

# GUIDE DES PROGRAMMES

2023-2024



RENSEIGNEMENTS ET ADMISSIONS SUR [SUPDECREATION.COM](https://supdecreation.com)

# SI VOUS POUVEZ L'IMAGINER, VOUS POUVEZ LE CRÉER.



**NICOLAS CERISOLA**

Directeur délégué SUP DE CRÉATION

Formateur expert en Storytelling & Création Digitale

30 prix créatifs étudiants en 10 ans

[ncerisola@supdecreation.fr](mailto:ncerisola@supdecreation.fr)

Fondée en 1988, Sup de Création a bâti sa réputation sur l'excellence de ses programmes via une méthode pédagogique unique, des petites promotions par filières, une technicité en matière de création et de réalisation, des intervenants en pointe de l'industrie créative. Sup de Création est aujourd'hui la Grande école de Création et de Design de Paris appartenant à OMNES EDUCATION.

**« Il faut s'entraîner à trouver pendant que les autres se dépensent à chercher »**

« Nous formons avant tout des étudiants qui raisonnent « concept » et sauront trouver des idées ». Alain Mahieu, fondateur de Sup de Création a conçu en 1988 la première école en France formant les créatifs capables d'appréhender les grands projets et les problématiques des marques. Dès 2016, Sup de Création ouvre sa pédagogie reconnue aux filières les plus en pointes de l'industrie créative (création publicitaire, animation, motion design, création audiovisuelle, game design) afin de permettre aux étudiants de concrétiser leurs projets en complétant leur talent par celui des autres. L'école revendique ainsi un positionnement unique de formations de creative makers, permettant à l'innovation de rejoindre l'application concrète de l'idée.

**« Pour trouver les idées, il faut penser, et non raisonner car on trouve en pensant »**

Des partenaires institutionnels de prestige (Canal+, Bnf, JCDecaux, Unicef, Le Club des Directeurs Artistiques...), des intervenants de grandes agences (Marcel, Brand Station, Buzzman...), de studios de création (Blackmeal, Ubisoft...) enseignent au sein de l'école afin d'élever le haut niveau d'exigence, la sélectivité et la capacité d'innovation pédagogique pour répondre aux besoins des professionnels, à la recherche de ces profils rares, tout à la fois concepteurs et pilotes de leurs projets. »

**SUPDE  
CRÉATION**

**86%**

DE TAUX DE PLACEMENT  
DÈS LA FIN DES ÉTUDES

**35**

ANNÉES D'EXISTENCE

**+500**

TEAMS CRÉATIFS FORMÉS

**25**

PRIX ET 13 MENTIONS EN CONCOURS  
ÉTUDIANTS INTERNATIONAUX EN 10 ANS

**4**

FILIÈRES DE SPÉCIALISATION,  
DE BAC À BAC+4

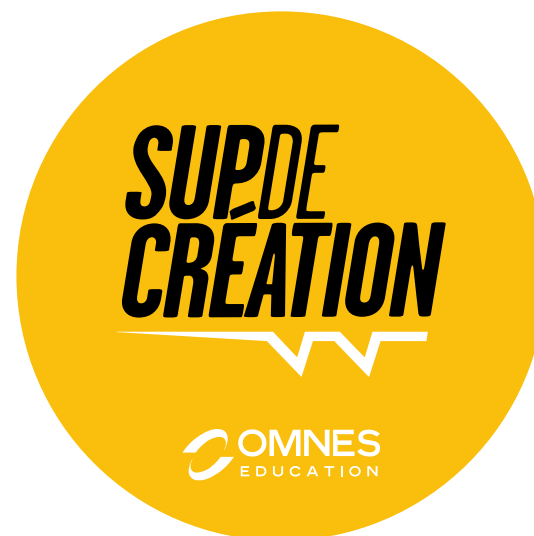
**15-20**

ÉTUDIANTS PAR CLASSE

# SOMMAIRE



02	La dynamique pédagogique de Sup de Création
03	Les 4 catégories de formateurs qui interviennent à Sup de Création
04	Schéma des études
05	Programme de Première année
07	Première année Visual Design
08	Programmes de Deuxième année
09	Deuxième année Graphic Design
10	Deuxième année Film Design
12	Programmes de Troisième année
14	Bachelor Creative Makers



