

design

illustration
animation

photographie

artisanat

patrimoine



Ouvrir le futur

À l'école de condé, nous avons choisi d'ouvrir le futur, d'explorer le champ des possibles.

Accueillir chaque étudiant dans sa singularité. Au sein d'un lieu adapté et chaleureux, l'accompagner à écrire son histoire, choisir son métier. Libérer ses énergies en éprouvant la force d'une aventure collective. Par l'acquisition de méthodes, compétences et expertises, la multiplication de rencontres inspirantes, lui permettre d'imaginer, de développer des solutions concrètes et innovantes pour relever les défis actuels.

Travailler sur les enjeux majeurs de transformation du monde. CondéDesignLab, cellule de recherche interne à l'école, a pour mission d'identifier les nouveaux défis sociétaux et de développer des projets prospectifs transdisciplinaires. Ses travaux innervent l'ensemble des programmes.

Créer un parcours inédit de formation pour un métier émergent avec Rennes School of Business (membre de la conférence des grandes écoles) et Artefacto (expert de la réalité augmentée). Ce programme collaboratif « Manager de projets en design immersif » accessible aux étudiants des deux écoles, prouve une fois de plus l'efficacité de l'intelligence collective et du croisement des expertises.

Engager chaque étudiant dans sa vie professionnelle, relié pour la vie à une communauté solidaire, Condeconnect. Lui permettre d'être toujours actif, audacieux, efficace, dans un monde en constante mutation. De contribuer à le rendre plus juste, plus beau, plus joyeux.

Dominique Beccaria, directrice générale

Notre engagement

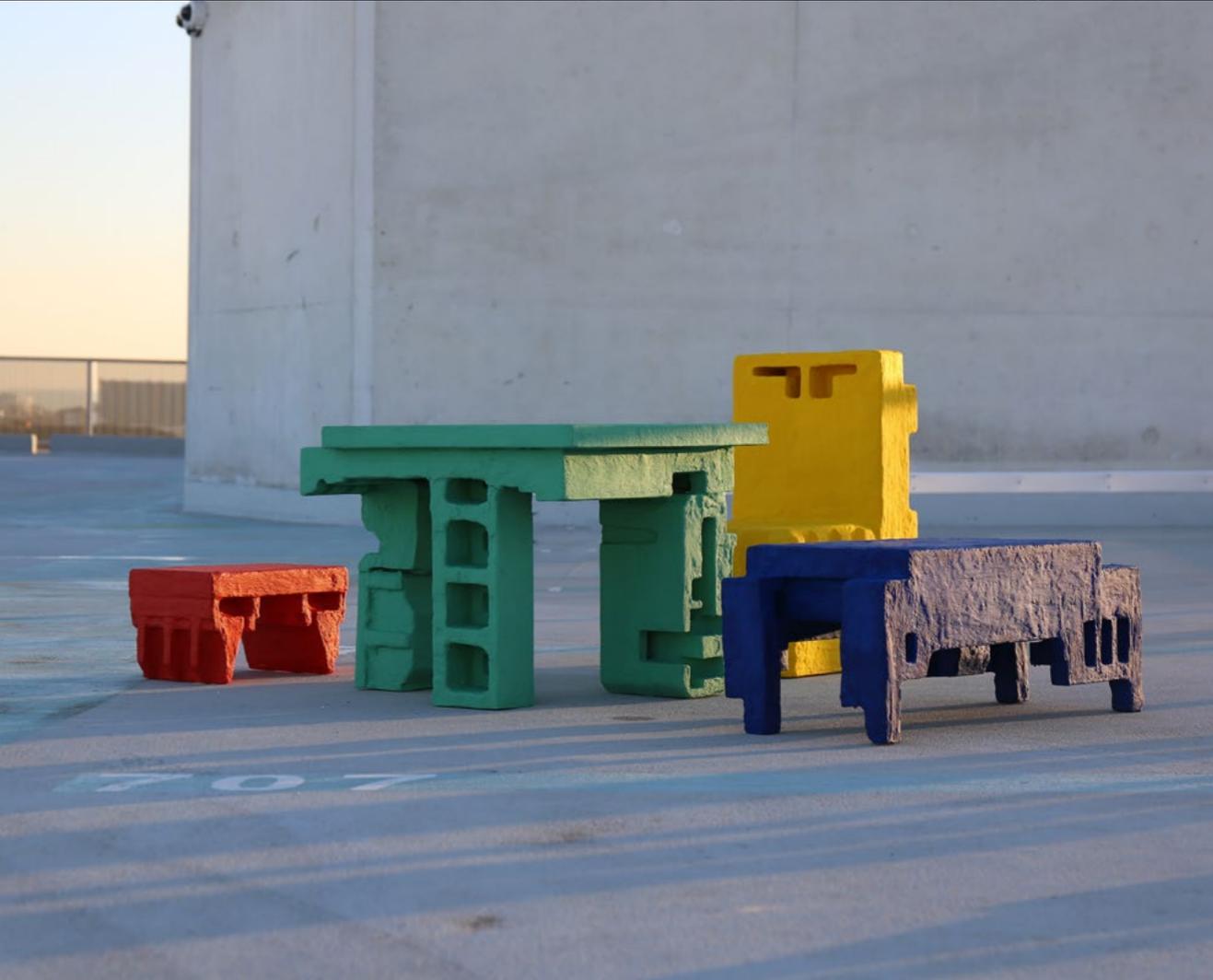
Nous avons signé un Manifeste en 2019, nous mobilisant pour la transition écologique. Sont depuis intégrés aux enseignements : l'éco-conception, l'impact environnemental des matériaux et des processus de fabrication, le bio-mimétisme, la conception de matériaux innovants bio-inspirés, la prise en compte des cycles de vie des productions... Sur tous les campus, dans toutes les sections, les professeurs et les étudiants tiennent parole et travaillent, au sein de projets, à inventer ce monde résolument nouveau, plus que jamais nécessaire. Des expositions régulières gardent la trace de ces travaux.

Un Comité de Pilotage Manifeste initie et coordonne des actions nationales. Toute l'école est ainsi engagée par des actions comme la sensibilisation aux gestes bas-carbone, ou le passage des campus à l'énergie verte, l'abandon des gobelets plastiques, le tri des déchets... Sur chaque campus un Comité Manifeste (formé de volontaires étudiants, professeurs et membres de l'administration) organise et met en œuvre, au sein du campus, des actions spécifiques liées à son ancrage local.

Si ça te dit de nous rejoindre, bienvenue à toi.

Télécharge les catalogues de nos dernières expositions Manifeste





Notre pédagogie

Nous portons une attention spécifique à mettre à disposition des étudiants des lieux de qualité, bien équipés et adaptés à chacun. Nous veillons au déploiement d'une relation de confiance entre étudiants et enseignants, pour que l'apprentissage soit permis par un climat de bienveillance et de dépassement de soi. Notre pédagogie se fonde sur la pratique du projet, induisant le travail collaboratif et l'intelligence collective. Elle vise à ouvrir les étudiants à leurs possibles professionnels, en leur permettant de singulariser leurs parcours avec des choix d'orientation au sortir de la 1^{ère} année et de la 3^{ème} année. Elle les place dans une dynamique d'innovation, capacité centrale pour les jeunes créatifs de demain, et les prépare aux enjeux environnementaux actuels. La multiplicité des formations dispensées au sein de l'école crée des possibilités d'interactions et de collaborations entre étudiants qui les préparent à la richesse du monde professionnel. Les parcours européens de formation proposés ouvrent aux étudiants une carrière internationale, et la régularité des périodes de stage tout au long de leur cursus leur permet d'être formés au plus près des attentes de la profession.

Notre objectif est clair : former des adultes compétents dans leur domaine, capables d'analyse, de raisonnement, d'esprit critique, d'innovation et de créativité, conscients des enjeux contemporains et s'insérant avec agilité dans le monde du travail.



- 1 Édito
- 2 Notre engagement
- 6 Notre pédagogie

10 Entre dans nos lieux de vie

- 12 Des lieux de rencontres et de création
- 16 Découvre nos 8 campus

20 Affine ton orientation

- 22 Devenir...
- 24 La première année en design
- 26 La première année en illustration - animation
- 28 Le schéma des formations

30 Choisis ton métier

- DESIGN 32 Architecte d'intérieur et scénographe
- 38 Directeur artistique en design graphique UX/UI
- 44 Directeur artistique de la mode
- 50 Designer produit et mobilier
- 56 Designer en recherche, innovation et développement
- 60 Manager de projet en design immersif XR
- ILLU/ANIM 64 Illustrateur
- 70 Réalisateur de film d'animation
- PHOTOGRAPHIE 76 Photographe
- ARTISANAT 82 Accessoiriste de mode
- 89 Céramiste contemporain
- PATRIMOINE 94 Restaurateur-conservateur du patrimoine

100 Ouvre toi à l'international

- 102 Un parcours européen de formation
- 106 La mobilité internationale

108 Construis ton réseau professionnel

- 110 Les partenariats, les stages et la plateforme communautaire
- 114 L'insertion professionnelle

116 Appelle-nous pour en parler

- 118 Pour nous rencontrer, c'est facile !
- 119 Nos campus sont handi-accueillants
- 120 Pour intégrer l'école
- 121 Les étapes de l'admission
- 122 Réfléchis au financement de tes études

Entre dans nos lieux de vie

- Des lieux de rencontres et de création
- Découvre nos 8 campus







Bordeaux

59 rue de la Benauge
33100 Bordeaux
☎ **05 57 54 02 00**
✉ contact.bordeaux@ecoles-conde.com



Lyon

23 Rue Camille Roy
69007 Lyon
☎ **04 78 42 92 39**
✉ contact.lyon@ecoles-conde.com



Nice

4 Rue Biscarra
06000 Nice
☎ **04 93 20 60 41**
✉ contact.nice@ecoles-conde.com



Paris

7 Rue Cambronne
75015 Paris
☎ **01 53 86 00 22**
✉ contact.paris@ecoles-conde.com



Marseille

9 Rue Fauchier
13002 Marseille
☎ **04 96 19 09 10**
✉ contact.marseille@ecoles-conde.com



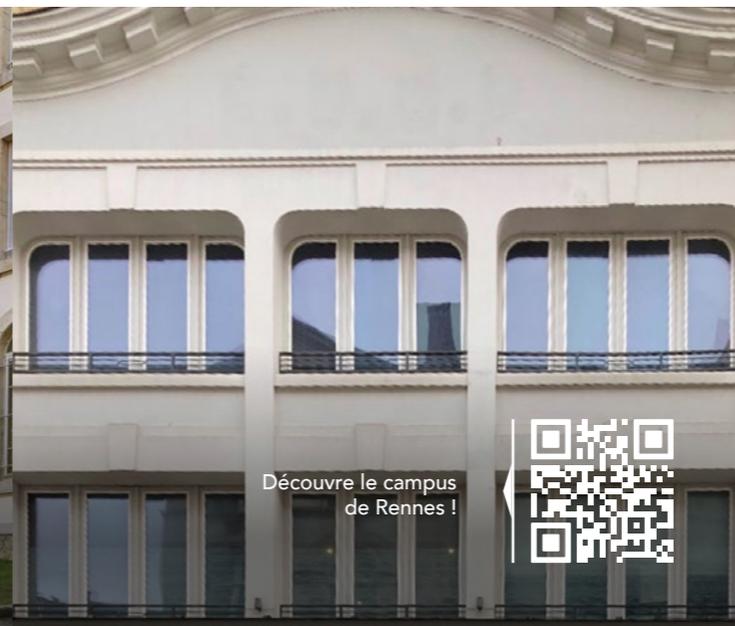
Nancy

64 Rue Marquette
54000 Nancy
☎ **03 83 98 29 44**
✉ contact.nancy@ecoles-conde.com



Rennes

5 rue de la Monnaie
35000 Rennes
☎ **02 57 67 56 49**
✉ contact.rennes@ecoles-conde.com



Toulouse

18 Avenue Raymond Badiou
31300 Toulouse
☎ **05 61 16 53 87**
✉ contact.toulouse@ecoles-conde.com



Affine ton orientation

- Devenir...
- La première année en design
- La première année en illustration-animation
- Le schéma des formations

Devenir designer, c'est...

Rêver, écouter, penser, dessiner, expérimenter, décider, prototyper, fabriquer.
Travailler pour l'autre, en comprenant ses besoins et ses usages.
Choisir un des champ d'application du design : design d'espace, design graphique, Design de mode ou design de produit.
Répondre à l'urgence climatique en trouvant des solutions pour organiser la vie.
Éprouver l'intelligence collective en travaillant en équipe.
S'ouvrir à l'international, à toutes les manières de vivre et de penser.
Intégrer un secteur économique dynamique et porteur.

Devenir illustrateur, c'est...

Rêver, penser, dessiner, créer des personnages, inventer des histoires.
Rencontrer des gens, les écouter, absorber leurs histoires pour en raconter d'autres.
S'adapter à une cible, la toucher, par des images pensées pour elle.
Communiquer des émotions, défendre des idées et des valeurs.
Se former à la communication visuelle pour faire dialoguer images et mots.
Intégrer une pratique professionnelle très variée, sur de multiples supports : édition, presse, motion design, communication digitale, affiche, arts de la table, textiles...

Devenir réalisateur de films d'animation 2D 3D, c'est...

Rêver, dessiner, inventer des histoires, penser des univers singuliers.
Dessiner des personnages, les faire naître en volume, les mettre en mouvement.
Travailler avec la lumière, le son, les plans, les mouvements de caméra, faire du cinéma !
Maîtriser de nombreux logiciels très complexes.
Se spécialiser et travailler en équipe, on ne fait pas un film tout seul !
Intégrer un secteur professionnel en tension où les animateurs français sont très recherchés.

Pour t'accompagner dans ton orientation, l'école de condé a conçu deux années socles : la première année en design et la première année en illustration-animation, qui te permettent d'affiner ton choix de métier au sein ces deux grands domaines.

Pour aller plus loin dans la compréhension de ces différents métiers, nous avons édité une plaquette orientation que tu peux télécharger ci-contre.

Devenir photographe, c'est...

Regarder, être sensible au monde, aux autres.
Écrire avec la lumière, la saisir et la capter.
Maîtriser la technique, la mettre au service de l'émotion.
Manier les codes visuels, comprendre ce que l'on communique.
Mettre en scène et en mouvement ses photographies, installer un univers.
Intégrer la profession avec une expertise technique et une maturité créative.

Devenir artisan d'art, c'est...

Imaginer, travailler la matière, exercer l'intelligence de la main.
Maîtriser un geste ancestral et découvrir les pratiques numériques innovantes.
Démontrer un savoir-faire de pointe, unique et recherché.
Exercer un métier passion qui répond à une quête de sens.
Intégrer un secteur professionnel dynamique, en circuit court.
Répondre à une demande exponentielle des grandes maisons du luxe français.

Devenir restaurateur du Patrimoine, c'est...

Aimer l'art sous toutes ses formes.
Mettre sa sensibilité et son savoir-faire au service d'une création antérieure.
Se transformer en enquêteur pour remonter le temps et poser un diagnostic.
Retrouver le geste, la matière, la technique d'origine avec patience, rigueur et curiosité.
Être un passeur entre les temps anciens et l'avenir.
Exercer un métier passion dans une structure ou en atelier, en France ou à l'étranger.

