, les courbes de l'architecture ont des formes incroyables, très végétales. On y adopte un autre style de vie, c'est une ville très festive.

# Design

Étudier le Design, c'est entrer dans un monde passionnant. Créer du sens, penser de nouveaux usages en anticipant les évolutions sociétales, tout en développant ses capacités d'innovation et de création, les enjeux sont multiples et les territoires d'expérimentation infinis. Ce cursus commence par une Prépa en Design qui donne les outils nécessaires au développement de la personnalité créative et permet de mûrir la décision d'orientation.

Il se poursuit par deux années complémentaires afin de valider un Bachelor dans l'une des quatre spécialités proposées : Design graphique imprimé & numérique, Design d'espace - architecture intérieure, Design produit-objet et Design de mode-stylisme.

À l'issue du Bachelor, une offre de neuf programmes de Mastère permettent à chacun d'affiner son projet professionnel et de développer une démarche créative singulière tout en collaborant avec des étudiants de spécialités connexes.



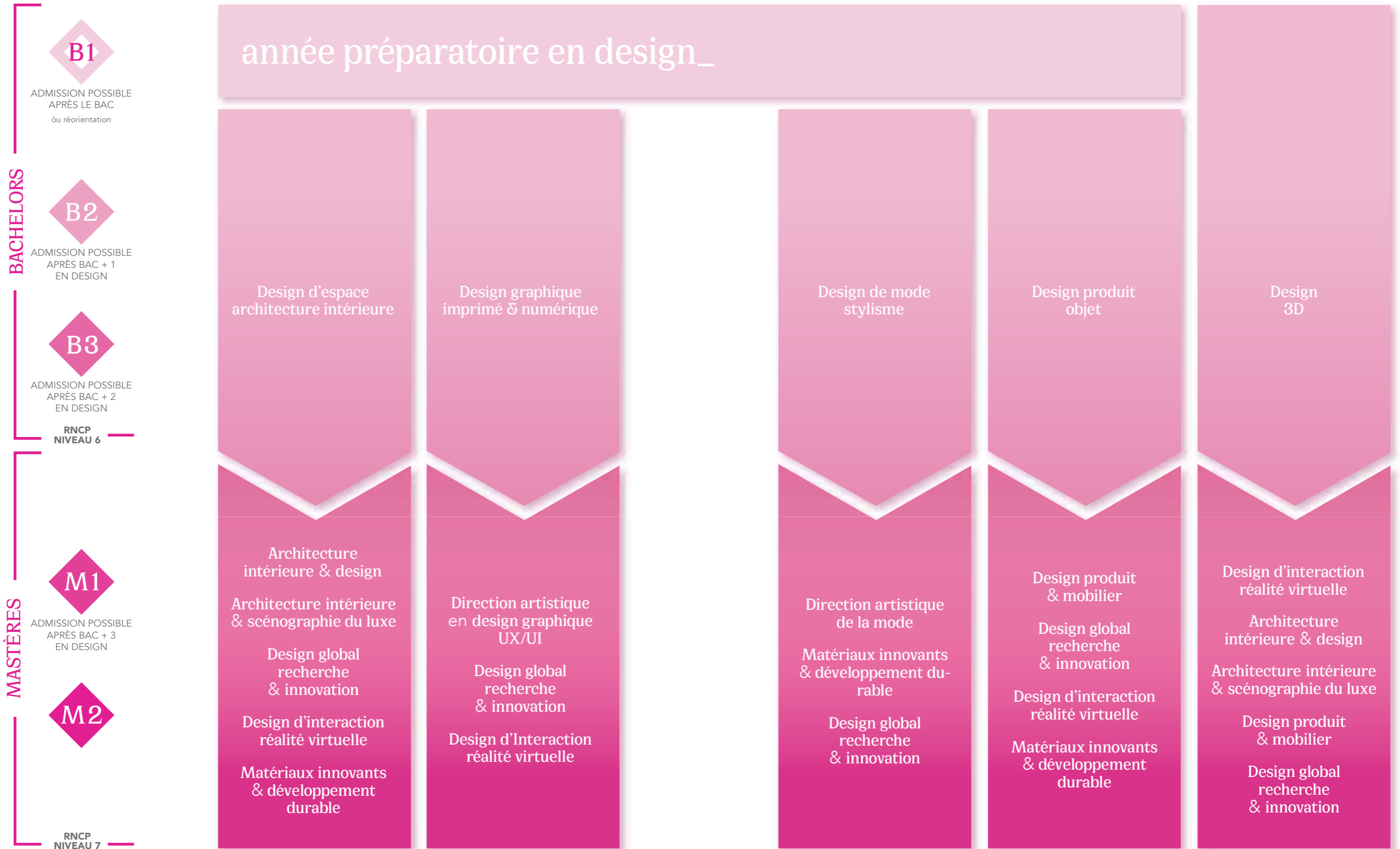
✕
—
🔊



**CAROLINE GAOUA**

Passionnée par les arts, l'artisanat et la création, j'avais le désir de m'orienter dans ce domaine. A l'école, j'ai découvert toutes sortes de filières fascinantes, notamment le Design de Produit, puis le Design Global. De France, du Vietnam ou bien des Etats-Unis où je vis aujourd'hui, ce métier me permet de travailler partout, dans des industries diverses et variées.

# Formations en design





# Bachelor Prépa design

BORDEAUX | LYON | MARSEILLE | NANCY | NICE | PARIS | TOULOUSE

L'année préparatoire en design est la première année du Bachelor de design. Généraliste elle permet à l'étudiant, par une pédagogie en trois temps de se spécialiser en fin d'année.

Elle propose un enseignement équilibré autour de trois pôles : le dessin et l'expression plastique ; les ateliers de conception en design (design graphique, espace, produits, mode) ; les enseignements culturels.

Son objectif est de forger l'identité créative des étudiants tout en affinant leur projet d'orientation au sein des différentes filières du design et de la création artistique.

Les trois temps pédagogiques, le temps de l'expérimentation, le temps de la structuration de la pensée et le temps de la spécialisation, permettent aux étudiants d'acquérir autonomie et maturité créative.



DESIGN GRAPHIQUE



DESIGN D'ESPACE



DESIGN PRODUIT

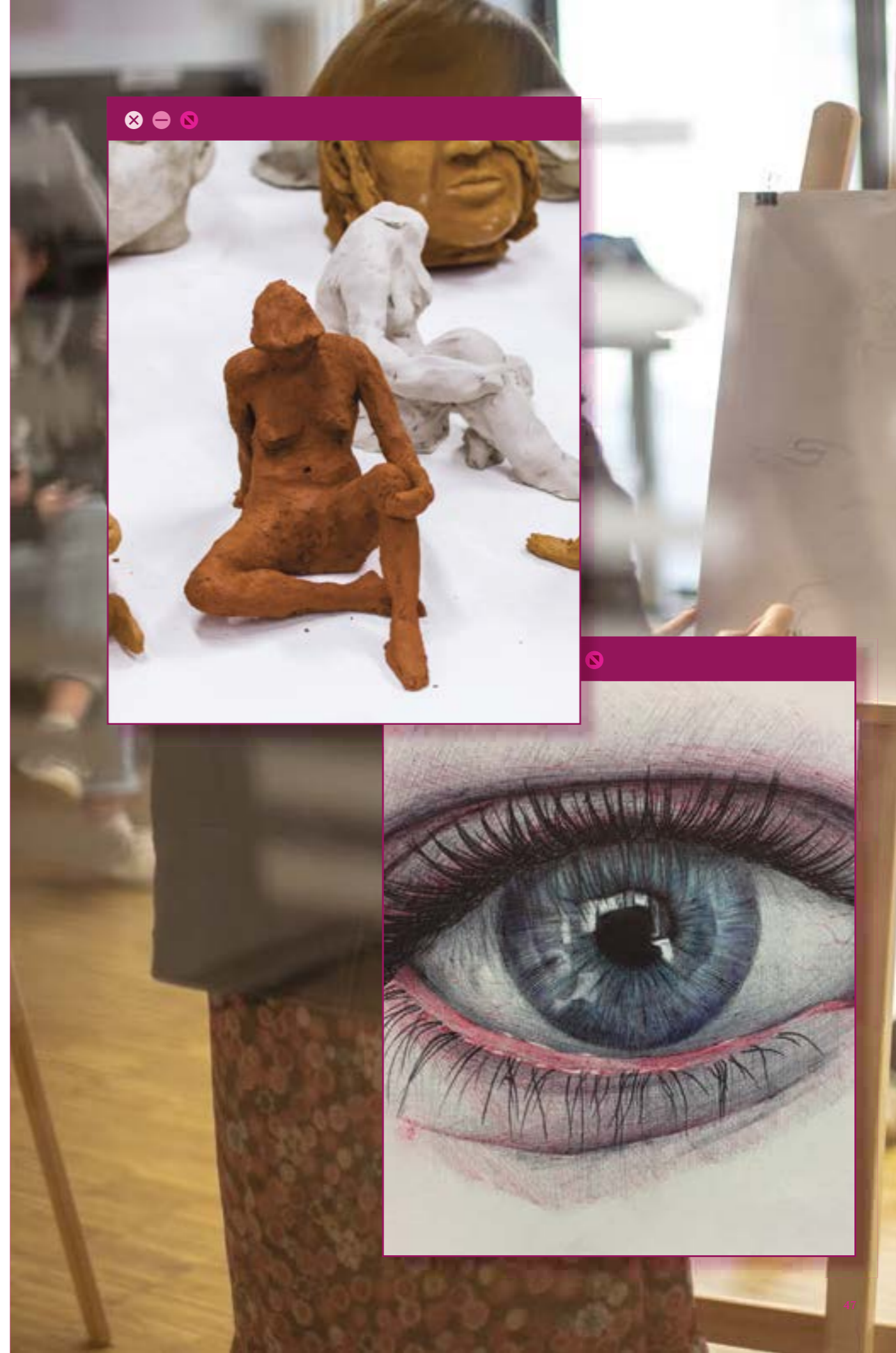


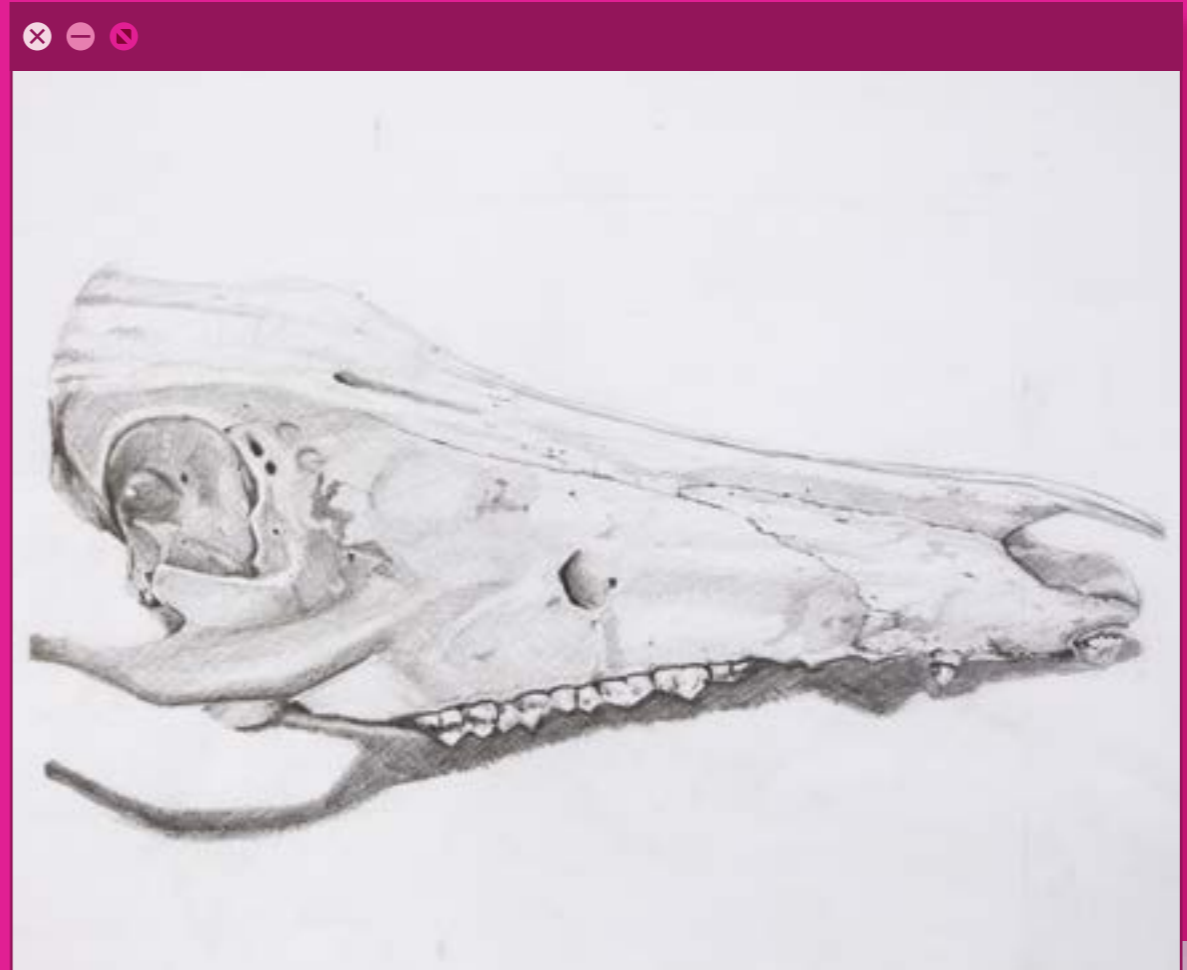
DESIGN DE MODE

et après ?

- B2 & B3  
Design d'espace -  
architecture intérieure
- B2 & B3  
Design graphique -  
imprimé & numérique
- B2 & B3  
Design de mode - stylisme
- B2 & B3  
Design produit - objets

modules cultures | histoire de l'art | dessin du vivant | dessin d'observation | dessin analytique  
expression plastique | design graphique | design d'espace | design produit | design de mode et textile | anglais  
outils numériques | dessin de spécialité | workshops et concours | projet de spécialité |





B2

B3

# Bachelor Design graphique

IMPRIMÉ & NUMÉRIQUE

BORDEAUX | LYON | MARSEILLE | NANCY | NICE | PARIS | TOULOUSE



Ce diplôme certifié par l'État prépare à concevoir la forme visuelle de messages imprimés ou numériques dans les différents domaines du graphisme, de l'édition et de la publicité.

Ce cursus est destiné à ceux qui veulent devenir designer graphique, web-designer, directeur artistique et directeur de création junior, chef de projet en publicité ou illustrateur.

Un savoir faire solide, une pédagogie structurante, un haut niveau d'exigence font du Bachelor Design graphique de l'École de Condé une référence dans le domaine.

Tous les champs d'application du design graphique sont couverts, qu'ils soient imprimés (typographie, presse, édition, packaging...), ou numériques (web, application, mapping...) au sein des nombreux domaines de la communication graphique ou publicitaire.

À l'issue du cursus de premier cycle composé de l'année préparatoire et des deux années de cycle supérieur, nos étudiants obtiennent le titre de Concepteur en design et arts graphiques - option design graphique, enregistré au RNCP au niveau 6 par arrêté ministériel du 17 mai 2018 publié au journal officiel le 24 mai 2018.

et après ?

- M1 & M2  
Direction Artistique  
en Design Graphique UX/UI
- M1 & M2  
Design Global  
Recherche & Innovation
- M1 & M2  
Design d'Interaction  
réalité virtuelle

les métiers

|                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| Designer Graphique   | Data designer        |
| Webdesigner          | Designer interactif  |
| Directeur Artistique | Planneur stratégeste |
| Designer UX/UI       | Designer packager    |
| Motion designer      | Maquettiste...       |

graphisme | typographie | web | sites internet | édition | campagnes institutionnelles et publicitaires | signalétique  
culture design | son | interactivité | outils numériques | expression plastique | rough | modules de parcours spécifique  
stages B2 et B3 | projet de fin de cycle |



# Bachelor Design d'espace

## ARCHITECTURE INTÉRIEURE

BORDEAUX | LYON | MARSEILLE | NANCY | NICE | PARIS | TOULOUSE



Ce Bachelor certifié par l'État prépare aux métiers de l'architecture intérieure, de la scénographie, de conception des espaces commerciaux, éphémères et urbains, du paysage, de la décoration, du mobilier.

Ce cursus prépare aux métiers qui conçoivent des espaces de vie adaptés à l'homme et à ses différentes activités, architecte d'intérieur, designer de l'environnement (objet et mobilier), architecte commercial, décorateur scénographe, chargé d'événementiel ou paysagiste...

Un savoir faire solide, une pédagogie structurante, un haut niveau d'exigence font du Bachelor Design d'espace de l'École de Condé une référence dans le domaine.

À l'issue du cursus de premier cycle composé de l'année préparatoire et de deux années de cycle supérieur, nos étudiants valident un Titre de Concepteur de projets en design et arts graphiques - option design d'espace - architecture intérieure, enregistré au RNCP au niveau 6 par arrêté ministériel du 17 mai 2018 publié au journal officiel le 24 mai 2018.

**et après ?**

- M1 & M2  
Architecture Intérieure & Design
- M1 & M2  
Architecture Intérieure & Scénographie du Luxe
- M1 & M2  
Design Global Recherche & Innovation
- M1 & M2  
Design d'Interaction réalité virtuelle
- M1 & M2  
Matériaux innovants & Développement durable

**les métiers**

|                                     |                        |
|-------------------------------------|------------------------|
| Architecte d'intérieur              | Paysagiste             |
| Designer d'Espace                   | Perspectiviste         |
| Designer d'architecture commerciale | Décorateur de plateau  |
| Scénographe d'exposition            | Décorateur d'intérieur |
| Scénographe événementiel            | Paysagiste...          |

architecture intérieure | scénographie | paysage | maquette | dessin architectural | modes de représentation technologie | culture design | expression plastique | outils numériques | représentation 3D modules de parcours spécifique | stages B2 et B3 | projet de fin de cycle |



B2

B3

# Bachelor Design produit



## OBJET

BORDEAUX | LYON | NANCY | NICE | PARIS | TOULOUSE

Ce diplôme certifié par l'État prépare à concevoir des produits ou des systèmes, en intégrant des données esthétiques, techniques, fonctionnelles et ergonomiques. Le design produit couvre un champ large : le design d'édition, industriel ou de services.

