

design

illustration
animation

photographie

patrimoine



Expérience, excellence et prospective

Depuis 1989, l'école de condé est une école d'excellence dans les domaines du design, illustration-animation, photographie et restauration du patrimoine. En 2023, nous sommes fiers de pouvoir dire que nous terminons le processus d'affiliation à la Conférence des Grandes Écoles, aux côtés d'établissements de grand renom comme l'École Polytechnique ou HEC. Cette reconnaissance qui intervient au terme d'un processus ultra sélectif vient récompenser l'engagement au quotidien des équipes et des étudiants ainsi que la qualité de notre offre de formation d'enseignement supérieur de 5 ans (Titres RNCP Niveau 6/7, Bac+4/5).

Elle vient également récompenser la qualité pédagogique de l'école, sa capacité prospective et d'agilité. Nos métiers et nos pratiques actuelles sont bousculées par l'intelligence artificielle. L'école de condé s'en empare, analyse son impact. Elle forme ses étudiants à maîtriser cet outil au service de leurs compétences d'analyse et de conception. Elle permet ainsi aux entreprises d'identifier les étudiants dont ils auront besoin demain.

Ces liens étroits que nous nouons avec le monde du travail, la pluralité de nos formations y compris à l'international, notre investissement poussé dans les problématiques sociales et environnementales, font de l'école de condé un établissement pionnier. Nos 8 campus en France sont des lieux privilégiés pour former les étudiants aux enjeux du monde d'aujourd'hui et de demain, dans un environnement de plus en plus international.

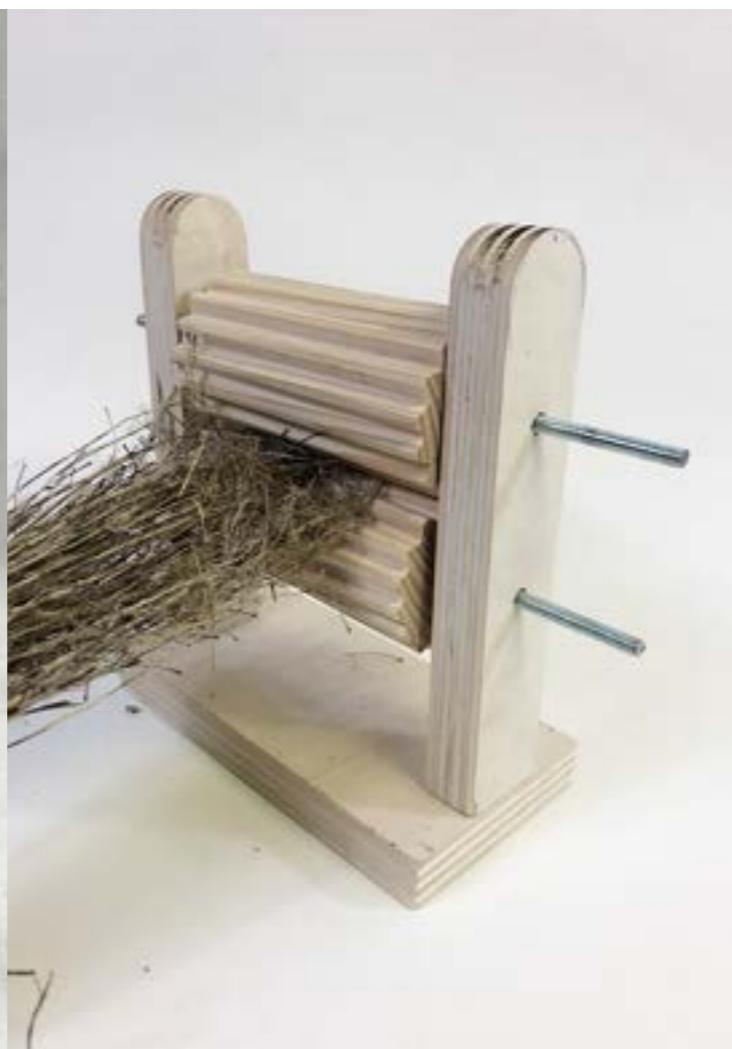
Notre école, un projet unique



L'engagement de l'école de condé pour un monde durable

L'école de condé s'est engagée depuis 2019 dans la transition écologique avec la signature d'un Manifeste. Parce que les mots ne suffisent pas, plusieurs axes ont été développés pour intégrer cet engagement très concrètement sur les 8 campus de l'école. Un Comité de Pilotage Manifeste initie et coordonne des actions nationales, relayées localement sur chaque campus par un Comité Manifeste local (formé de volontaires étudiants, professeurs et membres de l'administration). Des enseignements spécifiques sont proposés comme l'éco-conception, l'impact environnemental des matériaux et des processus de fabrication, le bio-mimétisme, ou la conception de matériaux innovants bio-inspirés, tandis que des expositions régulières rendent compte des travaux et projets proposés chaque année par les professeurs et les étudiants. Ces derniers et les équipes sont également sensibilisés à modifier leurs pratiques individuelles via la formation aux gestes bas-carbone, le passage des campus à l'énergie verte, l'abandon des gobelets plastiques ou encore le tri des déchets.

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, la régularité des périodes de stage tout au long de leur cursus et l'alternance en entreprise sur les deux années du Mastère Design leur permettent 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.



L'international : une priorité

Parce que l'ouverture internationale est décisive dans les parcours des étudiants, l'école de condé a choisi d'en faire une priorité et propose un service international dédié pour accompagner chacun individuellement.

- Une variété d'opportunités sont ainsi proposées tout au long de la formation grâce à la force du réseau européen AD éducation dont fait partie l'école de condé. Des mobilités et parcours internationaux sont rendus possibles dans des écoles prestigieuses partenaires comme l'HMKW à Berlin, Cologne et Francfort, l'IAAD à Turin et Bologne ou l'Accademia Italiana à Rome et Florence...
- Des stages internationaux sont possibles dès le Bachelor, l'école de condé étant accréditée par Erasmus +, les étudiants bénéficient d'une bourse à la mobilité.
- Enfin, deux parcours 100% en anglais, du Bachelor 3 au Mastère 2 ouvrent à la rentrée 2023 sur le campus de Paris.

À la clé pour les étudiants : maturité, autonomie, ouverture d'esprit et aisance en anglais, autant de compétences indispensables dans le monde professionnel contemporain.



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 chaque étudiant de l'école de Condé de construire ce parcours.

Divers programmes internationaux sont proposés aux étudiants :

- externalisation de la deuxième année de Bachelor
- workshops communs
- learning expeditions
- mastère dans une des écoles du réseau

Les stages à l'international sont encouragés dans les 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

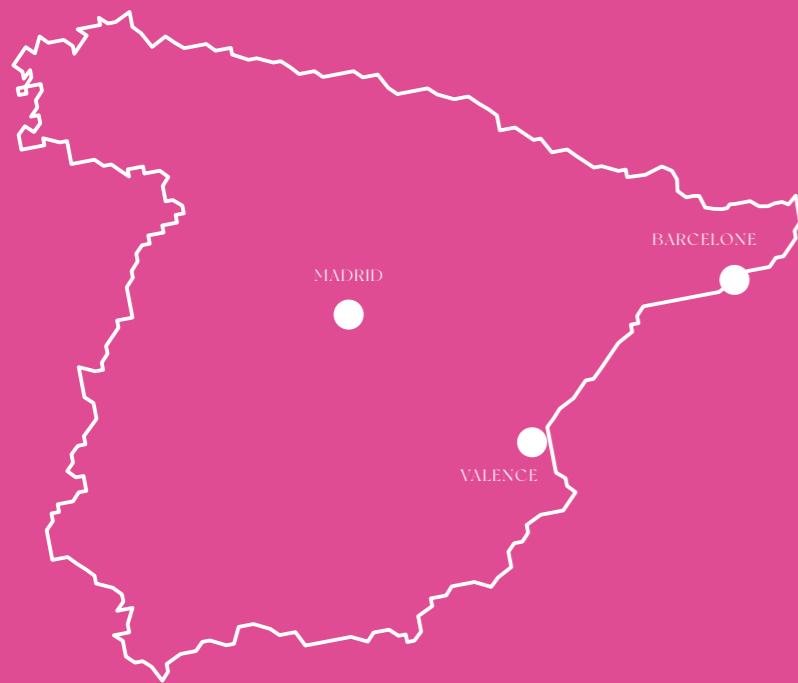
Rome

DESIGN ET IMAGE

46 Piazza della Radio
00146 Rome RM, Italie

☎ +39 06 68809333

✉ roma@accademiaitaliana.com



ESPAGNE



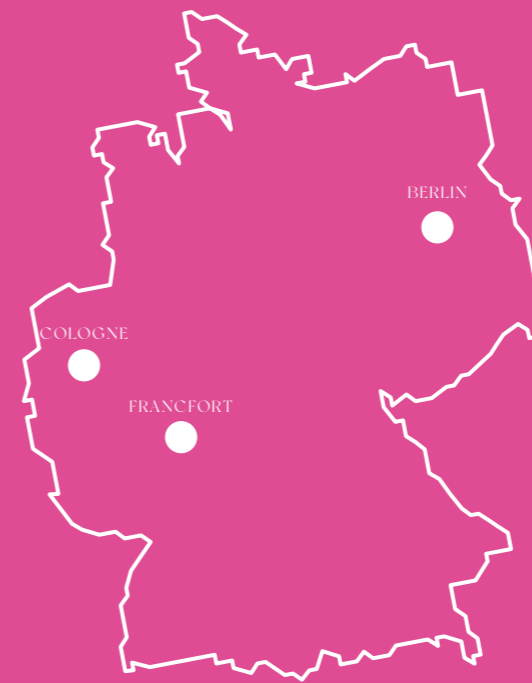
MADRID



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

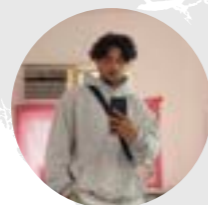
139 Hönninger Weg,
50969 Cologne, Allemagne
☎ +49 221 22213911
✉ m.schroepfel@hmkw.de

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

Nos jeunes créateurs français sont très appréciés en Europe et partout dans le monde. L'effet d'un stage international 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

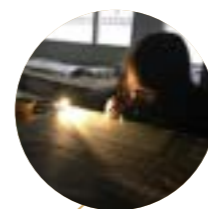
Afin de découvrir de nouvelles formations et perfectionner leur anglais, nos étudiants peuvent participer à des summer sessions chez nos partenaires européens d'AD Education comme chez nos autres partenaires étrangers : University of California Irvine aux États-Unis et Griffith College en Irlande.

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...



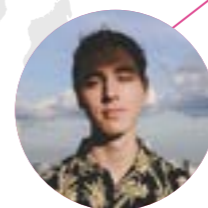
Léo Imbert – Berlin

J'ai eu l'opportunité de partir 6 mois à l'étranger en première année de master. 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

Studying in English

Available in Paris

By offering new full English programmes, école de condé is addressing a twofold demand. On the one hand, the growing interest in our courses from students from all over the world, including non-French speakers, on the other hand, their related international ambitions.

As a result, full English courses bring together students from different nationalities and cultures, fostering diversity, creativity and excellence. At école de condé, students are offered interactive and forward-looking teaching, constant language immersion, interaction with peers and internships abroad, that give them all the necessary skills to embark on an ambitious international career.

Luxury and fashion are two fields in which France shines far beyond its borders. So it's no surprise that école de condé is opening up these first two courses to international students.

The Interior Architecture and Scenography for Luxury course - 3rd year of the Bachelor's programme in Space Design, followed by a two-year Master's programme - prepares students for the highly sought-after professions linked to the scenography of exceptional spaces in the luxury and cultural sectors. These include high-end retail outlets, restaurants and hotels, as well as cultural venues, exhibitions and private spaces. The codes of the luxury industry, attention to detail and the use of appropriate materials are taught, as is knowledge of arts and crafts and the culture of different countries. The semantics of spaces and the understanding of brand identities are an essential part of the design process.
See page 50.