Découvrez la plaquette orientation



La première année en design

Une année d'orientation pour tous les métiers du design

La première année en design est une année intensive riche en découvertes. Véritable socle commun aux quatre spécialités du design (architecture intérieure, design graphique, design de mode ou design produit), elle permet de recevoir un enseignement artistique et d'acquérir une culture spécifique à chacun des domaines. Elle donne des outils d'expression, de réflexion et de méthodologie.

Son objectif est de forger l'identité créative des étudiants tout en affinant leur projet d'orientation. La dernière partie de l'année, est consacrée à la spécialité choisie que l'étudiant peut éprouver de manière intensive. Il commence ainsi l'apprentissage du métier qu'il projette d'exercer.

LES ENSEIGNEMENTS

design d'espace | design de mode | design graphique | design produit
| expression plastique | culture artistique | culture générale | modèle vivant | dessin d'observation | anglais

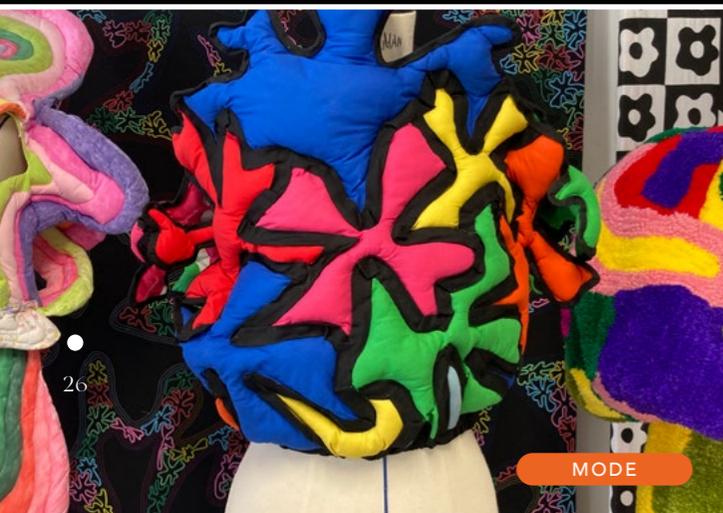
ANNÉE 1



GRAPHISME



PRODUIT



MODE



ARCHITECTURE INTÉRIEURE



La première année en illustration-animation

Une année d'orientation pour tous les métiers de l'illustration-animation

La première année en illustration-animation permet d'acquérir des bases artistiques fondamentales et une méthodologie de travail afin de mûrir son orientation dans une de ces filières (illustration-BD, cinéma d'animation 2D ou 3D). Les enseignements intègrent notamment des ateliers de character design, d'illustration, d'animation et de design graphique. L'acquisition d'une culture visuelle, l'affirmation de la sensibilité artistique, la capacité narrative, le développement d'une écriture singulière, sont les objectifs premiers de cette année socle. La dernière partie de l'année est consacrée à la spécialité choisie que l'étudiant peut tester de manière intensive. Il commence ainsi l'apprentissage du métier qu'il projette d'exercer.

LES ENSEIGNEMENTS

illustration | character design | animation | design graphique | expression plastique | culture artistique | culture générale | modèle vivant | dessin d'observation | croquis extérieur | narration | anglais

ANNÉE 1



CHARACTER DESIGN



ILLUSTRATION



GRAPHISME



ANIMATION

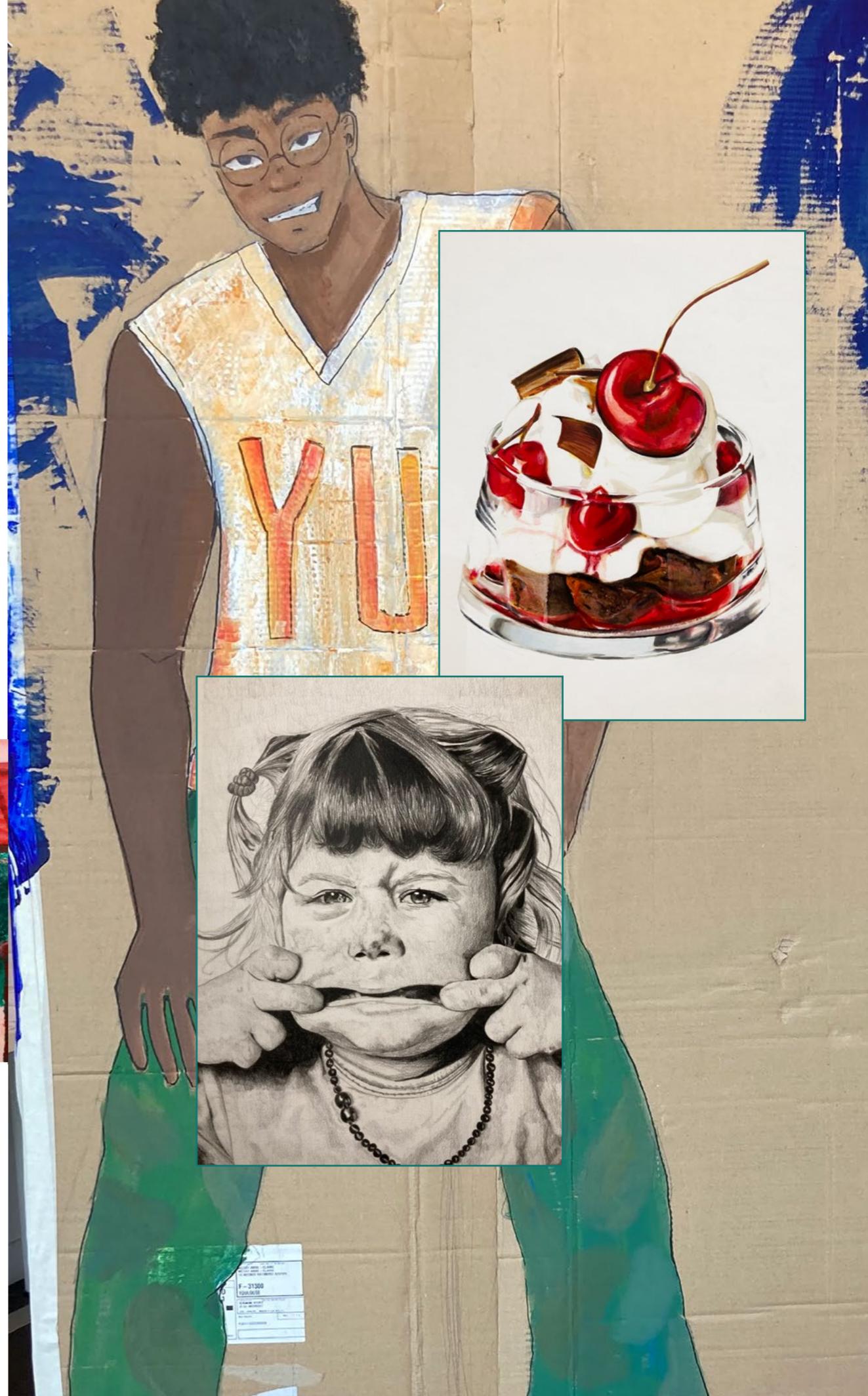
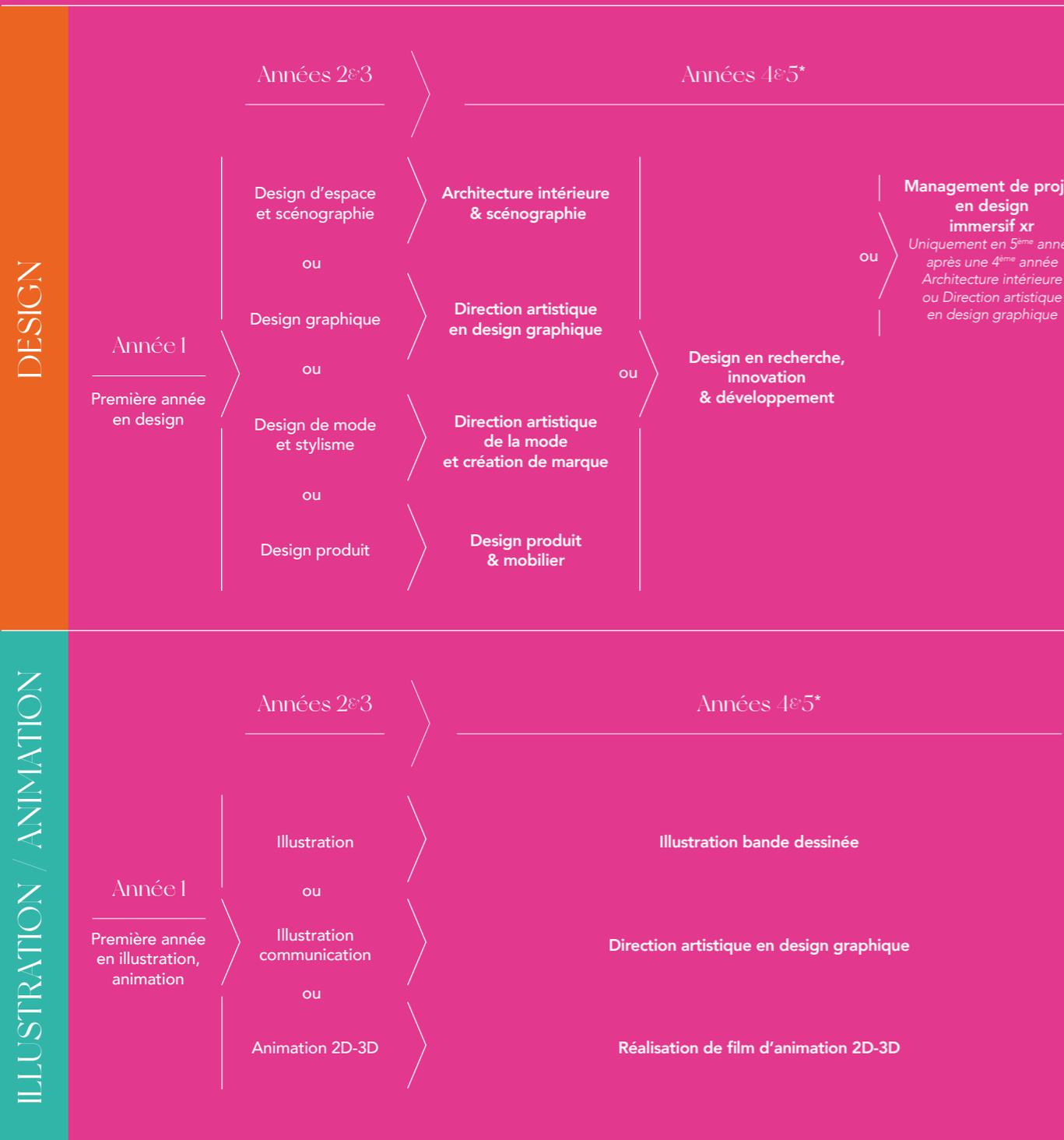
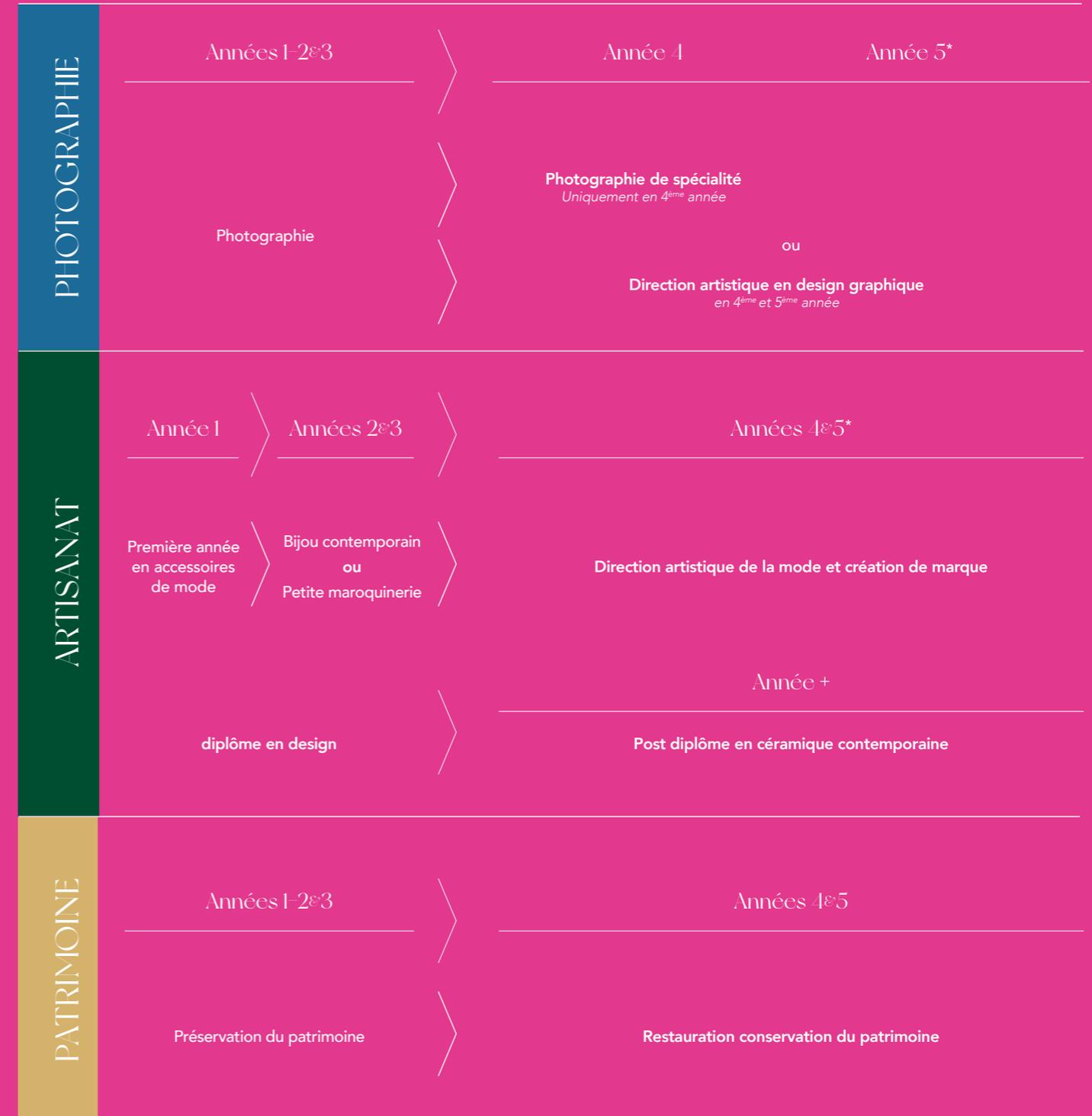


Schéma des formations



*la plupart de nos mastères sont accessibles en 2^{ème} année en alternance.