Ce cursus conduit notamment aux métiers de designer de produits en entreprise, de designer d'objets d'édition, de designer packaging, de chef de projet ou de directeur de création junior ou de consultant en innovation.

Un savoir faire solide, une pédagogie structurante, un haut niveau d'exigence font du Bachelor Design produit - objet de l'École de Condé une référence dans le domaine.

A l'issue du cursus de premier cycle composé de l'année préparatoire et de deux années de cycle supérieur, nos étudiants valident un Titre de Concepteur de projets en design et arts graphiques - option design produit, enregistré au RNCP au niveau 6 par arrêté ministériel du 17 mai 2018 publié au journal officiel le 24 mai 2018.

et après ?

- M1 & M2  
Design Produit & Mobilier
- M1 & M2  
Design Global  
Recherche & Innovation
- M1 & M2  
Design d'Interaction  
Réalité virtuelle
- M1 & M2  
Matériaux innovants  
& Développement durable

les métiers

|                      |                             |
|----------------------|-----------------------------|
| Designer industriel  | Designer en modélisation 3D |
| Designer d'objet     | Packaging                   |
| Designer de mobilité | Designer réalité virtuelle  |
| Designer intégré     | Designer interactif...      |
| Designer de mobilier |                             |
| Designer de services |                             |

design d'objet | design industriel | design de service | expression plastique | culture design | matériaux | technologie  
rough | module scientifique | prototypage | outils numériques | représentation 3D | modules de parcours spécifique  
stages B2 et B3, projet de fin de cycle |



# Bachelor Design de mode

## STYLISME

BORDEAUX | LYON | NANCY | NICE | PARIS



Ce diplôme certifié par l'État prépare à créer des modèles de vêtements et d'accessoires, à définir un style, à participer à l'élaboration d'une collection dans le prêt-à-porter, dans la haute couture et dans tous les secteurs de l'industrie et du commerce liés au vêtement et à la création de mode.

Ce cursus conduit notamment aux métiers de designer textile, de modéliste, de styliste dans les secteurs du vêtement, des accessoires, des arts de la table, de créateur textile mode et ameublement, de costumiers de spectacle (cinéma, théâtre, opéra...), d'attaché de presse de mode ou de collaborateur de studio.

Un savoir faire solide, une pédagogie structurante, un haut niveau d'exigence font du Bachelor Design du mode de l'École de Condé une référence dans le domaine.

À l'issue du cursus de premier cycle composé de l'année préparatoire et des deux années de cycle supérieur, nos étudiants obtiennent le titre de Concepteur en design et arts graphiques - option design graphique, enregistré au RNCP au niveau 6 par arrêté ministériel du 17 mai 2018 publié au journal officiel le 24 mai 2018.

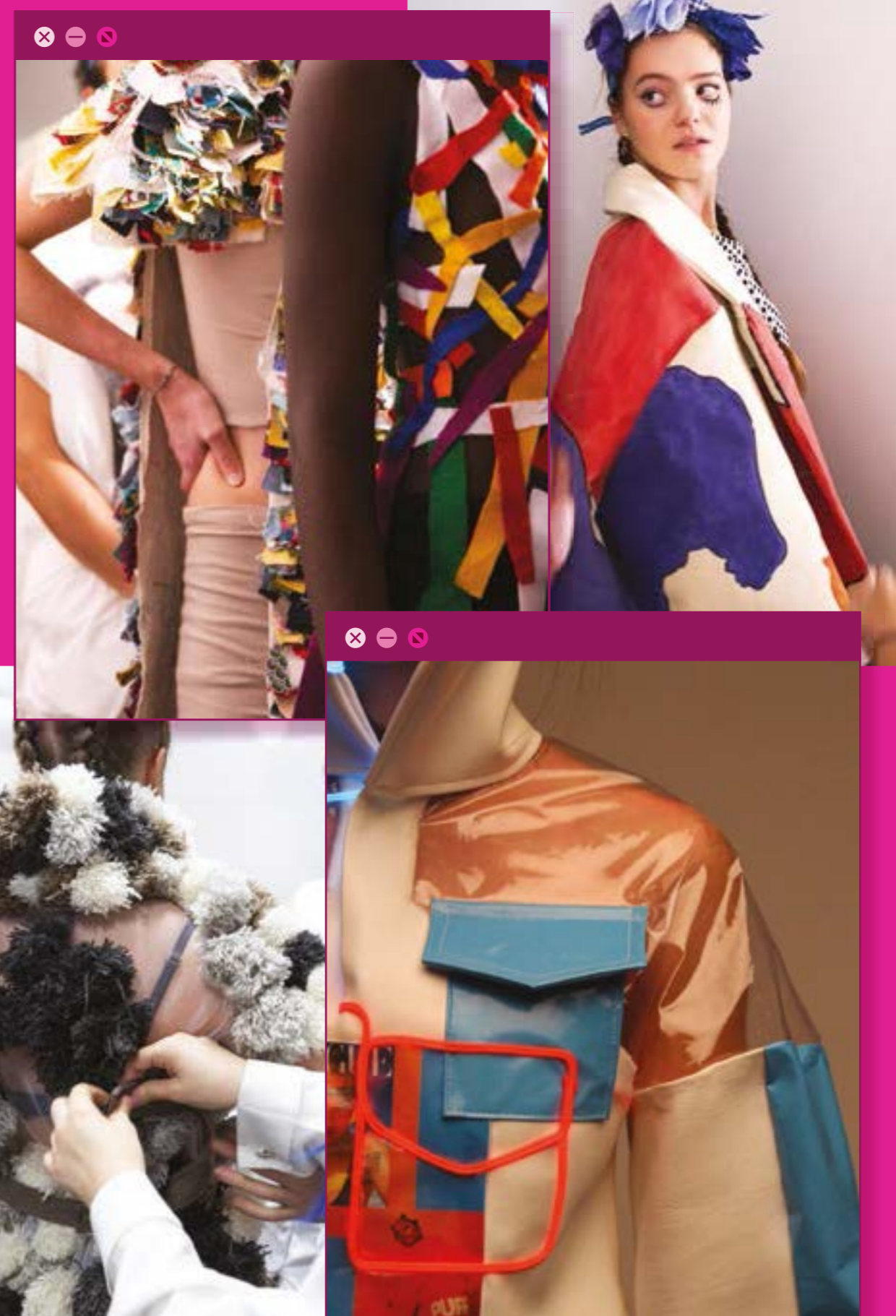
**et après ?**

- M1 & M2  
Direction Artistique de la Mode
- M1 & M2  
Matériaux innovants & Développement durable
- M1 & M2  
Design Global Recherche & Innovation

**les métiers**

|                      |  |
|----------------------|--|
| Créateur de marque   | Designer textile mode, environnement et arts de la table |
| Styliste             | Costumier du spectacle                                   |
| Styliste tendance    | Illustrateur vêtement                                    |
| Styliste accessoires | Styliste tendance...                                     |
| Styliste maille      |  |
| Styliste photo       |  |

stylisme | design de mode | création textile | création d'accessoires | illustration de mode | modélisme  
culture design technologie | module scientifique | prototypage | outils numériques | modules de parcours spécifique  
stages B2 et B3 | projet de fin de cycle |



B2

B3

# Bachelor Design 3D



BORDEAUX | TOULOUSE

Ce diplôme certifié par l'État prépare à concevoir et représenter des espaces et produits via la maîtrise très poussée de techniques de pointe en 3D. Le Design 3D répond à une évolution des besoins des entreprises.

Ce Bachelor, a pour objectif de former des designer d'espace/produit dont les compétences de représentation 3D sont très poussées. Formés au design paramétrique, ou design génératif, leur expertise est particulièrement pointue sur la capacité à concevoir et représenter des espaces et objets virtuellement et en 3D. Le numérique devenant la porte d'entrée vers l'appréhension sensible d'un espace.

Cette formation couvre un large champ couvrant l'architecture intérieure, les espaces commerciaux et urbains, le design industriel ou d'édition, les objets connectés.

Ce cursus prépare aux métiers qui conçoivent des espaces de vie adaptés à l'homme et à ses différentes activités, architecte d'intérieur, designer de l'environnement (objet et mobilier), architecte commercial, décorateur scénographe, chargé d'événementiel...

A l'issue du cursus de premier cycle composé de trois années, nos étudiants valident un Titre de Concepteur de projets en design et arts graphiques - option Design enregistré au RNCP au niveau 6 par arrêté ministériel du 17 mai 2018 publié au journal officiel le 24 mai 2018.

**et après ?**

- M1 & M2  
Architecture Intérieure & Design
- M1 & M2  
Architecture Intérieure & Scénographie du Luxe
- M1 & M2  
Design d'Interaction  
Réalité virtuelle
- M1 & M2  
Design Produit & Mobilier
- M1 & M2  
Cinéma d'animation 3D  
Jeu vidéo

**les métiers**

|                        |                                     |
|------------------------|-------------------------------------|
| Designer 3D            | Designer d'architecture commerciale |
| Designer d'espace      | Scénographe événementiel            |
| Architecte d'intérieur | Scénographe d'exposition            |
| Designer de Produit    |                                     |
| Perspectiviste         |                                     |
| Designer d'interaction |                                     |

design paramétrique | design génératif | représentation 3D | design d'espace | design de produit  
 architecture intérieure | dessin architectural | culture design | mode de représentation | modules de parcours spécifique  
 stages B2 B3 | projet de fin de cycle |



# 5 bachelors 9 mastères

M1

M2

retrouvez notre schéma des formation  
pages 40 - 41



M1  
M2

# Mastère Design global RECHERCHE & INNOVATION



BORDEAUX | PARIS

La gestion de projets pluridisciplinaires en design nécessite de construire une pensée globale du projet. La prospective et l'innovation exigent liberté de pensée, capacités créatives, rigueur d'analyse et méthode de recherche. Les compétences acquises permettent de maîtriser la gestion de projets design complexes en intégrant des enjeux et contextes spécifiques.

Le Mastère Design Global, Recherche et Innovation propose d'explorer les frontières du design afin de former des designers capables d'une pensée globale et prospective sur tous ses champs d'application actuels et futurs. Mettant en synergie des designers issus des quatre champs du design (espace, graphisme, mode et produit), cette approche globale permet de répondre tant à l'évolution future d'industries et institutions majeures (urbanisme, mobilité, éducation, culinaire, services, biens d'équipement, secteur culturel), que de répondre aux enjeux du design social (design d'urgence, évolutions climatiques, contraintes énergétiques).

Le Mastère Design global Recherche & innovation est inscrit au niveau 7 du répertoire national de la certification professionnelle (RNCP) selon arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 04 janvier 2019.

**les métiers**

|   |   |
|---|---|
| Designer Global<br>Designer Recherche et Développement<br>Designer Manager de projets<br>Directeur Artistique<br>Designer Prospectif<br>Designer d'innovation | Directeur de création<br>Directeur d'agence<br>Designer d'Espace<br>Designer Textile<br>Designer Graphique<br>Designer Produit... |
|---|---|

projets collectifs en micro-agences pluridisciplinaires | projets de design global | projets prospectifs | partenariats laboratoires d'idées | projets de spécialité | workshops expérimentaux | sciences humaines | stratégie d'innovation méthodologie de recherche gestion de projet | outils numériques | code | anglais | veille sectorielle | hackathons stage 20 semaines | stage international 12 semaines | projet de fin d'études |



M1  
M2

# Mastère Direction artistique EN DESIGN GRAPHIQUE - UX/UI



BORDEAUX | LYON | MARSEILLE | NANCY | NICE | PARIS | TOULOUSE

La gestion complète d'une campagne de communication, nécessite une maîtrise avancée des outils de communication et numériques. Elle requiert également une compréhension des stratégies de communication, une gestion fine de la relation entre l'émetteur et le récepteur. L'enseignement de l'UX intègre l'ergonomie et la psychologie afin d'optimiser l'expérience de communication du côté de l'utilisateur et d'adapter l'UI en conséquence.

Ce mastère s'inscrit dans la continuité d'un premier cycle de trois années en design graphique, en communication visuelle, en communication d'entreprise ou en photographie et propose d'en approfondir les connaissances théoriques, méthodologiques et techniques, dans toutes ses applications : campagnes de communication complètes, conception-rédaction, story-boards, prises de vue et réalisation de films, site internet et newsletter, maquettes, packaging, produits éditoriaux, etc. L'enseignement de l'UX (expérience utilisateur) permet d'apprendre à optimiser l'UI (design d'interface).

Le Mastère Direction artistique en design graphique UX/UI est inscrit au niveau 7 du répertoire national de la certification professionnelle selon arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 04 janvier 2019.

| les métiers           |                     |
|-----------------------|---------------------|
| Directeur Artistique  | Datadesigner        |
| Webdesigner           | Designer interactif |
| Directeur de création | Planneur stratège   |
| Designer graphique    | Designer packager   |
| Designer UX/UI        | Typographe...       |
| Motion designer       |                     |

projets collectifs en micro-agences | stratégie de communication | campagnes 360 UX/UI | campagne de lancement, conception éditoriale | interactivité | typographie | vidéo | son | photographie | workshops expérimentaux | sciences humaines | gestion de projet | outils numériques, code | anglais | veille sectorielle | hackathons | stage 20 semaines | stage international 12 semaines | projet de fin d'études |



M1  
M2

# Mastère Architecture intérieure & SCÉNOGRAPHIE DU LUXE

BORDEAUX | NICE | PARIS



Le Mastère Architecture Intérieure & Scénographie du luxe a pour objectif de former des architectes d'intérieur ou des designers spécialisés dans la conception de scénographies d'exception commerciales ou culturelles.

Au sein de ce cursus les projets s'orientent autour de la scénographie d'espaces d'exception, dans les secteurs du luxe comme celui de la culture. Lieux de vente, restaurants et hôtels hauts de gamme, mais aussi lieux culturels, scénographies d'expositions et espaces privés. Les codes de l'industrie du luxe, le souci du détail, l'utilisation des matériaux hauts de gamme sont enseignés, la connaissance de l'artisanat d'art comme la culture des cultures, développés.

Le Mastère Architecture intérieure & scénographie du luxe est inscrit au niveau 7 du répertoire national de la certification professionnelle selon arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 04 janvier 2019.

les métiers

|                                     |                          |
|-------------------------------------|--------------------------|
| Architecte d'intérieur              | Scénographe événementiel |
| Designer d'Espace                   | Scénographe de théâtre   |
| Designer d'architecture commerciale | Paysagiste               |
| Scénographe d'exposition            | Retail designer...       |

projets collectifs en micro-agences | scénographies commerciales d'exception | scénographies culturelles | paysage scénographies éphémères | mobilier | événementiel | design sonore | design de lumière | interactivité workshops expérimentaux | sciences humaines | sémiologie de l'espace | gestion de projet | outils numériques, code veille sectorielle | hackathons | stage 20 semaines | stage international 12 semaines | projet de fin d'études |