The Artistic Direction for Fashion Design course - the 3rd year of the Bachelor's programme in Fashion Design, followed by a two-year Master's programme - trains fashion designers and stylists capable of directing the artistic line of a fashion house or creating their own brand by developing a coherent creative universe. They develop collections based on semiotic and sociological reflection (deciphering codes and trends), research into innovative materials and skills in sourcing and production. The programme also includes courses in brand strategy, photography, fashion journalism, visual communication and brand identity.
See page 60.



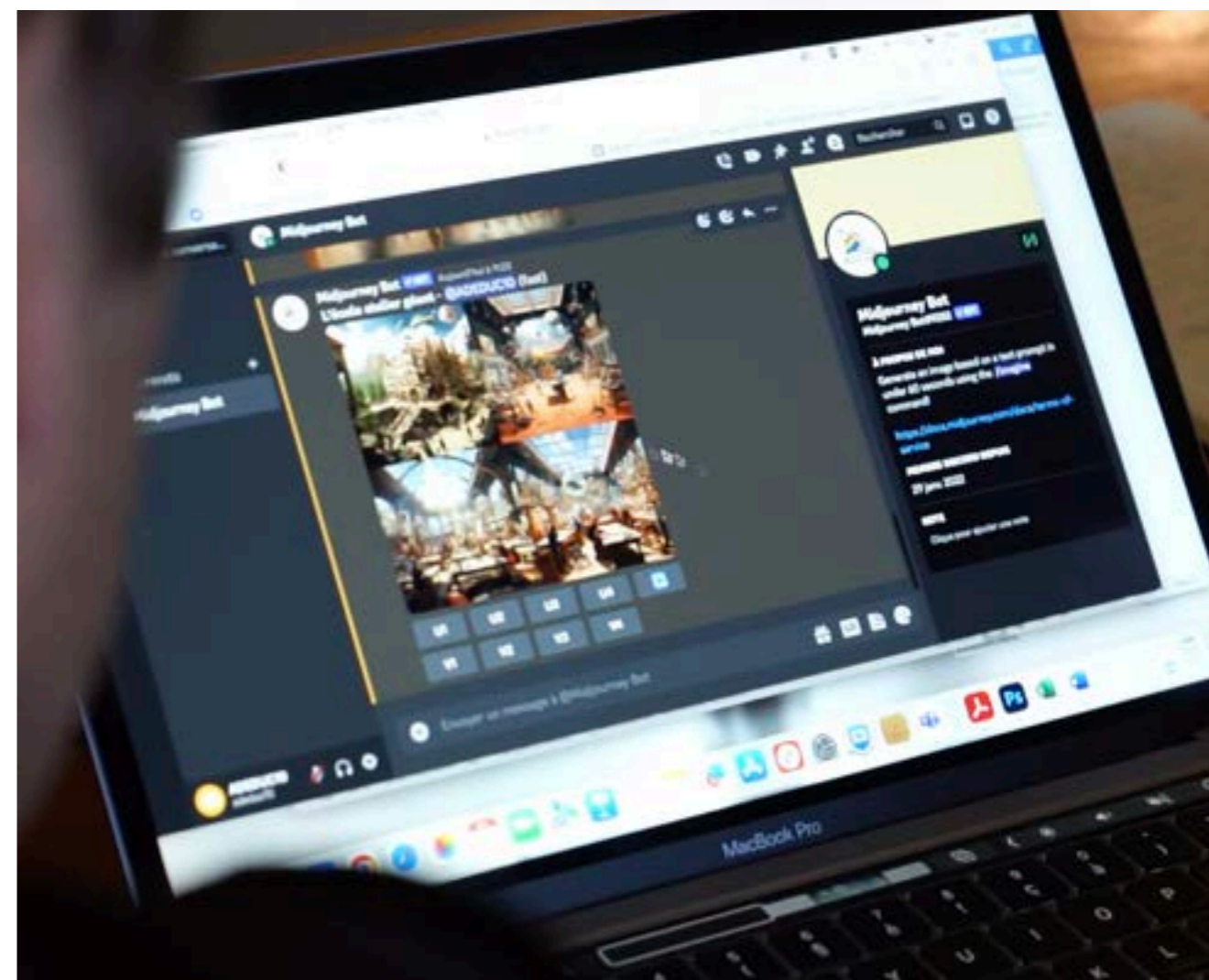
La recherche pour penser le design autrement, s'adapter aux mutations sociétales

L'école de condé s'est fixé pour objectif, en tant qu'école d'excellence, de favoriser la réflexion autour de l'étude et la pratique du design. Une cellule de recherche, le Condé-DesignLab, a ainsi été mise en place, accompagnée par des enseignants-chercheurs, avec comme premier axe de recherche décliné sur trois ans (2021-2023) les enjeux du design à l'heure des crises sociétales (sanitaires, environnementales, économiques...). Adossée au Mastère Design en recherche, innovation et développement, cette cellule officialise chaque année ses conclusions et le fruit de son travail avec les étudiants et des chercheurs lors d'une journée d'études, accessible sur les réseaux sociaux via un compte Instagram éponyme.

Une école prospective, qui intègre l'intelligence artificielle

À l'école de condé, nous travaillons à inventer un rapport fécond et créatif aux outils numériques et aux nouvelles formes de pensée qu'ils génèrent. L'intelligence Artificielle bouleverse nos pratiques et nos métiers. L'école de condé se doit de former ses étudiants à être en maîtrise de ces nouveaux outils, mais surtout à comprendre ce qu'ils engendrent. Plus que jamais, nos étudiants devront être en capacité d'analyse, de distance critique, de conception, d'invention, de contextualisation.

L'école de condé est le socle qui permet le lien entre la recherche, la prospective, l'entreprise et l'évolution des formations. L'école de condé s'affirme comme le lieu de convergences des énergies, compétences et projections, dans un environnement qui évolue radicalement.



Le monde professionnel : terreau de notre formation

Intégrer l'école de condé, c'est miser sur la force d'un réseau professionnel très puissant. Parce qu'il nous semble primordial que nos étudiants soient en prise directe avec la réalité et les besoins du monde professionnel, de nombreuses connexions sont organisées tout au long de la formation. Les deux années de Mastères en design sont désormais ouvertes à l'alternance afin de mettre les étudiants en capacité de développer toutes les compétences nécessaires à leur insertion dans le monde professionnel. Les stages en entreprise, notamment à l'étranger, font partie des cursus. Des partenariats sont développés chaque année avec des institutions et entreprises de référence comme Décathlon, Algeco, l'ADEME, l'Opéra de Paris... Ils permettent aux étudiants de travailler sur des projets concrets, tout en enrichissant leur réseau professionnel. Forte de son réseau de 15 000 alumni et de ses liens très forts avec les entreprises et institutions, l'école de condé propose une plateforme professionnelle en ligne, condé-connect, qui donne, entre autres, accès à un large éventail d'offres d'emploi dédiées, des événements professionnels et à des formations en ligne pour continuer à se former tout au long de sa vie.



ALGECO : HUMANISER UN GRAND ENSEMBLE



NIKE: ESPACE DE VENTE



CAISSE D'ÉPARGNE : UN ESPACE COLLABORATIF INNOVANT

L'alternance en Mastère

Nos Mastères en design sont pensés pour allier une formation créative et stratégique ambitieuse et une expérience professionnelle à un haut niveau de responsabilité. L'étudiant partage son temps entre l'entreprise et l'école au rythme de 4 jours en entreprise et 1 jour à l'école plus 6 semaines intensives par an à l'école.

La formation en entreprise est dispensée par un maître d'apprentissage qui exerce les fonctions de tuteur en relation avec le corps pédagogique de l'école. Elle permet d'apprendre de manière opérationnelle, de vivre des situations professionnelles concrètes, de s'adapter au monde du travail et d'y exercer des responsabilités croissantes.

La formation à l'école permet d'approfondir toutes les compétences métier, d'acquérir la distance critique et les compétences stratégiques nécessaires pour exercer une position de management de projet. En deuxième année, chaque étudiant réalise un projet de fin d'études, synthèse de son parcours et affirmation de son identité créative. **À l'école de condé, un focus sur l'Intelligence Artificielle**, les nouvelles formes de pensée et de travail qu'elle génère, permet aux étudiants d'être particulièrement en phase avec les besoins des entreprises. **Une ouverture vers l'international** (rencontres, workhops internationaux), ouvre le champ des possibles.

L'étudiant acquiert ainsi une expérience professionnelle au long cours et une formation pointue qui lui assurent une insertion sur le marché du travail à des postes élevés, de direction artistique, de création et de management.

L'alternance, modalités pratiques :

- Le coût de la formation est pris en charge par les OPCO.
- L'entreprise rémunère l'étudiant-salarié en pourcentage du smic qui varie en fonction de son âge et de sa progression dans le cycle de formation. Cette grille est déterminée chaque année par l'État.
- Plusieurs contrats sont possibles : le contrat de professionnalisation, le contrat d'apprentissage. Le contrat lie l'étudiant à l'entreprise, qui devient son salarié.
- Le temps cumulé passé à l'école est de 450 h annuelles. Le calendrier est fixé à l'avance par l'école et ne peut être modifié.
- Le Titre RNCP et le diplôme de l'école sont délivrés par l'école de condé.

Pour en savoir plus sur les mastères proposant l'alternance



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, ou alternance, l'occasion de tester divers univers et structures professionnels. Une expérience de stage à l'international est recommandée car très valorisante, et ouvre des perspectives en France comme au-delà des frontières.

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.

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

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, d'alternance et d'emploi, mais aussi des possibilités d'entraide, des initiations, des bons plans, des partages d'informations, une veille sectorielle active, des rencontres. Une offre de formations en ligne, régulièrement renouvelée et valable à vie permet aux alumni de se former tout au long de leur vie professionnelle. Bref, une communauté active en lien à l'école, une école qui n'oublie pas ses diplômés. Appartenir à un réseau de 15 000 anciens et 4 000 étudiants offre des possibilités considérables. Ensemble, on est plus fort !

condé _
connect



continuer à nourrir sa culture design

newsroom

notre veille sur votre actualité



des formations pour aller plus loin



des bons plans pour démarrer sa vie pro



le partage d'initiatives inspirantes



parce que c'est mieux de se voir en vrai



des webinars pour vous accompagner



des nouvelles venues d'ailleurs



cultiver la connaissance collective



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 (mobilier, 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.



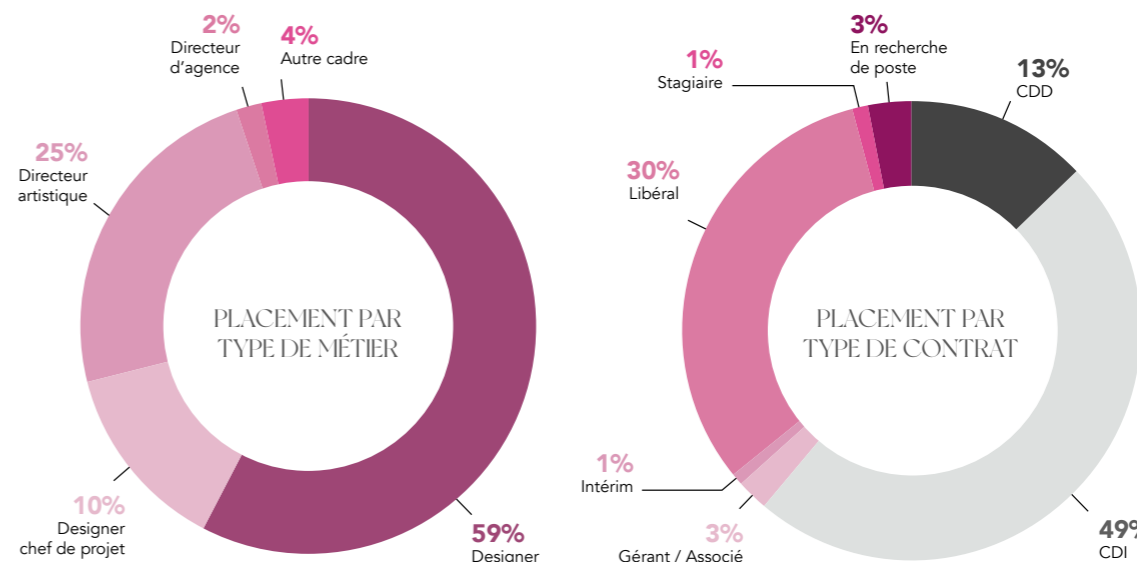
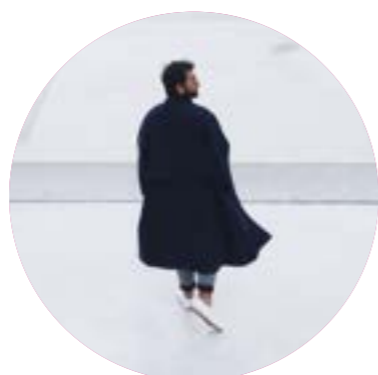
Camille de Cussac -

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.