Choisis ton métier

- Architecte d'intérieur & scénographe
- Directeur artistique en design graphique UX/UI
- Directeur artistique de la mode
- Designer produit et mobilier
- Designer en recherche, innovation et développement
- Manager de projet en design immersif XR
- Illustrateur
- Réalisateur de films d'animation
- Photographe
- Accessoiriste de mode
- Céramiste contemporain
- Restaurateur-conservateur du patrimoine



Architecte d'intérieur & scénographe

Environnement-luxe

L'architecte d'intérieur et scénographe intervient dans les espaces de vie. Son champ d'action est large. Il crée des univers adaptés aux femmes et aux hommes qui vont l'habiter, met sa sensibilité et son savoir-faire au service d'une expérience à vivre. Dans le domaine de l'environnement, les espaces peuvent être liés à l'habitat, mais aussi aux villes, aux paysages, au collaboratif, à la santé, à la restauration, au commercial. Dans le domaine du luxe, l'architecte d'intérieur conçoit des scénographies commerciales ou culturelles pensées avec le souci du détail et une sensibilité particulière à la lumière et au design sonore, pour générer chez l'utilisateur un sentiment d'exception.

BACHELOR

Année 1

DÉCOUVRIR

Première année en design

Années 2&3

CONCEVOIR

Design d'espace

MASTÈRE

Années 4&5

AFFIRMER

Architecture intérieure & scénographie*

*Titre d'Architecte d'intérieur et scénographe en cours de dépôt à France Compétence
Formation labellisée UNAID (Union Nationale des Architectes d'Intérieur et Designer).

ARCHITECTE D'INTÉRIEUR & SCÉNOGRAPHE D'ENVIRONNEMENT

Ce cursus en cinq ans prépare aux métiers qui conçoivent des espaces de vie adaptés à l'homme et à ses différentes activités. 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 majeure puisque 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 très forte mutation des pratiques professionnelles entraîne la ré-interrogation des espaces collaboratifs.

ARCHITECTE D'INTÉRIEUR & SCÉNOGRAPHE DU LUXE

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 appropriés sont enseignés, la connaissance de l'artisanat d'art comme la culture des cultures, développés. La sémantique des espaces, la compréhension des identités de marque intègrent la démarche de conception.

SPÉCIALISATION EN 4^{ème} ANNÉE

Les étudiants en architecture intérieure et scénographie pourront choisir une des options suivantes :

- **Matériaux innovants et design durable**
(en collaboration avec les étudiants de design produit et design de mode)
- **Design immersif**
(en collaboration avec les étudiants de design graphique et design produit)
- **Scénographie de la mode**
(en collaboration avec les étudiants de design de mode)

La validation de ces spécialisations pointues et recherchées donneront lieu à une mention sur le diplôme.

LES ENSEIGNEMENTS

Années 2 & 3 - architecture intérieure | scénographie | paysagisme | maquette | dessin architectural | expression plastique | modes de représentation | technologie culture design | sémiologie de l'espace | anglais | outils numériques représentation 3d | design paramétrique | modules de parcours spécifiques | workshops et concours | stages |

Années 4 & 5 - projets collectifs d'architecture intérieure et scénographie en micro-agences | partenariats entreprises | paysagisme | design sonore | design lumière | interactivité | sciences humaines | anglais | gestion de projet outils numériques | représentation 3D | temps réel | design paramétrique | veille sectorielle | hackathons | concours | workshops | stages | stage international | tutorat | projet de fin d'études |

LES MÉTIERS

architecte d'intérieur | designer d'espace | designer de l'environnement (espace et mobilier) | architecte commercial | retail designer | décorateur | scénographe événementiel | paysagiste | scénographe de théâtre | scénographe d'exposition | perspectiviste | concepteur d'espaces collaboratifs | décorateur de plateau | designer paramétrique |

Découvrez le détail des cours sur notre site internet



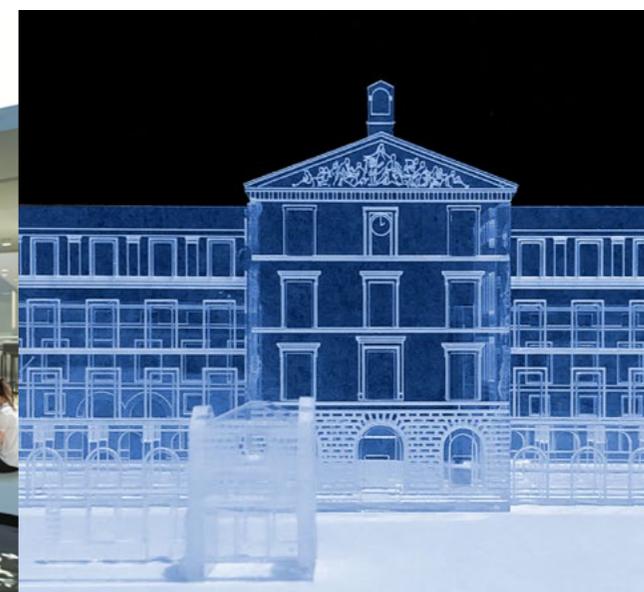
2

3



4

5







Directeur artistique en design graphique

UX / UI

Le Directeur Artistique en Design Graphique est un concepteur visuel qui traduit en images et signes un concept, des valeurs, une identité, un univers de marque, un message, sur différents supports : site internet, applications, supports éditoriaux, affiches, packaging, images et signes animés (motion design, signalétique). Il détermine la ligne graphique, afin de les rendre cohérents entre eux. Il assure une bonne communication entre une entité (une institution, une marque, une collectivité locale etc.) et le public visé.



BACHELOR

Année 1

DÉCOUVRIR

Première année en design

Années 2&3

CONCEVOIR

Design graphique ou Photographie

MASTÈRE

Années 4&5

AFFIRMER

Direction artistique en design graphique*

*Titre RNCP de Manager designer de projet numéro RNCP34364 de niveau 7 publié au Journal Officiel du 16 décembre 2019

DIRECTEUR ARTISTIQUE EN DESIGN GRAPHIQUE UX/UI

Ce cursus prépare à la gestion complète d'une campagne de communication. Cela 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 design d'expérience 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.

SPÉCIALISATION EN 4^{ème} ANNÉE

L'étudiant choisit une des options transversales suivantes :

- **Création éditoriale**
(avec les étudiants d'illustration et les étudiants en mastère édition de l'Asford)
- **Design immersif**
(en collaboration avec les étudiants d'architecture intérieure et design produit)
- **Stratégie d'innovation par le design**
(en collaboration avec les étudiants d'architecture intérieure et design produit)

La validation de ces spécialisations pointues et recherchées donne lieu à une mention sur le diplôme.

OPTION PARIS-BERLIN

La possibilité est offerte aux étudiants de passer le deuxième semestre de la 4^{ème} année à l'HMKW à Berlin (**enseignement dispensé en anglais**). Ce Mastère intègre l'interculturalité permettant d'appréhender deux méthodologies de travail complémentaires, deux environnements culturels et professionnels.

LES ENSEIGNEMENTS

Années 2 & 3 - graphisme | édition | campagnes institutionnelles et publicitaires | typographie | sites internet | signalétique | culture design | son | interactivité | outils numériques | expression graphique | rough | anglais | modules de parcours spécifique | workshops et concours | stages |

Années 4 & 5 - projets collectifs en micro-agences | stratégie de communication | campagne 360 UX UI | campagne de lancement | communication engagée | conception éditoriale | interactivité | typographie | vidéo | son | photographie | gestion de projet | sciences humaines | anglais | outils numériques | code créatif | hackathons | workshops | stages | stage international | tutorat | projet de fin d'études |

LES MÉTIERS

directeur artistique | directeur de création | designer graphique | webdesigner | designer UX UI | motion designer | datadesigner | designer interactif | planneur stratégique | designer packager | typographe | designer chef de projets |

Découvrez le détail des cours sur notre site internet



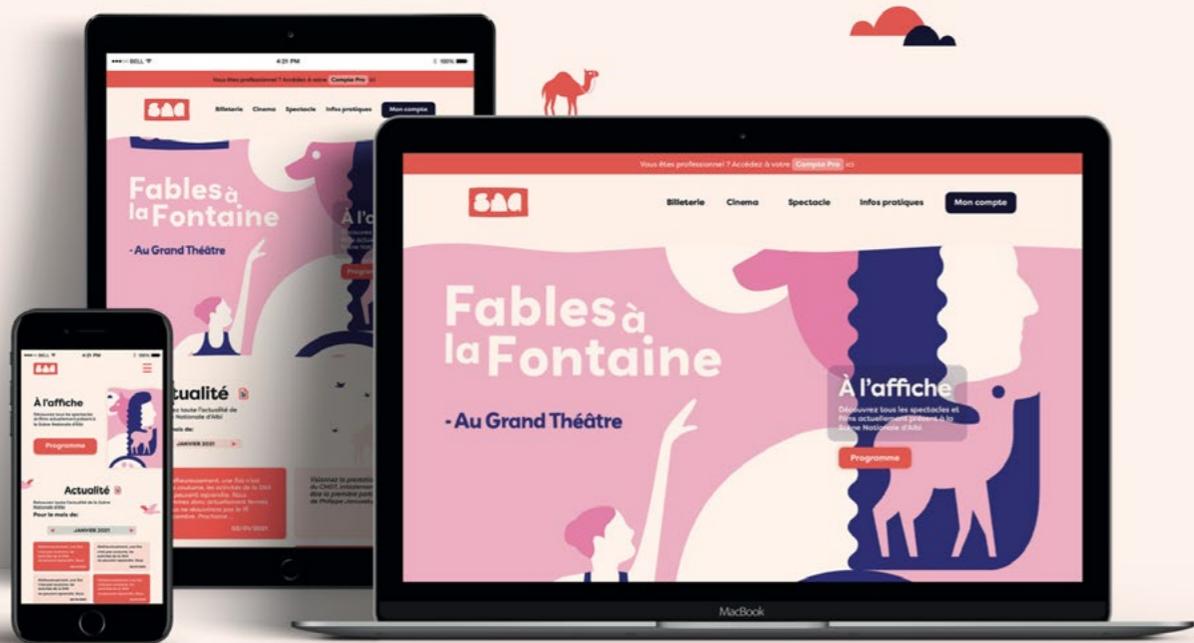
2

3

4

5





Découvre le projet animé !



Du 09 mai
au 09 juin 2022

**TYPE
DIRECTORS
CLUB 67**

**ÉCOLE DE CONDÉ
18 AVENUE RAYMOND BADIOU
TOULOUSE**



Découvre le projet en vidéo



Directeur artistique de la mode

Le directeur artistique d'une maison de mode traduit les valeurs de la marque dans l'ensemble de la production créative et s'assure de la cohérence des différentes lignes de produits. Il met en place une ligne artistique qui devra être perçue dans l'ensemble de la production, y compris les collections capsules, les événements, les salons. Il peut également être créateur de sa propre marque de vêtements, il dessine les modèles, édite un plan de collection et gère la fabrication de ses pièces.



REVERSE K.

LUANDA

Regarde les derniers défilés de mode



BACHELOR

Année 1

DÉCOUVRIR

Première année en design

Années 2&3

CONCEVOIR

Design de mode et stylisme

MASTÈRE

Années 4&5

AFFIRMER

Direction artistique de la mode et création de marque*

*Titre RNCP de Manager designer de projet numéro RNCP34364 de niveau 7 publié au Journal Officiel du 16 décembre 2019

DIRECTEUR ARTISTIQUE DE LA MODE

Ce cursus a pour objectif de former des designers et stylistes de mode capables de diriger la ligne artistique d'une maison de mode ou de créer leur propre marque en développant un univers créatif cohérent. Ils développent des collections 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.

SPÉCIALISATION EN 4^{ème} ANNÉE

L'étudiant choisit une des options transversales suivantes :

- **Matériaux innovants et design durable** (en collaboration avec les étudiants de design produit et architecture intérieure)
- **Scénographie de mode** (en collaboration avec les étudiants d'architecture intérieure)

La validation de ces spécialisations pointues et recherchées donne lieu à une mention sur le diplôme.

OPTION PARIS-FLORENCE

La possibilité est offerte aux étudiants de passer leur 5^{ème} année à l'Academia Italiana à Florence. **L'enseignement y est dispensé en anglais.** Ce Mastère intègre l'interculturalité permettant d'appréhender deux méthodologies de travail complémentaires, deux environnements culturels et professionnels tout en renforçant la maîtrise de l'anglais. Une expérience qui ouvre à une carrière internationale.

LES ENSEIGNEMENTS

Années 2 & 3 - stylisme | design de mode | création textile | création d'accessoires | illustration de mode | modélisme | coupe à plat | moulage | culture design | technologie textile | outils numériques | modules de parcours spécifique | stages |

Années 4 & 5 - projets collectifs en direction artistique | création de marque | création de collections | éco-conception | matériaux innovants | sourcing des matériaux | outils numériques | sciences humaines | sociologie de la mode | identité et stratégie de marque | photographie de mode | gestion de projet | workshops | stages | stage international | anglais | tutorat | projet de fin d'études |

LES MÉTIERS

directeur de création | directeur artistique | créateur de marque | styliste | styliste tendance | styliste accessoires | styliste maille | styliste photo | designer textile | designer d'environnement | designer d'arts de la table | costumier du spectacle |

Découvrez le détail des cours sur notre site internet



2

3

4

5







Designer produit & mobilier

Le designer produit et mobilier agit 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 d'interaction, design de service ou objets connectés, ou encore du design industriel.



BACHELOR

Année 1

DÉCOUVRIR

Première année en design



Années 2&3

CONCEVOIR

Design produit



MASTÈRE

Années 4&5

AFFIRMER

Design produit & mobilier*

*Titre RNCP de Manager designer de projet numéro RNCP34364 de niveau 7 publié au Journal Officiel du 16 décembre 2019

DESIGNER PRODUIT ET MOBILIER

Ce cursus prépare des designers à concevoir des produits ou des systèmes, en intégrant des données esthétiques, techniques, fonctionnelles et ergonomiques. Les enseignements et projets portent sur la sociologie prospective des usages, l'ergonomie, l'éco-conception, 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.

SPÉCIALISATION EN 4^{ème} ANNÉE

L'étudiant choisit une des options transversales suivantes :

- **Matériaux innovants et design durable**
(en collaboration avec les étudiants d'architecture intérieure et design de mode)
- **Design d'interaction-immersif**
(en collaboration avec les étudiants d'architecture intérieure et de design graphique)
- **Stratégie d'innovation par le design**
(en collaboration avec les étudiants d'architecture intérieure et design graphique).

La validation de ces spécialisations pointues et recherchées donne lieu à une mention sur le diplôme.