# Mastère Architecture intérieure & DESIGN

LYON | MARSEILLE | NANCY | TOULOUSE



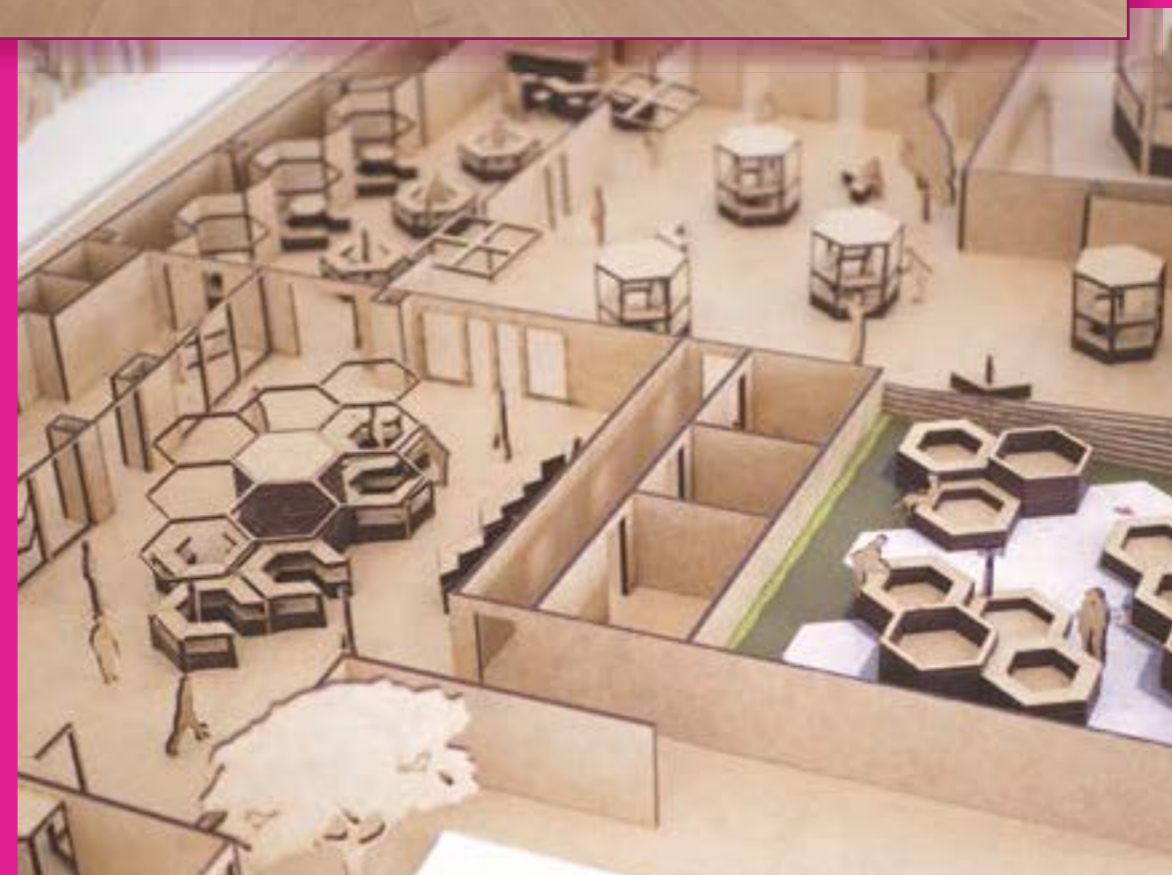
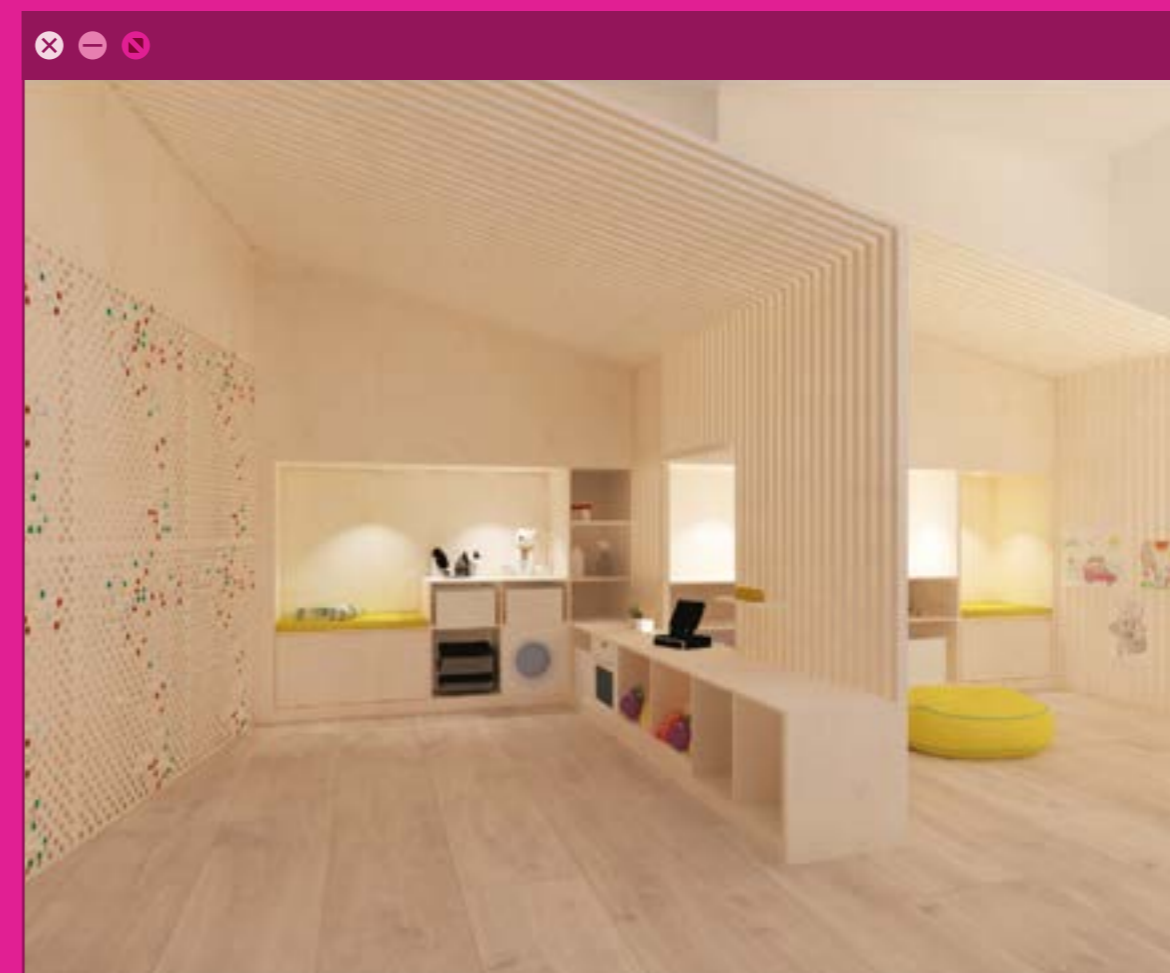
Le Mastère Architecture Intérieure & Design a pour objectif de former des architectes d'intérieur ou des designers spécialisés dans la conception et l'aménagement d'espaces privés, commerciaux (retail) ou collaboratifs.

La question de l'habitat, de son adaptation aux modes de vie, de son empreinte écologique, de son insertion dans un tissu urbain comme rural est une question sociétale majeure liée aux enjeux du développement durable. L'architecture commerciale permet la conception d'espaces où le client peut vivre une expérience sensible, porteuse de sens. La sémantique des espaces, la compréhension des identités de marque intègrent la démarche de conception. Sur le campus de Nancy, certains projets explorent spécifiquement la très forte mutation des modes de vie et des pratiques professionnelles (nomadisme, perméabilité des espaces privés/travail, digitalisation, outils collaboratifs...).

Le Mastère Architecture intérieure & design est inscrit au niveau 7 du répertoire national de la certification professionnelle selon arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 04 janvier 2019.



projets collectifs en micro-agences | architecture commerciale | espaces culturels | espaces collaboratifs  
espaces collectifs | scénographies urbaines | événementiel | scénographies culturelles | paysage | mobilier  
scénographies éphémères | interactivité | workshops expérimentaux | sciences humaines | sémiologie de l'espace  
gestion de projet | outils numériques, code | veille sectorielle | hackathons | stage 20 semaines  
stage international 12 semaines. projet de fin d'études |



# M1 M2 Mastère Direction artistique DE LA MODE

LYON | PARIS



Le Mastère Direction Artistique de la mode de l'École de Condé a pour objectif de former des designers et stylistes de mode capables de créer leur propre marque en développant un univers créatif personnel cohérent d'un point de vue professionnel.

Ce cursus vise à renforcer les acquis du premier cycle de design de mode, notamment en stylisme, en modélisme et en technologie textile, tout en s'appuyant sur une réflexion sémiologique et sociologique (décryptage des codes culturels et des tendances). La formation est également complétée par des enseignements en sourcing, production, marketing, stratégie de marque, communication visuelle et identité de marque, ainsi que par des workshops thématiques (design textile, photographie de mode...). À Paris la formation est proposée en français et en anglais.

Le Mastère est inscrit au niveau 7 du répertoire national de la certification professionnelle selon arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 04 janvier 2019.

| les métiers           |                             |
|-----------------------|-----------------------------|
| Directeur de création | Styliste photo              |
| Directeur artistique  | Designer textile mode       |
| Créateur de marque    | Designer d'environnement    |
| Styliste              | Designer d'arts de la table |
| Styliste tendance     | Costumier du spectacle...   |
| Styliste accessoires  |                             |
| Styliste maille       |                             |

projets collectifs en micro-agences | création de marque | stylisme | design de mode | création textile  
 création d'accessoires | modélisme | coupe à plat | moulage | processus de fabrication | technologie, prototypage  
 tissuthèque | sourcing | outils numériques | workshops expérimentaux | sciences humaines, sociologie de la mode  
 identité de marque | stratégie de marque | photographie de mode gestion de projet | veille sectorielle | hackathons,  
 stage 20 semaines | stage international 12 semaines | cours en anglais | projet de fin d'études |



M1  
M2

# Mastère Design produit & MOBILIER

BORDEAUX | LYON | PARIS



Le Mastère Design Produit & Mobilier a pour objectif de former des Designers capables d'agir sur l'environnement quotidien. Au cœur des défis sociétaux, à l'écoute des personnes et des évolutions profondes, le designer transforme notre rapport au monde et apporte des solutions innovantes. Ses projets peuvent s'inscrire dans le champ du Design d'édition, du Design de service ou du Design industriel.

Au sein de ce cursus dans la continuité du Bachelor Design, les enseignements et projets portent sur la sociologie prospective des usages, l'ergonomie, les modes de production, les matériaux, leurs caractéristiques techniques et environnementales, les procédés de fabrication, le cycle de vie des objets dans un contexte sociologique et économique d'utilisation. À la croisée de compétences complémentaires, le designer est formé à gérer une équipe pluridisciplinaire.

Le Mastère Design Produit et Mobilier est inscrit au niveau 7 du répertoire national de la certification professionnelle selon l'arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 04 janvier 2019.

✕
—
↻
les métiers

|                      |                                     |
|----------------------|-------------------------------------|
| Designer industriel  | Designer Recherche et développement |
| Designer d'objets    | Designer en modélisation 3D         |
| Designer de mobilité | Designer Manager                    |
| Designer intégré     | Développement...                    |
| Designer de mobilier |                                     |

projets collectifs en micro-agences | design industriel | design d'édition, design de services | objets connectés mobilier | processus de fabrication | technologie | prototypage | matériauthèque | outils numériques représentation 3d | code | workshops expérimentaux | sciences humaines | sociologie des usages | gestion de projet veille sectorielle | hackathons | stage 20 semaines | stage international 12 semaines | projet de fin d'études |



M1  
M2

# Mastère Matériaux innovants & DÉVELOPPEMENT DURABLE

BORDEAUX | NICE | PARIS



Le Mastère Matériaux Innovants et Développement Durable s'inscrit dans une démarche de recherche et développement de nouveaux matériaux dans le cadre des enjeux écologiques. Il interroge également les process de conception et de fabrication dans une vision d'économie circulaire et de développement durable.

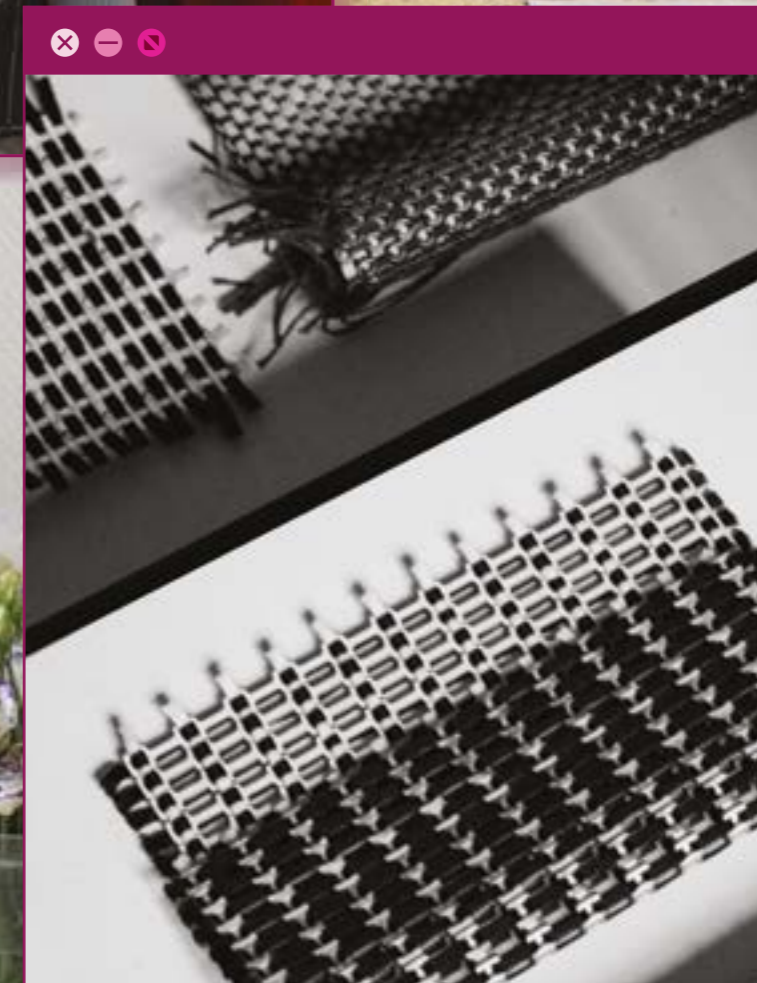
Ce Mastère vise à former des Designers qui développeront des nouveaux matériaux intégrant les contraintes écologiques tant dans leur processus de fabrication que dans leurs propriétés recyclables. Les bio matériaux, la biotechnologie, la bio fabrication s'inspirent des mécanismes du vivant, engendrent des projets innovants, des objets durables et biodégradables. Les champs d'application sont très larges, de l'objet à l'architecture, en passant par le vêtement, le packaging, la communication graphique. Les technologies numériques participent à ces questionnements et mises au point. Les procédés de conception et de fabrication sont réinterrogés, l'économie circulaire, la sociologie des usages sont étudiés. Ce Mastère est accessible aux étudiants issus de l'espace du produit et de mode.

Le Mastère Matériaux innovants & développement durable est inscrit au niveau 7 du répertoire national de la certification professionnelle selon l'arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 04 janvier 2019.

**les métiers**

|                                     |                         |
|-------------------------------------|-------------------------|
| Designer Matières                   | Designer éco-conception |
| Designer Matériaux                  | Designer Process        |
| Designer recherche et développement | Designer Produit        |
| Designer développement durable      | Designer d'Espace       |
| Designer Innovation                 | Designer Textile        |
|                                     | Designer Graphique...   |

projets collectifs en micro-agences | matières et matériaux | recherche et développement | biomimétisme | biotechnologie | processus de fabrication | matériauthèque | interactivité | technologie | prototypage | gestion de projet | outils numériques, code | workshops expérimentaux | sciences humaines | sociologie des usages | économie circulaire | veille sectorielle | hackathons | stage 20 semaines | stage international 12 semaines | projet de fin d'études |



M1  
M2

# Mastère Design d'interaction & RÉALITÉ VIRTUELLE



PARIS

Le Mastère Design d'Interaction et réalité virtuelle fait bénéficier les étudiants de compétences croisées, à savoir le design, le développement numérique ou code et les sciences humaines (stratégie, psychologie, communication).

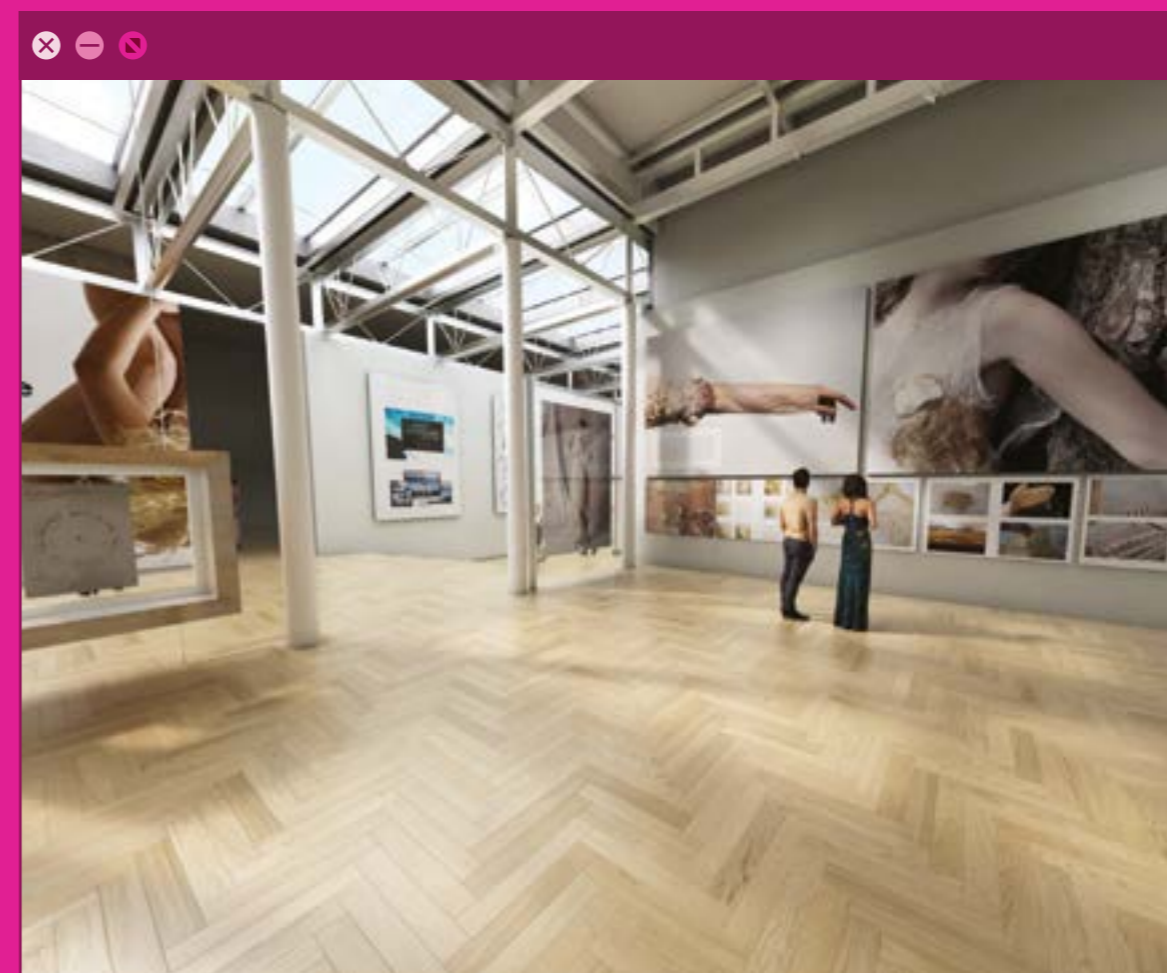
Ce Mastère vise à former des Designers Interactifs qui conçoivent et créent des espaces immersifs, des produits ou services numériques, destinés à dialoguer avec leurs utilisateurs. Ce dialogue s'incarne dans des interfaces qui peuvent être tangibles ou virtuelles. Le Designer Interactif explore les immenses possibilités offertes par la réalité virtuelle et la réalité augmentée. La réalité virtuelle simule la présence physique d'un utilisateur dans un environnement créé artificiellement avec lequel l'utilisateur peut interagir. L'expérience vécue peut faire intervenir, la vue, le toucher, l'ouïe et l'odorat. La réalité augmentée ajoute des éléments virtuels dans un environnement réel. Le design d'interactivité s'applique aux objets ou environnements de l'homme. Quelle que soit l'interface, l'humain est au cœur des pratiques et des projets. Les champs d'application du Design Interactif sont très diversifiés : la santé, la dépendance et le handicap, l'éducation et la culture, la mobilité, le sport, les enjeux énergétiques et le développement durable...

Le Mastère Design d'interaction & réalité virtuelle est inscrit au niveau 7 du répertoire national de la certification professionnelle selon l'arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 04 janvier 2019.