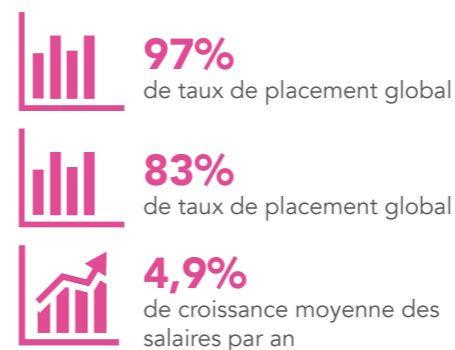


LOÏC BAHOUIGNE -

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



Ce projet unique fait de l'école de condé une école d'excellence

En 2023, l'école de condé termine par un audit le processus d'affiliation à la Conférence des Grandes écoles. Côté établissements renommés comme HEC ou l'École polytechnique est une distinction qui vient mettre en lumière plus de 30 ans d'excellence pédagogique dans les domaines du design, illustration, animation, photographie et restauration du patrimoine. A cette reconnaissance, viennent s'ajouter, chaque année, de nombreuses distinctions remportées par nos étudiants. Par exemple cette année, le premier prix du concours international d'architecture Prima, les trois premiers prix du concours des Arcs (jury présidé par Matali Crasset) , le prix nomade du concours zéro Déchets, le premier prix du concours de design de mode Talons aiguilles ...



PRIX NOMADE ET AVENTURE AU CONCOURS DESIGN ZÉRO DÉCHET ! - DESIGN PRODUIT



PREMIER PRIX AU CONCOURS PRIMA - ARCHITECTURE & SCÉNOGRAPHIE

Photographie : ©Lou Segura



PREMIER PRIX AU CONCOURS TALON AIGUILLES - DESIGN DE MODE

1 Édito

3 Notre école, un projet unique

- 4 L'engagement de l'école de condé pour un monde durable
- 6 Notre pédagogie
- 8 L'international : une priorité
- 10 Un parcours européen de formation
- 14 La mobilité internationale
- 16 Studying in English
- 18 La recherche / Une école prospective, qui intègre l'intelligence artificielle
- 20 Le monde professionnel : terreau de notre formation
- 22 L'alternance en mastère
- 24 Les stages en entreprise / Les partenariats
- 26 Condé Connect
- 28 Insertion professionnelle
- 30 Ce projet unique fait de l'école de condé une école d'excellence

35 Affine ton orientation

- 36 L'orientation, une étape clé
- 38 S'orienter c'est se projeter
- 40 La première année, Une année pour affirmer son projet
- 42 La première année en design
- 44 La première année en illustration - animation

47 Choisis ton métier

- DESIGN
 - 49 Schéma des formations
 - 51 Architecte d'intérieur et scénographe
 - 55 Interior architect and scenographer of luxury - Full English
 - 57 Directeur artistique en design graphique
 - 61 Directeur artistique de la mode
 - 65 Art director for fashion - Full English
 - 67 Designer produit, mobilier & services
 - 71 Designer en recherche, innovation et développement
 - 75 Manager de projet en design immersif XR
- ILLU/ANIM
 - 79 Schéma des formations
 - 81 Illustrateur, BD, Concept Artist
 - 85 Réalisateur de film d'animation
- PHOTOGRAPHE
 - 89 Schéma des formations
 - 91 Photographe
- PATRIMOINE
 - 97 Schéma des formations
 - 99 Restaurateur-conservateur du patrimoine

105 Entre dans nos lieux de vie

- 106 Des lieux de vie, de rencontres et d'expériences
- 110 Découvre nos 8 campus

113 Viens nous rencontrer

- 114 Pour nous rencontrer, c'est facile !
- 115 Nos rencontres en ligne / Nos campus sont handi-accueillants
- 116 Pour intégrer l'école / Les étapes de l'admission
- 118 Réfléchis au financement de tes études

Affine ton orientation

- L'orientation, une étape clé
- S'orienter c'est se projeter
- La première année, Une année pour affirmer son projet
- La première année en design
- La première année en illustration-animation

L'orientation, une étape clé

Appréhender les différents pôles de formation

À l'école de condé, nous savons à quel point l'orientation peut être source de stress, bien légitime lorsqu'on en mesure les enjeux ! Aussi, nous avons à cœur d'accompagner les étudiants dans leur processus d'orientation. Pour cela, nous avons édité une **plaquette orientation**, qui permet de se repérer dans toutes les formations dans le domaine de l'art, de comprendre celle qui sera le plus adapté à ses compétences et aspirations. Cette plaquette est téléchargeable ci-dessous.

Les formations dispensées à l'école de condé sont regroupées en 4 domaines : **le design, l'illustration-animation, la photographie et le patrimoine.**

Plaquette orientation



Les formations dans le domaine du design

Elles sont destinées à former aux métiers des arts appliqués, c'est à dire des métiers artistiques au service de la société, dans une optique d'innovation, de ré-interrogation des modes de vie. Les quatre grands champs du design sont le design d'espace, le design graphique, le design de mode et le design produit. Les métiers préparés sont nombreux : architecte d'intérieur, designer d'espace, scénographe, designer graphique, directeur artistique, webdesigner, publicitaire, designer industriel, designer d'objet, styliste, designer de mode, créateur textile... Ils s'inscrivent dans un contexte économique, dans le cadre d'une commande, avec des contraintes techniques et budgétaires.

Les formations dans le domaine de l'illustration-animation

Elles forment également à des métiers des arts appliqués, dans une optique de créer des univers, de raconter des histoires : illustrateur dans la presse, l'édition, sur le web, illustrateur de bande-dessinée, de webtoons, character designer, concept artist, animateur de films 2D et 3D, story boarder...

Spécialisées dans l'image, statique ou en mouvement, ces productions s'inscrivent également dans un contexte économique, avec des contraintes techniques et budgétaires.

Les formations dans le domaine de la photographie

Elles forment à toutes les facettes de la photographie, que ce soit dans la production d'images fixes ou animées. Un photographe travaille le plus souvent dans le cadre d'une commande pour un organe de presse, de media numériques, une maison d'édition ou pour une agence de photographes. Il peut également travailler comme iconographe ou Directeur Artistique ou vidéaste.

Les formations dans le domaine du Patrimoine

Elles forment à des métiers qui permettent de restaurer des oeuvres anciennes ou à prévenir leur altération. Aux confins de l'histoire de l'art, des sciences et d'une pratique artistique, les formations nécessitent passion, concentration et précision. Elles préparent aux métiers de conservateur – restaurateur du patrimoine, mais également à ceux du marché de l'art ou la médiation culturelle.

Ces métiers s'exercent au sein d'institutions culturelles, en France comme à l'étranger ou au sein d'ateliers privés.

S'orienter, c'est se projeter

Devenir designer, c'est...

Rêver, écouter, penser, dessiner, expérimenter, décider, prototyper, fabriquer.
Travailler pour l'autre, en comprenant ses besoins et ses usages.
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.
Intégrer une pratique professionnelle très variée, sur de multiples supports : concept art, motion design, édition, presse, 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.

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 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.



La première année

Une année pour affirmer son projet

Certains étudiants sont déjà très déterminés quand à leur orientation et optent donc pour le Bachelor de leur choix. Mais comme il n'est pas toujours facile de choisir entre les 4 spécialités du design, ou entre l'illustration et l'animation, nous avons prévu la possibilité d'un premier semestre généraliste pour ceux qui ont besoin de mûrir leur choix. Les étudiants testent ainsi les 4 spécialités avant de se déterminer pour le deuxième semestre.

Deux options pour la première année en design.

Pour les étudiants déjà sûrs de leur choix de spécialité (design d'espace, design graphique, design produit et design de mode), les heures d'atelier design sont spécialisées dès le premier semestre. **C'est l'option spécialisée.**

Pour les étudiants qui veulent prendre le temps de découvrir les 4 spécialités du design que sont le design d'espace, le design graphique, le design produit et le design de mode, les heures d'atelier design du premier semestre sont consacrées à la pratique de ces 4 spécialités, le deuxième semestre à la spécialité choisie. **C'est l'option généraliste.**

Deux options pour la première année en illustration-animation.

Pour les étudiants déjà sûrs de leur choix de spécialité (illustration ou cinéma d'animation), les heures d'atelier sont spécialisées dès le premier semestre. **C'est l'option spécialisée.**

Pour les étudiants qui veulent prendre le temps de découvrir l'illustration et l'animation, avant de se déterminer, les heures d'atelier du premier semestre sont consacrées à la pratique de ces 2 spécialités, le deuxième semestre à la spécialité choisie. **C'est l'option généraliste.**

Ce dispositif permet d'être au plus près des aspirations de chacun. Il permet d'accompagner chaque étudiant dans son orientation tout en respectant le choix des étudiants déjà déterminés. L'option choisie, (spécialisée ou généraliste) n'impacte pas le passage en deuxième année.



La première année en design

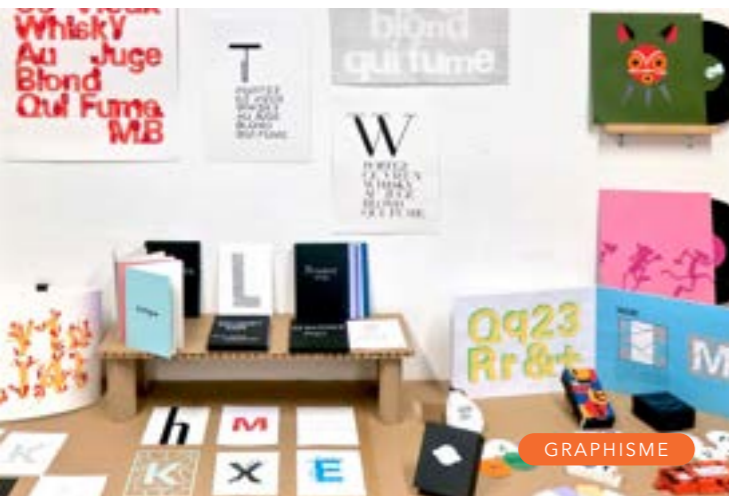
Une année adaptée au profil de chaque étudiant

La première année en design est une année intensive riche en découvertes. Véritable socle, son objectif est de forger l'identité créative des étudiants et de donner des outils d'expression, de réflexion et de méthodologie. Pour les étudiants déjà déterminés, les enseignements de design sont spécialisés dès le premier semestre (design d'espace, design graphique, design de mode ou design de produit). Pour ceux qui ont besoin d'affiner leur projet d'orientation, toutes les spécialités de design sont abordées lors du premier semestre, le deuxième semestre étant consacré à la spécialité choisie.