15	Bachelor Communication Visuelle, Design graphique et digital
16	Bachelor Image & Réalisation
17	Bachelor Motion Design
18	Bachelor Game Design
19	Les Masterclass de Sup de Création
20	Le campus de Sup de Création
22	Les événements créatifs
24	Portfolio, la galerie #Talenteverywhere
28	Les Creative Talks
29	Alumni

# LA DYNAMIQUE PÉDAGOGIQUE DE SUP DE CRÉATION

## Pourquoi choisir Sup de Création ?

Depuis 1988, les meilleurs créatifs sont recrutés au sein de Sup de Création. La réputation de notre formation est le résultat d'une pédagogie innovante, ancrée dans la réalité du monde professionnel et de ses exigences, avec notamment :

- **Une admission sélective**, basée sur la motivation et le potentiel créatif de l'étudiant.
- **Une hybridation unique** de cours, de projets réels et de Masterclass, tout au long des programmes.
- **Une méthode spécifique** de formation intégrant des professeurs, des professionnels et des intervenants prestigieux.
- **Un découpage de l'année par projets** réels impliquant des marques, des agences et des médias.
- **Un temps consacré à la réalisation** de projets créatifs, y compris personnels.
- **Une évaluation des books** en continu, avec l'obtention d'un diplôme spécifiquement lié au book personnel de l'étudiant.
- **Un suivi de direction de création** appliqué pour chaque projet d'étude.

## Les 4 axes pédagogiques de l'école

L'ensemble des filières d'excellence enseigné à Sup de Création repose sur une méthode unique permettant d'aborder tous les registres de la narration visuelle. Les 4 étapes de la conduite de projet créatif permettent l'émergence de l'idée et la production de projets exigeants, habiles, adaptés à la transformation continue des secteurs professionnels proposés par l'école.

### 1 Immersion

Cette étape permet à l'étudiant de comprendre le projet créatif. Au travers de recherches préalables, il va mieux cerner les enjeux, les codes de la cible à laquelle il s'adresse et les contingences techniques de ce projet (production, diffusion, interaction...).

### 2 Conception

L'idée est le socle d'excellence de l'école. Afin de la trouver, Sup de Création enseigne une méthode faite de références et de procédés de conception reconnus permettant d'aborder tous les champs de la narration visuelle.

### 3 Formulation

Un bon concept tient autant de l'idée que de la capacité à la rendre formelle et tangible. La formulation permet à l'étudiant d'envisager la traduction de l'idée sur une pluralité de supports et de partis pris artistiques.

### 4 Exécution

C'est la capacité pour l'étudiant de maîtriser techniquement la réalisation finale d'un projet percutant et de superviser une production professionnelle sur tous types de supports on / offline.



## Sup de Création prépare au diplôme de Bachelor.

Ce diplôme est reconnu par l'Etat et délivre le titre RNCP 34592 de **Concepteur en création visuelle** - niveau 6 - Titre délivré par Sup de Pub.

La certification s'obtient par capitalisation des blocs de compétences.

**Bloc 1** : Analyse de la demande de création visuelle du client

**Bloc 2** : Conception du projet de création visuelle

Le titre RNCP est accessible via la VAE/VAP.

**Bloc 3** : Pilotage de la production graphique ou audiovisuelle

**Bloc 4 option** : Réalisation finale du projet graphique ou Réalisation finale du projet audiovisuel

# LES 4 CATÉGORIES DE FORMATEURS QUI INTERVIENNENT À SUP DE CRÉATION

## LE FORMATEUR

Tous les professeurs de Sup de Création sont des professionnels en exercice dans le cadre de leur expertise initiale. Le formateur met en perspective le contenu de ses cours avec les fondamentaux pédagogiques de l'école.

**Quelques formateurs de Sup de Création :**

**Benoit Breton**, PAO

**Didier Arnould**, culture photographique & photographie

**Anne Thoumyre**, histoire de l'Art

**Élodie Guidi**, anglais

## L'INTERVENANT

Professionnel de pointe dans son secteur (directeur de création, réalisateur, photographe, designer de l'interaction...), l'intervenant vient régulièrement donner des cours et apporter une vision complémentaire, plus prospective.

**Quelques intervenants de Sup de Création :**

**Gabriel Lippis**, directeur de création

**Frédéric Mercier**, culture cinéma et analyse, chroniqueur au Cercle de Canal +

**Sylvain Louradour**, directeur de création, Netexplo

**Pascaline Gérard**, documentariste et réalisatrice

**Franck Labille**, designer graphique



## LE MONITEUR

Ce professionnel reconnu intervient dans le cadre d'une masterclass ou d'une conférence thématique. Son rôle consiste également à diriger les étudiants tout au long du Grand Brief qu'il vient leur donner au sein d'ateliers de conduite de projet. Ces Grands Briefs sont encadrés puis évalués par des professionnels réunis en jury.