**les métiers**

|  |   |
|--|---|
| Designer Interactif<br>Designer Innovation<br>Designer de réalité virtuelle<br>Designer objets connectés<br>Designer d'espaces interactifs | Designers interfaces graphiques<br>Designer modélisation 3D<br>Designer Recherche et développement... |
|--|---|

projets collectifs en micro-agences | espaces immersifs | objets connectés, interfaces virtuelles et tangibles  
 interactivité | réalité augmentée | réalité virtuelle | technologie, prototypage | outils numériques | représentation 3d code  
 workshops expérimentaux | sciences humaines | sémiologie de l'espace | gestion de projet | veille sectorielle hackathons  
 stage 20 semaines | stage international 12 semaines | projet de fin d'études |





M1  
M2

# Mastère Direction artistique PARIS / BERLIN

PARIS

Le Mastère Direction Artistique Paris / Berlin intègre l'interculturalité dans sa structure pédagogique. Une année à Paris à l'École de Condé, une année à Berlin à l'HMKW (enseignement dispensé en anglais), permettent d'appréhender deux méthodologies de travail complémentaires, deux environnements culturels et professionnels. Une approche qui augure une carrière internationale, une mobilité professionnelle accrue pour des directeurs artistiques formés à maîtriser une stratégie de communication complexe.

La gestion complète d'une campagne de communication nécessite une maîtrise avancée des outils de communication (graphisme print, webdesign, photographie, vidéo & son, etc.). Elle requiert également une compréhension des stratégies de communication, une gestion fine de la relation entre l'émetteur et le récepteur qui repose sur une connaissance approfondie des enjeux théoriques de la communication. L'enseignement de l'UX intègre l'ergonomie et la psychologie afin d'optimiser l'expérience de communication du côté de l'utilisateur et d'adapter l'UI (le design d'interface) en conséquence. L'objectif est de maîtriser l'ensemble du processus de conception - création en design graphique, tant dans ses aspects théoriques et stratégiques que créatifs et opérationnels sur l'ensemble des média concernés.

Le Mastère Direction Artistique Paris-Berlin est inscrit au niveau 7 du répertoire national de la certification professionnelle (RNCP) selon arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 04 janvier 2019.

| les métiers           |                      |
|-----------------------|----------------------|
| Directeur Artistique  | Motion designer      |
| Directeur de création | Datadesigner         |
| Designer Graphique    | Designer interactif  |
| Webdesigner           | Planneur stratégiste |
| Designer UX UI        | Designer packager    |

projets collectifs en micro-agences | stratégie de communication | campagnes 360 ux ui | campagne de lancement communication engagée | conception éditoriale | interactivité | typographie | vidéo | son | photographie workshops expérimentaux | sciences humaines | pensée critique et créative | design thinking | psychologie gestion interculturelle | gestion de projet | outils numériques | code | anglais | veille sectorielle | hackathons | stages |



Open to BA & MA design students of all semesters. Please bring a pencil and a sharpie.

M1  
M2

# Mastère Direction artistique DE LA MODE PARIS / FLORENCE

PARIS

Le Mastère Direction Artistique de la Mode Paris/Florence intègre l'interculturalité dans sa structure pédagogique.

Une année à Paris à l'École de Condé, une année à Florence à l'Academia Italiana (en anglais), permettent d'appréhender deux méthodologies de travail

complémentaires, deux environnements culturels et professionnels.

Une approche qui augure une carrière internationale, une mobilité professionnelle accrue pour des designers formés à maîtriser avec agilité l'ensemble des domaines de la mode.

Ce cursus a pour objectif de former des designers et stylistes de mode capables de créer leur propre marque en développant un univers créatif personnel cohérent d'un point de vue professionnel. Il renforce les acquis du premier cycle de design de mode, notamment en stylisme, modélisme et en technologie textile, tout en s'appuyant sur une réflexion sémiologique et sociologique (décryptages des codes et des tendances), sur la recherche en matériaux innovants, sur des compétences en sourcing et production. La formation est également complétée par des enseignements en stratégie de marque, photographie, journalisme de mode, communication visuelle et identité de marque. Formés à comprendre les interactions du monde de la mode avec celui de l'art contemporain, profitant de la double immersion culturelle de Paris et Florence, les étudiants développent des capacités créatives singulières.

| les métiers          |                             |
|----------------------|-----------------------------|
| Créateur de marque   | Designer textile            |
| Styliste             | Designer d'environnement    |
| Styliste tendance    | Designer d'arts de la table |
| Styliste accessoires | Costumier du spectacle...   |
| Styliste maille      |                             |
| Styliste photo       |                             |

projets collectifs en micro-agences | création de marque | collection capsule | modélisme | textiles innovants  
création textile | défilé | communication visuelle | sciences humaines | sociologie de la mode | sourcing | défilé  
workshops expérimentaux | gestion de projet | outils numériques | code | veille sectorielle | hackathons | stages |



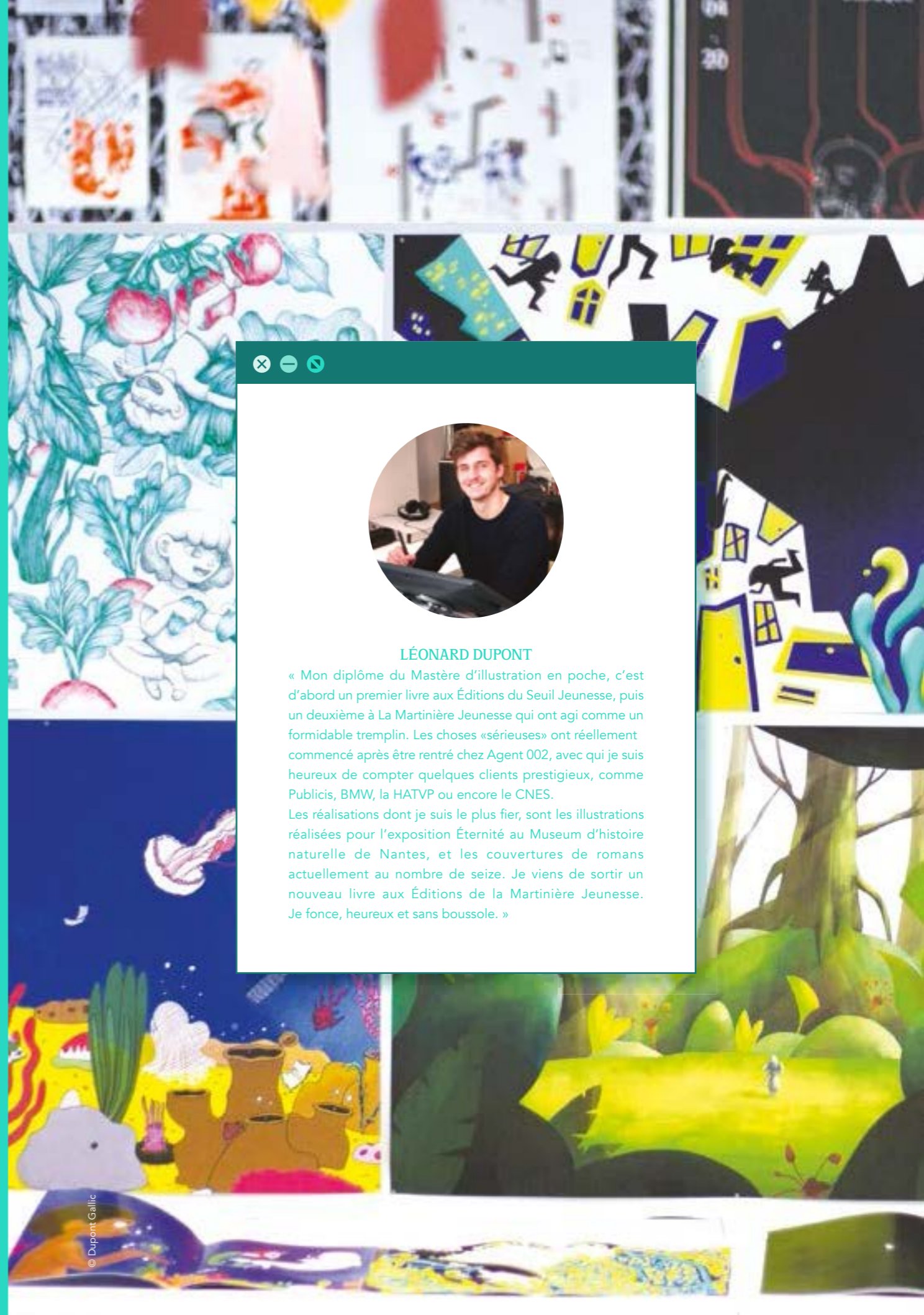
# Illustration, BD, animation & jeu vidéo

Animée, imprimée, numérique ou traditionnelle, en 2D ou en 3D, les manières de raconter des histoires sont infinies.

Le département Illustration- animation de l'École de Condé rassemble les sections

Illustration-Bande dessinée, Animation - 2D, et Animation 3D - Jeu vidéo.

La création d'univers singuliers, la capacité à construire des narrations, à faire naître et évoluer des personnages, à concevoir des jeux vidéo, associant maîtrise technique, sémantique et créative, sont les maîtres mots de ce département essentiel à l'écosystème créatif de l'école.

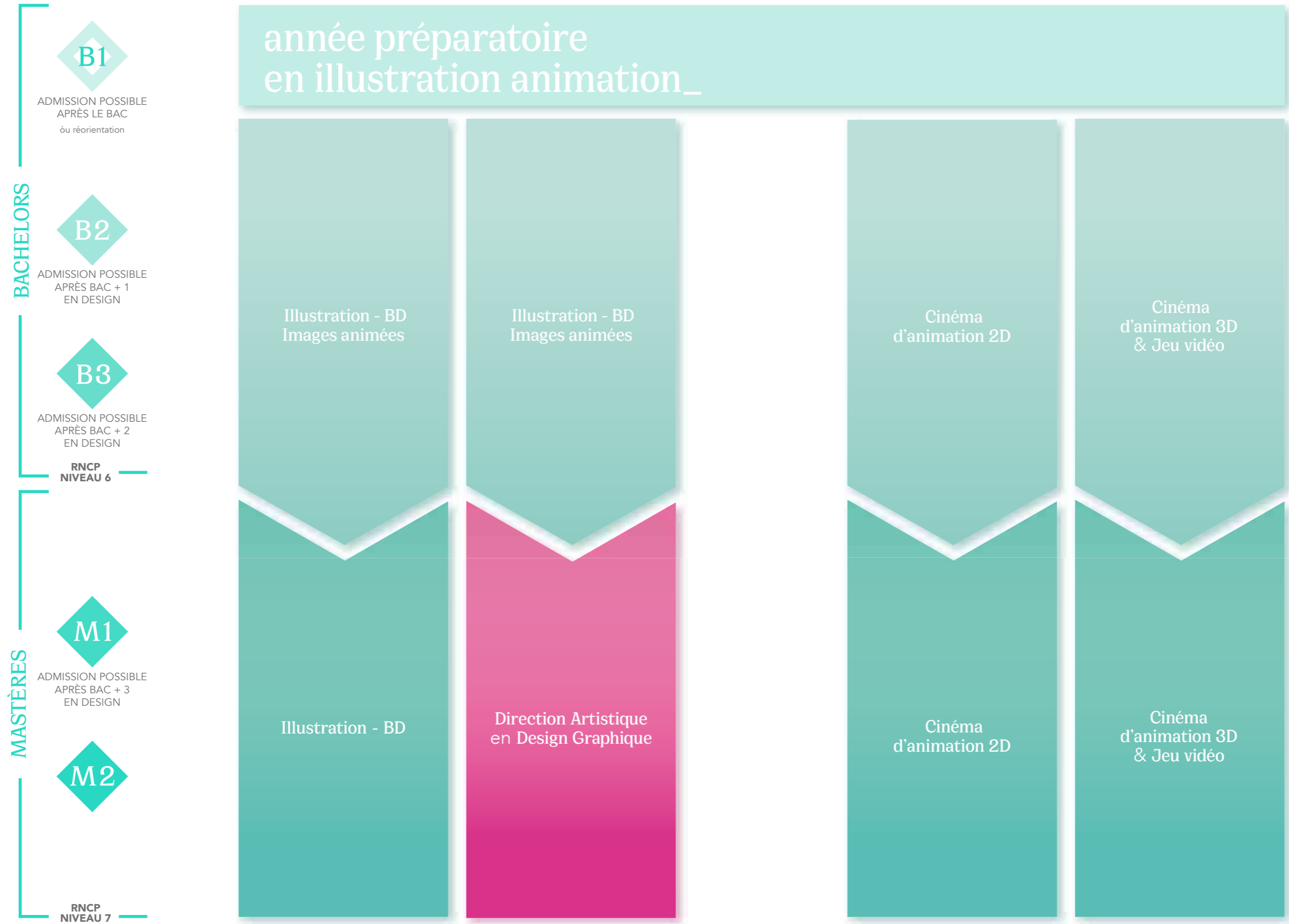


LÉONARD DUPONT

« Mon diplôme du Mastère d'illustration en poche, c'est d'abord un premier livre aux Éditions du Seuil Jeunesse, puis un deuxième à La Martinière Jeunesse qui ont agi comme un formidable tremplin. Les choses «sérieuses» ont réellement commencé après être rentré chez Agent 002, avec qui je suis heureux de compter quelques clients prestigieux, comme Publicis, BMW, la HATVP ou encore le CNES.

Les réalisations dont je suis le plus fier, sont les illustrations réalisées pour l'exposition Éternité au Museum d'histoire naturelle de Nantes, et les couvertures de romans actuellement au nombre de seize. Je viens de sortir un nouveau livre aux Éditions de la Martinière Jeunesse. Je fonce, heureux et sans boussole. »

# Formations en illustration BD, animation & -jeu vidéo



B1

# Bachelor Prépa animation, illustration

BORDEAUX | LYON | MARSEILLE | NANCY | NICE | PARIS | TOULOUSE

Cette formation intensive a pour objectif d'envisager une poursuite d'étude en Bachelor Illustration - BD en Bachelor animation 2D ou en Bachelor Animation 3D & Jeu vidéo.

Outre l'acquisition des bases artistiques fondamentales, l'année préparatoire intègre notamment des ateliers en design graphique, en illustration et en animation.

La capacité à développer une écriture graphique singulière, la capacité narrative et le développement de la sensibilité artistique seront particulièrement travaillés durant cette année préparatoire qui constitue ainsi la voie naturelle pour les étudiants souhaitant s'orienter vers des formations en illustration, BD, cinéma d'animation ou jeu vidéo.



ILLUSTRATION



CHARACTER DESIGN



GRAPHISME  
MOTION DESIGN



ANIMATION

et après ?

- B2 & B3  
Illustration - BD  
Images animées
- B2 & B3  
Cinéma d'animation 2D
- B2 & B3  
Cinéma d'animation 3D  
& Jeu vidéo

modules cultures | histoire de l'art | narrations | dessin du vivant | dessin d'observation | character design  
dessin analytique expression plastique | atelier d'illustration | atelier d'animation | atelier de design graphique  
projet de spécialité | anglais | projets intra école et concours





# Bachelor Illustration - BD



## IMAGES ANIMÉES

BORDEAUX | MARSEILLE | PARIS | TOULOUSE

Le diplôme proposé a pour ambition de former de jeunes professionnels polyvalents dans les différents champs de l'image, fixe ou animée : illustration de livres, bande dessinée, dessin de presse, illustrations animées, illustration augmentée, motion design, dotés de solides compétences en design graphique.

Les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> années du Bachelor organisées à part égale autour des compétences d'illustration, d'animation et de graphisme, forment à la maîtrise de la communication et développent les capacités narratives. Les compétences techniques et professionnelles sont acquises de concert avec le développement créatif de manière à pouvoir répondre à un travail de commande dans un contexte de communication par l'image. Une option Bande Dessinée est proposée sur le Campus de Marseille dès la deuxième année. Ces compétences permettent ensuite une spécialisation dans l'un des domaines enseignés : Mastère Illustration & Bande dessinée, Mastère Direction Artistique en Design Graphique.

À l'issue du cursus de premier cycle composé de l'année préparatoire et de deux années de cycle supérieur, nos étudiants valident un Titre de Concepteur de projets en arts graphiques - option illustration-animation, enregistré au RNCP au niveau 6 par arrêté ministériel du 17 mai 2018 publié au journal officiel le 24 mai 2018.

et après ?