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



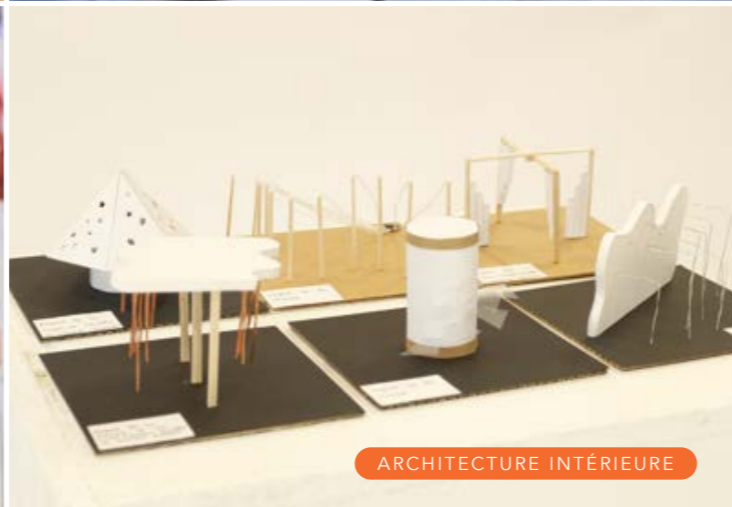
GRAPHISME



PRODUIT



MODE



ARCHITECTURE INTÉRIEURE



La première année en illustration ou animation

Une année adaptée au profil de chaque étudiant

La première année en illustration ou animation est une année intensive qui permet d'acquérir des bases artistiques fondamentales et de donner des outils d'expression. Véritable socle, son objectif est de forger l'identité créative des étudiants et une méthodologie de travail qui leur donnera une efficacité de travail. 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.

Pour les étudiants déjà déterminés, les enseignements d'atelier sont spécialisés dès le premier semestre : illustration BD ou Cinéma d'animation 2D/3D. Pour ceux qui ont besoin de mûrir leur projet d'orientation, les deux spécialités sont abordées lors du premier semestre, le deuxième semestre étant consacré à la spécialité choisie.

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



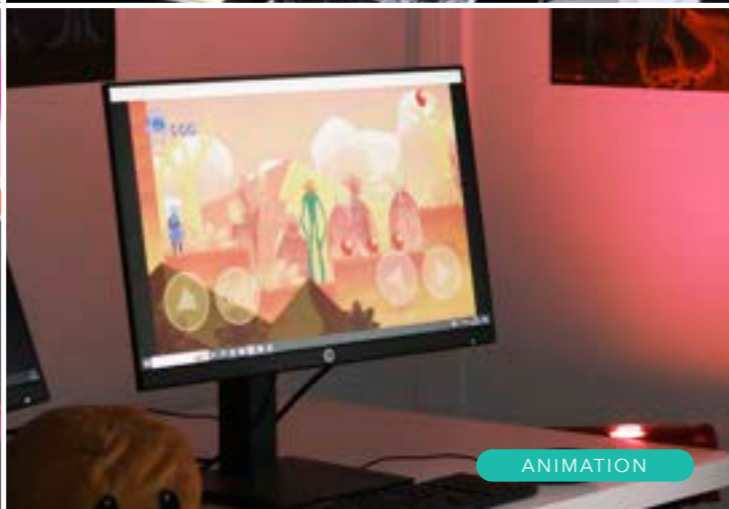
CHARACTER DESIGN



ILLUSTRATION



GRAPHISME



ANIMATION



Choisis ton métier

- Architecte d'intérieur & scénographe
- *Master in interior architecture and scenography of luxury*
- Directeur artistique en design graphique
- Directeur artistique de la mode
- *Master in art direction for fashion*
- Designer produit & mobilier
- Designer en recherche, innovation et développement
- Manager de projet en design immersif XR

- Illustrateur - BD - concept artist
- Réalisateur de films d'animation

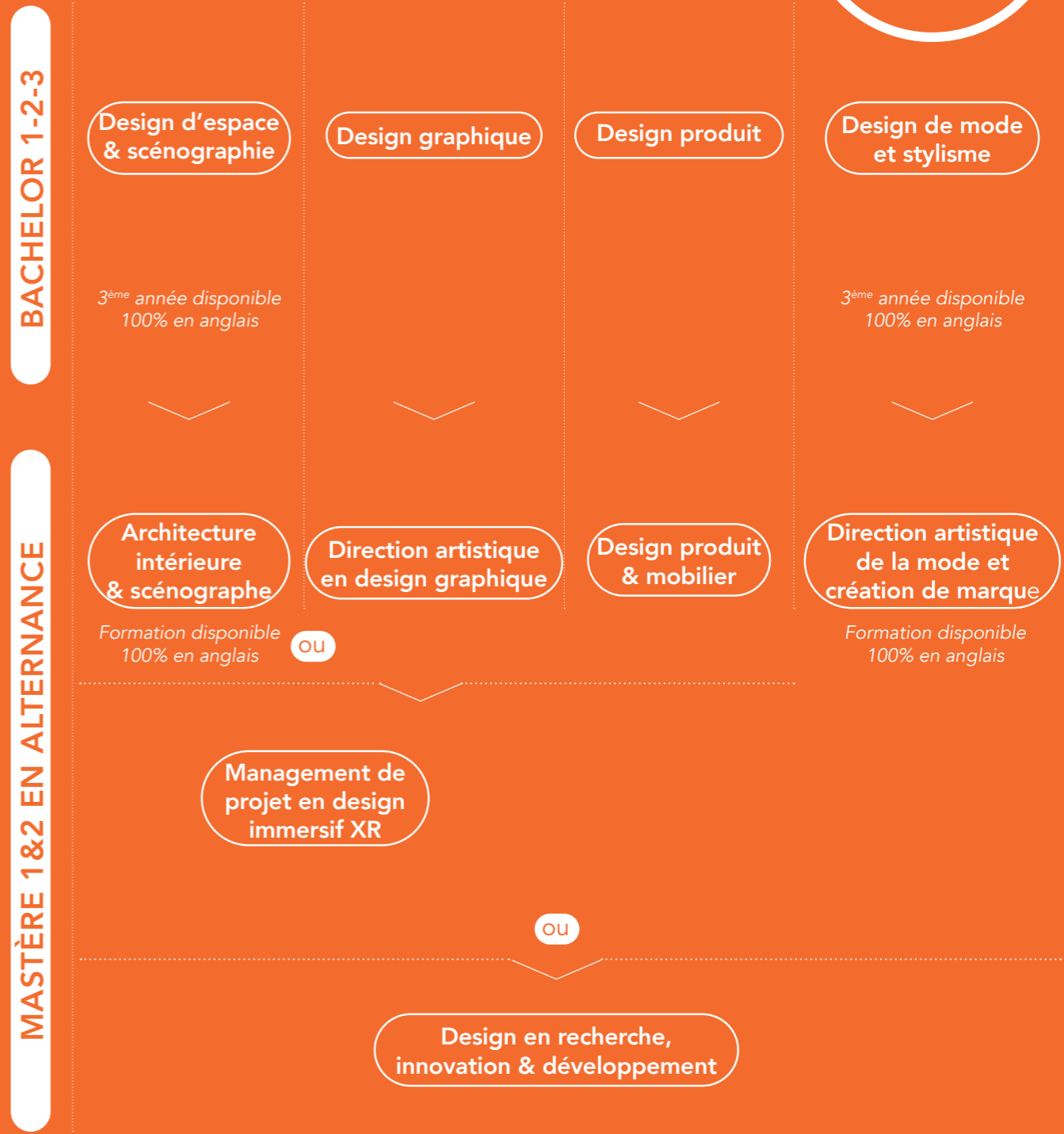
- Photographe

- Restaurateur-conservateur du patrimoine

SCHÉMA DES FORMATIONS

DESIGN

MASTÈRES
DESIGN EN
ALTERNANCE





Architecte d'intérieur & scénographe

Environnement-luxe



L'architecte d'intérieur et scénographe intervient dans les espaces de vie. Son champ d'action est large.

Dans le domaine de l'**environnement**, 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.

MASTÈRE EN ALTERNANCE

BACHELOR

Années 1-2-3

DÉCOUVRIR ET CONCEVOIR

Design d'espace

MASTÈRE

Années 4-5

AFFIRMER

Architecture intérieure & scénographie*

* Architecte d'intérieur designer scénographe, titre à finalité professionnelle de niveau 7 inscrit au RNCP par décision de France compétences (RNCP37801), en date du 19/07/2023, code NSF : 230n ; 233n

Formation labellisée UNAID (Union Nationale des Architectes d'Intérieur et Designer).

Le bachelor

DESIGN D'ESPACE

Le Bachelor en Design d'espace est une formation en trois ans qui prépare les étudiants à concevoir des espaces de vie adaptés à l'homme et ses différentes activités. Sémiologie des espaces, fonctions d'usage, aspects esthétiques comme techniques, choix des matériaux, maîtrise des coûts ou encore connaissance des outils numériques, sont autant de domaines explorés durant ce cursus. Après une première année destinée à l'acquisition d'un socle solide de compétences et de connaissances en culture, enseignement artistique et pratique du design d'espace, les deux années suivantes permettent de développer la méthodologie et les compétences techniques indispensables à tout projet ambitieux en Design d'espace, via des projets d'école ou des partenariats avec des entreprises et/ ou des marques.

COMPÉTENCES VISÉES

Maîtriser la conception, la création et la production d'un projet de Design d'espace dans un contexte professionnel :

- Analyser le besoin, le contexte, l'environnement concurrentiel de la commande
- Participation à la définition de la stratégie de communication du projet
- Maîtriser l'ensemble des phases du processus de conception, de création et de production
- Assurer une veille sectorielle culturelle et technologique.



Découvrez le détail des cours de **Bachelor** sur notre site internet

Découvrez le détail des cours de **Mastère** sur notre site internet



1 2 3



Le mastère en alternance

Titre RNCP niveau 7 : Architecte d'intérieur designer scénographe

ARCHITECTURE INTÉRIEURE & SCÉNOGRAPHIE

Le Mastère Architecture d'intérieur et scénographie est une formation en deux ans qui prépare les étudiants à la conception d'espaces de vie adaptés à l'homme et ses différentes activités. Lors des deux années en alternance, les temps passés à l'école permettent à chaque étudiant de développer sa singularité créative lors de workshops et de la conception du projet de fin d'études. L'école de Condé, dans la démarche prospective qui est la sienne, forme ses étudiants aux avancées technologiques, notamment la maîtrise de l'Intelligence Artificielle au sein de leur pratique. L'immersion en entreprise favorise la mise en application des compétences acquises tout au long de la formation. L'insertion professionnelle est facilitée par la cohérence de cette pédagogie innovante.

COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtrise de toutes les étapes de réalisation d'un projet d'architecture intérieure et scénographie et son pilotage
- Maîtrise des compétences nécessaires pour la transformation environnementale (éco-conception, éco-construction)
- Acquisition de compétences stratégiques et managériales, notamment d'équipes pluridisciplinaires
- Adaptation à un environnement technologique en constante évolution

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.

MASTÈRE 4 5



Bachelor in space design Third Year

Full English / Available in Paris

The third year of the Bachelor in Space Design prepares students to design living spaces adapted to people and their various activities. The course explores the semiology of spaces, functions of use, aesthetic and technical aspects, eco-construction, choice of materials, cost control and knowledge of digital tools. The third year, fully taught in English, enables students to develop not only a command of the language but also the methodology and technical skills essential to any ambitious space design project, through school projects or partnerships with companies and/or brands mainly linked to the world of luxury. It prepares students for the Interior Architecture and Scenography of Luxury Master's programme, which is also fully taught in English.

TARGETED SKILLS

Master the design, creation and production of a space design project in a professional context:

- Analysing the needs, context and competitive environment of the commission
- Participate in defining the project's communication strategy
- Master all the phases of the design, creation and production process
- Monitor the cultural and technological sectors.



For details of the Bachelor's courses, scan this QR Code

To find out more about the Master's courses, scan this QR Code



BACHELOR

3



Master in interior architecture and scenography of luxury

Full English / available in Paris

Titre RNCP niveau 7
Architecte d'intérieur designer scénographe

The Master in Interior Architecture and Scenography of Luxury is a two-year course that prepares students to design unique environments and outstanding settings for retail or cultural events. Knowledge of the codes of the luxury industry, the use of appropriate materials, attention to detail and a particular sensitivity to lighting and sound design all contribute to creating a feeling of exception. The semantics of spaces and an understanding of brand identities are an integral part of the design process.

As part of its forward-looking approach, école de condé trains - Mastery of all the steps involved in producing and managing an interior architecture and scenography project. Collaborative partnerships with major brands and industry, as well as in-company immersion through international internships, help students to apply the skills they have acquired throughout their studies. The coherence of this innovative teaching approach makes it easier to enter the job market.