LES ENSEIGNEMENTS

Années 2 & 3 - design d'objet | design industriel | design de service | expérimentations | rough | culture design | matériaux | technologie | prototypage | outils numériques | modules de parcours spécifique | stages |

Années 4 & 5 - projets collectifs | design d'interaction | objets connectés | mobilier | matériaux innovants | éco-conception | prototypage | représentation 3D | sociologie des usages | gestion de projet | workshops | stages | stage international | tutorat | projet de fin d'études | retail | céramique |

LES MÉTIERS

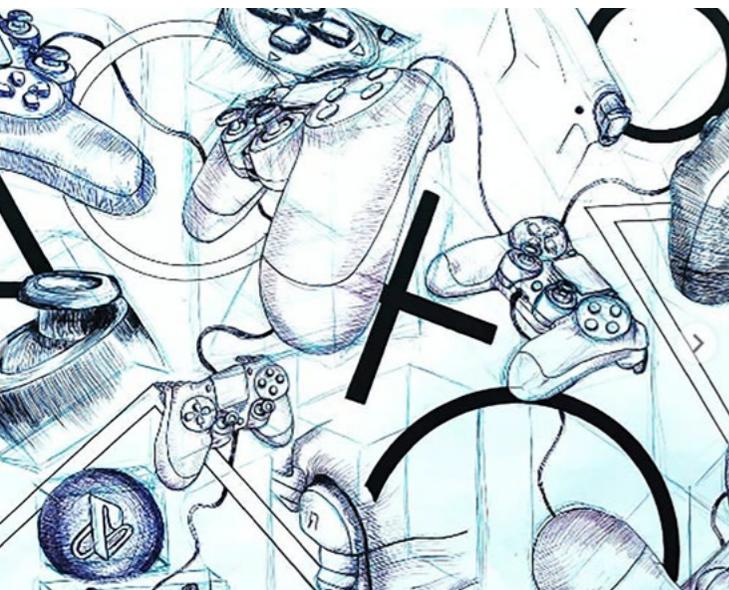
designer industriel | designer d'objets | designer de mobilité | designer intégré | designer recherche et développement | designer de mobilier | designer de services | designer en modélisation 3D |

Découvrez le détail des cours sur notre site internet



BACHELOR

2



3



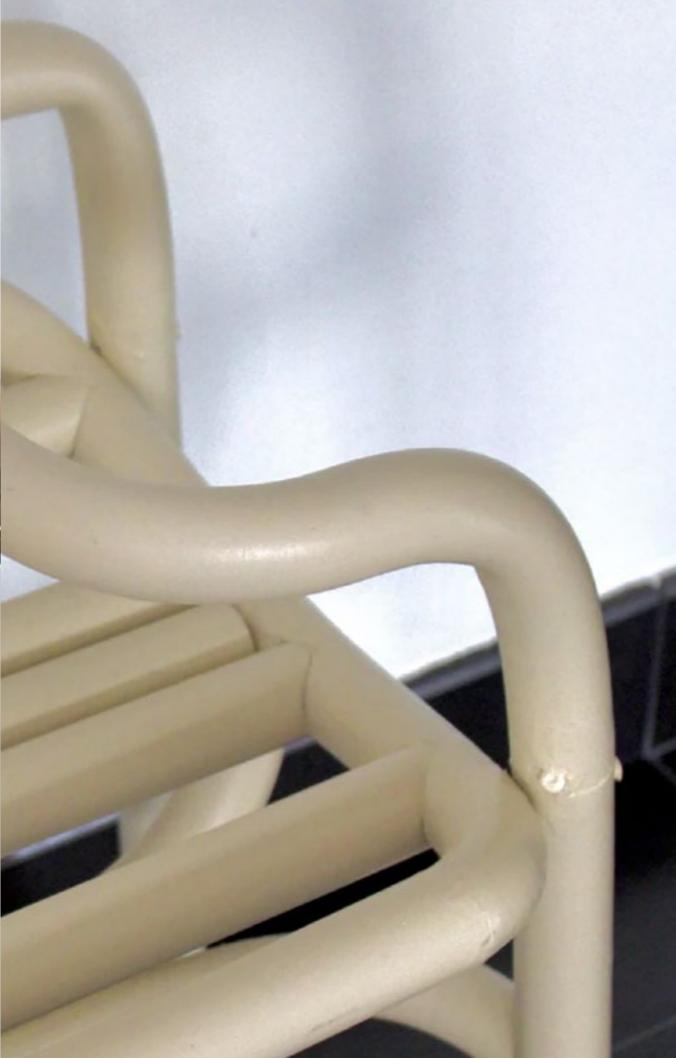
MASTÈRE

4



5







Designer en recherche, innovation & développement

Le designer en recherche innovation et développement est capable d'une pensée globale et prospective sur tous ses champs d'application actuels et futurs. Issu d'un premier cycle dans un des quatre champs du design (architecture intérieure et scénographie, graphisme, mode ou produit), porté par la synergie générée par l'approche globale, le designer en recherche innovation et développement, peut répondre tant à l'évolution future d'industries et institutions majeures (urbanisme, mobilité, éducation, culinaire, services, biens d'équipement, secteur culturel), qu'aux enjeux du design social (design d'urgence, évolutions climatiques, contraintes énergétiques).



*Titre RNCP de Manager designer de projet numéro RNCP34364 de niveau 7 publié au Journal Officiel du 16 décembre 2019

DESIGNER EN RECHERCHE, INNOVATION ET DÉVELOPPEMENT

Ce mastère est accessible aux étudiants ayant effectué un bachelor dans un des champs du design. 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 de design complexes en intégrant des enjeux et contextes spécifiques, notamment ceux liés à la révolution environnementale.

LA CELLULE DE RECHERCHE

Cellule de recherche de l'école de Condé, le Condé DesignLab regroupe des enseignants-chercheurs en design et des étudiants. Ils emploient une pédagogie collaborative et pluridisciplinaire pour interroger les mutations des mondes contemporains et déployer des projets de recherche et d'innovation au croisement des différents champs du design.

LES MATÉRIAUX INNOVANTS

Le travail porte principalement autour de 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 ENSEIGNEMENTS

Années 4 & 5 - projets collectifs en micro-agences pluridisciplinaires | projets prospectifs de design global | matières et matériaux | biotechnologie | partenariats | projets de spécialité | workshops expérimentaux | sociologie des usages | stratégie d'innovation | interactivité | méthodologie de recherche | outils numériques | code | anglais | veille sectorielle | stage international | tutorat | projet de fin d'études |

LES MÉTIERS

designer recherche et développement | designer d'innovation | designer global | designer manager de projets | designer prospectif | designer en éco-conception | directeur d'agence de design | designer développement durable | designer matériaux | designer process | designer produit | designer d'espace | designer textile | designer graphique |

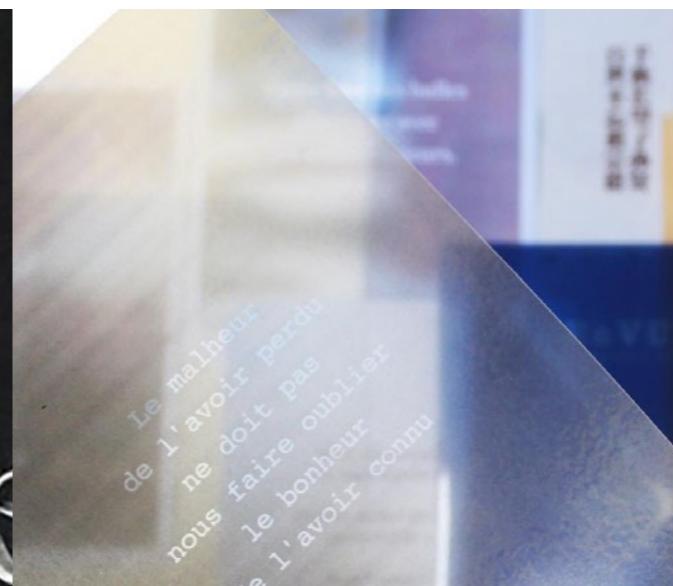
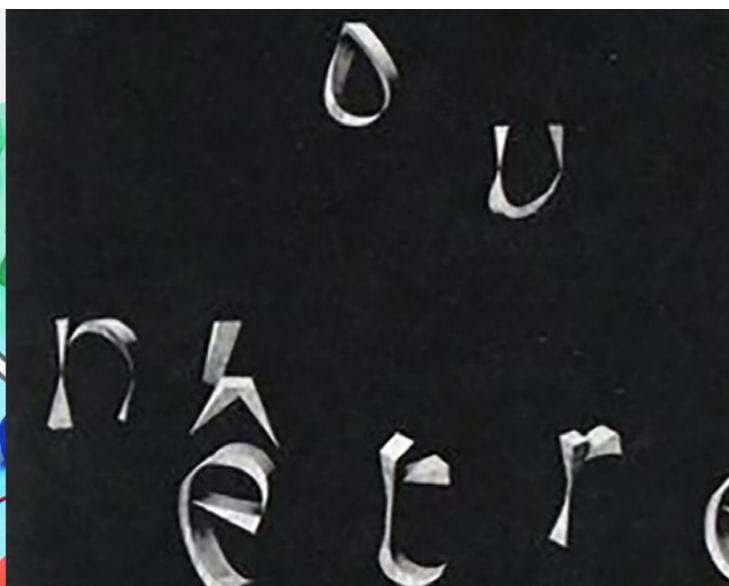
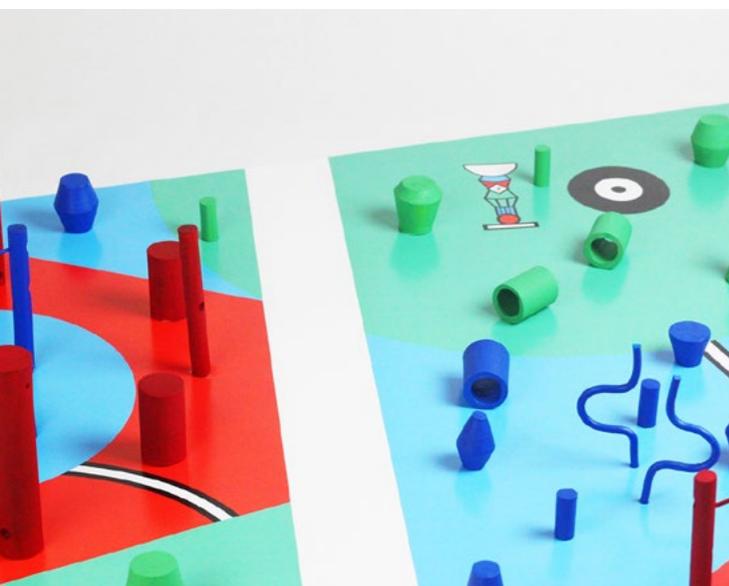
Découvrez le détail des cours sur notre site internet



MASTÈRE

4

5





Manager de projets en design immersif XR

Le manager de projets en design immersif maîtrise l'ensemble des compétences de design et de management lui permettant d'appréhender un projet en réalité étendue - XR - dans sa globalité. Un designer immersif XR conçoit et crée des espaces immersifs, des produits ou services numériques, destinés à dialoguer avec leurs utilisateurs. Il explore les immenses possibilités offertes par la réalité étendue qui simule la présence physique d'un utilisateur dans un environnement créé artificiellement et avec lequel il peut interagir. Les champs d'application sont très diversifiés, entre autres : la formation, la culture, la communication, la mobilité, l'industrie, le sport, la santé, la dépendance et le handicap, les enjeux énergétiques et le développement durable.

BACHELOR

Année 1
DÉCOUVRIR
Première année en design

Années 2&3
CONCEVOIR
Design graphique ou Design d'espace

MASTÈRE

Année 4
AFFIRMER
Direction artistique en design graphique, spécialité espaces immersifs
OU
Architecture intérieure et scénographie, spécialité espaces immersifs

Année 5
SPÉCIALISER
Management de projets XR*

*Titre RNCP de Manager designer de projet numéro RNCP34364 de niveau 7 publié au Journal Officiel du 16 décembre 2019

MANAGER DE PROJETS EN DESIGN IMMERSIF XR

Ce programme, particulièrement prospectif et innovant, est co-conçu et co-enseigné par l'école de condé, Rennes School of Business et Artefacto. Cette 5^{ème} année accessible au terme d'un mastère 1 Architecture Intérieure et Scénographie ou de Direction Artistique en Design Graphique UX/UI aux étudiants ayant suivi l'enseignement de spécialité en design immersif. Il en constitue la deuxième année de Mastère (5^{ème} année). La formation est dispensée à Paris. Les étudiants qui valident leur cursus obtiennent le diplôme de l'école de condé et un diplôme conjoint Rennes School of Business - école de condé.

UN PROGRAMME PROSPECTIF ET INNOVANT

Les étudiants, pour moitié de l'école de condé et pour moitié de Rennes School of Business, suivent pendant le premier semestre des cours dispensés par les trois entités et conçoivent un grand projet en micro-agences pluridisciplinaires. Le second semestre est dédié à la conception et réalisation d'un projet réel en collaboration avec une entreprise partenaire. Les étudiants issus de ce programme, formés à des technologies de pointe, dotés de doubles compétences, rompus au travail en équipe et à la collaboration avec une entreprise commanditaire sont très recherchés, en France comme à l'étranger.

TOUT SAVOIR SUR LA XR

La réalité étendue XR (Extended reality) est un terme faisant référence à tous les environnements combinés réels et virtuels et aux interactions homme-machine générés par la technologie informatique. Elle comprend la réalité augmentée (AR), la réalité mixte (MR) et la réalité virtuelle (VR), mais également les solutions qu'on imaginera demain. La XR envahit notre quotidien, avec des possibilités étendues dans les domaines pédagogiques, industriels et du soin à la personne.

ENSEIGNEMENTS

Années 5 - projets collectifs en micro-agences | systèmes narratifs | écriture d'un scénario de projet immersif | design immersif | interfaces virtuelles | interactivité | réalité augmentée | réalité virtuelle | temps réel | éco design | management de projet | leadership et intelligence collaborative | management de l'innovation | gestion de projet | anglais | hackathon | tutorat | projet réel commandité par une entreprise |

LES MÉTIERS

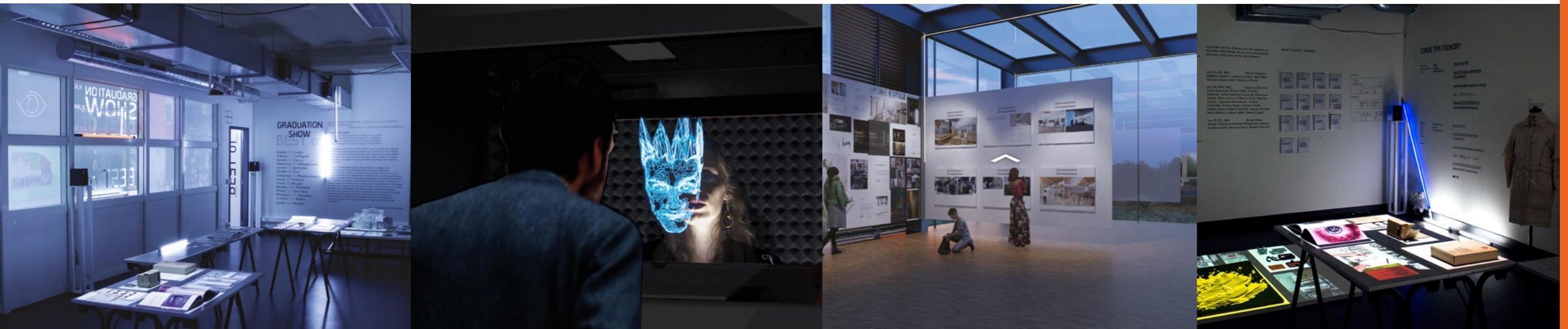
manager de projet en design immersif | manager de projet en design XR | designer interactif | designer immersif | designer innovations XR | designer d'espace | architecte d'intérieur | designer graphique UX/UI

Découvrez le détail des cours sur notre site internet



MASTÈRE

5



ILLUSTRATEUR-COMMUNICATION

Chaque étudiant est accompagné dans la construction d'un travail d'illustrateur, d'une écriture singulière et développe la capacité à communiquer par l'image une situation, une histoire, des émotions, des idées. Des compétences solides en design graphique complètent ce savoir-faire et les forment à la communication par l'image. Ces étudiants rejoignent en 4^{ème} année le Mastère Direction Artistique en Design Graphique, forts de leur spécialisation en illustration.