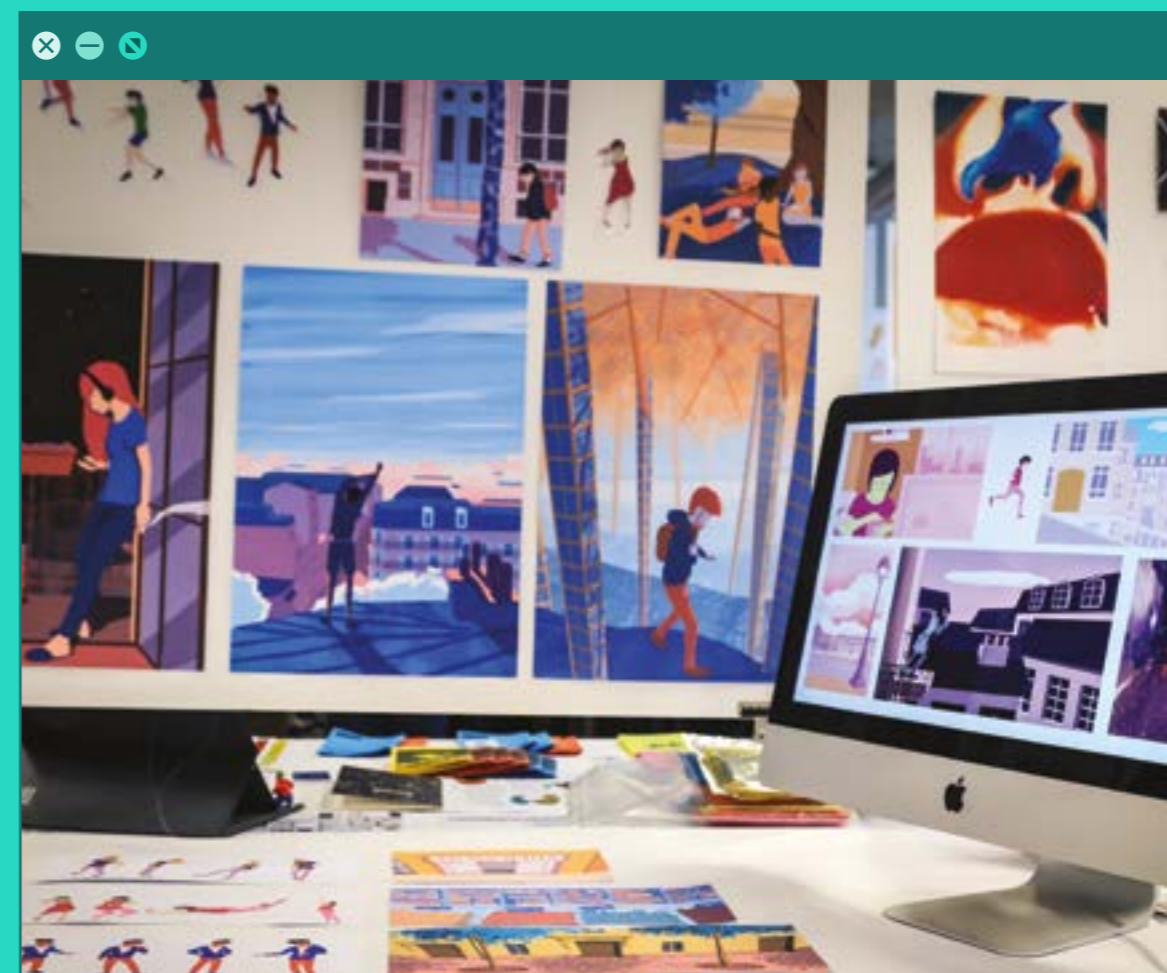
M1 & M2  
Illustration - BD

M1 & M2  
Direction Artistique  
en Design Graphique

les métiers

|                           |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| Illustrateur jeunesse     | Illustrateur de mode      |
| Illustrateur de BD        | Illustrateur scientifique |
| Dessinateur de presse     | Illustrateur documentaire |
| Datavisualist             | Motion Designer           |
| Illustrateur publicitaire | Maquettiste...            |

arts visuels et culture contemporaine | narrations | vernissages | anglais | design graphique | motion design  
dessin et modèle vivant | expression plastique | atelier d'illustration | atelier d'animation | atelier d'animation son  
création de personnages | stages B2 et B3 | projet de fin de cycle



B2

B3

# Bachelor Cinéma d'animation 2D

en partenariat avec :



PARIS



Ce cursus vise à former des spécialistes de l'animation 2D, capables de concevoir une narration, d'insuffler vie à un personnage. L'animateur 2D est à la fois excellent dessinateur et un expert en techniques de l'animation.

Ce Bachelor pose les bases d'une formation visant à devenir animateur 2D. Donner la vie par le mouvement aux personnages que l'on a créés est toujours une étape passionnante. Mais avant de pouvoir animer correctement, il faut connaître toutes les règles de cet art et savoir comment déjouer les contraintes techniques. Après l'acquisition des bases artistiques durant l'année préparatoire, les étudiants intègrent des savoir-faire liés à la narration, la scénarisation, le story board, la création d'univers, le character design, ainsi que des compétences techniques telles que l'animation 2D. En fin de Bachelor, les étudiants seront ainsi capables de développer en équipe un court métrage en animation

Le Bachelor Cinéma d'animation 2D est inscrit au niveau 6 au Répertoire national de la certification professionnelle (RNCP) selon arrêté ministériel du 17 mai 2018, publié au Journal Officiel du 24 mai 2018 (titre de « Concepteur de projet en design et arts graphiques option animation »).

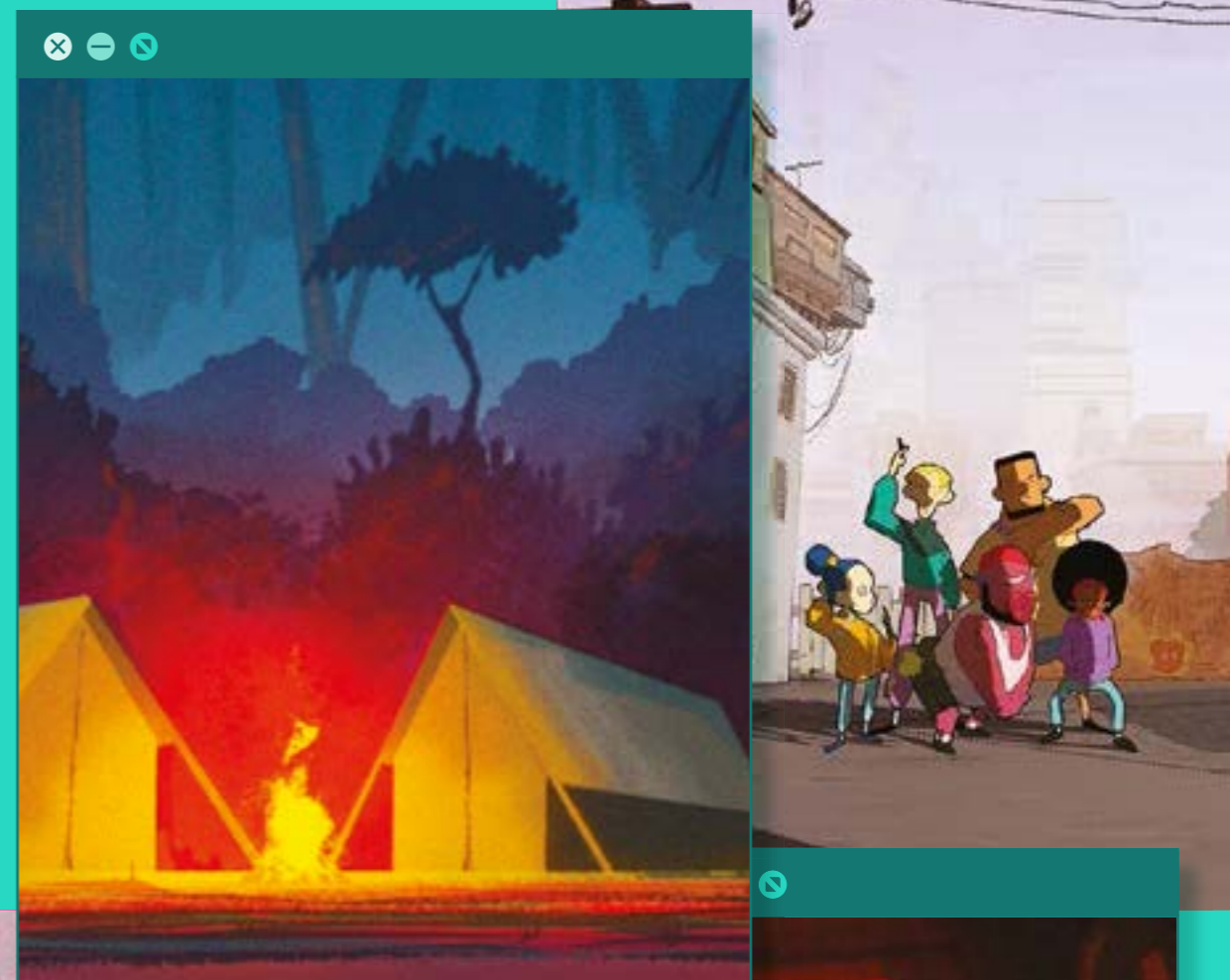
✕
—
🗑️
et après ?

M1 & M2  
Cinéma d'animation 2D

—
🗑️
les métiers

|                              |                    |
|------------------------------|--------------------|
| Assistant Animateur 2D       | Infographiste 2D   |
| Assistant réalisateur 2D     | Mappeur            |
| Animateur 2D /Réalisateur 2D | Surfacing          |
| Character Designer           | Environment artist |
| Concept Artist               | Matte painter      |
| Storyboarder                 | Colorisateur       |
| Layoutman                    | Layout artist      |
|                              | Storyboarder...    |

culture contemporaine et cinématographique | narrations-scénarisation | modèle vivant | anatomie sculpture anatomique | croquis extérieurs | illustration | character design | photoshop | concept art photographie atelier techniques d'animation 2D | motion design | compositing | modules parcours spécifiques | anglais stages B2 / B3 | projet de fin de cycle |





# Bachelor Cinéma d'animation 3D & jeu vidéo

en partenariat avec :



LYON | MARSEILLE | NANCY



Ce cursus vise à former des spécialistes de l'animation 3D d'effets spéciaux mettant leurs compétences au service de productions de cinéma d'animation ou de création de jeux vidéo.

Ce cursus vise à former des spécialistes de l'animation 3D, du jeu vidéo et de la création d'effets spéciaux.

Après l'acquisition des bases artistiques durant l'année préparatoire, les étudiants intègrent des savoir-faire liés à la narration, la scénarisation, le story board, la création d'univers, le character design, le game design, ainsi que des compétences techniques tels que l'animation 2D, la modélisation 3D, les effets spéciaux ou la motion capture.

En fin de Bachelor, les étudiants seront ainsi capables de développer en équipe un court métrage en animation ou à concevoir un jeu vidéo.

Le Bachelor animation – jeu vidéo est inscrit au niveau 6 au Répertoire national de la certification professionnelle (RNCP) selon arrêté ministériel du 17 mai 2018, publié au Journal Officiel du 24 mai 2018 (titre de « Concepteur de projet en design et arts graphiques option animation »).

et après ?

M1 & M2  
Cinéma d'animation 3D  
jeu vidéo

**les métiers**

|                    |                              |
|--------------------|------------------------------|
| Animateur 3D       | Environment artist           |
| Infographiste 3D   | Matte painter                |
| Modélisateur       | Mappeur                      |
| Character Designer | Surfacing                    |
| Game Designer      | Superviseur Lighting-Builder |
| Concept Artist     | Rigger Level Designer        |
| Storyboarder       | CFX...                       |
| Layoutman          |                              |

culture contemporaine et cinématographique | narrations-scénarisation | modèle vivant | anatomie sculpture anatomique | croquis extérieurs | illustration | character design | photoshop | concept art | photographie atelier techniques d'animation 2D | modélisation 3D | rigging lighting 3D | motion design | compositing compositing VFX | modules parcours spécifiques | anglais | stages B2 / B3 | projet de fin de cycle |



M1  
M2

# Mastère Illustration - BD

MARSEILLE | PARIS | TOULOUSE



Le Mastère d'illustration BD a pour ambition de former des professionnels de haut niveau, capables d'exercer leur métier dans les différents domaines de l'image illustrée (illustration de livres et récits, bande dessinée, dessins de presse, image numérique, illustration augmentée, illustration animée). Chaque étudiant est accompagné dans la construction d'un travail d'auteur et affine la singularité de son univers.

Le Mastère s'inscrit dans la continuité du Bachelor. Il propose aux étudiants qui en ont le profil de les conduire vers les compétences et la solidité nécessaires pour évoluer dans le monde professionnel en tant qu'illustrateur. Culture artistique, démarche personnelle, capacités narratives, qualité d'expression, développement d'un imaginaire et d'une sensibilité riches sont au cœur de la pédagogie.

Ateliers, projets en lien avec le monde de l'édition et workshops avec des personnalités reconnues accompagnent les étudiants vers leur insertion professionnelle.

Le département illustration & Bande dessinée de l'École de Condé bénéficie d'une forte notoriété. Le lien étroit entretenu avec le monde de l'édition permet de cerner les tendances créatives et professionnelles les plus actuelles.

Le Mastère illustration - BD est inscrit au niveau 7 du répertoire national de la certification professionnelle selon l'arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 04 janvier 2019.

| les métiers               |                           |
|---------------------------|---------------------------|
| Illustrateur jeunesse     | Illustrateur scientifique |
| Illustrateur de BD        | Illustrateur documentaire |
| Dessinateur de presse     | Motion Designer           |
| Datavisualist             | Designer Graphique        |
| Illustrateur publicitaire | Directeur Artistique      |
| Illustrateur de mode      | Directeur Éditorial...    |

projets d'auteur-illustrateur | projets d'auteur illustrateur de BD | pratiques expérimentales | méthodologies | sciences humaines | rencontres professionnelles | cultures visuelle | culture technique | narration et écritures | dessin et modèle vivant | design graphique et édition | motion design et outils numériques | anglais professionnel | gestion de projet | outils de communication visuelle et visibilité | veille sectorielle | stages | projet de fin d'études |



M1  
M2

# Mastère Cinéma d'animation 2D

en partenariat avec :



PARIS



Ce cursus permet aux étudiants d'approfondir les compétences acquises en Bachelor Cinéma d'animation 2D en développant les techniques d'animation et la gestion de projets en animation.

Acquis au cours de ce Mastère, la maîtrise de l'ensemble des compétences techniques, qu'il s'agisse de concept art, de layout 2D, de rigging, de rendering, de texturing, permet aux étudiants de conduire une production complète en fin de cursus.

La première année de Mastère vise ainsi le développement des compétences techniques nécessaires, tandis que la deuxième année est consacrée à la réalisation d'un film d'animation 2D. Entre les deux années, un stage de cinq mois est effectué au sein de studios d'animation en France ou à l'étranger.

Le Mastère Cinéma d'animation 2D est inscrit au niveau 7 du répertoire national de la certification professionnelle selon l'arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 04 janvier 2019.

| les métiers              |                    |
|--------------------------|--------------------|
| Réalisateur de films 2D  | Layoutman          |
| Animateur 2D             | Infographiste 2D   |
| Assistant réalisateur 2D | Mappeur            |
| Character Designer       | Surfacing          |
| Concept Artista          | Environment artist |
| Storyboarder             | Matte painter...   |

culture contemporaine et cinématographique | narrations-scénarisation | modèle vivant | anatomie  
 illustration character design | photoshop | concept art | photographie | atelier techniques d'animation 2D  
 rigging lighting | motion design | compositing | post production | stratégie | culture technique | anglais professionnel  
 outils de communication visuelle et visibilité | veille sectorielle | stages | projet de fin d'études |



M1  
M2

# Mastère Cinéma d'animation 3D & jeu vidéo

en partenariat avec :



LYON | MARSEILLE | NANCY

Ce cursus permet aux étudiants d'approfondir les compétences acquises en Bachelor Cinéma d'animation 3D ou Game art / Game design en développant les techniques d'animation 3D et la gestion de projets en cinéma d'animation ou en jeu vidéo.

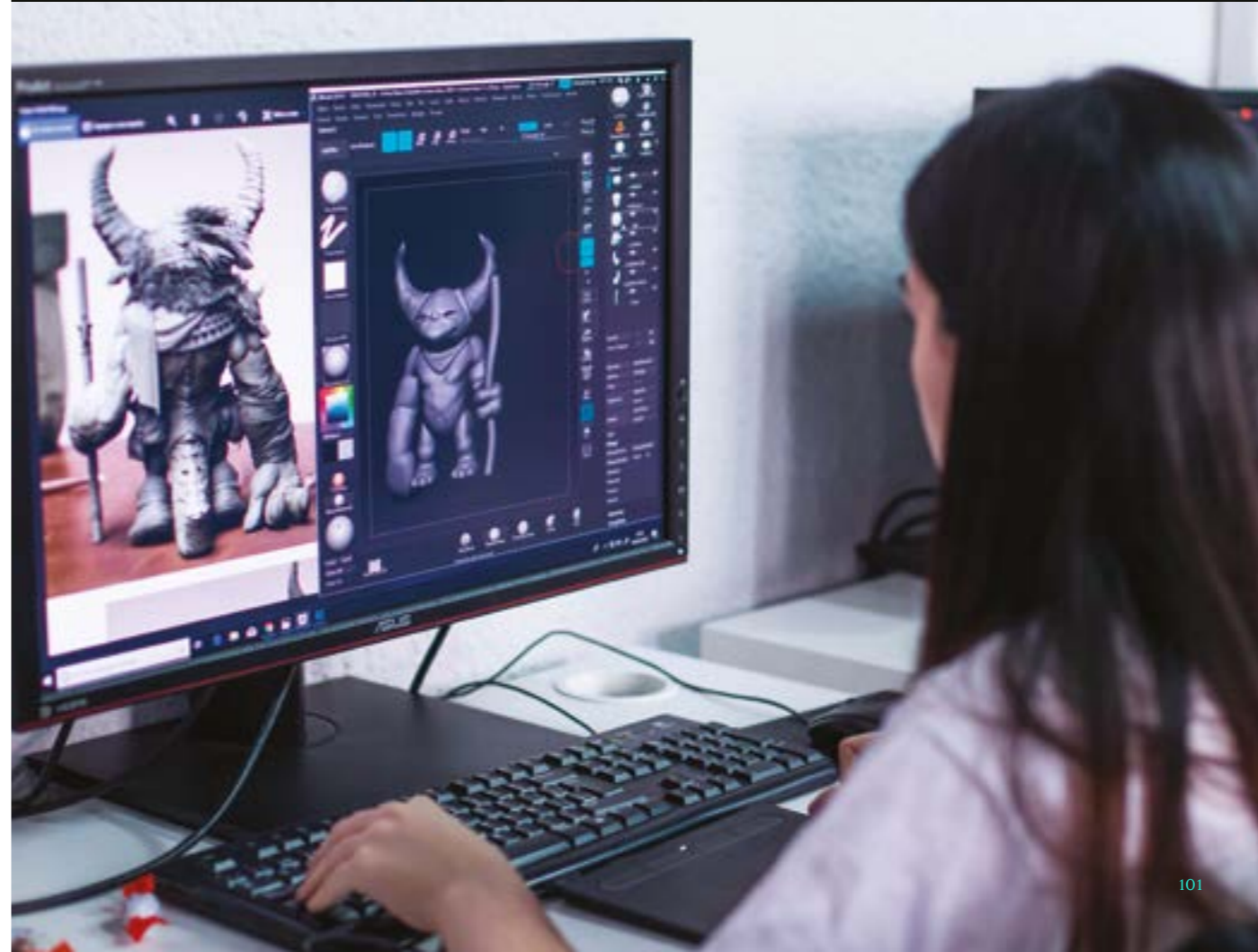
Acquis au cours de ce Mastère, la maîtrise de l'ensemble des compétences techniques, qu'il s'agisse de concept art, de layout 3D, de rigging, de lighting, de rendering, de texturing, de modeling ou de VFX, permet aux étudiants de conduire une production complète en fin de cursus.