TARGETED SKILLS

- Mastery of the skills required for sustainable transformation (eco-design, eco-construction)
- An awareness of the specificities of the luxury sector, both culturally and in terms of highly controlled production
- Acquiring both strategic and managerial skills, particularly in multi-disciplinary teams
- Adaptation to a constantly evolving technological environment students in the technological advances that are part of their practice, in immersive spaces and in the mastery of Artificial Intelligence.

PROFESSIONS

Interior architect | space designer | scenographer | commercial architect | retail designer | immersive space designer | decorator | event scenographer | theatre scenographer | exhibition scenographer | set decorator |

MASTÈRE

4

5





Directeur artistique en design graphique

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.



MASTÈRE EN ALTERNANCE

BACHELOR

Années 1-2-3

DÉCOUVRIR ET CONCEVOIR

Design graphique ou photographie

MASTÈRE

Années 4-5

AFFIRMER

Direction artistique en design graphique*

* Manager designer de projet, titre à finalité professionnelle de niveau 7 inscrit au RNCP par décision de France compétences (RNCP34364), en date du 16/12/2019, code NSF : 233n ; 320v

Le bachelor

BACHELOR DESIGN GRAPHIQUE

Le Bachelor Design Graphique est une formation en trois ans autour de la conceptualisation et la création de produits de communication au service d'une entreprise, d'une institution, association ou d'un particulier. Après une première année destinée à l'acquisition d'un socle solide de compétences et de connaissances en culture, enseignement artistique et graphisme, les étudiants vont intégrer les deux années suivantes toutes les compétences et les savoir-faire nécessaires à la pratique professionnelle du design graphique via des projets d'école ou des partenariats avec des entreprises et/ou des marques.

COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtrise de la conception, la création et la production d'un projet de Design Graphique dans un contexte professionnel
- Analyse du besoin, contexte et environnement concurrentiel de la commande
- Participation à la définition de la stratégie de communication
- Maîtrise de l'ensemble des phases du processus de conception, de création et de production
- Veille sectorielle culturelle et technologique.



Découvre le détail des cours de **Bachelor** sur notre site internet

Découvre le détail des cours de **Mastère** sur notre site internet



BACHELOR

1

2

3



Le mastère en alternance

Titre RNCP niveau 7 Manager designer de projet

MASTÈRE DIRECTION ARTISTIQUE EN DESIGN GRAPHIQUE

Le Mastère Direction artistique en design graphique est une formation en deux ans qui prépare les étudiants à la gestion complète (technique et stratégique) d'une campagne de communication grâce notamment à une maîtrise avancée des outils de communication et numériques (graphisme print, webdesign, photographie, vidéo, son...). L'enseignement du design d'expérience UX permet d'adapter le design d'interface UI en conséquence. Lors des deux années en alternance, les temps passés à l'école permettent à chaque étudiant de développer sa singularité créative lors de workshops et de la conception du projet de fin d'études. L'école de condé, dans la démarche prospective qui est la sienne, forme ses étudiants aux avancées technologiques, notamment à maîtrise de l'Intelligence Artificielle au sein de leur pratique. L'immersion en entreprise favorise la mise en application des compétences acquises tout au long de la formation. L'insertion professionnelle est facilitée par la cohérence de cette pédagogie innovante.

COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtrise avancée des outils numériques de conception, notamment l'IA
- Optimisation des expériences de communication grâce au design d'expérience UX
- Compréhension des différentes stratégies possibles de communication
- Maîtrise de toutes les étapes de réalisation d'un projet de design graphique
- Maîtrise de compétences stratégiques et managériales.

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

MASTÈRE

4

5



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.



Regarde les derniers défilés de mode



MASTÈRE EN ALTERNANCE

BACHELOR

Années 1-2-3
DÉCOUVRIR ET CONCEVOIR
Design de mode et stylisme

MASTÈRE

Années 4-5
AFFIRMER
Direction artistique de la mode*

* Manager designer de projet, titre à finalité professionnelle de niveau 7 inscrit au RNCP par décision de France compétences (RNCP34364), en date du 16/12/2019, code NSF : 233n ; 320v

Le bachelor

BACHELOR DESIGN DE MODE

Le Bachelor en Design de Mode est une formation en trois ans qui prépare les étudiants à devenir des stylistes, créateurs et professionnels de la mode, capables de concevoir, prototyper et développer une collection de produits appliqués et innovants (vêtements, accessoires). Après une première année destinée à l'acquisition d'un socle solide de compétences et de connaissances en culture, enseignement artistique et mode, les deux années suivantes permettent de développer la méthodologie et les compétences techniques indispensables au Design de mode via des projets d'école ou des partenariats avec des entreprises et/ou des marques. De l'analyse du besoin, à la conception, la création et la production, toutes les étapes d'un projet sont analysées et maîtrisées à la fin de ces trois années.

COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtriser la conception, la création et la production d'un projet de Design de Mode dans un contexte professionnel :
- Analyser le besoin, le contexte, l'environnement concurrentiel de la commande
- Participer à la définition du positionnement de la collection/de la marque
- Maîtriser l'ensemble des phases du processus de conception, de création et de production
- Assurer une veille sectorielle culturelle et technologique



Découvrez le détail des cours de **Bachelor** sur notre site internet

Découvrez le détail des cours de **Mastère** sur notre site internet



BACHELOR

1

2

3



MASTÈRE

4

5

Le mastère en alternance

Titre RNCP niveau 7 Manager designer de projet

MASTÈRE DIRECTION ARTISTIQUE DE LA MODE

Le Mastère Direction artistique de la mode est une formation en deux ans qui prépare les étudiants à devenir 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. Lors des deux années en alternance, les temps passés à l'école permettent à chaque étudiant de développer sa singularité créative lors de workshops et de la conception du projet de fin d'études. L'école de condé, dans la démarche prospective qui est la sienne, forme ses étudiants aux avancées technologiques, notamment à maîtrise de l'Intelligence Artificielle au sein de leur pratique. L'immersion en entreprise favorise la mise en application des compétences acquises tout au long de la formation. L'insertion professionnelle est facilitée par la cohérence de cette pédagogie innovante.

COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtrise de toutes les étapes de réalisation d'un projet de mode, création de marque et accessoires
- Savoir établir une stratégie de marque et de collection élargie à l'accessoire
- Intégrer les savoir-faire liés au développement durable
- Maîtrise avancée des outils de pré-industrialisation et de modélisation
- Compréhension et maîtrise du marketing et de la communication de marque

LES MÉTIERS

Directeur de création, directeur artistique | directeur de collection | chef de produit, 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

Bachelor in fashion design

Third Year

Full English / Available in Paris

The third year of the Bachelor in Fashion Design prepares students to become stylists, designers and fashion professionals, able to design, prototype and develop a collection of practical and innovative products (clothing, accessories). The 3rd year of the Bachelor's programme enables students to develop their creative approach and the methodology and technical skills that are essential to fashion design, by participating in school projects and partnerships with industry and/or brands. From needs analysis to design, creation and production, all the stages of a project are analysed and mastered by the end of this year.

TARGETED SKILLS

- Master the design, creation and production of a Fashion Design project in a professional context:
- Analysing the needs, context and competitive environment of the order
- Participate in defining the positioning of the collection/brand
- Master all the phases of the design, creation and production process
- Master the skills required for environmental transformation (eco-design, sourcing of materials, distribution channels)
- Monitor cultural and technological trends in the sector.



For details of the **Bachelor's** courses, scan this QR Code

To find out more about the **Master's** courses, scan this QR Code



BACHELOR
3

Master in art direction

for fashion

Full English / Available in Paris

Titre RNCP niveau 7
Architecte d'intérieur designer scénographe

The Master in Art Direction for Fashion - Full English - is a two-year course that prepares students to become fashion designers and stylists who can manage the artistic direction of a fashion house or create their own brand by developing a consistent creative identity. The Artistic Director of a fashion house reflects the brand's values throughout the creative process and ensures the consistency of the different product lines. He or she may also be the creator of his or her own clothing brand, designing models, publishing a collection plan and managing the production of his or her pieces.

As part of its forward-looking approach, the école de condé trains its students in technological breakthroughs, particularly in the use of Artificial Intelligence in their work.

Each student is given the opportunity to develop his or her own creativity through workshops and the final project. Collaborative partnerships with major brands, as well as immersion in the corporate world through international work placements, help students to implement the skills they have acquired throughout their studies. The consistency of this innovative teaching approach makes it easier to enter the job market.

TARGETED SKILLS

- Mastery of all the stages involved in carrying out a fashion project, creating a brand and accessories
- Knowing all the stages involved in creating a fashion project, brand design and accessories
- Integrate know-how associated with sustainable development
- Master new technology tools at both the design and production stages
- Advanced mastery of pre-industrialisation and modelling tools
- Understanding and mastery of marketing and brand communication.

PROFESSIONS

Creative Director | Artistic Director | Brand designer | Fashion stylist | Trend stylist | Accessories stylist | Knitwear stylist | Photo stylist | Textile designer | Environmental designer | Tableware designer | Costume designer | Studio assistant...

MASTÈRE
4

5





Designer produit, mobilier & services

Le designer produit, mobilier & service 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.



MASTÈRE EN
ALTERNANCE

BACHELOR

Années 1-2-3

DÉCOUVRIR ET CONCEVOIR

Design produit

MASTÈRE

Années 4-5

AFFIRMER

Design produit, mobilier & services

* Manager designer de projet, titre à finalité professionnelle de niveau 7 inscrit au RNCP par décision de France compétences (RNCP34364), en date du 16/12/2019, code NSF : 233n ; 320v

Le bachelor

BACHELOR DESIGN DE PRODUIT

Le Bachelor en Design de Produit est une formation en trois ans qui prépare les étudiants à concevoir des produits, objets, services ou systèmes qui servent l'activité humaine, en prenant en compte de nombreux paramètres et contraintes (structurels, esthétiques, fonctionnels, sensibles, économiques ou encore organisationnels). Après une première année destinée à l'acquisition d'un socle solide de compétences et de connaissances en culture, enseignement artistique et design, les deux années suivantes permettent de développer la méthodologie et les compétences techniques indispensables à tout projet en Design de produit, via des projets d'école ou des partenariats avec des entreprises et/ou des marques.

COMPÉTENCES VISÉES

Maîtrise de la conception, la création et la production d'un projet de Design de Produit dans un contexte professionnel à savoir :

- Analyse du besoin, contexte, environnement concurrentiel de la commande
- Participation à la définition du positionnement de la ligne de produits ou de la marque
- Maîtrise de l'ensemble des phases du processus de conception, de création et de production
- Veille sectorielle culturelle et technologique.



Découvrez le détail des cours de **Bachelor** sur notre site internet

Découvrez le détail des cours de **Mastère** sur notre site internet



BACHELOR

1

2

3



MASTÈRE

4

5



Le mastère en alternance

Titre RNCP niveau 7 Manager designer de projet

MASTÈRE DESIGN PRODUIT, MOBILIER & SERVICES

Le Mastère Design Produit, mobilier & services forme en deux ans les étudiants à concevoir des produits ou des systèmes, en intégrant des données esthétiques, techniques, fonctionnelles et ergonomiques. Amenés à être en interaction avec des nombreux métiers, les futurs designers produit sont formés à gérer une équipe pluridisciplinaire. Lors des deux années en alternance, les temps passés à l'école permettent à chaque étudiant de développer sa singularité créative lors de workshops et de la conception du projet de fin d'études. L'école de Condé, dans la démarche prospective qui est la sienne, forme ses étudiants aux avancées technologiques, notamment à maîtrise de l'Intelligence Artificielle au sein de leur pratique. L'immersion en entreprise favorise la mise en application des compétences acquises tout au long de la formation. L'insertion professionnelle est facilitée par la cohérence de cette pédagogie innovante.

COMPÉTENCES VISÉES

- Management d'équipes pluridisciplinaires, pilotage des projets avec une vision globale
- Acquisition de compétences métiers ciblées
- Intégration de la notion d'éco-conception, de cycle de vie de l'objet : de sa conception, à sa fabrication, à son recyclage. Sensibilisation au biomimétisme.

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



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).