ILLUSTRATEUR-BANDE DESSINÉE

Chaque étudiant est accompagné dans la construction d'un travail d'auteur et affine la singularité de son univers en vue d'acquérir la solidité nécessaire pour évoluer dans le monde professionnel en tant qu'illustrateur. Culture artistique, compétences graphiques, capacités narratives, qualité d'expression, développement d'un imaginaire et d'une sensibilité riche sont au cœur de la pédagogie.

LES ENSEIGNEMENTS

Années 2 & 3 - culture visuelle et contemporaine | narration | dessin et modèle vivant | character design | atelier d'illustration | design graphique | motion design | expression plastique | anglais | stages

Années 4 & 5 - projets d'auteur-illustrateur | culture visuelle | narration et écriture | dessin et modèle vivant | méthodologies | design graphique et édition | motion design et outils numériques | culture technique | pratiques expérimentales | anglais professionnel | gestion de projet | outils de communication visuelle et visibilité | rencontres professionnelles | stages | tutorat | projet de fin d'études

LES MÉTIERS

Illustrateur jeunesse | Illustrateur de BD | Dessinateur de presse | Illustrateur publicitaire | Illustrateur de mode | Illustrateur scientifique | Illustrateur documentaire | Motion designer | Graphiste-illustrateur | Data visualist | Directeur Artistique |

Découvrez le détail des cours sur notre site internet



BACHELOR

2

3



MASTÈRE

4

5







Réalisateur de films d'animation

2D & 3D

Le réalisateur de films d'animation travaille au sein d'une équipe pour inventer des univers, des personnages qui prendront vie afin de nous raconter une histoire et de nous émouvoir. Que ce soit en 2D ou en 3D, l'essentiel est de maîtriser conjointement la narration, la création et la technique. Les compétences techniques très poussées, particulièrement pour la 3D, exigent une appétence pour l'outil informatique.



BACHELOR

Année 1

DÉCOUVRIR

Première année en illustration animation

Années 2&3

CONCEVOIR

Animation 2D ou Animation 3D

MASTÈRE

Années 4&5

AFFIRMER

Réalisation de films d'animation 2D/3D*

*Titre RNCP certifié par l'ECV, de Réalisateur de film d'animation numéro RNCP36577 de niveau 7 publié au Journal Officiel du 1^{er} juillet 2022

RÉALISATEUR DE FILMS D'ANIMATION 2D

Ce cursus vise à former des réalisateurs de films d'animation, capables de mettre leurs compétences au service d'une production de cinéma d'animation 2D ou de motion design. Les étudiants intègrent des savoir-faire liés à la pré-production (narration, scénarisation, story board, concept art, character design, photoshop, photographie) la production (l'animation 2D, le rigging, le rendering, le texturing, le layout 2D), la post production (compositing). Cela permet aux étudiants de conduire en équipe une production 2D complète en fin de cursus. Le motion design (graphisme en mouvement) est une compétence complémentaire clé.

RÉALISATEUR DE FILMS D'ANIMATION 3D

Ce cursus vise à former des réalisateurs de films d'animation 3D, mettant leurs compétences au service de productions de cinéma d'animation. Les étudiants intègrent des savoir-faire liés à la pré-production (narration, scénarisation, story board, concept art, character design, photoshop, photographie) la production (l'animation 3D-rigging, la modélisation 3D, le skinning, le rendering, le texturing, le lighting 3D, le layout 3D, la motion capture), la post production (compositing, compositing VFX, effets spéciaux). Les étudiants sont ainsi formés à piloter et gérer la production en équipe d'un court-métrage en animation 3D.

LES ENSEIGNEMENTS

Années 2-3 - culture contemporaine et cinématographique | narrations-scénarisation | modèle vivant | sculpture anatomique | croquis extérieur | illustration | character design | photoshop | concept art | photographie | atelier techniques d'animation 2D | motion design | compositing | modélisation 3D | rigging lighting 3D | compositing VFX | anglais |

Années 4-5 - culture contemporaine et cinématographique | narrations-scénarisation | modèle vivant | anatomie | character design | concept art | photographie | atelier techniques d'animation 2D-3D | rigging lighting 2D-3D | motion design | compositing | compositing VFX | post production | compositing motion capture | outils de communication visuelle et visibilité | anglais | stage | projet de fin d'études |

LES MÉTIERS

réalisateur de film | animateur | assistant réalisateur | infographiste | level designer | character designer | concept artist | environnement artist | storyboarder | layoutman | mappeur | surfacing | matte painter | superviseur lighting | builder | rigger | CFX |

Découvrez le détail des cours sur notre site internet



BACHELOR

2

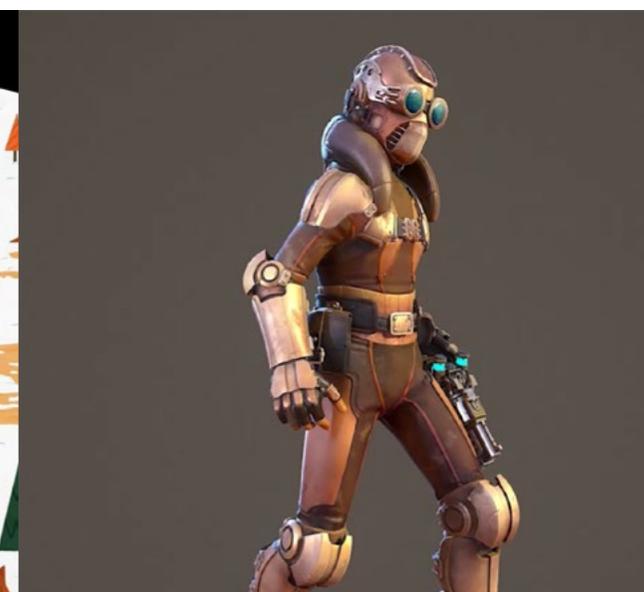
3



MASTÈRE

4

5





Visionnez les extraits du projet Aquaterra





Photographe

Images fixes & animées

Un photographe en images fixes et animées pose un regard singulier sur le monde, sait rendre compte de ce qu'il a vu et le communiquer. Pour cela, il développe un univers personnel et maîtrise les moyens techniques de la représentation. Il est capable de gérer l'organisation de l'ensemble d'un projet photographique. Ses territoires d'action sont multiples : culture, mode, architecture, environnement culinaire, presse, édition, communication.

BACHELOR

Années 1-2-3

CONCEVOIR

Photographie images fixes et animées



MASTÈRE

Année 4

AFFIRMER

Photographie images fixes et animées*

*Diplôme de l'école de condé, avec accréditation européenne EABHES

PHOTOGRAPHE

IMAGES FIXES ET ANIMÉES

Cette formation en quatre ans forme des professionnels de haut niveau dans le domaine de la conception et la réalisation d'images photographiques et en mouvement. Elle est bâtie autour des enjeux contemporains du métier de photographe d'un point de vue créatif technique et professionnel. Elle intègre dans son processus de formation la notion de photographies en mouvement (motion design, vidéos, mapping...), de plus en plus présente dans la sphère d'activité. Elle 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. L'apprentissage technique initial est ainsi mis au service de l'émergence d'identités créatives fortes et originales conformes aux attentes des milieux professionnels.

SPÉCIALISATIONS EN 4^{ème} ANNÉE

L'étudiant choisit deux options parmi les suivantes :

- Photographie de mode
- Photographie documentaire
- Photographie culinaire
- Photographie de portrait
- Photographie de mise en scène
- Photographie de docu-fiction

LES ENSEIGNEMENTS

Année 1- histoire de la photographie image fixe & animée | analyse de l'image | anglais professionnel | prise de vue studio | technologie laboratoire argentique | post-production | flux numériques | design graphique | stages |

Années 2-3 - histoire de la photographie | histoire de l'image animée | analyse de l'image | anglais professionnel | pratique plastique et graphique | prise de vue studio | photographie de reportage | modules de spécialisation | technologie | laboratoire argentique | post production | workshops | partenariats | flux numériques | narration images fixes et animées | stages |

Année 4- scénographie et photographie | marché de l'image | édition photographique | gestion de projet | workshops | partenariats | stages | mémoire | book projet de fin d'études |

LES MÉTIERS

photographe publicitaire | photographe de mode | photographe d'architecture | photographe de studio | photographe culinaire | photo-reporter | photo-journaliste | photographe plasticien | photographe de plateau de tournage | photographe scientifique | chef opérateur | photographe animalier | photographe aérien | photographe de portrait

Découvrez le détail des cours sur notre site internet

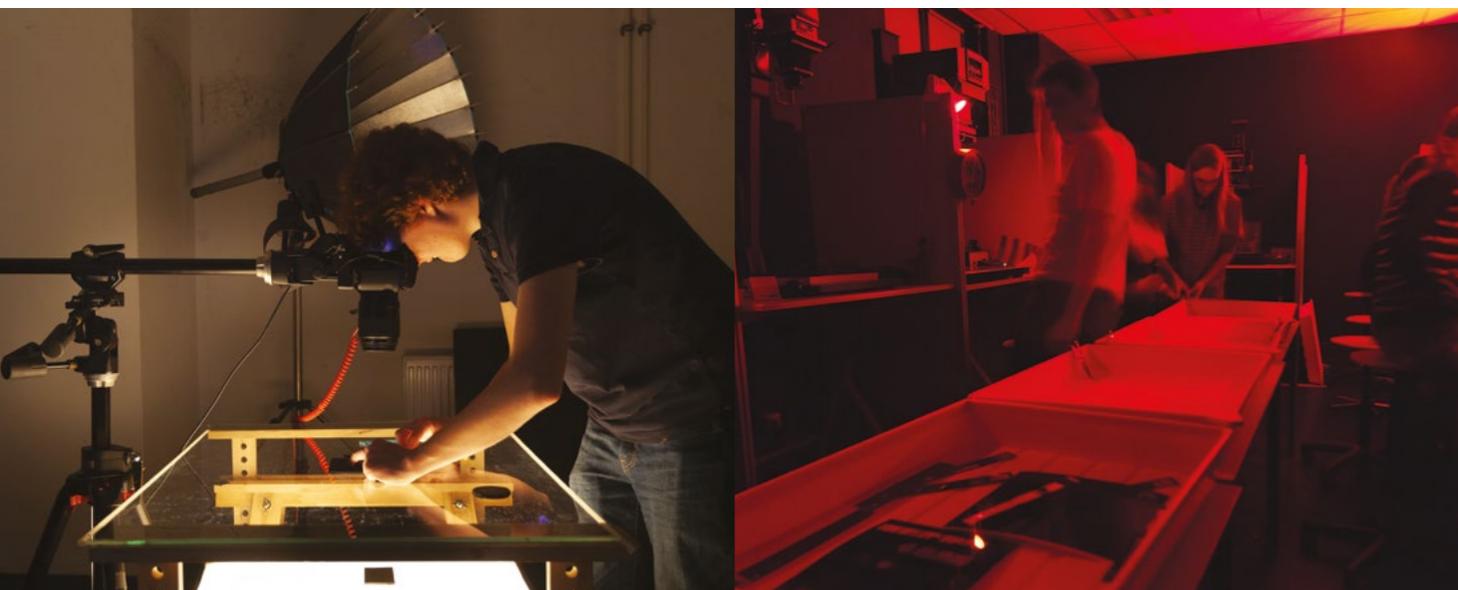


BACHELOR

1 2 3

MASTÈRE

4





©Valentine Blaimont



©Soliou Ligali



Accessoiriste de mode

L'accessoiriste de mode est un artisan aux savoir-faire techniques très pointus. Bijoutier contemporain ou maroquinier, ces professionnels très recherchés cultivent l'importance du geste. Ils travaillent avec des matériaux haut de gamme, maîtrisant des techniques ancestrales et des nouvelles technologies. Secteur en plein développement, l'artisanat est particulièrement relié à la création en design.

BACHELOR

Année 1

DÉCOUVRIR

Première année
en accessoires de mode



Années 2&3

CONCEVOIR

Bijou contemporain*
Petite maroquinerie*

**Diplôme de l'école de condé, avec accréditation européenne EABHES*

ACCESSOIRISTE DE MODE

BIJOU CONTEMPORAIN-PETITE MAROQUINERIE

Ce cursus a pour objectif de former des artisans de la mode capables de concevoir, prototyper et développer une collection de produits (bijoux, petite maroquinerie). Ils en définissent la ligne, la matière première, la finition.

Tremplin pour intégrer les grandes maisons comme exercer son activité en tant qu'indépendant, ce cursus permet également d'intégrer les mastères en design pour devenir designer de mode ou de produit.

UNE FORMATION CONTEMPORAINE ÉCO-RESPONSABLE

La formation propose une vision très contemporaine du métier et prend à bras le corps toutes les problématiques actuelles, sociétales comme environnementales. Dans le mouvement actuel de remise en question du domaine de la mode, la fabrication artisanale produit un objet durable. Par une démarche de surcyclage, l'accessoiriste de mode augmente la valeur de la matière par détournement d'usage, utilisation de rebuts de l'industrie ou ennoblement de matériaux simples. L'utilisation de cuir végétal, silicones, matériaux souples, participent à ce positionnement.