La première année de Mastère vise ainsi le développement des compétences techniques nécessaires, tandis que la deuxième année est consacrée à la réalisation d'un film d'animation ou d'un jeu vidéo. Entre les deux années, un stage de cinq mois est effectué au sein de studios d'animation ou de jeu vidéo en France ou à l'étranger.

Le Mastère Cinéma d'animation & jeu vidéo est inscrit au niveau 7 du répertoire national de la certification professionnelle selon l'arrêté ministériel du 27 décembre 2018 publié au JO du 04 janvier 2019.

| les métiers        |                      |
|--------------------|----------------------|
| Réalisateur 3D     | Environment artist   |
| Animateur 3D       | Matte painter        |
| Infographiste 3D   | Mappeur              |
| Modélisateur       | Surfacing            |
| Character Designer | Superviseur Lighting |
| Game Designer      | Builder              |
| Concept Artist     | Rigger               |
| Storyboarder       | Level Designer       |
| Layoutman          | CFX...               |

culture contemporaine et cinématographique | narrations-scénarisation | modèle vivant | anatomie sculpture anatomique | illustration | character design | photoshop | concept art | photographie | compositing VFX atelier techniques d'animation 3D | modélisation 3D | rigging lighting 3D | motion design | compositing motion capture | post production | stratégie | culture technique | anglais professionnel | outils de communication visuelle et visibilité veille sectorielle | stages | projet de fin d'études |



# Photographie

L'image photographique est au cœur du processus de création. Photographier demande à apprendre à voir. Comprendre que le cadrage est vecteur de sens, saisir et anticiper les effets de la lumière.

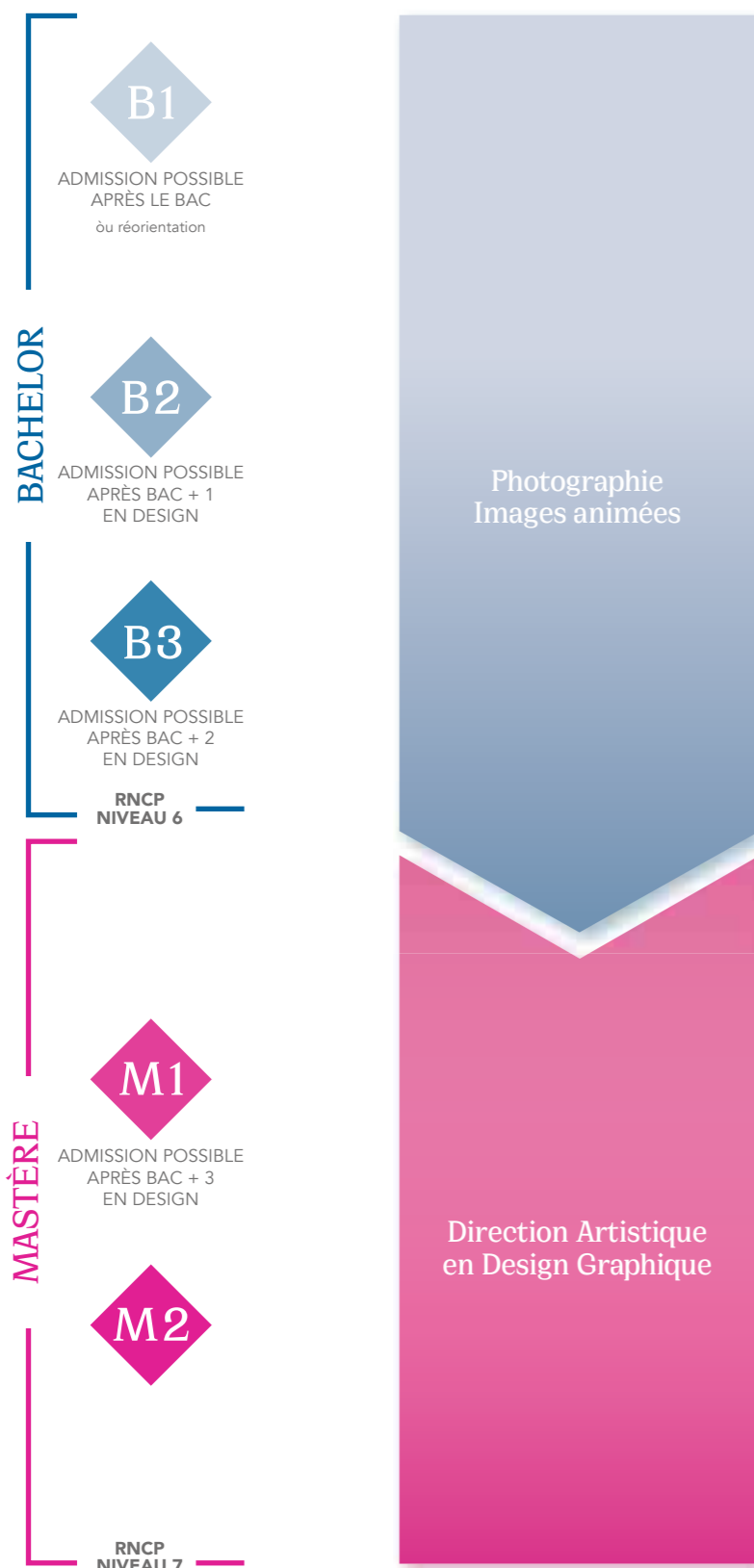
Écriture à part entière, la photographie permet de poser un regard singulier, elle permet de rendre compte de ce qu'on a vu, de communiquer. Mise en mouvement par différents procédés, stop motion, mapping ou vidéo, elle raconte une histoire, installe un univers.



**AUDREY COFFIGNOT**

«Passionnée par la photographie, je décide d'intégrer le cycle supérieur de photographie. La formation m'a permis d'acquérir des bases aussi bien techniques que créatives mais m'a aussi permis de développer une spécialité (la nature morte en studio) et une identité photographique. Voulant pousser plus loin cette force créative et mettre à profit mes compétences photographiques au sein de projets plus concrets, j'intègre le Master en Direction Artistique en Design Graphique. Celui-ci m'aura permis de découvrir un domaine dans lequel je vais vite trouver ma place. Diplômée il y a un peu plus d'un an, je travaille régulièrement en free pour BETC, maintenant en CDI en tant que DA/assistant DA.»

# Formation en photographie



B2

B3

# Bachelor Photographie & IMAGES ANIMÉES



LYON | NANCY | PARIS

Le Bachelor de photographie est une formation de haut niveau dans le domaine de la conception et la réalisation d'images photographiques et en mouvement. Il est bâti autour des enjeux contemporains du métier de photographe d'un point de vue créatif technique et professionnel.

La formation positionne la pratique photographique au cœur des enjeux de la communication visuelle en interrogeant le lien entre images photographiques fixes ou animées et le design graphique. Elle intègre dans son processus de formation la notion de photographies en mouvement, de plus en plus présente dans la sphère professionnelle.

L'apprentissage technique initial est mis au service de l'émergence d'identités créatives fortes et originales conformes aux attentes des milieux professionnels.

L'obtention de ce Bachelor, permet de rejoindre le Mastère Direction Artistique en Design Graphique, pour apprendre à concevoir des projets complexes de communication visuelle, où l'image, qu'elle soit fixe ou animée, se place au centre du dispositif.

Le Bachelor en Photographie est inscrit au niveau 6 du Répertoire national de la certification professionnelle (RNCP) selon arrêté ministériel du 17 mai 2018, publié au Journal Officiel du 24 mai 2018 (titre de « Concepteur de projet en arts graphiques »).

et après ?

M1 & M2  
Direction Artistique  
en Design Graphique UX/UI

les métiers

|                            |                                    |
|----------------------------|------------------------------------|
| Photographe publicitaire   | Photographe plasticien             |
| Photographe de mode        | Photographe de plateau de tournage |
| Photographe d'architecture | Photographe scientifique           |
| Photographe de studio      | Chef opérateur                     |
| Photographe culinaire      | Photographe animalier              |
| Photo-reporter             | Photographe aérien                 |
| Photo-journaliste          | Photographe de portrait            |

histoire de la photographie | histoire de l'image fixe et animée | analyse de l'image | anglais professionnel technologie laboratoire argentique | post production | pratique plastique et graphique | workshops | partenariats | flux numériques narration images fixes et animées | prise de vue studio | gestion de projet stages | projet de fin d'études





© Marion Guilleminot



© Yasin Ballanfat



© Clara Achar





© Amalia Freneuil



© Julian Pierrot



© Kévin Dubost

# Restauration, du patrimoine

Former de jeunes professionnels investis d'une mission de préservation, de conservation et de valorisation du patrimoine est l'objectif des formations du pôle patrimoine.

Ces formations de premier et de second cycle s'adressent à tous les passionnés d'œuvres d'art, curieux de leur contexte de création, de leur histoire de préservation ou de leurs valorisation. Au croisement de compétences artistiques, scientifiques, managériales et techniques, l'enseignement du pôle patrimoine bénéficie de l'expertise des meilleurs professionnels de ce secteur.



#### KIMBERLEY DUCHAMP-MAZZUCHELLI

« Avec beaucoup d'ambition, j'ai décidé de partir 4 mois en Italie, à Rome, pour réaliser un stage de conservation-restauration. C'est à la Villa Médicis de Rome que mon expérience se déroule actuellement. Avec une équipe de 4 autres personnes, nous travaillons sur la salle du directeur de la villa, restaurée par le peintre Balthus, à la fin du XIXème siècle. J'ai donc le privilège d'approcher et de restaurer les décors de l'artiste. Les travaux comprennent le nettoyage des murs peints, le dégagement de la peinture sur la voûte pour retrouver celle de Balthus, le masticage sur la corniche ainsi que des retouches sur l'ensemble de la pièce à l'aquarelle et à la tempera. Une fois ce chantier terminé, nous commencerons à restaurer la loggia, lieu emblématique de la villa Médicis. Nous avons également dépoussiéré plusieurs sculptures, conservées dans les réserves de la villa, pour une prochaine exposition. Cette expérience, unique, me permet de découvrir de nouvelles techniques, de développer mon savoir-faire et d'apprendre l'italien. »

# Formation en restauration du patrimoine



B2

B3

# Bachelor Préservation du patrimoine SPE. PEINTURE, PAPIER, CÉRAMIQUE

LYON | PARIS

Le Bachelor Préservation du patrimoine prépare au métier d'assistant de préservation du patrimoine dans les spécialités de la peinture de chevalet, du papier (dessins lithographie, estampes, gravures, livres...) et de la céramique et verre (faïences, porcelaines, terres cuites, objets de fouille).

Le Bachelor Préservation du Patrimoine constitue une formation rare et reconnue, qui poursuit deux objectifs :

Préparer l'entrée en Mastère Conservation-restauration du patrimoine (spécialités peinture, papier - arts graphiques, céramique & verre, objets archéologiques).

Former à certaines professions en lien avec les restauration du patrimoine et marché de l'art : chargée de conservation préventive, antiquaire, régisseur de collection, relieur, doreur, etc.

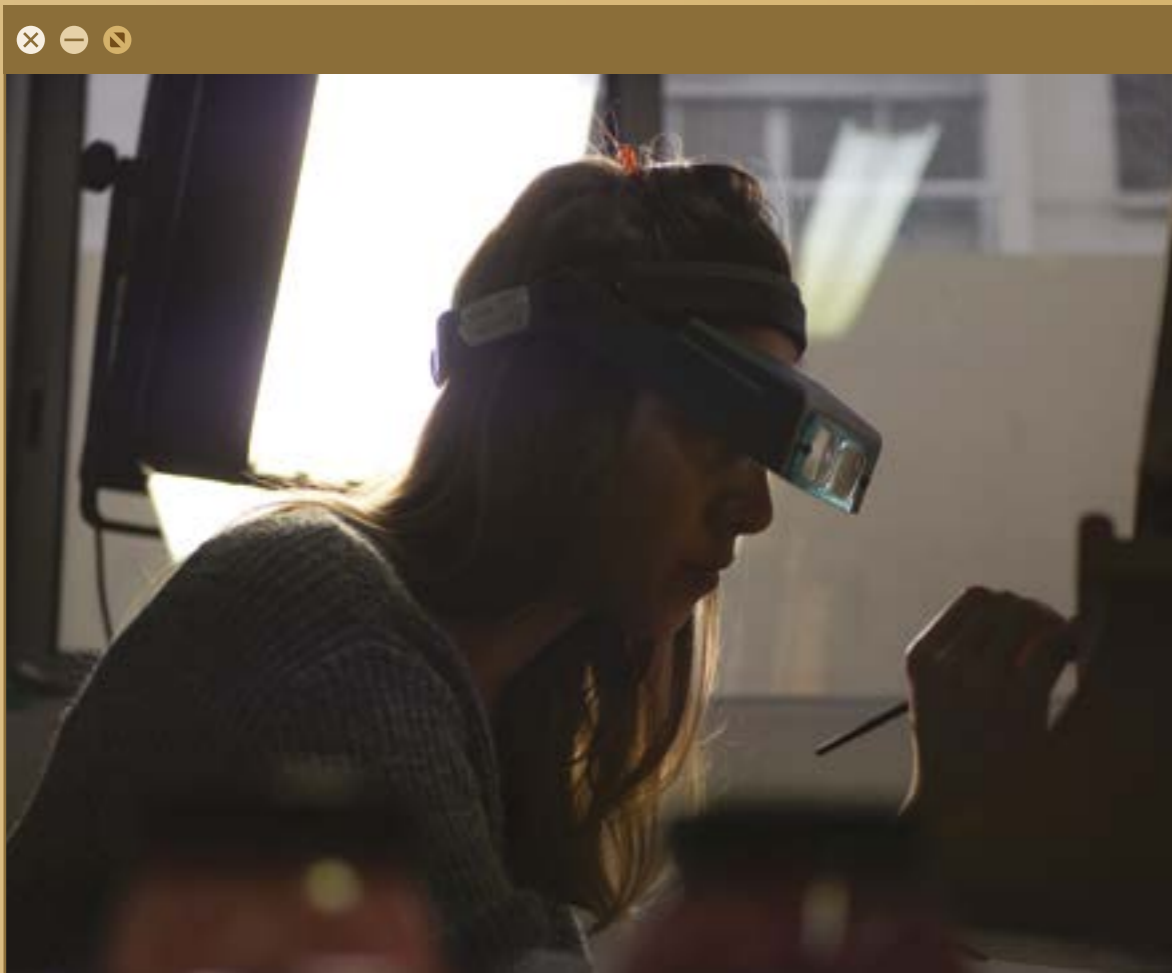
Le fil conducteur de cette formation est l'apprentissage des fondamentaux de Conservation-restauration qui permet d'appréhender les biens culturels avec une connaissance précise des enjeux de valorisation et de conservation des œuvres, tout en maîtrisant les règles de déontologie fondamentales.

À l'issue du 1er semestre les étudiants choisissent leurs spécialités parmi les 3 proposées.



dessin | techniques artistiques | techniques de copie selon spécialité | histoire de l'art | sciences appliquées  
atelier de conservation-restauration | atelier autonome | sciences et technologie des matériaux | stage | anglais | italien





M1  
M2

# Mastère Conservation restauration du patrimoine

SPE. PEINTURE, PAPIER, CÉRAMIQUE



PARIS

Le Mastère de Conservation-Restauration du patrimoine prépare au métier de conservateur-restaurateur d'objets d'art dans les spécialités de la Peinture de chevalet, du Papier / Arts graphiques et de la Céramique / Objets archéologiques.

Il fait suite au Bachelor Préservation du patrimoine et permet d'accéder à la fonction de conservateur-restaurateur du patrimoine qui gère l'ensemble d'un chantier de restauration. À ce titre, il a la responsabilité technique, pratique et scientifique des interventions effectuées. Il s'occupe également du développement commercial de l'atelier et participe à sa reconnaissance professionnelle, notamment, au travers des publications scientifiques réalisées.