**Quelques moniteurs de Sup de Création :**

**Jérémie Bottiau**, direction de création, Marcel

**Éric Rebut**, réalisateur

**Damien Guiol & Samy Benama**, direction de création, Brand Station

**Yannis Koikas**, direction des contenus Multimédias, BnF

## LE PROFESSEUR RÉFÉRENT

La mission du professeur référent est d'encadrer l'ensemble des intervenants du programme dont il a la charge, de coordonner les projets développés pendant la formation et d'être enfin le point de convergence entre étudiants, professeurs et direction pédagogique.

**Quelques professeurs référents de Sup de Création :**

**Barth Picq**, Bachelor Motion Design 2D/3D

**Xavier Péron**, Bachelor Communication Visuelle, Design Graphique & Digital

**Pablo Tréhin-Marçot & Elvis Gygi**, Bachelor Image & réalisation

**Julien Blondel**, Bachelor Game Design

# SCHÉMA DES ÉTUDES

2023 / 2024



BAC -4

TITRE CERTIFIÉ PAR L'ÉTAT NIVEAU 6

BAC -4

BAC -3  
ADMISSION  
POSSIBLE  
en 4<sup>e</sup> année  
via pré-requis

BAC -3  
ADMISSION  
POSSIBLE  
en 4<sup>e</sup> année  
via pré-requis

## CREATIVE MAKERS

CONCEPTION ARTISTIQUE,  
CRÉATION PUBLICITAIRE  
ET RÉDACTION

Alternance 24 mois

## COM. VISUELLE DESIGN GRAPHIQUE & DIGITAL

DESIGN GRAPHIQUE ET DIGITAL,  
IDENTITÉ ET PACKAGING,  
CRÉATION DE CONTENU

Alternance 24 mois

## IMAGE & RÉALISATION

ÉCRITURE, PRODUCTION,  
TOURNAGE ET DIRECTION  
DE LA PHOTOGRAPHIE

Alternance 24 mois

## MOTION DESIGN

ANIMATION 2D/3D,  
STOP-MOTION,  
HABILLAGE VIDÉO

Alternance 24 mois

## GAME DESIGN

NARRATIVE DESIGN,  
ART DESIGN

Alternance 24 mois

04

BAC -2

BAC -2

## GRAPHIC DESIGN

Option  
CONCEPTION ARTISTIQUE  
ET RÉDACTION

Option  
IDENTITÉ, PACKAGING,  
DIGITAL

## FILM DESIGN

RÉALISATION  
ET POST-PRODUCTION

BAC -1

BAC -1

## VISUAL DESIGN

FONDAMENTAUX DE LA CRÉATION VISUELLE

Dessin, Écriture, Photographie, Graphisme, Culture Visuelle, Réalisation

ADMISSIONS POST-BAC

# PREMIÈRE ANNÉE.

VISUAL DESIGN





### CREATIVE TALKS

Designer, réalisateur, grand photographe, concepteur de jeux vidéo... Des personnalités viennent à la rencontre des étudiants pour partager leur façon d'envisager le processus de création, quel qu'il soit. Une heure d'interview live disponible sur les Chaînes Youtube et Vimeo.

### ÉVÈNEMENTS

Parce que la création se nourrit d'inspiration, les étudiants de première année accèdent à des cours sur l'histoire de l'art et l'analyse filmique.

### BOOK

Tout au long de leur scolarité, les étudiants de première année répondent à de nombreux briefs, en cours ou en workshops. L'évolution du Book et la pratique professionnelle sont au cœur de la pédagogie.

### CARNET

Afin de rester curieux et de pratiquer le dessin en dehors des cours, chaque étudiant de première année doit compléter au cours de son année de formation un carnet de croquis évalué en fin de première année.