MASTÈRE EN ALTERNANCE

BACHELOR

Années 1-2-3
DÉCOUVRIR ET CONCEVOIR
 Design graphique ou Design produit ou Design d'espace ou Design de mode

MASTÈRE

Années 4-5
AFFIRMER
 Design en recherche innovation et développement*

* Manager designer de projet, titre à finalité professionnelle de niveau 7 inscrit au RNCP par décision de France compétences (RNCP34364), en date du 16/12/2019, code NSF : 233n ; 320v

Le mastère en alternance

Titre RNCP niveau 7 Manager designer de projet

Le Mastère Design Recherche Innovation et Développement est accessible aux étudiants des quatre spécialités du design (espace, graphisme, mode et produit).

MASTÈRE DESIGN EN RECHERCHE, INNOVATION & DÉVELOPPEMENT

Le Mastère Design en recherche, innovation & développement est une formation en deux ans qui permet aux étudiants de se préparer à la conception de projets au croisement des différents champs du design. Les étudiants y sont formés à construire une pensée globale et à privilégier prospective, innovation, pour comprendre et accompagner au mieux les grands enjeux qui attendent le design dans la transition sociale et écologique. Lors des deux années en alternance, les temps passés à l'école permettent à chaque étudiant de développer sa singularité créative lors de workshops et de la conception du projet de fin d'études. L'école de Condé, dans la démarche prospective qui est la sienne, forme ses étudiants aux avancées technologiques, notamment à maîtrise de l'Intelligence Artificielle au sein de leur pratique. L'immersion en entreprise favorise la mise en application des compétences acquises tout au long de la formation. L'insertion professionnelle est facilitée par la cohérence de cette pédagogie innovante.

Ce Mastère innovant est uniquement accessible sur les campus de Paris et de Nice.

Découvrez le détail des cours sur notre site internet



4



COMPÉTENCES VISÉES

- Piloter des projets collectifs et des équipes transversales
- Pratiquer le design en réponse à des problématiques contemporaines d'innovation sociale, de développement durable
- Développer une méthodologie de recherche et l'appliquer à sa pratique du design
- Valoriser sa pratique de recherche en développant des outils de diffusion.

DEUX OPTIONS POSSIBLES

- **Option Recherche** : la section interroge les mutations des mondes contemporains grâce à une pédagogie collaborative et pluridisciplinaire. Elle accueille en son sein des enseignants chercheurs en design et initie les étudiants aux méthodologies de la recherche.
- **Option Matériaux innovants et design durable** : les nouveaux matériaux intégrant les contraintes écologiques, tant dans leur processus de fabrication que dans leurs propriétés recyclables, sont au centre de cette spécialité qui permet la naissance de projets innovants et d'objets durables et biodégradables.

MÉTHODE PÉDAGOGIQUE

- Pédagogie sous forme de projets collectifs en micro-agences et en mode laboratoire
- Collaborations inter-sections, intercampus, inter-écoles.

LES MÉTIERS

Designer recherche et développement | designer recherche et innovation | designer matériaux | designer spécialisé | manager d'innovation.

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.



MASTÈRE EN ALTERNANCE

BACHELOR

Années 1-2-3

DÉCOUVRIR ET CONCEVOIR

Design d'espace ^{ou} Design graphique ^{ou} Design produit

MASTÈRE

Années 4-5

AFFIRMER

Management de projets XR*

* Manager designer de projet, titre à finalité professionnelle de niveau 7 inscrit au RNCP par décision de France compétences (RNCP34364), en date du 16/12/2019, code NSF : 233n ; 320v

Le mastère en alternance

Titre RNCP de Manager designer de projet

Le Mastère Manager de Projets en Design Immersif XR est accessible aux étudiants de design d'espace, design graphique et design de produit.

MASTÈRE MANAGER DE PROJET EN DESIGN IMMERSIF XR

Le Mastère Manager de projet en design immersif est un Mastère issu d'une collaboration inédite entre l'école de condé, Rennes School of Business (RSB), (école de management membre de la Conférence des Grandes Écoles), et Artefacto, agence qui propose de la conception et de la production d'outils de communication 3D (réalité augmentée, réalité virtuelle, visualisation 3D). Il dispense une formation pointue en management de projets et design qui permet aux futurs professionnels de piloter des projets XR et répondre ainsi aux besoins identifiés d'entreprises issues de secteurs variés (formation, santé, industrie, environnement...). L'école de condé, dans la démarche prospective qui est la sienne, forme ses étudiants aux avancées technologiques, notamment à maîtrise de l'Intelligence Artificielle au sein de leur pratique. Les partenariats engagés avec Artefacto et Ubisoft y contribuent. La collaboration avec les étudiants de RSB renforce les capacités managériales. L'immersion en entreprise favorise la mise en application des compétences acquises tout au long de la formation. L'insertion professionnelle est facilitée par la cohérence de cette pédagogie innovante. A l'issue de ce Mastère, les étudiants obtiennent un diplôme d'établissement joint co-signé par l'école de condé et Rennes School of Business.

COMPÉTENCES VISÉES

- L'Acquisition de compétences pointues en management
- Appréhension et développement de projets de réalité étendue XR
- Maîtrise avancée des outils 3D et de l'IA
- Pilotage de projets en équipe, en collaboration avec des entreprises.

LES MÉTIERS

Chef de projet orienté design immersif et réalité virtuelle | manager de projet en design immersif XR | designer concepteur d'espaces immersifs | designer concepteur d'objets connectés | designer concepteur d'interfaces interactives

Découvrez le détail des cours sur notre site internet



A° | ARTEFACTO
AUGMENTED REALITY

école
de condé
— DESIGN · ARTISANAT · IMAGE · PATRIMOINE



MASTÈRE

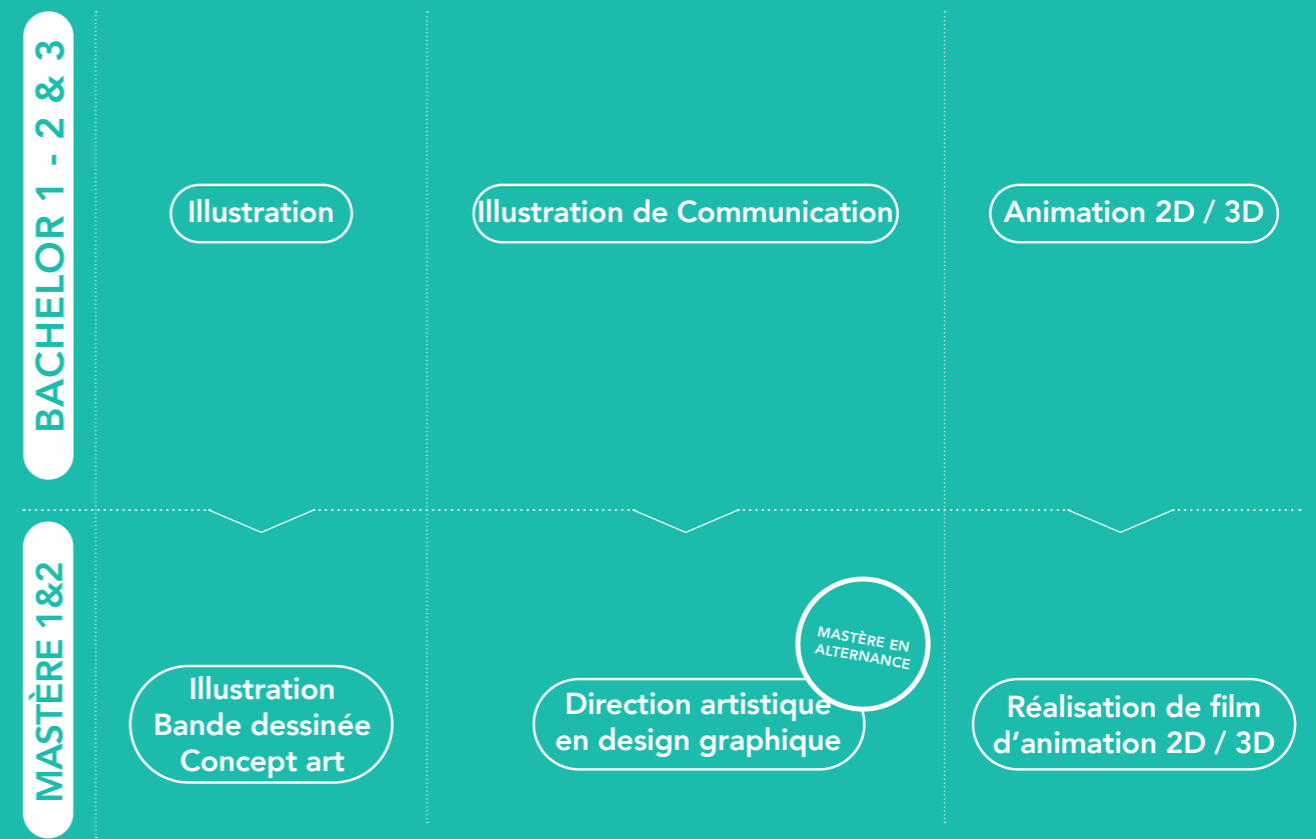
4

5



SCHÉMA DES FORMATIONS

ILLUSTRATION / ANIMATION





Illustrateur BD concept artist

Illustration – Concept art – Communication

Un illustrateur s'adapte aux différents champs de l'image, fixe ou animée : illustration de livres, bande dessinée, dessin de presse, concept-art, illustration animée, illustration augmentée, motion design. Il a acquis des capacités narratives, une identité créative et des compétences de communication visuelle qui lui permettent de répondre à un travail de commande dans un contexte de communication par l'image. Il peut développer des compétences de directeur artistique ou un travail d'auteur-illustrateur.

BACHELOR

Années 1-2-3
DÉCOUVRIR ET CONCEVOIR
Illustration
ou Illustration de communication

MASTÈRE

Années 4-5
AFFIRMER
Illustration
Bande dessinée concept-art* ou Direction artistique
en design graphique**

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

** Manager designer de projet, titre à finalité professionnelle de niveau 7 inscrit au RNCP par décision de France compétences (RNCP34364), en date du 16/12/2019, code NSF : 233n ; 320v

Le bachelor

BACHELOR ILLUSTRATION

Le Bachelor Illustration est un cursus en trois ans autour de l'illustration qui vise à former les étudiants dans les différents champs de l'image narrative. Après une première année consacrée à l'acquisition d'un socle solide de compétences et de connaissances en culture, enseignement artistique et illustration, les étudiants vont explorer dans les deux années suivantes des techniques variées autour de la production d'images qui véhiculent des récits, via des projets d'école ou des partenariats avec des entreprises et/ou des marques.

LES SPÉCIALISATIONS POSSIBLES PENDANT LE BACHELOR :

- Illustration BD - Concept Art
- Illustration de communication

COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtrise de l'écriture d'un récit (écriture, structure logique, progression narrative, choix d'un point de vue, temporalité)
- Maîtrise des moyens de représentation et d'expressivité
- Connaissance du vocabulaire et des moyens spécifiques pour concevoir une série d'images séquencées
- Capacité à créer des personnages, un univers
- Capacité à collaborer à un projet en déployant des capacités d'écoute et de dialogue
- Maîtrise des outils numériques
- Conduite d'une démarche de création fictive ou en partenariat.



Découvrez le détail des cours de **Bachelor** sur notre site internet

Découvrez le détail des cours de **Mastère** sur notre site internet



1

2

3



MASTÈRE

4

5



Le mastère

Diplôme de l'école de condé

MASTÈRE - BANDE DESSINÉE - CONCEPT ART

Le Mastère Illustration - bande dessinée - Concept Art est une formation en deux ans qui accompagne les étudiants dans la construction d'un travail d'auteur-illustrateur. Culture artistique, compétences graphiques, capacités narratives et qualité d'expression mais aussi développement de leur personnalité créative, ce Mastère permet de développer son écriture graphique personnelle en illustration contemporaine. Des pratiques aussi diversifiées que l'illustration éditoriale, les webtoon, la conception d'univers pour le cinéma d'animation ou le jeu vidéo (personnages et environnements) permet à chaque étudiant de développer l'approche qui correspond à ses aspirations. Des partenariats et des rencontres avec des acteurs majeurs du secteur favorisent l'insertion professionnelle.

COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtriser l'écriture et la structuration d'une histoire ou d'un récit pour en faire un scénario
- Répondre à une commande par une interprétation personnelle
- Structurer un travail d'auteur du scénario jusqu'à la fabrication
- Maîtriser les moyens de représentation et de l'expressivité lors du travail de la bible du film d'animation
- Inscrire son travail d'illustrateur dans des besoins de marché réel, le valoriser et le communiquer.

LES MÉTIERS

Illustrateur jeunesse | illustrateur de BD | concept artist | Character designer | dessinateur de presse | illustrateur publicitaire | illustrateur documentaire | graphiste-illustrateur | data visualist | directeur artistique



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

Années 1-2-3

DÉCOUVRIR ET CONCEVOIR

Animation 2D ou Animation 3D

MASTÈRE

Années 4-5

AFFIRMER

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

Réalisateur de film d'animation, titre à finalité professionnelle de niveau 7 inscrit au RNCP par décision de France compétences (RNCP36577), en date du 01/07/2022, code nsf : 323n ; 323m ; 132g
**À compter du 01/07/2023 la certification «Réalisateur de film d'animation» n'est plus inscrite au RNCP. Le renouvellement de l'inscription de la certification au RNCP est un processus de demande en cours de formulation auprès de France Compétences, dont la finalité ne peut être connue à l'avance. Les candidats inscrits sur le parcours de formation visant cette certification avant sa date d'échéance demeurent éligibles à son obtention et seront présentés aux évaluations comme convenu.*

Le bachelor

BACHELOR CINÉMA D'ANIMATION 2D / 3D

Le Bachelor Cinéma d'animation 2D/3D est une formation en trois ans qui prépare les étudiants à la conception de films d'animation 2D/3D. Après une première année consacrée à l'acquisition d'un socle solide de compétences et de connaissances en culture, enseignement artistique et animation, les étudiants vont explorer dans les deux années suivantes les outils dédiés au cinéma d'animation. Mais au-delà des compétences techniques pointues essentielles que requiert ce domaine de spécialité, ils sont aussi formés à devenir des conteurs et raconter une histoire à travers leur film. La pédagogie de projet est privilégiée durant ces trois années de formation afin d'apprendre à travailler en équipe et d'enrichir sa pratique.

COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtrise de l'étude du scénario (écriture, structure logique, progression narrative, choix d'un point de vue, montage et temporalité)
- Maîtrise des moyens de représentation et de l'expressivité lors du travail de la bible et des recherches visuelles
- Maîtrise du vocabulaire et des moyens spécifiques pour concevoir un film d'animation
- Développement d'un socle culturel général et spécifique au cinéma permettant l'appropriation et la compréhension critique de connaissances
- Connaître les outils numériques pour réaliser un film d'animation
- Maîtrise de la conduite d'une démarche de création, seul ou en équipe, fictive ou en partenariat.

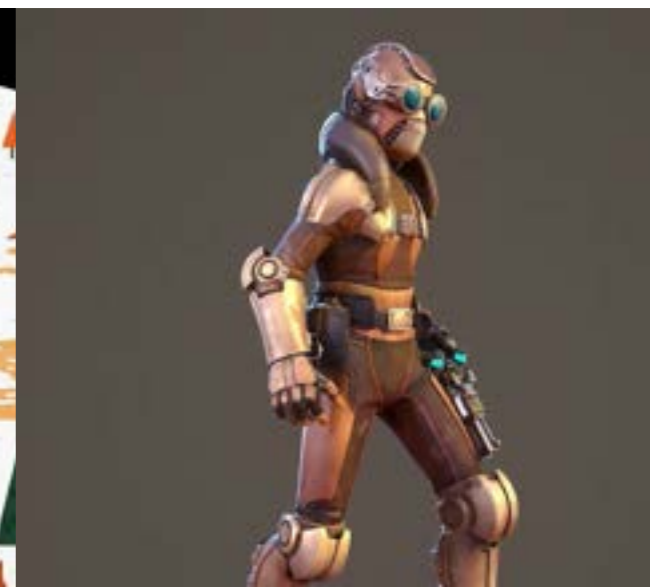


Découvre le détail des cours de **Bachelor** sur notre site internet

1

2

3



Le mastère

Titre RNCP - Réalisateur de film d'animation

MASTÈRE - RÉALISATION DE FILM D'ANIMATION 2D / 3D

Le Mastère Réalisation de films d'animation 2D/3D est une formation en deux ans qui vise à former des réalisateurs de films d'animation, capables de mettre leurs compétences au service d'une production de cinéma d'animation 2D/3D. Ils y acquièrent tous les savoir-faire liés à la réalisation, la pré-production, la production et la post-production, ainsi que des compétences pointues en pilotage et management et sont ainsi capables à la fin du cursus de gérer et conduire en équipe une production complète 2D ou 3D.

COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtriser l'écriture et la structuration d'une histoire ou d'un récit pour en faire un scénario
- Savoir créer un univers intégrant des personnages et des décors
- Planifier, gérer et budgéter un projet en cinéma d'animation
- Maîtriser les étapes et les outils de la production et la post-production d'un film d'animation,
- Piloter un projet et travailler en équipe.

LES MÉTIERS

Réalisateur de film d'animation | Character Designer | concept artist | storyboarder | animateur 2D | animateur 3D | modeling artist | Vfx artist | Surfacing Artist | Lighting Artist | Render Artist | Grooming Artist | Layoutman | Lead artist / Superviseur de département | Background Artist



Découvre le détail des cours de **Mastère** sur notre site internet

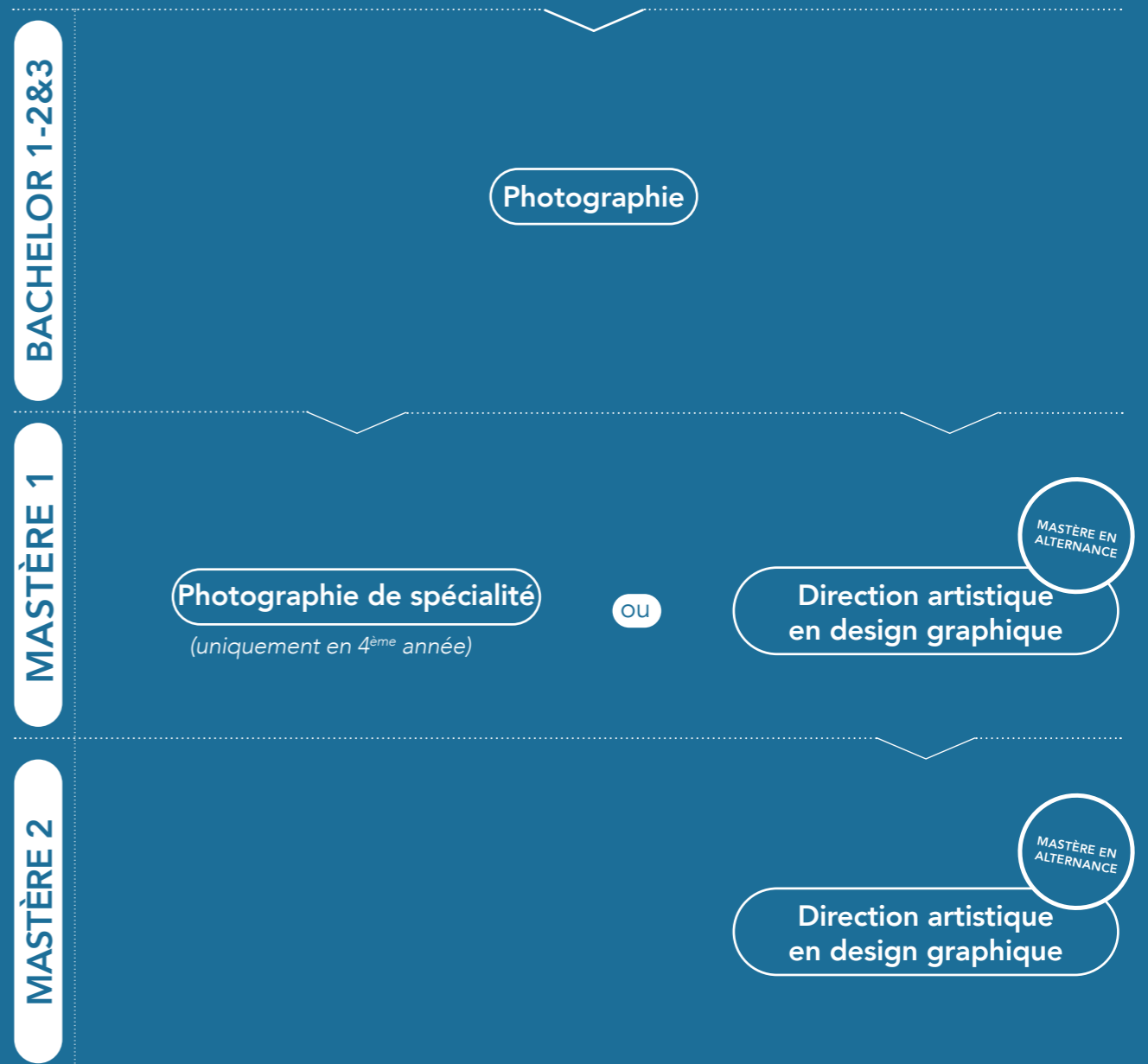
MASTÈRE

4

5

SCHÉMA DES FORMATIONS

PHOTOGRAPHIE





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

Conception & Réalisation
en photographie & images animées*

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

Le bachelor

BACHELOR PHOTOGRAPHIE & IMAGES ANIMÉES

Le Bachelor Photographie et Images animées est une formation en trois ans qui permet aux étudiants de se former à la conception et la réalisation de projets photographiques. Apprentissage des savoir-faire techniques indispensables, conception-crédation, culture de l'image et pratique de projets sont au coeur du programme de ces trois années. Le futur Photographe professionnel sera ainsi capable de raconter une histoire par l'image mais aussi de maîtriser des compétences annexes comme la promotion et valorisation de ses photographies auprès d'un large public.

COMPÉTENCES VISÉES

- Concevoir et préparer un projet photographique
- Réaliser le projet envisagé (préparation technique du plateau, réalisation de prises de vue, captation de l'image (ou de la production photographique) et traitement initial, postproduction, éditing selon la destination)
- Maîtriser la conduite d'une démarche de création, seul ou en équipe, fictive ou en partenariat
- Valoriser son activité de photographe, comprendre les attentes de la profession et ses évolutions.



Découvrez le détail des cours de **Bachelor** sur notre site internet

Découvrez le détail des cours de **Mastère** sur notre site internet

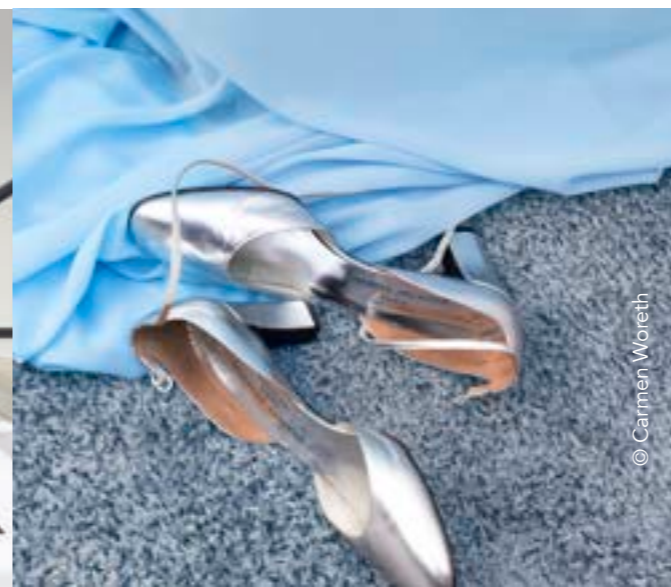


BACHELOR

1

2

3



© Carmen Woreth



© Marine Lehe

Le mastère

Diplôme de l'école de condé

MASTÈRE - CONCEPTION & RÉALISATION EN PHOTOGRAPHIE & IMAGES ANIMÉES

Le Mastère 1 Conception & Réalisation en photographie & images animées forme des professionnels de haut niveau dans la conception et la réalisation d'images photographiques d'un point de vue créatif, technique et professionnel. Il permet de développer l'univers personnel de l'étudiant, sa spécialisation en photographie et les compétences métiers liées à cette orientation. Pour cela, il intègre dans son processus de formation la notion de photographie en mouvement (motion design, vidéos, mapping...), de plus en plus présente dans la sphère d'activité, et positionne la pratique photographique au coeur des enjeux de la communication visuelle en interrogeant le lien entre images photographiques fixes ou animées et le design graphique.