Le titre de conservateur – restaurateur du patrimoine est inscrit au niveau 6 du répertoire national de la certification professionnelle selon arrêté ministériel du 17 mai 2018 publié au JO du 24 mai 2018.

| les métiers   |   |
|---|---|
| Conservateur-restaurateur du patrimoine             | Conservateur-restaurateur en peinture de chevalet |
| Conservateur-restaurateur en objets archéologiques  | Chargé de conservation préventive                 |
| Conservateur-restaurateur en papier-arts graphiques | Régisseur de collection                           |
|   | Doreur  |
|   | Restaurateur                                      |
|   | Relieur...  |

copie peinture murale et fresques spécialité | gravure spécialité papier | moulage spécialité céramique  
 atelier autonome histoire de l'art | sciences appliquées | sciences et technologie des matériaux | atelier autonome  
 atelier de conservation-restauration | anglais | italien

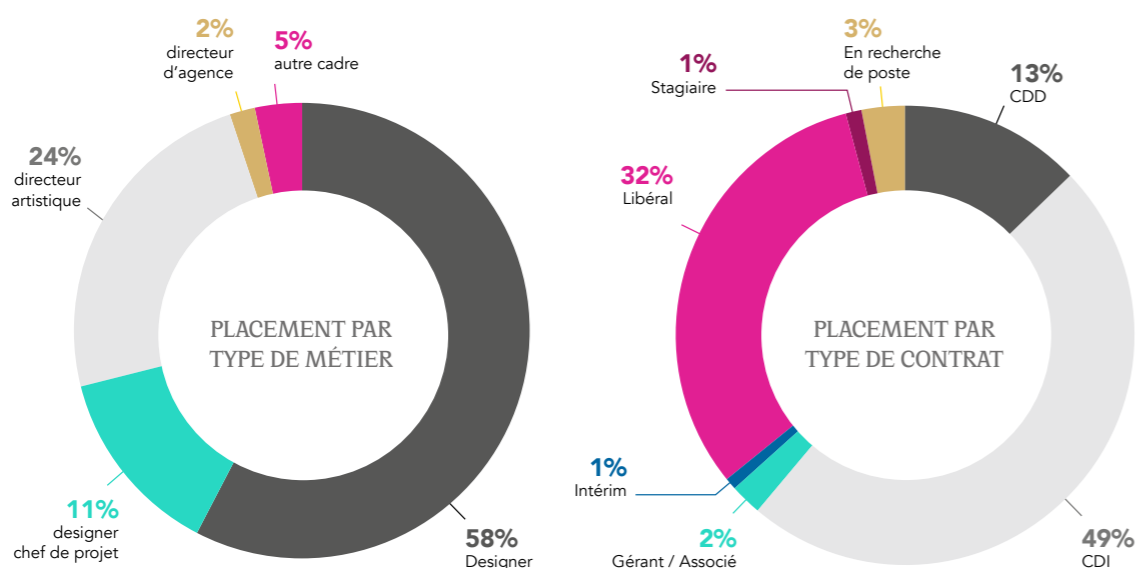


# Insertion professionnelle

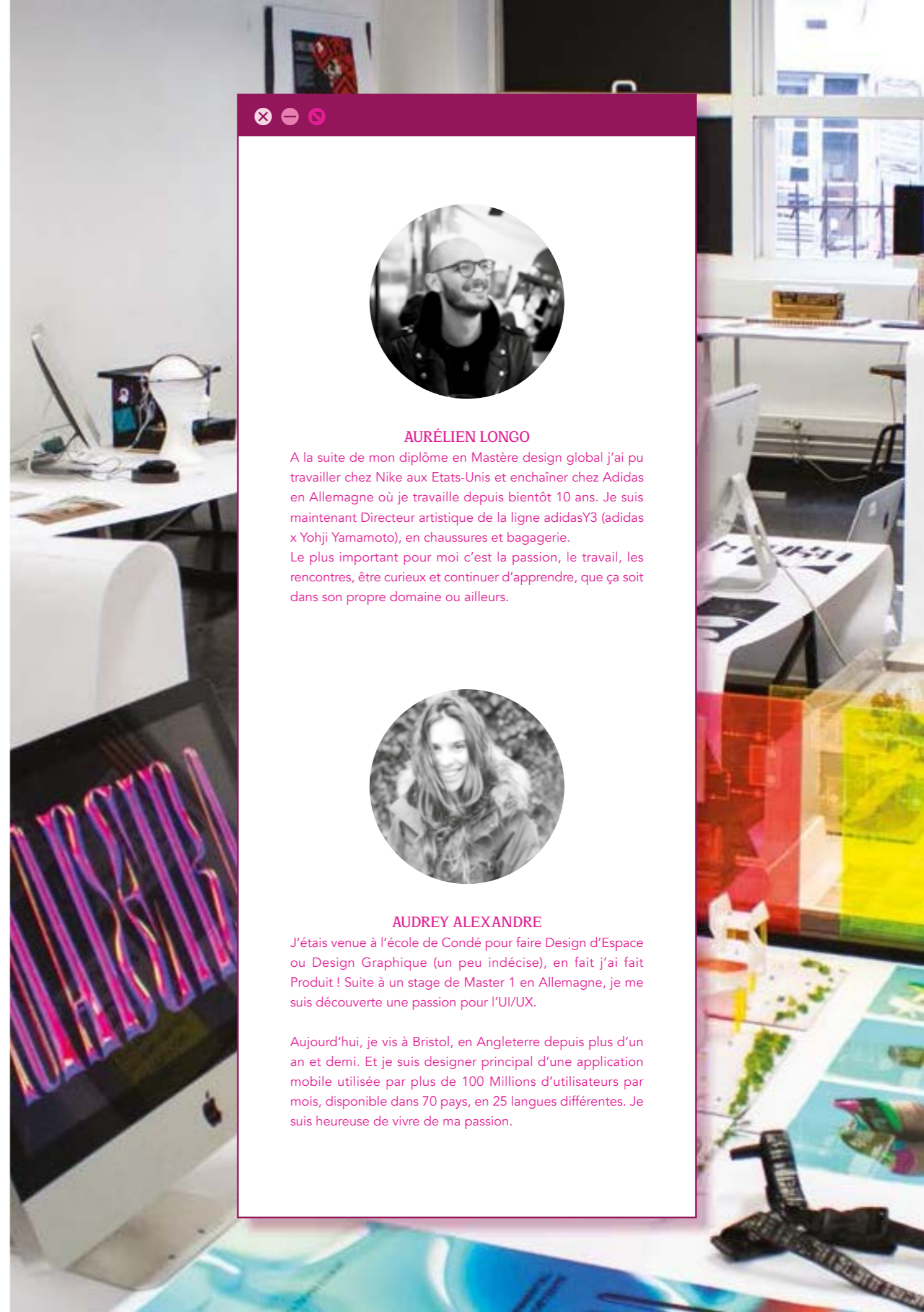
## Design & Image



Après le Mastère : des taux de placement proches de 100%, une reconnaissance salariale croissante



Note : statistiques 2019 issues de l'enquête réalisée dans le cadre de l'enregistrement RNCP



**AURÉLIEN LONGO**

A la suite de mon diplôme en Mastère design global j'ai pu travailler chez Nike aux Etats-Unis et enchaîner chez Adidas en Allemagne où je travaille depuis bientôt 10 ans. Je suis maintenant Directeur artistique de la ligne adidasY3 (adidas x Yohji Yamamoto), en chaussures et bagagerie.

Le plus important pour moi c'est la passion, le travail, les rencontres, être curieux et continuer d'apprendre, que ça soit dans son propre domaine ou ailleurs.



**AUDREY ALEXANDRE**

J'étais venue à l'école de Condé pour faire Design d'Espace ou Design Graphique (un peu indécise), en fait j'ai fait Produit ! Suite à un stage de Master 1 en Allemagne, je me suis découverte une passion pour l'UI/UX.

Aujourd'hui, je vis à Bristol, en Angleterre depuis plus d'un an et demi. Et je suis designer principal d'une application mobile utilisée par plus de 100 Millions d'utilisateurs par mois, disponible dans 70 pays, en 25 langues différentes. Je suis heureuse de vivre de ma passion.

## TÉMOIGNAGES ÉTUDIANTS

**Marie Clerc - design de mode**

« Je suis designer pour l'enfant Zara. Je travaille pour la petite fille 4 à 14ans en maille circular. La pression y est très présente, il faut être rapide et réactif, toujours avoir une idée quelque part, et savoir les vendre. C'est énormément de travail d'équipe car il faut se coordonner avec les autres designers de chaque produit, pour créer des collections cohérentes qui plairont au monde entier. En contrepartie on fait beaucoup de voyages d'inspiration dans le monde. Et l'entreprise nous laisse aussi expérimenter beaucoup de choses en tant que designer, des mini collections capsules, plus «images» ou des pièces extravagantes de temps à autres, pour le plaisir de la création et de tester en boutique. »

**Anaïs Prévost - design d'espace**

« Je travaille à l'agence Four-by-Two à Edimbourg depuis ma sortie de mon Mastère Architecture Intérieure et Scénographie du Luxe à Paris. Au sein de la compagnie je fais partie de l'équipe spécialisée dans le design commercial haut de gamme. Nos clients récurrents sont Dune (boutiques de chaussures) et Johnstons of Elgin (vêtements et accessoires en cashmere) entre autres, pour des boutiques implantées dans le monde entier. Il m'arrive également de travailler sur des projets à un niveau plus local comme des bar/restaurants (Quay Commons) ou de l'hôtellerie. Ces projets comprennent un travail de design d'espace et de produits (meubles de rangements, sièges ; présentoirs, etc.). »

**Tess Leblond - mastère Design Global**

« Je suis arrivée à Condé pour compléter mon cursus à l'École du Louvre. Mes plus belles années d'étude c'était à Condé Bordeaux. Si j'avais pu y rester 10 ans, je l'aurais fait ! Choisir entre design produit, espace et graphisme fut difficile en arrivant. Depuis, j'ai travaillé en architecture tertiaire, graphisme papier en communication globale et maintenant je suis au service packaging de Decathlon. »

**Alban Maintenaz - design produit**

« À l'âge de 8 ans, je rêvais de devenir designer automobile... Après 5 années à l'École de Condé, j'ai compris que le design pouvait et devait s'adresser à d'autres sujets en adoptant une réflexion plus globale. Aujourd'hui, je suis designer dans l'univers du jardin pour les marques de Leroy Merlin et j'accompagne la création de l'habitat de demain, plus juste, plus cohérent et plus responsable. »

**Kei Lam - illustration**

« Mon activité d'illustratrice se décline dans plusieurs domaines : j'illustre pour la presse (jeunesse, adulte), je réalise des livres pour enfants, je crée des affiches pour des festivals ou conçois des couvertures de livres pour des maisons d'édition... Mes dessins ne se retrouvent pas uniquement sur des supports papier, ils se retrouvent dans le textile, pour du packaging mais aussi sur des supports muraux. Je mène aussi une activité d'autrice, je travaille pour des romans graphiques et participe à la promotion de ceux-ci après la parution à travers les dédicaces et des rencontres avec le public. Et quand j'ai du temps libre, je dessine pour moi et j'organise des expositions ! »

**Agnès Gardelle - design graphique**

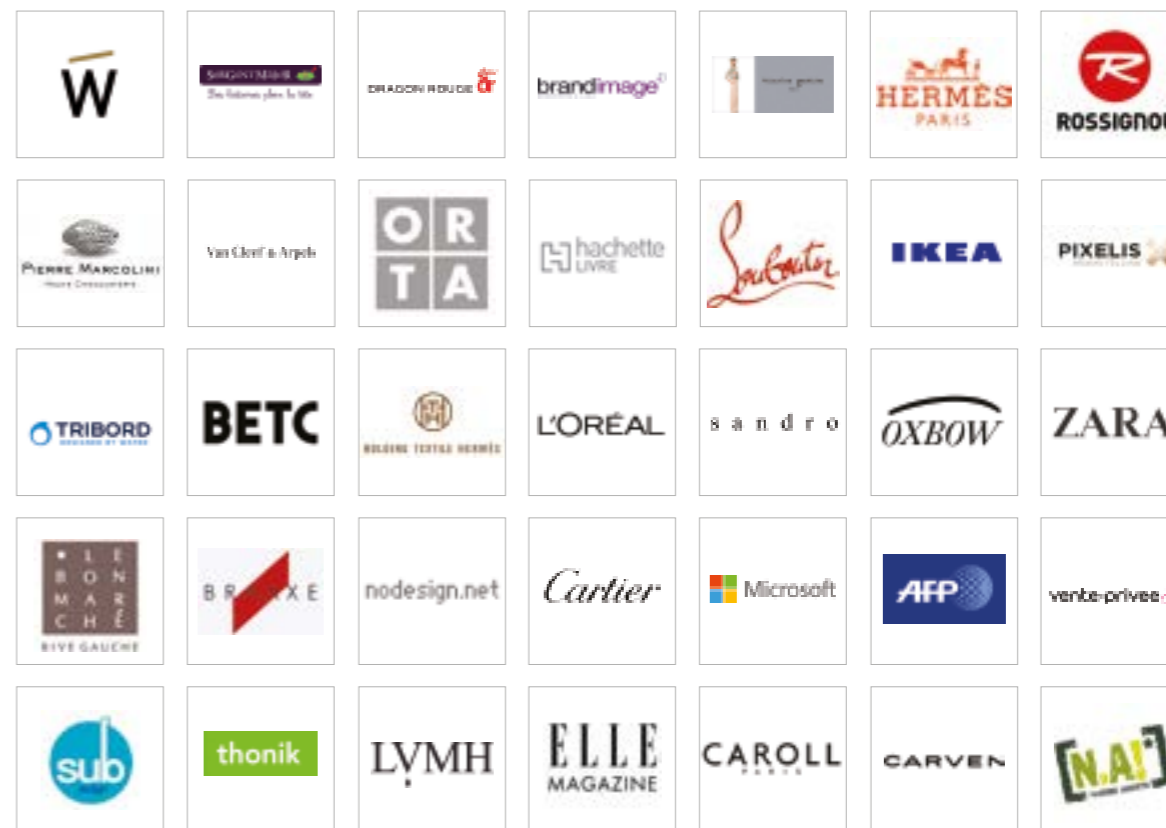
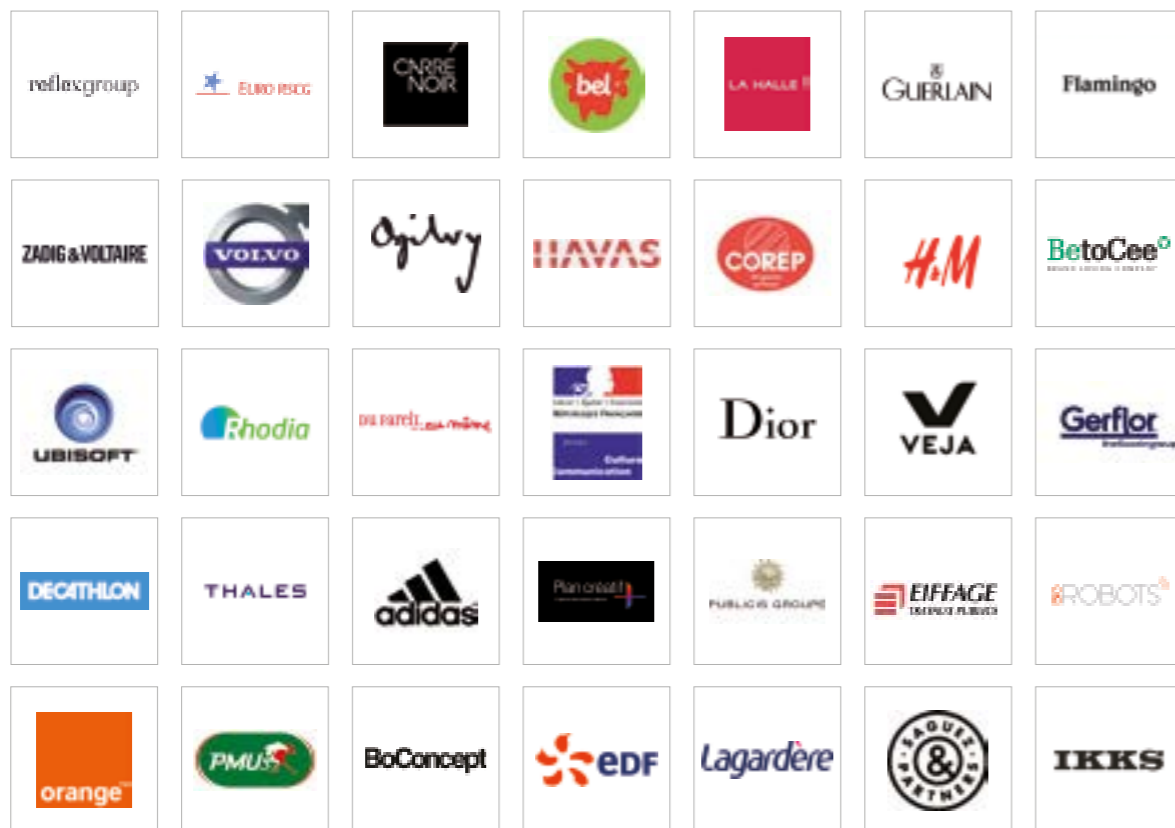
« Après le diplôme, je suis partie travailler 3 mois à Rio au Brésil. J'ai été embauchée dès mon retour à Toulouse. J'ai eu très vite pas mal de responsabilité et suis devenue Directrice Artistique. J'y suis restée durant 3 ans puis ai décidé de partir pour à mon tour monter mon entreprise. J'ai compris en entrant dans le monde du travail que chaque chose que j'avais pu étudier avait une importance dans mon avenir. Tout m'a servi ! C'est cette polyvalence qui fait que l'on devient quelqu'un de compétent et de complet. »







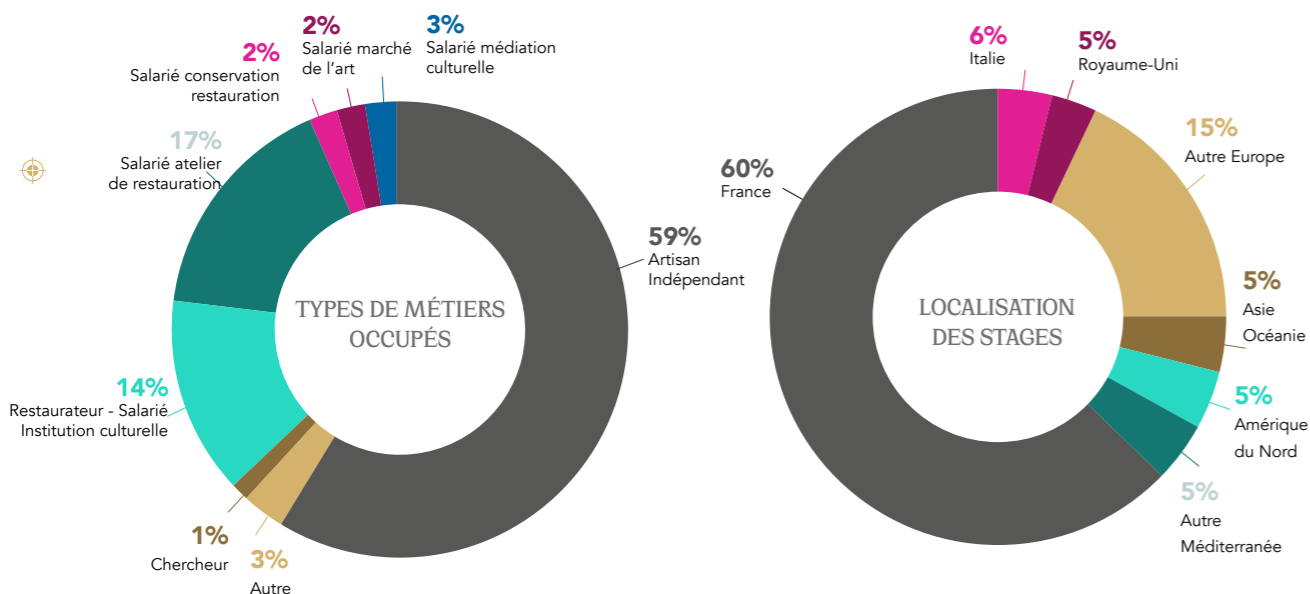
CES ENTREPRISES ONT CHOISI NOS DIPLÔMÉS



# Insertion professionnelle

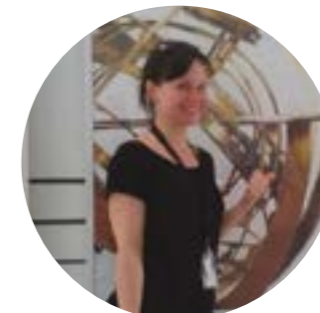
## Restauration du patrimoine

En rupture avec d'autres institutions, le département de Conservation-restauration du patrimoine de l'École de Condé adopte une démarche dynamique pour offrir les meilleurs débouchés professionnels possibles à ses étudiants.