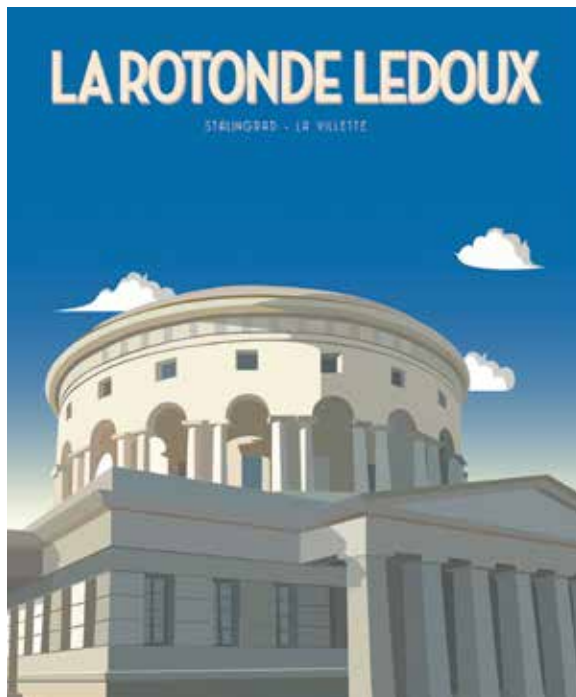


Illustration réalisée d'après crayonnés extérieurs, 1<sup>ère</sup> année Visual Design



Détail d'un carnet de croquis, 1<sup>ère</sup> année Visual Design

## COMMENT INTÉGRER SUP DE CRÉATION APRÈS LE BACCALAURÉAT ?

**Sup de Création n'est pas sur Parcoursup.** Pour s'inscrire en première année à l'école, le candidat doit compléter son dossier directement sur notre site [supdecreation.com](http://supdecreation.com). Après la validation de son dossier par le service des Admissions, le candidat reçoit par e-mail sa convocation pour les épreuves d'admission :

- **Un entretien de 30 minutes :**

cet échange avec le jury permet de mesurer la culture générale et graphique, son ouverture d'esprit, et ses connaissances du milieu et des métiers de la création.

- **La présentation du Book :**

au cours de l'entretien, le candidat présente son Book qu'il soit digital, imprimé ou vidéo.

Les sessions d'admission sont prévues toute l'année à partir de novembre. À la suite de ces épreuves, les résultats sont communiqués au candidat par e-mail, dans un délai de 5 jours. L'inscription définitive du candidat doit répondre aux pré-requis de formation.



# PREMIÈRE ANNÉE VISUAL DESIGN



Attestation de 1<sup>ère</sup> année - 680H | 60 crédits ECTS

Paris

Spécialisation Création

Tarif 2023-2024 : 7 800€

Taux d'insertion professionnelle : 86%

Taux de diplômation : 93%

Effectif groupe : 25

Cours : septembre à mai

Stage facultatif : stage de 1 mois

## Pré-requis

Avoir validé un baccalauréat ou équivalent (VAP ou diplôme de niveau 4), avoir un intérêt motivé pour l'art, la culture graphique ou la photo.

## Principaux cours

- Image et édition numérique
- Pratique et technique photographiques
- Dessin
- Expression plastique
- Anglais
- Narration
- Culture photo
- Illustration
- Rough
- Histoire de l'art
- Typographie
- Digital game
- Analyse filmique
- Réalisation vidéo
- Culture générale et sémiologie
- Coaching book

**Logiciels :** Photoshop, InDesign, Illustrator, Première Pro

**Workshops :** Linogravure, Stop motion, Réalisation, Affiche & graphisme

## Métiers visés

Graphiste  
Directeur-trice artistique junior  
Réalisateur-trice

## Poursuite d'études

2<sup>e</sup> année Graphic Design  
2<sup>e</sup> année Film Design

Culture graphique et artistique, typographie, techniques du film, dessin et pratique photo sont les fondamentaux de ce programme, des enseignements obligatoires à la poursuite d'études en filières créatives.

## Objectifs, compétences et aptitudes

### Analyse de la demande de création visuelle du client :

- Analyser le positionnement de la marque sur le marché.
- Réaliser une veille concurrentielle et technique sur les tendances visuelles graphiques.
- Identifier un ou des insights afin de préciser la demande du client.

### Conception du projet de création visuelle :

- Participer au brainstorming en utilisant des méthodes de recherche d'idées afin de définir la ligne artistique générale du projet.
- Concevoir l'ensemble des maquettes du projet visuel.
- Rédiger et présenter un cahier des charges comprenant les maquettes et idées créatives pour validation par la direction.