LES ENSEIGNEMENTS

Année 1- culture artistique et artisanale | dessin d'observation | modèle vivant | croquis-expérimentations | atelier maroquinerie | atelier bijou contemporain | atelier mode | technologie | sourcing des matériaux | outils numériques | anglais | stages |

Années 2-3 - option petite maroquinerie ou bijou contemporain

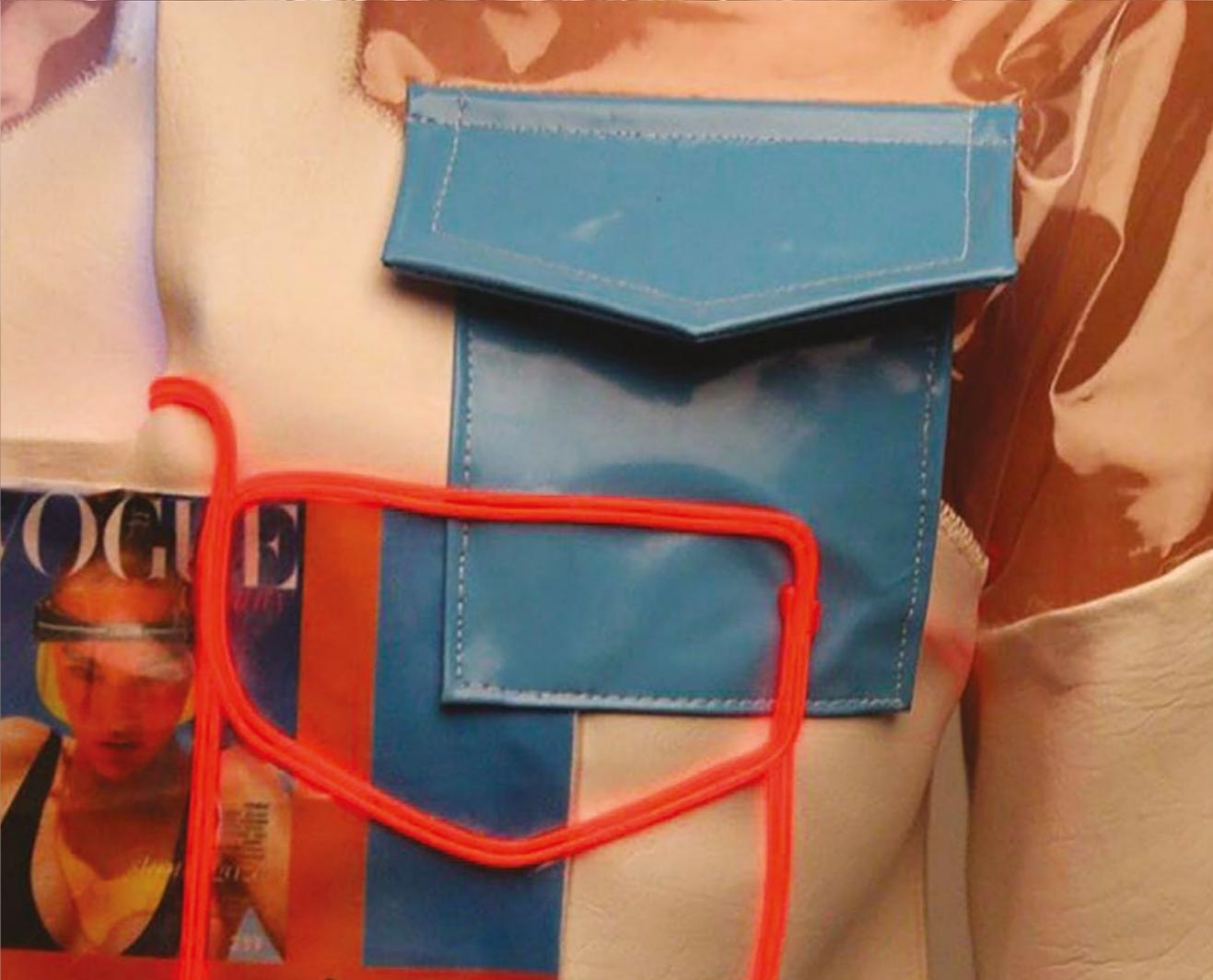
culture artistique et artisanale | expérimentations | atelier maroquinerie ou atelier bijou contemporain | outils numériques | impression 3D | technologies de la production | anglais | modules de parcours spécifique | stages | module d'insertion professionnelle | projet de diplôme |

LES MÉTIERS

accessoiriste de mode indépendant ou intégré aux grandes maisons | créateur de petite maroquinerie | créateur de bijoux contemporains | maroquinier | bottier main | gantier | artisan d'art dans le secteur de la mode | styliste accessoires | merchandiser | directeur de production | responsable de fabrication | responsable d'atelier de production |

Découvrez le détail des cours sur notre site internet





Céramiste contemporain

Le Céramiste contemporain participe au processus de conception et de réalisation de produits en terre cuite comme le grès, la faïence, la porcelaine. Grâce à une culture particulière des formes, de l'ornement, du signe, il sait donner sens et qualité à une matière comme à un support et travailler à des échelles variables, de l'objet à la surface ornementale en passant par le mobilier. Il maîtrise les pratiques traditionnelles, également les nouvelles technologies qui ouvrent le champ des possibles et lui permettent de s'adapter aux mutations permanentes des secteurs d'usage de la céramique, notamment le design produit et l'architecture intérieure.

DIPLÔME EN DESIGN



Post-diplôme

ALLER PLUS LOIN

Céramique contemporaine*

** Diplôme de l'école de condé, avec accréditation européenne EABHES*

CÉRAMISTE CONTEMPORAIN

Conçu comme une spécialisation post-diplôme en design, ce cursus d'un an vise à former des designers-céramistes capables de réaliser des produits usuels et innovants (objets finis, revêtements de surface, décors). Ils en définissent la ligne, les matériaux, la finition. L'apprentissage des techniques traditionnelles du tournage, du moulage et du modelage, permettent une approche du métier dans toutes ses composantes. Formés à l'expérimentation de la matière et au geste, ces professionnels s'inscrivent dans un secteur d'activités porteur en répondant aux problématiques de productions contemporaines.

UNE FORMATION CONTEMPORAINE ÉCO-RESPONSABLE

La formation propose une vision très contemporaine du métier et prend à bras le corps les problématiques actuelles environnementales. La fabrication artisanale produit un objet durable. Une réflexion est menée sur le sourcing local des matières premières liées à un territoire comme à l'utilisation de matériaux innovants et inattendus, à la transformation de déchets pour la fabrication de l'émail.

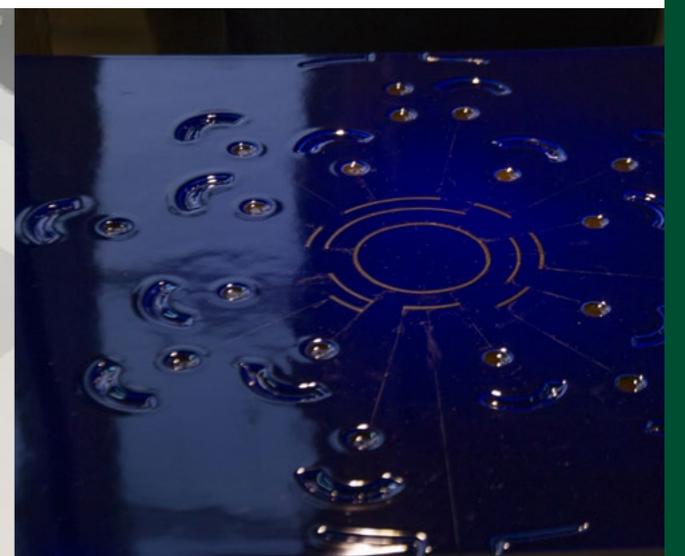
LES ENSEIGNEMENTS

culture artistique et artisanale | croquis-expérimentations | atelier céramique
tournage-moulage-modelage-émaillage-plâtre | technologie de la production
| sourcing des matériaux | outils numériques | impression 3D | stages-module
d'insertion professionnelle | communication | projet de collection |

LES MÉTIERS

céramiste | designer-céramiste | émailleur | tourneur | modeler | mouleur
porcelainier | faïencier | directeur de production | responsable de fabrication |
responsable d'atelier de production | artisan indépendant | sculpteur sur terre

Découvrez le détail des cours sur notre site internet





©Salima Zahi



©Salima Zahi



©Dumpceramics



©Salima Zahi



Restaurateur conservateur du Patrimoine

Peinture – arts graphiques – céramique

Le conservateur-restaurateur d'objets d'art dans les spécialités de la Peinture de chevalet, du Papier - arts graphiques et de la Céramique - objets archéologiques gère l'ensemble d'un chantier de restauration. 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.

BACHELOR

Années 1-2-3

SE SPÉCIALISER

Préservation du patrimoine

MASTÈRE

Années 4&5

APPROFONDIR

Restauration conservation du patrimoine*

*Titre RNCP de Restaurateur-conservateur du patrimoine avec les options peinture de chevalet, arts graphiques et céramiques & verre numéro RNCP30724 de niveau 6 publié au Journal Officiel du 24 mai 2018

RESTAURATEUR-CONSERVATEUR DU PATRIMOINE

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. Au cours de la première année, les étudiants choisissent leurs spécialités parmi les trois proposées.

PRÉSERVATION DU PATRIMOINE

En bachelor les étudiants choisissent leur spécialité parmi les trois proposées :

- **Préservation des arts graphiques (dessin, estampe, lithographie...)**
- **Préservation de la peinture de chevalet**
- **Préservation de la céramique & verre**
(faïence, porcelaine, terre cuite, objet archéologique...)

Afin d'acquérir une connaissance intime avec l'objet d'art, ils apprennent les techniques de base pour pouvoir établir un diagnostic juste et agir directement ou indirectement sur l'objet.

RESTAURATION-CONSERVATION DU PATRIMOINE

Les étudiants de Mastère continuent l'approfondissement de leurs connaissances. Ils étudient une œuvre de mémoire choisie en menant une recherche approfondie en histoire de l'art, en science et technologie. Une fois le diagnostic posé, ils interviennent afin de mener à bien la conservation-restauration de l'œuvre choisie selon leur spécialité. 30 semaines de stages en France et à l'étranger vont parfaire ce cursus et permettre aux étudiants une insertion professionnelle épanouissante.

LES ENSEIGNEMENTS

Année 1 - dessin | copie | techniques artistiques | histoire de l'art | sciences appliquées | conservation-restauration | italien | anglais |

Années 2-3 - dessin | copie | techniques artistiques | histoire de l'art | méthodologie de recherche | sciences appliquées | sciences des matériaux | conservation-restauration | conservation préventive | dorure | italien | anglais | droit du patrimoine et de l'expertise |

Années 4-5 - Copie | gravure | moulage | histoire des musées et des collections | sciences appliquées | expertise scientifique | sciences des matériaux | histoire de la restauration et déontologie | conservation-restauration | anglais | droit du patrimoine et marchés publics | méthodologie de recherche | méthodologie d'analyse scientifique | gestion de projet | stages | écriture de mémoire | projet de fin d'études en restauration |

LES MÉTIERS

restaurateur | assistant de préservation du patrimoine | chargé de conservation préventive | doreur | relieur | restaurateur-conservateur du patrimoine | conservateur restaurateur en objets archéologiques | conservateur-restaurateur en papier-arts graphiques | conservateur-restaurateur en peinture de chevalet | régisseur de collection |

Découvrez le détail des cours sur notre site internet



BACHELOR

1 2 3

MASTÈRE

4 5





Ouvre-toi à l'international

- Un parcours européen de formation
- La mobilité internationale

Un parcours européen de formation

La curiosité de l'autre est essentielle lorsqu'on exerce une profession créative. La construction d'une Europe du design et de l'image est un projet qui nous tient à cœur. Aussi, le groupe AD Éducation auquel appartient l'école de condé, a créé un réseau européen d'écoles de design et image, permettant à l'école de condé de construire ce parcours.

Divers programmes internationaux sont proposés aux étudiants :

- **mastères bi-nationaux** (Paris Berlin, Paris Florence)
- **externalisation de la deuxième année d'études**
- **workshops communs**
- **summer-sessions**

Le stage à l'international en 4^{ème} année est essentiel dans le cursus. Pour accompagner cette expérience, très valorisée lors de la recherche d'emploi, nos étudiants bénéficient des bourses du programme Erasmus.

En apprendre plus sur la mobilité internationale



ANOUK GEOFFRAY - ARCHITECTURE INTÉRIEURE



FLORENCE



TURIN



BOLOGNE



ROME



IAAD.

Bologne

DESIGN ET IMAGE

3 Via Jacopo Barozzi,
40126 Bologne BO, Italie

☎ +39 011 548 868

✉ info@iaad.it

Turin

DESIGN ET IMAGE

5 Via Pisa
10152 Turin - Italie

☎ +39 011 548 868

✉ info@iaad.it

accademia italiana

Florence

DESIGN ET IMAGE

15 Piazza de Pitti,
50125 Florence FI, Italie

☎ +39 055 284616

✉ firenze@accademiaitaliana.com

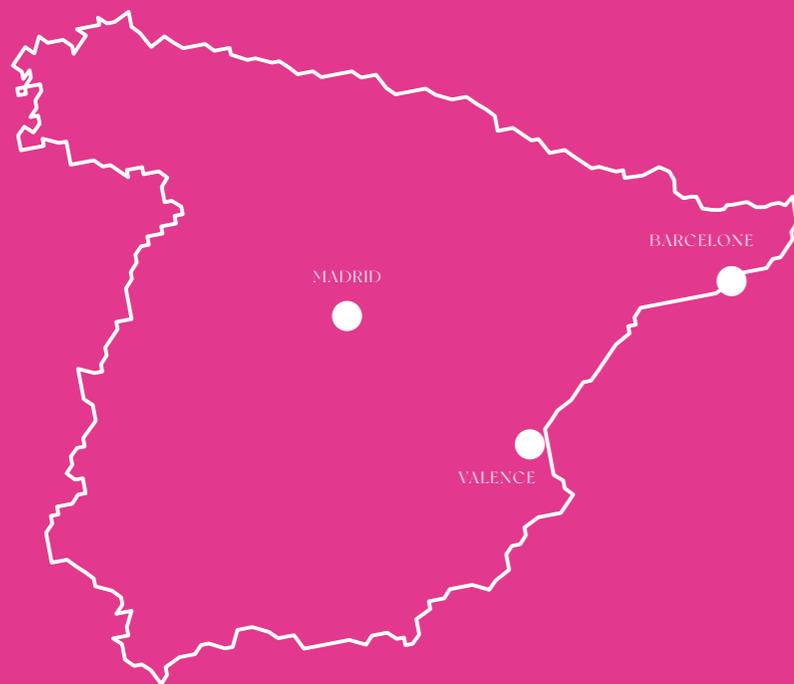
Rome

DESIGN ET IMAGE

46 Piazza della Radio
00146 Rome RM, Italie

☎ +39 06 68809333

✉ roma@accademiaitaliana.com



ESPAGNE



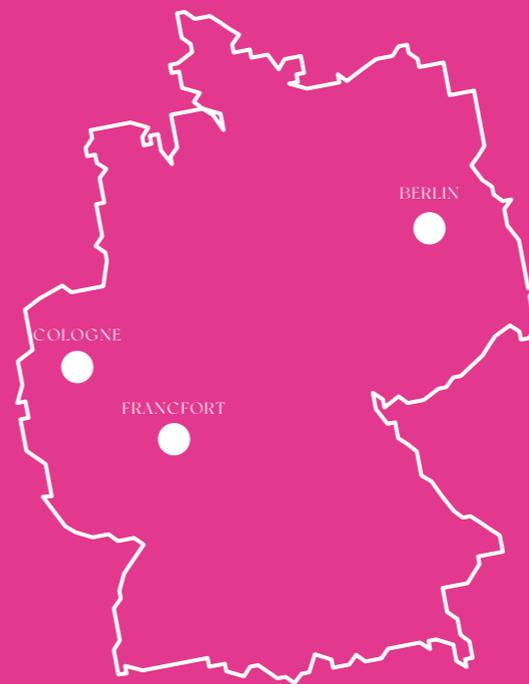
MADRID



BARCELONE



VALENCE



ALLEMAGNE



BERLIN



COLOGNE



FRANCFORT



Barcelone

DESIGN ET IMAGE

19 Carrer d'Alpens
08014 Barcelone, Espagne
☎ +34 931 76 23 43
✉ info@cev.com



Madrid

DESIGN ET IMAGE

65 Calle de Gaztambide
28015 Madrid, Espagne
☎ +34 915 50 29 60
✉ info@cev.com

11 Calle Mar Adriático
28033 Madrid, Espagne
☎ +34 917 25 00 00
✉ info@cev.com

Barreira Arte + Diseño

Centro Oficial de Estudios Superiores

Valence

DESIGN ET IMAGE

Gran Vía Fernando el Católico 69
46008, Valence, Espagne
☎ +34 961 130 354
✉ barreira@barreira.es



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 Hönninger Weg,
50969 Cologne, Allemagne
☎ +49 221 22213911
✉ m.schroepfel@hmkw.de

La mobilité internationale

Nos étudiants effectuent au moins un stage à l'international.
Leur parcours est ainsi réellement différenciant.