AUDE RICHARD

Amoureuse et passionnée de l'art contemporain j'ai orienté l'ensemble de mes projets de Mastère dans l'étude des peintures modernes et contemporaines. J'ai donc très naturellement engagé un travail de mémoire sur une peinture contemporaine de 1992 «La Main» de Marian Kasperczyk, et j'ai effectué mes stages sur la même thématique au MoMa à New-York puis au laboratoires d'analyse du Musée National de Cracovie et enfin dans l'atelier Studio Redivivus à La Haye, au sein duquel je travaille aujourd'hui.



EUGÉNIE FALISE

Après l'obtention de mon diplôme, je suis repartie à Liège où j'avais fait un de mes stages de 5<sup>e</sup> année. J'y ai travaillé en freelance en partenariat avec un atelier, ARTBEE, créé par Eleni Markopoulou et Nico Broers, qui existait déjà depuis 8 ans mais était surtout spécialisé dans la restauration de peintures et de grands formats. Petit à petit j'apportais de plus en plus de clients dans le domaine des arts graphiques, ma spécialité. Après deux ans de partenariat nous nous sommes associés et avons créé ARTBEE Conservation sprl, un atelier pluridisciplinaire où je suis en charge de la section arts graphiques mais aussi de la gestion administrative de l'atelier. En 2016 l'équipe s'est encore agrandie en accueillant José Vétro, restaurateur spécialisé dans les peintures murales. Nous travaillons pour des institutions publiques mais aussi pour des clients privés.

**La démarche d'insertion professionnelle repose sur les leviers suivants :**

Périodes de stages longs dont une partie se déroule à l'étranger

Cours de gestion de l'activité qui permettent d'être rapidement opérationnel au sein de sa structure

Réseau d'anciens, actif et mobilisé

Nombreux partenaires professionnels et institutionnels en France et à l'étranger

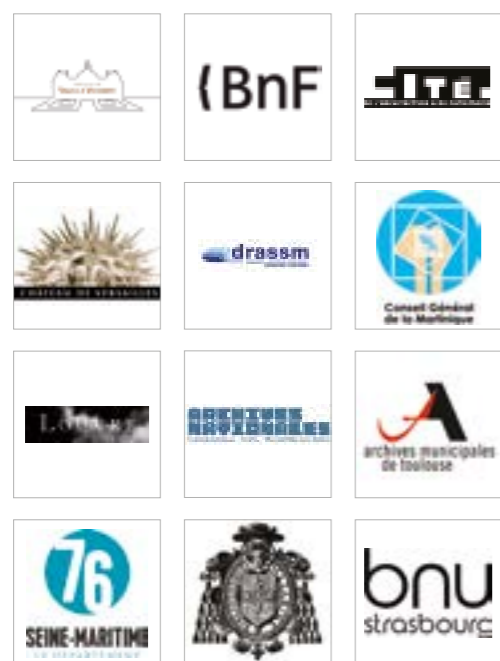
Période de stage particulièrement importante car elle conditionne, dans de nombreux cas, la nature du projet professionnel

**Modalités de placement professionnel**

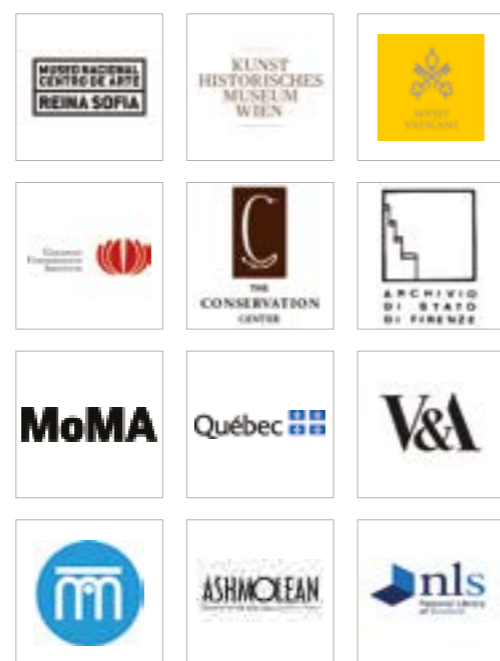
Le plus souvent, la modalité professionnelle de début de carrière est celle de collaborateur d'atelier, toutefois, certains étudiants choisissent de débiter directement en tant qu'indépendant avec à la clé de beaux succès. Certains diplômés, notamment en spécialité papier, se destinent également à des emplois de la fonction publique (archives, bibliothèques...).

**CES INSTITUTIONS ACCUEILLENENT NOS ÉTUDIANTS EN STAGE**

**En France**



**À l'étranger**



**GUILLEMETTE CAUPIN-LARDET**

J'ai rapidement compris l'intérêt de nourrir un double discours technique, celui du restaurateur, et esthétique, celui de l'historien de l'art. Je partage mon temps entre mon activité de restauration et une recherche en thèse à l'université Paris La Sorbonne alliant ces deux disciplines et donnant aux matériaux de la peinture une place centrale. Je travaille depuis presque un an, comme Painting Conservator, salariée, à Evergreene Architectural Arts à Brooklyn. Je me déplace sur de nombreux projets et chantiers aux États-Unis (Boston, Cincinnati...) me permettant de rencontrer un patrimoine outre Atlantique moderne et contemporain.



**TANGUY REBOUL**

Au cours de mes études en conservation-restauration à l'École de Condé, j'ai développé un fort intérêt pour l'histoire des techniques et la matérialité des œuvres. L'École de Condé m'a permis d'orienter certains de mes stages vers le marché de l'art ce qui m'a permis d'intégrer, des maisons de ventes majeures du marché de l'art. Peu de temps avant la fin de mon mémoire et de mon diplôme, j'ai été embauché par Piguet Hôtel des ventes à Genève en tant que spécialiste pour les départements Beaux-Arts et Livres & Manuscrits. Puis, il y a 1 an, j'ai intégré la plate-forme financière Maecenas Fine Art Ltd en tant que Art Due Diligence Officer.

# admission

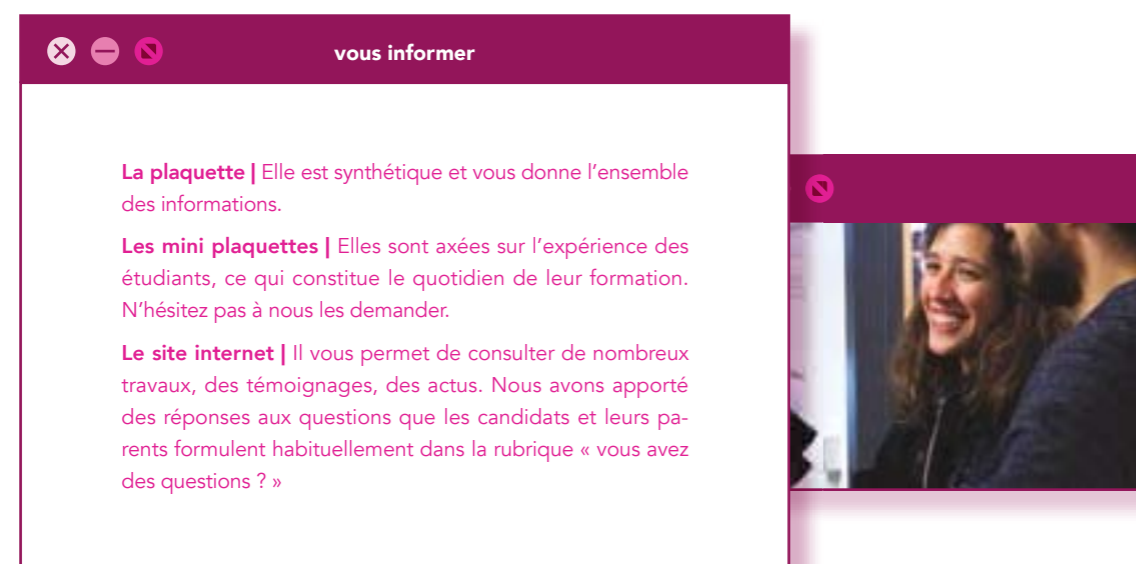
# Admission

L'humain au cœur de notre processus d'admission



l'École de Condé a mis en place un procédé alternatif à Parcoursup, qui laisse une grande place à l'information, la rencontre, l'expérience. Le temps long de la rencontre, lors du rendez-vous d'admission, nous permet d'évaluer votre dossier, d'envisager la possibilité d'une future relation de travail et de confiance, vous permet de poser toutes vos questions, de visiter les locaux. Cette rencontre peut bien entendu se dérouler en distanciel.

*Si nous pensons que votre projet n'est pas en adéquation avec le nôtre, nous n'hésitons pas à vous conseiller des formations ou écoles plus adaptées à votre profil.*

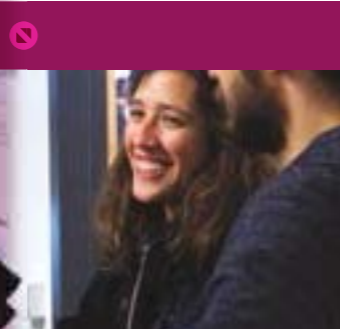



**vous informer**

**La plaquette** | Elle est synthétique et vous donne l'ensemble des informations.

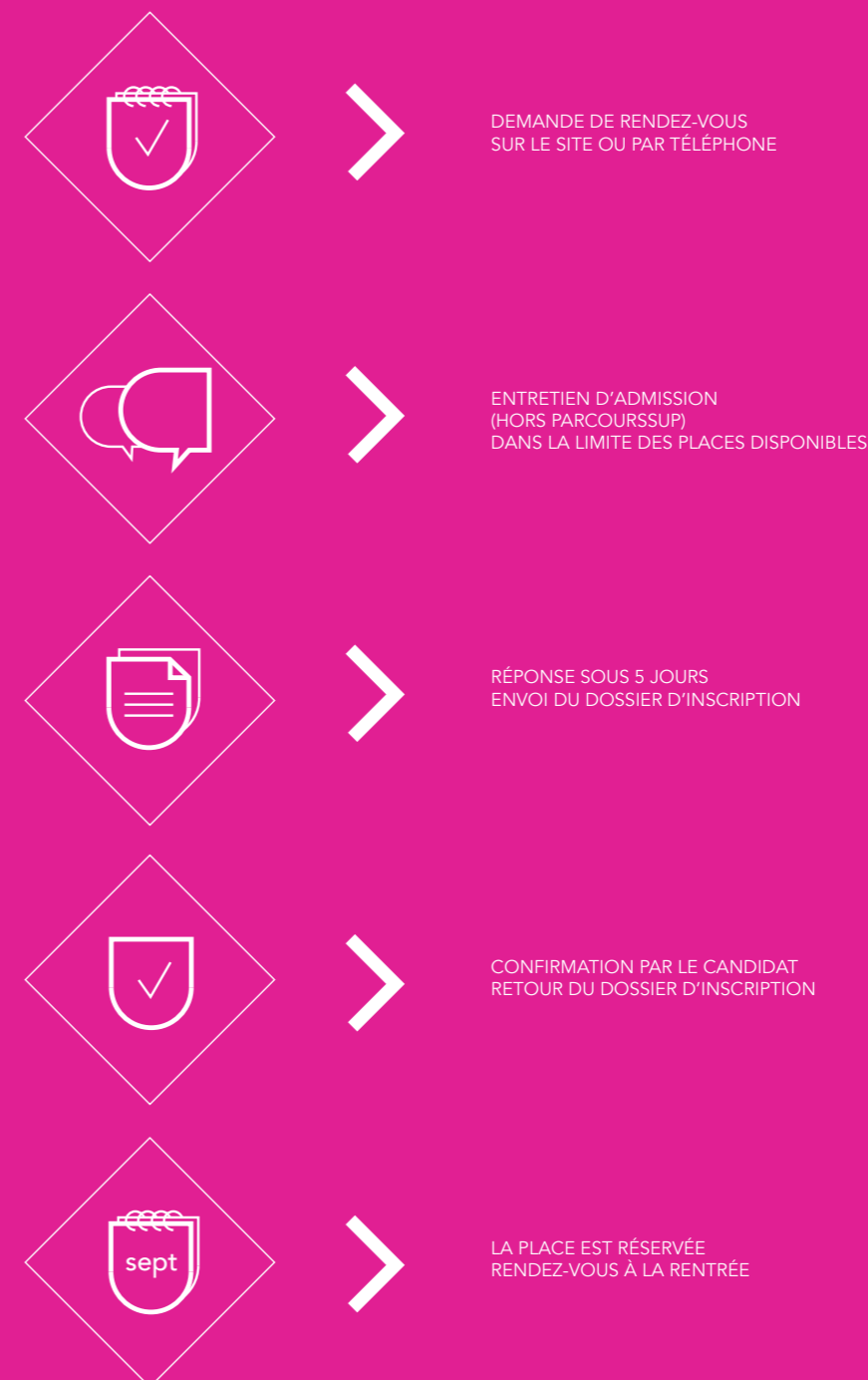
**Les mini plaquettes** | Elles sont axées sur l'expérience des étudiants, ce qui constitue le quotidien de leur formation. N'hésitez pas à nous les demander.

**Le site internet** | Il vous permet de consulter de nombreux travaux, des témoignages, des actus. Nous avons apporté des réponses aux questions que les candidats et leurs parents formulent habituellement dans la rubrique « vous avez des questions ? »



# Comment intégrer l'école ?

OUVERTURE DES ADMISSIONS  
LE 1<sup>ER</sup> OCTOBRE



# Se rencontrer

**LES SALONS |** Nous sommes présents sur de nombreux salons, n'hésitez pas à venir nous voir.

**LES CAFÉS RENCONTRE |** Nous vous accueillons régulièrement autour d'un verre pour répondre à vos interrogations et vous permettre de visiter l'école.

**LES JOURNÉES D'INFORMATION |** Elles permettent de vous proposer des pôles d'orientation, de vous montrer des travaux, de vous faire vivre des expériences.

**LES PORTES OUVERTES |** Elles ont lieu au mois de février. Toute l'École est en fête, toutes les formations exposent leurs travaux. Étudiants et équipes pédagogiques sont présents pour répondre à vos questions.

**LES STAGES DÉCOUVERTES |** Ils permettent, lors d'une semaine en immersion dans les campus, de s'initier aux matières enseignées en première année, aux méthodes d'apprentissages spécifique aux écoles d'art, de nouer un contact privilégié avec les professeurs de l'école.

**LES JOURNÉES D'IMMERSION |**  
Suivre une journée de cours à l'école, pour voir en vrai comment ça se passe!

## Pour connaître les dates

des événements rendez-vous sur la pageagenda de notre site.

## vous avez d'autres questions

Rendez-vous sur notre site dans la rubrique dédiée.

Suivez-vous



# Se rencontrer

BACHELOR

B1



ADMISSION POSSIBLE  
APRÈS LE BAC  
OU ÉQUIVALENT ÉTRANGER

ENTRETIEN D'ADMISSION  
AVEC PRÉSENTATION DU DOSSIER  
SCOLAIRE ET D'UN DOSSIER  
DE TRAVAUX PERSONNELS

B2



1 AN MINIMUM  
DE FORMATION SUPÉRIEURE  
(PRÉPA, DNMADE, B1 ÉQUIVALENTE)

ENTRETIEN D'ADMISSION  
AVEC PRÉSENTATION DU DOSSIER  
DE TRAVAUX

B3



2 ANS MINIMUM DE FORMATION  
SUPÉRIEURE ÉQUIVALENTE

MASTÈRE

M1



3 ANS MINIMUM DE FORMATION  
SUPÉRIEURE ÉQUIVALENTE

ENTRETIEN D'ADMISSION  
AVEC PRÉSENTATION DU DOSSIER  
DE TRAVAUX

M2

## LES BOURSES INTERNES

L'engagement auprès de nos étudiants, la fidélité de ceux-ci à l'école, nous ont conduits à mettre en place un dispositif de bourse d'excellence pour les plus méritants d'entre eux. Ces bourses, réservées aux étudiants ayant effectué leur premier cycle au sein de l'École de Condé peuvent être attribuées, de manière exceptionnelle à des candidatures extérieures à très fort potentiel.

LES ENTRETIENS PEUVENT SE DÉROULER EN DISTANCIEL.

# école de condé

— DESIGN & IMAGE

[www.ecoles-conde.com](http://www.ecoles-conde.com)



◆ Bordeaux  
59 rue de la Benauge  
33100 Bordeaux  
+ 33 (0)5 57 54 02 00

◆ Lyon  
23 rue Camille Roy  
69007 Lyon  
+ 33 (0)4 78 42 92 39

◆ Nancy  
64 rue Marquette  
54000 Nancy  
+ 33 (0)3 83 98 29 44

◆ Nice  
4 rue Biscarra  
06000 Nice  
+ 33 (0)4 93 20 60 41

◆ Marseille  
9 rue Fauchier  
13002 Marseille  
+ 33 (0)4 96 19 09 10

◆ Paris Design  
7-9 rue Cambronne  
75015 Paris  
+ 33 (0)1 53 86 00 22

◆ Paris Patrimoine  
58-60 bd Garibaldi  
75015 Paris  
+ 33 (0)1 53 33 03 22

◆ Toulouse  
18 av. Raymond Badiou  
31300 Toulouse  
+ 33 (0)5 61 16 53 87