### Pilotage de la production graphique ou audiovisuelle :

- Préparer les éléments nécessaires pour les sous-traitants.
- Coordonner l'avancée du projet afin de respecter les délais impartis.
- Maîtriser le coût de chaque étape de déploiement du projet.
- Proposer de nouvelles idées créatives sur la base des remarques du client.

### Réalisation finale du projet graphique :

- Élaborer les composantes visuelles et les animations, en utilisant les logiciels adaptés.
- Adapter et tester ces composantes aux supports de diffusion afin de les intégrer.
- Produire une présentation synthétique et technique reprenant l'ensemble des éléments du projet visuel.

## Notre valeur ajoutée

**Une première année généraliste en création**, qui forme aussi bien à la création publicitaire, au design digital, à l'animation graphique 2D ou à la réalisation audiovisuelle, permettant à l'étudiant de mieux cerner sa poursuite d'études dans la filière de son choix.

**Le Book :** dès la première année, Sup de Création met l'accent sur le book, véritable passeport pour la vie professionnelle, l'étudiant apprend dès cette année les grands principes de l'édition d'un book (papier, vidéo ou digital), et le nourrit de ses premiers projets, grâce à l'aide de moniteurs-experts.

**Des ateliers thématiques :** tout au long de l'année sont organisés des workshops thématiques permettant aux étudiants d'être plongés pendant une semaine entière au cœur d'un domaine lié aux programmes de deuxième année : 2<sup>e</sup> année Graphic design et 2<sup>e</sup> année Film design.

**L'apprenant est évalué en contrôle continu**, individuellement ou en groupe, puis par une présentation de son book en fin d'année devant un jury de professionnels du secteur. A l'issue des workshops, les étudiants sont également évalués sur leur travail et cette note participe à la validation de leur année.



Accessible parcours handicap

Cette certification est accessible par capitalisation de blocs de compétences.  
Dernière mise à jour : janvier 2023

# DEUXIÈME ANNÉE.

GRAPHIC DESIGN  
FILM DESIGN





### DE L'IDÉE À LA CRÉATION

L'étudiant travaille l'idée, de son concept à sa réalisation, grâce à un savoir-faire technique et artistique maîtrisé, quelle que soit la filière.

### DIRECTION DE CRÉATION

Tout au long de leur scolarité, les étudiants sont accompagnés par des intervenants qui orientent leurs projets afin de les conformer à la réalité du monde du travail.

### PITCH

Afin de valoriser leurs projets, les étudiants apprennent à présenter devant un jury le résultat de leur semaine de Workshop.

### STAGE

À l'issue de leur deuxième année de formation, les étudiants doivent effectuer deux mois de stage obligatoire afin de préparer leur troisième année de Bachelor en alternance.

## COMMENT INTÉGRER SUP DE CRÉATION EN 2<sup>e</sup> ANNÉE ?

Les programmes de deuxième année de Sup de Création sont ouverts aux étudiants ayant suivi la première année Visual Design ainsi qu'aux candidats disposant d'un Bac+1 répondant aux pré-requis de formation. Pour ces nouveaux candidats, l'inscription se fait directement sur notre site [supdecreation.com](http://supdecreation.com).

Après la validation de son dossier par le service des Admissions, le candidat reçoit par e-mail sa convocation pour les épreuves d'admission :

- **Un entretien de 30 minutes** : cet échange avec le jury permet de mesurer la culture générale et graphique, son ouverture d'esprit, et ses connaissances du milieu et des métiers de la création.

- **La présentation du Book** :

au cours de l'entretien, le candidat présente son Book qu'il soit digital, imprimé ou vidéo.

Les sessions d'admission sont prévues toute l'année à partir de novembre. À la suite de ces épreuves, les résultats sont communiqués au candidat par e-mail, dans un délai de 5 jours. L'inscription définitive du candidat doit répondre aux pré-requis de formation.

# DEUXIÈME ANNÉE GRAPHIC DESIGN



Option Conception Artistique / Option Identité, Packaging

Attestation de 2<sup>e</sup> année - 680H | 60 crédits ECTS

Paris

Spécialisation Création

Tarif 2023-2024 : 7 800€

Taux d'insertion professionnelle : 86%

Taux de diplômation : 93%

Effectif groupe : 25

Cours : septembre à mai

Stage obligatoire : 2 mois

## Pré-requis

Avoir validé un Bac+1 ou équivalent (VAP) en création, savoir analyser une campagne publicitaire, connaître les fonctions basiques d'un logiciel de création.