COMPÉTENCES VISÉES

- Acquisition de compétences métiers ciblées
- Acquisition d'un haut niveau de savoir culturel
- Affirmation de son univers personnel, valorisation du profil professionnel
- Connaissance des espaces de commercialisation d'un travail photographique et de leur intégration.

LES MÉTIERS

Photo-reporter ou Photo-journaliste | Photographe aérien | Photographe animalier | Photographe culinaire | Photographe de mode | Photographe de plateau de tournage | Photographe de portrait/portraitiste | Photographe de studio | Photographe plasticien | Photographe publicitaire | Photographe scientifique

MASTÈRE

4



© Mathieu Latour



© Augustin Jansem



© Camille Leflem



© Pierre Petit

SCHÉMA DES FORMATIONS

PATRIMOINE



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*

Restaurateur-conservateur du patrimoine avec les options peinture de chevalet, arts graphiques et céramiques & verre, titre à finalité professionnelle de niveau 6 inscrit au RNCP par décision de France compétences (RNCP30724), code nsf : 342v ; publié au Journal Officiel du 24/05/2018

À compter du 24/05/2023 la certification « Restaurateur-conservateur du patrimoine avec les options peinture de chevalet, arts graphiques et céramiques & verre » n'est plus inscrite au RNCP. Le renouvellement de l'inscription de la certification au RNCP est un processus de demande en cours de formulation auprès de France Compétences, dont la finalité ne peut être connue à l'avance. Les candidats inscrits sur le parcours de formation visant cette certification avant sa date d'échéance demeurent éligibles à son obtention et seront présentés aux évaluations comme convenu.

Le bachelor

BACHELOR PRÉSERVATION DU PATRIMOINE

Le Bachelor Préservation du patrimoine est une formation en trois ans qui permet d'intégrer tous les fondamentaux de la préservation du patrimoine. Ce cursus de haut niveau nécessite l'apprentissage de connaissances multiples, qu'elles soient culturelles, scientifiques ou techniques. Comprendre l'histoire et le contexte durant lesquels l'oeuvre a été conçue, savoir poser un diagnostic technico-scientifique et maîtriser les savoir-faire techniques pointus de la restauration de patrimoine sont autant de compétences acquises durant ce Bachelor animé par des professionnels reconnus. Les étudiants choisissent leur spécialité durant leur première année après un premier semestre d'initiation.

COMPÉTENCES VISÉES

- Analyse de l'oeuvre d'art au point de vue historique et technologique
- Connaissance des matériaux constitutifs et des phénomènes physico-chimiques qui influencent le comportement l'objet à court, moyen et long terme
- Diagnostic fin de l'objet pour pouvoir proposer des interventions justes au point de vue de déontologie et les possibilités technologiques disponibles
- Interventions simples adaptées aux exigences imposées par l'histoire de l'objet et son état de conservation
- Connaître la déontologie du métier.



Découvrez le détail des cours de **Bachelor** sur notre site internet

Découvrez le détail des cours de **Mastère** sur notre site internet



BACHELOR

1

2

3



MASTÈRE

4

5

Le mastère

Titre RNCP de Restaurateur-conservateur du patrimoine

MASTÈRE - CONSERVATION-RESTAURATION DU PATRIMOINE

Le Mastère Conservation-restauration du Patrimoine est une formation en deux ans qui vient compléter les trois années de Bachelor en Préservation du Patrimoine. Après l'apprentissage des techniques et des fondamentaux, les étudiants y explorent la conservation-restauration d'une oeuvre choisie selon leur spécialité. Recherche approfondie en histoire de l'art, en science et technologie, pose de diagnostic et mise en oeuvre de la restauration, le Mastère Conservation-restauration du Patrimoine permet la mise en application concrète des connaissances et compétences acquises pendant ce cursus de 5 ans unanimement reconnu dans le monde professionnel.

COMPÉTENCES VISÉES

- Maîtrise de la recherche documentaire approfondie concernant l'oeuvre confiée et rédaction de rapport/publications pour promouvoir les métiers du patrimoine
- Préconisation, conseil, direction et encadrement des interventions complexes suite à un examen diagnostic sur l'oeuvre en vue d'une conservation préventive ou curative
- Expertise dans le programme global de restauration des oeuvres d'art, conseils de conservation préventive et conception des espaces de conservation des collections
- Gestion et développement d'une activité économique d'entreprise.

LES MÉTIERS

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



Entre dans nos lieux de vie

Chaque Campus est conçu comme un lieu de vie, de rencontres, d'expériences, qui encourage l'esprit d'initiative.

C'est l'endroit où se construit une histoire, où s'invente la vie collective.

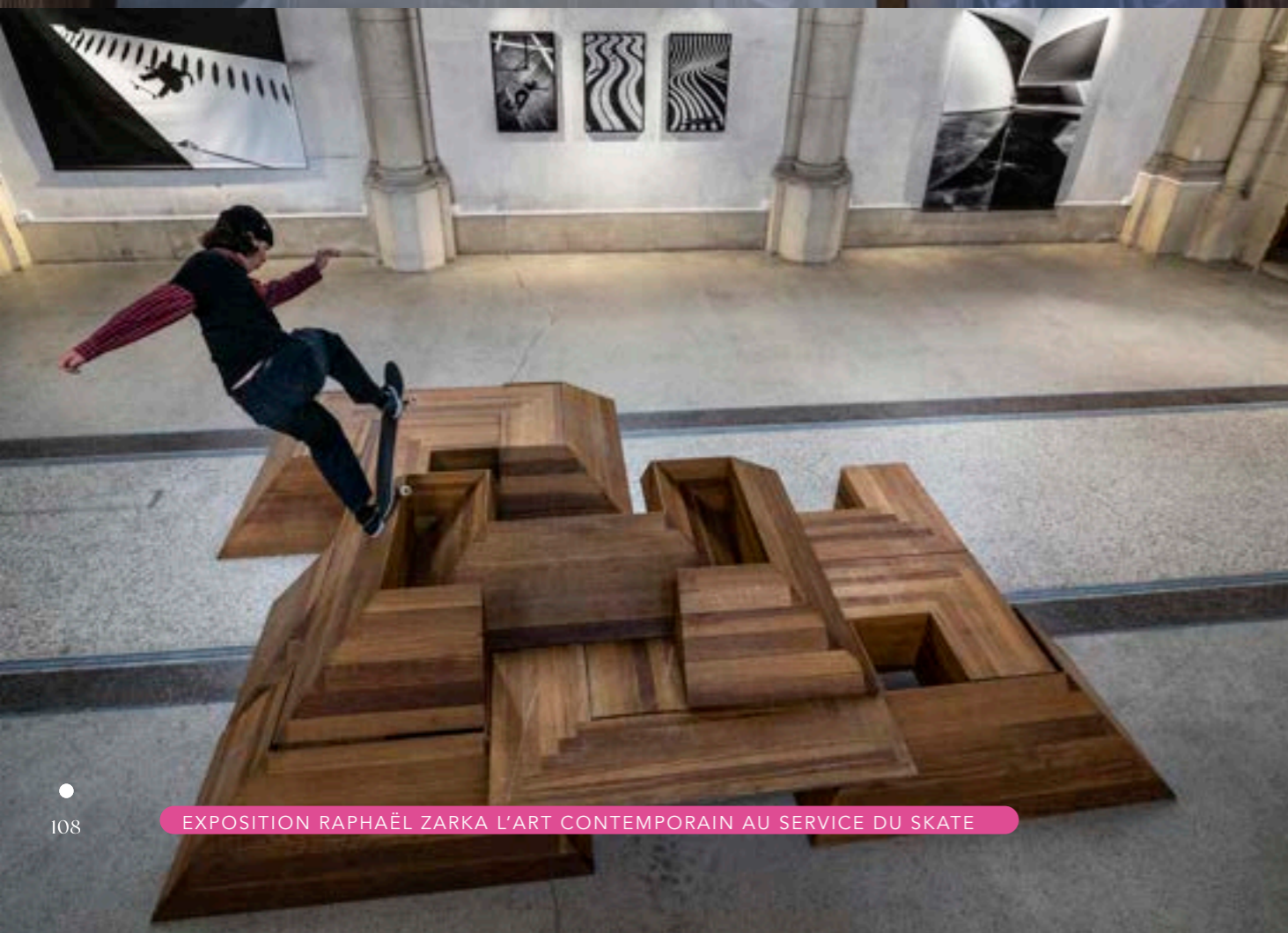
Rien ne résiste à l'imagination de nos étudiants et professeurs, il se passe toujours quelque chose sur nos campus !



DÉFILÉ VERTICAL



ATELIER SÉRIGRAPHIE



EXPOSITION RAPHAËL ZARKA L'ART CONTEMPORAIN AU SERVICE DU SKATE



PHOTOGRAPHIE ANIMALIÈRE



CAPTATION COURT MÉTRAGE



CABANE POUR PENSER



ATELIER PROTOTYPAGE



DÉPART EN REPORTAGE

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



Viens nous rencontrer

- Pour nous rencontrer, c'est facile !
- Nos rencontres en ligne
- 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.

ÉVÈNEMENTS SUR LES CAMPUS

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 régulièrement dans l'année, chacune avec une thématique différente : orientation et ateliers, exposition des travaux de toutes les formations, focus sur les métiers et les parcours d'anciens...L'école est en fête, étudiants et équipes pédagogiques sont heureux de répondre à tes questions. Reste en veille sur le site internet pour en connaître les dates !

LES VERNISSAGES – LES RENCONTRES

Régulièrement, des expositions thématiques sont organisées dans chaque campus qui permettent de voir des travaux d'une section, des projets de fin d'étude, des partenariats. Des rencontres passionnantes avec de grands illustrateurs ou designers ont également lieu. Les infos sont communiquées sur les réseaux sociaux. Tu es toujours le bienvenu !

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 !

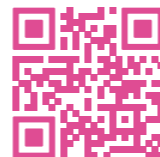
LES VISITES EN PETITS GROUPES

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.

PRENDRE RENDEZ-VOUS EN LIGNE

Nous avons adopté un dispositif de prise de rendez-vous en ligne qui permet de visualiser les plages horaires disponibles et de faciliter l'adaptation à tes disponibilités et à celles de tes parents.

Suis l'agenda des rencontres



Nos rencontres en ligne

Nous te donnons régulièrement rendez-vous en ligne pour des lives ou des conférences en ligne.



Tu peux d'ores et déjà visionner notre **live spécial admission**

N'hésite pas à t'inscrire sur le site avec le **formulaire évènement**



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 : handicap-diversite@ecoles-conde.com

Télécharge notre charte handicap



Pour intégrer l'école

En amont de ton rendez-vous d'admission, un dossier de candidature adapté au niveau d'intégration de l'école, te sera envoyé. Munis-toi de ce dossier complété pour ton entretien.

BACHELOR



MASTÈRE



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 15 SEPTEMBRE



*Le délai de 15 jours pour le retour du dossier pourra être adapté en fonction de la formation, des places disponibles et du moment de l'année .

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 aides internes, et nous te donnons quelques pistes pour t'aider à bien gérer cette étape.

LE MASTÈRE DESIGN EN ALTERNANCE

Les deux années des mastères design à l'école de condé s'effectuent en alternance, financées par les OPCO et rémunérées par l'entreprise. Aucun financement personnel n'est nécessaire.

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.

DES AIDES DE SOLIDARITÉ

Ces aides, sous la forme de réduction des frais de scolarité, sont destinées à certains de nos étudiants en grande difficulté financière à partir de la 2^{ème} année du Bachelor.

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 !