Sasha Dose – Los Angeles, États-Unis

J'ai intégré l'atelier d'Hardeman, une marque créée par la designer allemande Sophie Hardeman. C'est une marque avec une forte identité d'acceptation de soi, une forte empreinte californienne. C'est une expérience tellement enrichissante sur tous les points. Premièrement mon anglais professionnel et personnel s'améliore de jour en jour et c'est une compétence qui me paraît indispensable dans notre secteur. Deuxièmement, j'apprends des compétences techniques dans la création et sur le fondement d'une marque en général, ce qui me sera très utile à l'école et pour le reste de ma carrière.



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 en Europe et partout dans le monde. 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'accords 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 SUMMER SESSIONS

Afin de découvrir de nouvelles formations et perfectionner leur anglais nos étudiants peuvent participer à des summer sessions chez nos partenaires européens d'AD Education comme chez nos autres partenaires étrangers : University of California Irvine aux États-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.

Marion Hugerot – Pays-Bas

L'expérience d'un stage aux Pays-Bas fut constructive, tant dans le domaine de mon travail que dans la découverte d'une culture. L'apprentissage aux côtés de professionnels m'a permis d'aborder de nouvelles notions de ce métier. Cette immersion dans cette culture par le biais des tableaux permet de découvrir une nouvelle face de pays. La Hollande regorge de trésors artistiques et culturels. J'ai eu la chance de pouvoir travailler sur des œuvres typiques des Pays-Bas, tels que des portraits anciens ou même des paysages représentant les anciens moulins à vent. Cette immersion m'a également permis de découvrir les musées et la ville d'Amsterdam. Cela m'a paru important tant dans ma culture artistique personnelle que lors de restaurations d'œuvres dans l'atelier...



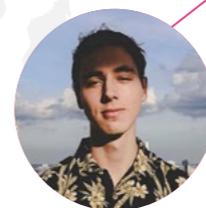
Léo Imbert – Berlin

J'ai eu l'opportunité de partir 6 mois à l'étranger en première année de mastère. Les professeurs m'ont particulièrement aidé durant mes recherches. Ils m'ont poussé à trouver quelque chose qui me plaisait vraiment. Je suis allé rejoindre le studio Amos Fricke à Berlin. C'est un studio de création photographique contemporaine. Ce stage a été l'occasion de faire des rencontres qui m'ont permis d'acquies une nouvelle méthodologie de travail, en particulier dans ma manière d'aborder la création graphique. Cette expérience m'a également permis de varier mon approche personnelle, qui n'est plus seulement graphique, mais aussi photographique.



Valentin Jabaud – Bangkok

J'ai travaillé au sein de l'agence Farmgroup à Bangkok, une agence de design global entre la scénographie et le design graphique. Cette expérience dans un pays culturellement différent m'a permis de découvrir un design avec de fortes influences éloignées des miennes. Ce stage m'a permis de m'ouvrir vers de nouvelles visions et d'acquies de l'expérience dans le monde professionnel international.



● Stages design, illustration - animation, photographie | ● Stages patrimoine

● Accords d'échange & accords ERASMUS+



Découvrez les interviews de nos étudiants ayant effectué un stage à l'étranger

Construis ton réseau professionnel

- L'alternance en mastère 2
- Les stages en entreprise
- Les partenariats
- Condé connect
- L'insertion professionnelle

L'alternance en Mastère 2

Nos mastères sont pensés pour allier formation créative et stratégique ambitieuse et expérience professionnelle à un haut niveau de responsabilité. Pour réussir cette équation, l'école a fait le choix d'une première année de mastère en formation initiale. Cela permet d'acquérir toutes les compétences métier nécessaires, une expérience internationale différenciante et la pratique de la gestion de projets collectifs. Forts de ces compétences, les étudiants peuvent en 2^{ème} année de mastère intégrer une entreprise en alternance à des postes de direction artistique, de création et de management. Cette expérience professionnelle au long cours rémunérée par l'entreprise assure une insertion sur le marché du travail à des postes élevés.

Les stages en entreprise

Les stages en entreprise constituent également l'opportunité de construire son propre réseau professionnel. À la fin de leur cursus, nos étudiants sont riches d'expériences acquises lors de nombreux stages, l'occasion de tester divers univers et structures professionnels. Le stage à l'international de 4^{ème} année est une expérience très valorisante et ouvre des perspectives en France comme au-delà des frontières.

Pour en savoir plus sur les mastères proposant l'alternance



ALGECO : HUMANISER UN GRAND ENSEMBLE

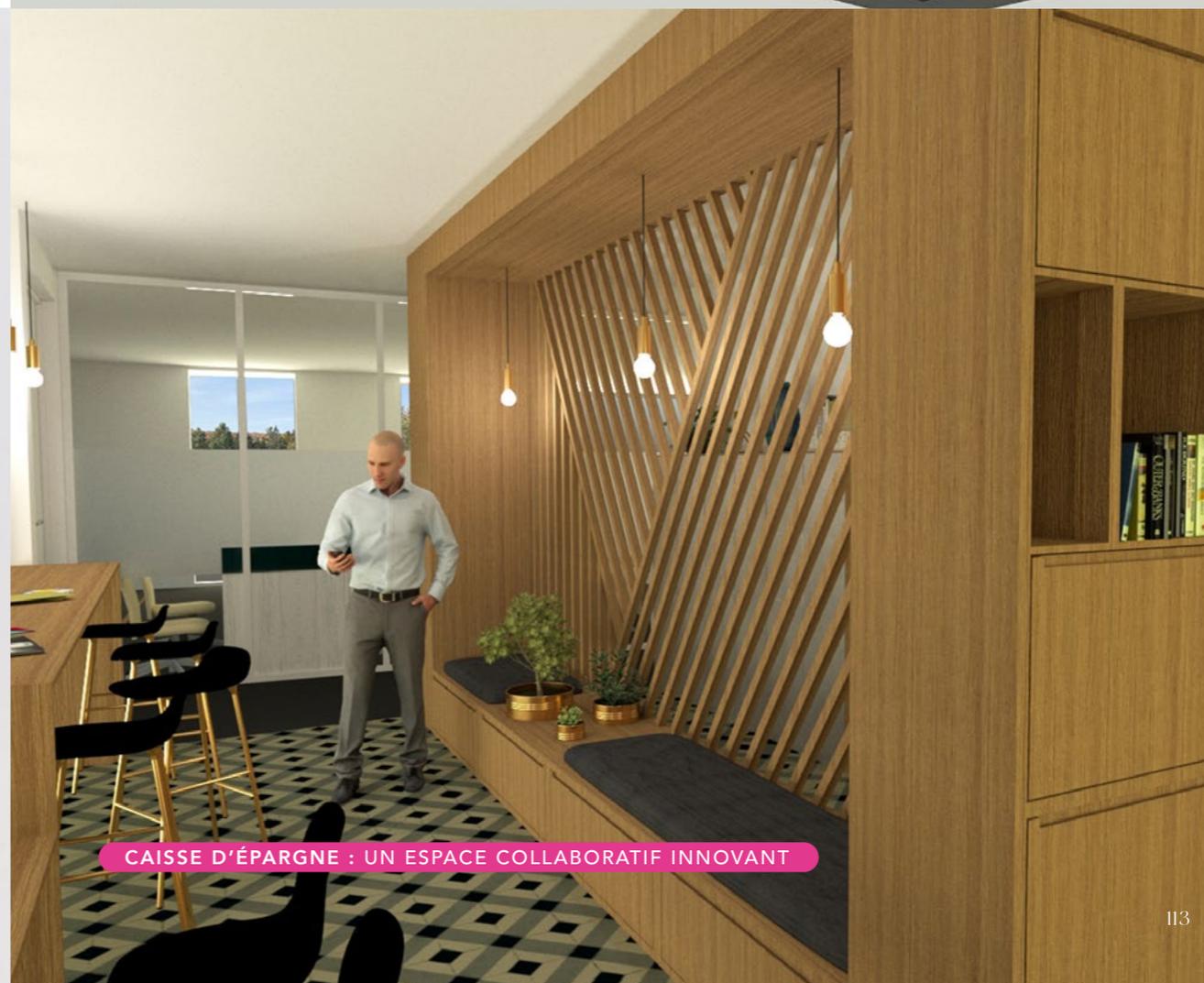
DECATHLON



Oli:
smart and useful practice

Ne vous dégonflez pas parce qu'il faut le rouler

DÉCATHLON : LE CIRCUIT COURT DES CHAMBRES À AIR USAGÉES



CAISSE D'ÉPARGNE : UN ESPACE COLLABORATIF INNOVANT

Les partenariats

Les partenariats réels avec les entreprises ou institutions existent dès la 3^{ème} année et s'intensifient en 4^{ème} et 5^{ème} année. Nous privilégions les partenariats ambitieux, qui vont permettre à nos étudiants de mettre en pratique leurs capacités d'analyse, leur culture et leur inventivité. Ils seront l'occasion d'apprendre à écouter un client, comprendre ses attentes et à y répondre avec le plus de professionnalisme possible ; l'opportunité pour les entreprises d'interagir avec de jeunes designers porteurs d'innovation et de repérer les talents.

Condé connect

L'école de condé forme une véritable communauté, solidaire. La plateforme condé connect permet de la faire vivre. On y trouve, bien sûr des propositions de stages et d'emploi, mais aussi des possibilités d'entraide, des initiations, des bons plans, des partages d'informations, une veille sectorielle active, des rencontres. Bref, une communauté active en lien à l'école, une école qui n'oublie pas ses anciens. Appartenir à un réseau de 14 000 anciens et 4 200 étudiants offre des possibilités considérables. Ensemble, on est plus fort !

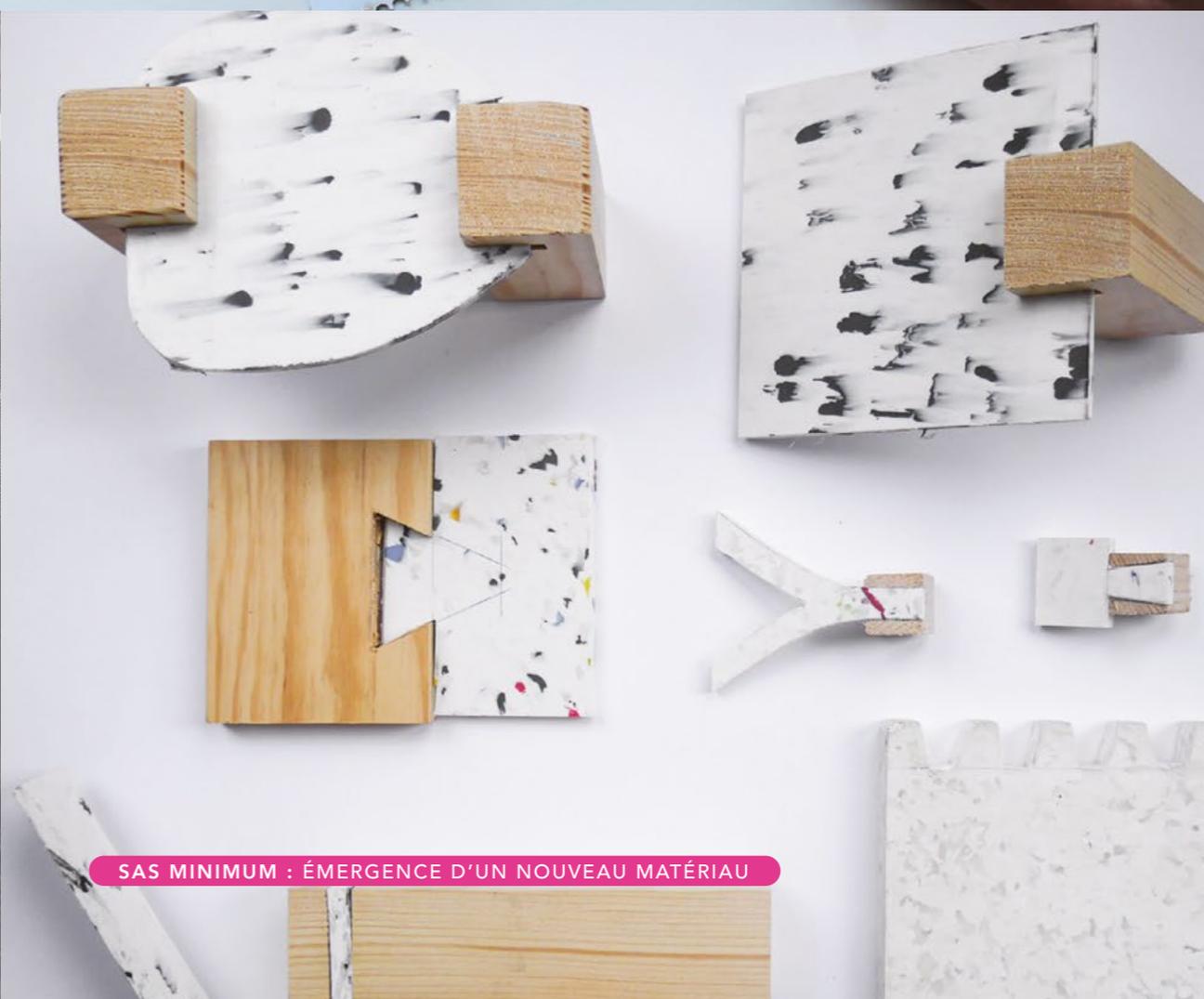
Télécharge le catalogue de notre dernière exposition partenariats « circuits courts »



OPÉRA DE PARIS : POUR UN VIVRE ENSEMBLE INCLUSIF EN 2075



CANSON : DU PAPIER À LA CONQUÊTE DE L'AIR



SAS MINIMUM : ÉMERGENCE D'UN NOUVEAU MATÉRIAU

Insertion professionnelle

Marion Dupuis -

Grâce à la première année, j'ai découvert le design produit que je ne connaissais absolument pas. Cette formation permet de travailler dans plusieurs secteurs très variés (mobiliers, innovation technologique et/ou éco-responsable, gadget...) Pour mon projet professionnel j'ai été très bien entourée par mes enseignants principaux, mais également par d'autres personnes internes à l'école, tel que l'administration et même d'autres professeurs d'autres sections. Le fait d'avoir des professeurs issus de formations différentes et professionnels avant tout, met en valeur une variété de profils intéressants.