## Principaux cours

- Création presse / éditoriale
- Design graphique digital
- Stratégie de communication
- Technique photographique
- Retouche photographique
- Typographie
- Anglais
- Dessin/Pratique plastique
- Coaching book

### Option Conception Artistique

- Création publicitaire
- Rédaction

### Option Identité, Packaging

- Création d'Identité visuelle
- Packaging

**Logiciels :** Photoshop, Illustrator, InDesign, Capture One

**Workshops :** Storyboard & réalisation, Communication produit  
Communication événementielle, Communication de marque

## Métiers visés

Directeur.trice artistique junior  
Graphiste  
Designer d'applications

## Poursuite d'études

**Bachelor** Com. Visuelle,  
Design Graphique et Digital  
**Bachelor** Creative Makers



Culture graphique et artistique, typographie, techniques du film, dessin et pratique photo sont les fondamentaux de ce programme, des enseignements obligatoires à la poursuite d'études en filières créatives.

## Objectifs, compétences et aptitudes

### Analyse de la demande de création visuelle du client :

- Analyser le positionnement de la marque sur le marché.
- Réaliser une veille concurrentielle et technique sur les tendances visuelles graphiques.
- Identifier un ou des insights afin de préciser la demande du client.

### Conception du projet de création visuelle :

- Participer au brainstorming en utilisant des méthodes de recherche d'idées afin de définir la ligne artistique générale du projet.
- Concevoir l'ensemble des maquettes du projet visuel.
- Rédiger et présenter un cahier des charges comprenant les maquettes et idées créatives pour validation par la direction.

### Pilotage de la production graphique ou audiovisuelle :

- Préparer les éléments nécessaires pour les sous-traitants.
- Coordonner l'avancée du projet afin de respecter les délais impartis.
- Maîtriser le coût de chaque étape de déploiement du projet.
- Proposer de nouvelles idées créatives sur la base des remarques du client.

### Réalisation finale du projet graphique :

- Élaborer les composantes visuelles et les animations, en utilisant les logiciels adaptés.
- Adapter et tester ces composantes aux supports de diffusion afin de les intégrer.
- Produire une présentation synthétique et technique reprenant l'ensemble des éléments du projet visuel.

## Notre valeur ajoutée

**Masterclass :** les masterclass de Sup de Création permettent aux étudiants de profiter d'un échange avec un invité de renom qui partage son expertise du secteur et ses bons conseils pour construire une carrière dans le monde de la création.

**Monitoring :** les premiers monitorings en direction de Création permettent une montée en compétence rapide grâce à l'accompagnement d'un professionnel-tuteur sur de nombreux projets.

**Des ateliers thématiques :** tout au long de l'année sont organisés des workshops d'une semaine permettant aux étudiants d'être plongés au cœur d'un domaine privilégié comme le branding, le packshot, la typographie ou l'identité de marque.

L'apprenant est évalué en **contrôle continu**, individuellement ou en groupe, puis par une présentation de son book en fin d'année devant un jury de professionnels du secteur. A l'issue des workshops, les étudiants sont également évalués sur leur travail et cette note participe à la validation de leur année.



Accessible parcours handicap

Cette certification est accessible par capitalisation de blocs de compétences.

Dernière mise à jour : janvier 2023

# DEUXIÈME ANNÉE FILM DESIGN



Attestation de 2<sup>e</sup> année - 680H | 60 crédits ECTS

Spécialisation Création

Taux d'insertion professionnelle : 86%

Effectif groupe : 25

Cours : septembre à mai

Paris

Tarif 2023-2024 : 7 800€

Taux de diplômation : 93%

Stage obligatoire : 2 mois

## Pré-requis

Avoir validé un Bac+1 ou équivalent (VAP) en création, savoir analyser une œuvre audiovisuelle, connaître les fonctions basiques d'un logiciel de montage.

## Principaux cours

- Réalisation
- Montage
- Culture cinéma et analyse de l'image
- Direction de la photographie
- Anglais
- Son
- Coaching showreel & book
- Cadrage & prise de vue
- Chef opérateur image/son
- Ecriture et scénario
- Post-production
- Graphisme audiovisuel
- Storyboard & animation

**Logiciels :** Premiere Pro, After Effects, Photoshop, Illustrator

**Workshops :** Spot publicitaire, Brand content

## Métiers visés

Réalisateur·trice  
Monteur·se  
Chef·fe de Projet Vidéo  
Vidéaste  
Concepteur·trice multimédia

## Poursuite d'études

Bachelor Image & Réalisation

Les étudiants bénéficient de cours permettant d'acquérir la technique et la culture audiovisuelle touchant tous les genres de projets vidéo, de l'écriture à la post-production. Les étudiants se consacrent à l'apprentissage du bagage conceptuel et technique de post-production et réalisation audiovisuelle.