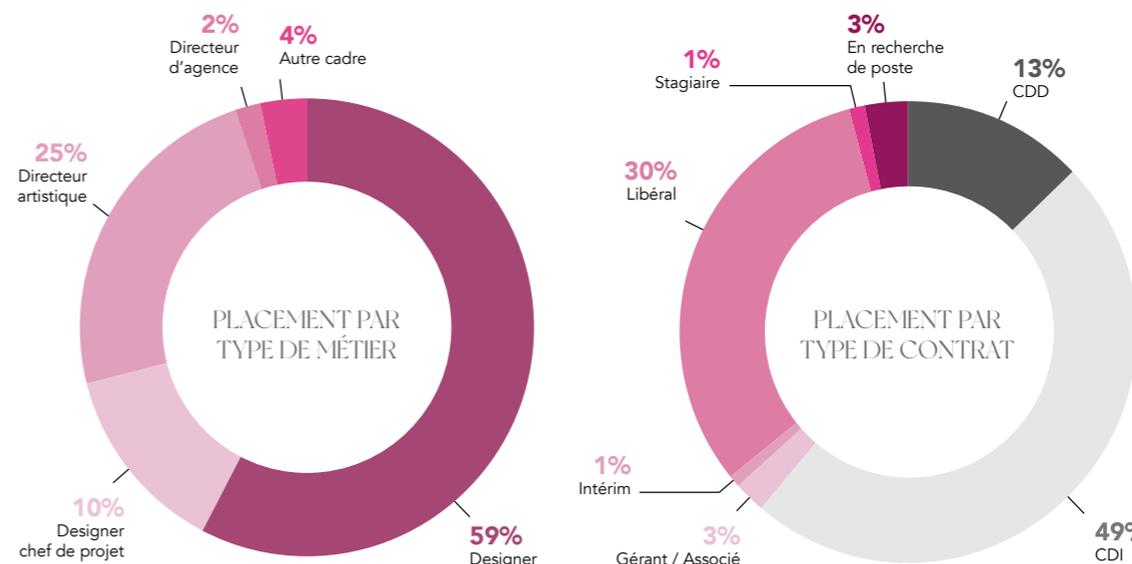
Camille de Cussac -

Je suis diplômée du Mastère Illustration de l'école de condé. Je travaille tous les jours dans un atelier que je partage avec mon collectif Jaune Cochon (tous issus de mon école). J'ai différentes commandes, de l'illustration jeunesse (chez Marcel et Joachim, au Seuil et à l'école des loisirs), à la presse (Citrus, XXI, Socialter) en passant par le textile (Blune, Olow). J'aime beaucoup recevoir des commandes très différentes les unes des autres. Je suis freelance, j'aime la liberté que j'ai de pouvoir organiser ma semaine comme je le souhaite, de pouvoir travailler partout, n'importe où.



LOÏC BAHOUIGNE -

Dès ma sortie de l'école, je suis embauché par le groupe LVMH, pour les parfums Christian Dior comme Assistant Designer Travel Retail pour l'Europe et l'Afrique de l'Est, et passe rapidement Designer Travel Retail. Je suis responsable de la conception du design pour les points de vente de l'Europe, de l'Afrique, et du Moyen Orient, responsable de l'image de marque Dior sur les points de vente, de la décoration de meubles de Retailers jusqu'à la personnalisation complète d'espaces (Pop Ups, podiums, vitrines, écrans de visualisation...). Responsable également des budgets, des négociations avec les fournisseurs et coordination de toutes les équipes impliquées dans ces missions



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



En apprendre plus sur l'insertion professionnelle



Appelle-nous pour en parler

- Pour nous rencontrer, c'est facile !
- Nos campus sont handi-accueillants
- Pour intégrer l'école
- Les étapes de l'admission
- Réfléchis au financement de tes études

LES CONTACTS SONT AU DOS DE LA BROCHURE !

Pour nous rencontrer, c'est facile !

LES SALONS ET LES FORUMS

Nous sommes présents sur de nombreux salons, n'hésite pas à venir nous voir. Nous prendrons le temps d'échanger avec toi sur ton projet d'orientation.

LES CAFÉS DE L'ORIENTATION

Des évènements réguliers et propres à chaque campus te permettront d'échanger avec les équipes de l'école, de visiter les campus et de mieux comprendre nos formations.

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 tes 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'apprentissage spécifiques aux écoles d'art, de nouer un contact privilégié avec les professeurs de l'école.

LES JOURNÉES D'IMMERSION

Tu peux suivre une journée de cours à l'école, pour voir réellement comment ça se passe. Une école, c'est aussi un lieu à vivre !

LES VISITES EN PETITS GROUPES

Sur inscription et par petits groupes, tu peux visiter l'école, en découvrir les infrastructures et poser toutes tes questions à une équipe toujours heureuse de te rencontrer.

Nos campus sont handi-accueillants

Le handicap est une différence, qui met en situation de fragilité. Des différences, des fragilités, nous en avons tous, et c'est ce qui fait le charme et l'intérêt de nos rencontres, de nos collaborations. Mais certaines différences sont plus lourdes à porter. Ainsi nous avons signé la Charte Handicap. Un référent handicap est présent dans chaque campus, un référent national coordonne l'équipe et les accompagne dans leur mission. Ils sont en lien avec des partenaires afin d'accompagner les démarches auprès des organismes compétents.

Pour contacter notre référent national handicap : lboissin@ecoles-conde.com

Suis l'agenda des rencontres



Télécharge notre charte handicap



Pour intégrer l'école

BACHELOR

année
1

ADMISSION POSSIBLE
NIVEAU BACCALURÉAT OU (+)
OU TITRE RNCP ÉQUIVALENT

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

années
2&3

NIVEAU BAC +1/+2
DE FORMATION ÉQUIVALENTE
OU TITRE RNCP
DE FORMATION ÉQUIVALENTE

ENTRETIEN D'ADMISSION
AVEC PRÉSENTATION D'UN BOOK

MASTÈRE

années
4&5

NIVEAU BAC +3/+4
DE FORMATION ÉQUIVALENTE
OU TITRE RNCP NIVEAU 6
DE FORMATION ÉQUIVALENTE

ENTRETIEN D'ADMISSION
AVEC PRÉSENTATION D'UN BOOK

POUR EN SAVOIR PLUS SUR L'INTÉGRATION À L'ÉCOLE ET LES PRÉ-REQUIS D'ADMISSION,
CONTACTE-NOUS OU CONSULTE NOTRE SITE INTERNET

Rends-toi sur la page dédiée



Les étapes de l'admission

OUVERTURE DES ADMISSIONS
LE 1^{ER} OCTOBRE



DEMANDE DE RENDEZ-VOUS D'ADMISSION
(DÈS LA TERMINALE) SUR NOTRE SITE INTERNET
OU EN CONTACTANT DIRECTEMENT
LE CAMPUS DE VOTRE CHOIX



ENTRETIEN D'ADMISSION (HORS PARCOURSUP)
EN PRÉSENTIEL OU EN VISIO
DANS LA LIMITE DES PLACES DISPONIBLES



RÉPONSE D'ADMISSIBILITÉ IMMÉDIATE
À LA SUITE DE L'ENTRETIEN
ET REMISE DU DOSSIER D'INSCRIPTION



CONFIRMATION PAR LE CANDIDAT DE SON
INSCRIPTION AVEC LE RETOUR DU DOSSIER



LA PLACE EST RÉSERVÉE
RENDEZ-VOUS À LA RENTRÉE

Réfléchis au financement de tes études

DES ÉTUDES SUPÉRIEURES SOLIDES SONT UN INVESTISSEMENT POUR L'AVENIR.

Elles préparent à un avenir professionnel dynamique. Nous savons que les financer représente une difficulté pour un grand nombre de nos étudiants et futurs étudiants. Aussi, nous avons mis en place des bourses internes, et nous te donnons quelques pistes pour t'aider à bien gérer cette étape.

LES BOURSES INTERNES

Bourses à critères sociaux pour les étudiants entrant en première année.

Bourses d'excellence : réservées aux étudiants en cours de cursus au sein de l'école de condé. Ces bourses permettent de prendre en charge une partie des frais de scolarité, et sont obtenues après présentation d'un dossier dans lequel le sérieux, la motivation mais aussi le potentiel et l'originalité de la démarche du candidat sont évalués.

Remise fratrie : Réduction de 20% des frais de scolarité à l'inscription du 2^{ème} membre d'une même fratrie.

Fond de réserve destiné aux élèves en situation personnelle difficile en cours de scolarité.

LE MASTÈRE 2 EN ALTERNANCE

L'école propose pour la plupart de ses mastères une seconde année en alternance, financée par l'entreprise et rémunérée. Cela permet de financer la poursuite de l'apprentissage après le Bachelor avec une scolarité de second cycle au coût allégé.

LES STAGES

Les stages professionnels de 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} année sont rémunérés au-delà de 2 mois. Un étudiant en fin de cursus à l'école de condé peut prétendre à une rémunération mensuelle nettement supérieure au minimum légal.

LES BOURSES 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.

LES PRÊTS

Après avoir évalué tes besoins, contacte ta banque pour connaître les avantages qu'elle peut te proposer. N'hésite pas à consulter d'autres banques pour comparer les offres.

L'AIDE AU LOGEMENT

Tous les étudiants ont le droit de formuler une demande d'APL auprès de la Caf dont ils dépendent.

LES AIDES

Il existe des sites pour t'aider à calculer et connaître les aides auxquelles tu peux prétendre* :

www.money.wizbii.com

www.etudiant.gouv.fr/fr/vos-aides-financieres-1896

*Pense à te munir de ton revenu fiscal de référence ou celui de tes parents si tu es rattaché à eux.

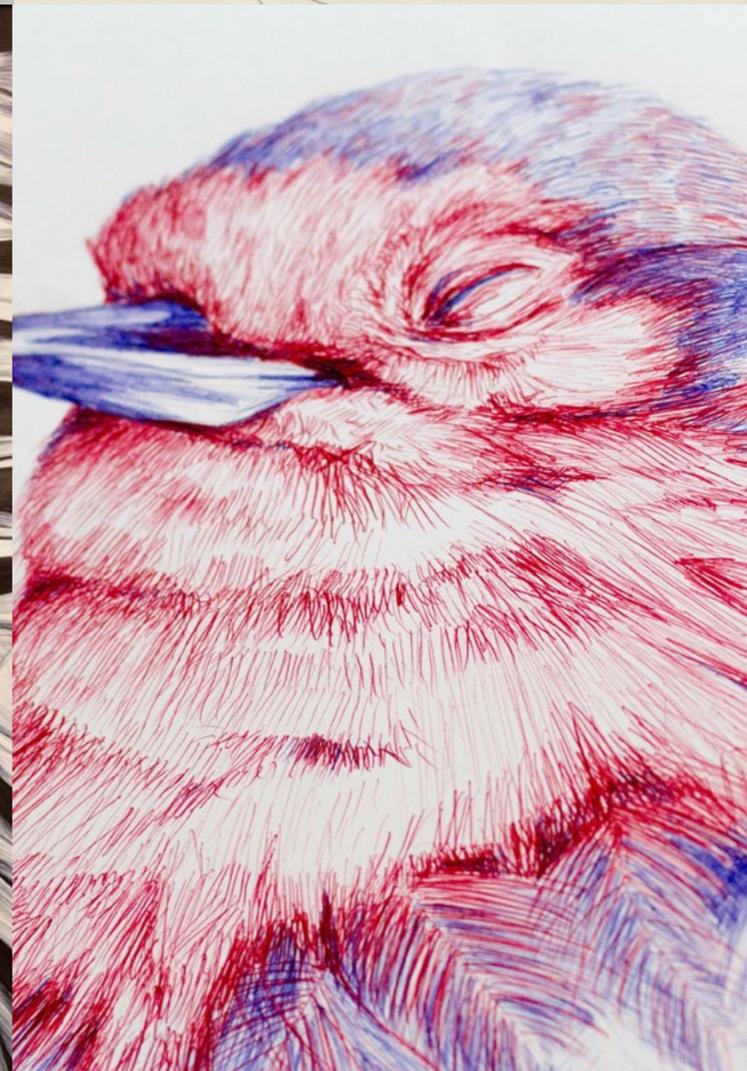
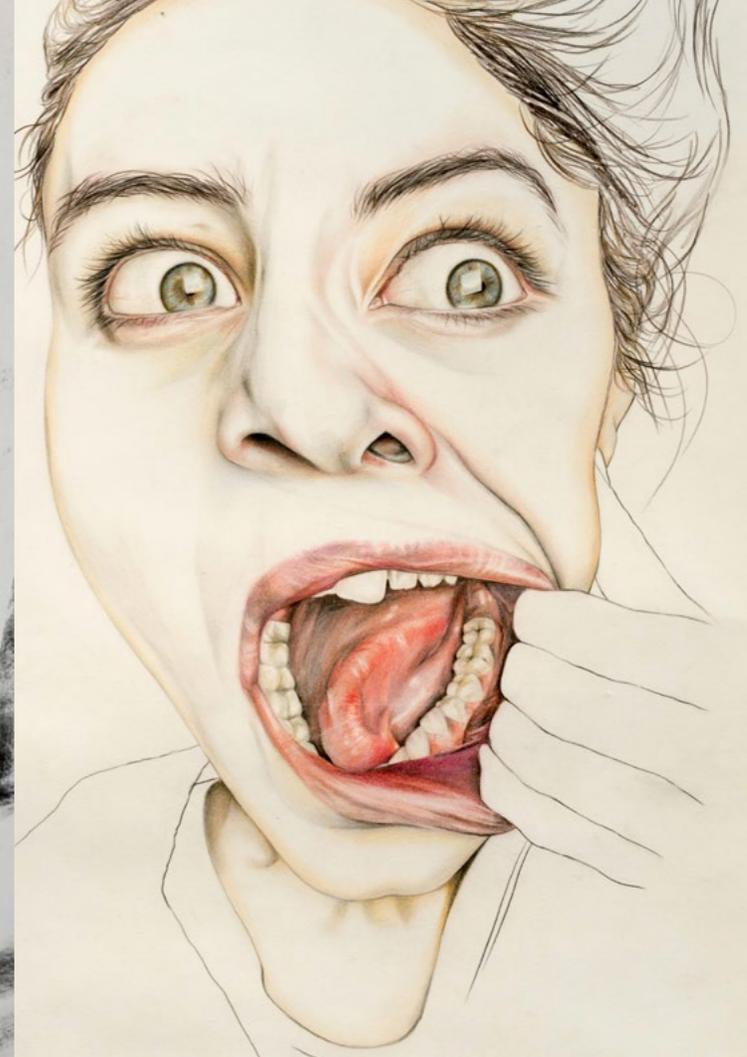
Utilise ce simulateur pour découvrir les aides que tu peux percevoir





Regarde

ce que tu seras capable de faire à la fin de la première année !



école de condé

— DESIGN · ARTISANAT · IMAGE · PATRIMOINE

- Bordeaux
59 rue de la Benaugue
33100 Bordeaux
+ 33 (0)5 57 54 02 00
- Lyon
23 rue Camille Roy
69007 Lyon
+ 33 (0)4 78 42 92 39
- Marseille
9 rue Fauchier
13002 Marseille
+ 33 (0)4 96 19 09 10
- 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
- Paris
7-9 rue Cambronne
75015 Paris
+ 33 (0)1 53 86 00 22
- Rennes
5 rue de la monnaie,
35000 Rennes
+ 33 (0)2 57 67 56 49
- Toulouse
18 av. Raymond Badiou
31300 Toulouse
+ 33 (0)5 61 16 53 87