## Objectifs, compétences et aptitudes

### Analyse de la demande de création visuelle du client :

- Analyser le positionnement de la marque sur le marché.
- Réaliser une veille concurrentielle et technique sur les tendances visuelles graphiques.
- Identifier un ou des insights afin de préciser la demande du client.

### Conception du projet de création visuelle :

- Participer au brainstorming en utilisant des méthodes de recherche d'idées afin de définir la ligne artistique générale du projet.
- Concevoir l'ensemble des maquettes du projet visuel.
- Rédiger et présenter un cahier des charges comprenant les maquettes et idées créatives pour validation par la direction.

### Pilotage de la production graphique ou audiovisuelle :

- Préparer les éléments nécessaires pour les sous-traitants.
- Coordonner l'avancée du projet afin de respecter les délais impartis.
- Maîtriser le coût de chaque étape de déploiement du projet.
- Proposer de nouvelles idées créatives sur la base des remarques du client.

### Réalisation finale du projet audiovisuel :

- Rédiger une note d'intention, un storyboard et un planning prévisionnel des différentes étapes de réalisation.
- Réaliser les prises de vues, gérer un plateau de tournage et les différents intervenants chargés du projet.
- Etalonner et monter les éléments visuels et sonores du projet.

## Notre valeur ajoutée

**Conduite de projet :** les quatre étapes de la conduite de projet créatif imprègnent le rythme des cours, permettant à l'étudiant de mettre en perspective les bonnes méthodes.

**Monitoring :** chroniqueur cinéma, réalisateur, producteur, etc. ... Tout au long de l'année, les étudiants sont accompagnés par des professionnels du secteur de l'audiovisuel. A leur contact, elles/ils comprennent précisément les enjeux de la conception de contenus vidéos et se préparent aux exigences du monde professionnel.

**Des rencontres exceptionnelles :** des photographes et réalisateurs reconnus, des illustrateurs, des directeurs de création, des animateurs 2D/3D... viennent à la rencontre des étudiants en Film Design 2<sup>e</sup> année lors de masterclass thématiques.

**L'apprenant est évalué en contrôle continu**, individuellement ou en groupe, puis par une présentation de son book en fin d'année devant un jury de professionnels du secteur. A l'issue des workshops, les étudiants sont également évalués sur leur travail et cette note participe à la validation de leur année.



Accessible parcours handicap

Cette certification est accessible par capitalisation de blocs de compétences.  
Dernière mise à jour : janvier 2023

# TROISIÈME ANNÉE.

CREATIVE MAKERS  
COMMUNICATION VISUELLE, DESIGN GRAPHIQUE ET DIGITAL

IMAGE & RÉALISATION

MOTION DESIGN  
GAME DESIGN





Photo Packshot, Bachelor Creative Makers

### ALTERNANCE

Tous les programmes de Bachelor en alternance de Sup de Création sont imaginés et organisés pour permettre à l'étudiant de développer la conception et l'optimisation d'un Book/Showreel, passeport pour l'insertion professionnelle.

### PARTENAIRES PÉDAGOGIQUE DE PRESTIGE

Canal +, la BnF, Netexplo, JCDecaux... sont autant de partenaires pédagogiques de l'école permettant aux étudiants d'élaborer des projets à forts enjeux professionnels.

### ÉVÈNEMENTS

Tout au long de l'année et selon le planning de cours, les étudiants sont invités à participer à des événements professionnels : tournage, Motion Plus Design, Innovation Forum, Smart Cities...

### BRIEFS PROFESSIONNELS

Encadrés par des professionnels reconnus, les étudiants répondent à des briefs réels. Ces briefs permettent à l'étudiant de formaliser des solutions concrètes afin de répondre aux mêmes problématiques que les professionnels du secteur.



Concept Board, Bachelor Game Design

## COMMENT INTÉGRER SUP DE CRÉATION EN BACHELOR ?

Ces programmes sont accessibles aux étudiants de Sup de Création ainsi qu'aux diplômés d'un Bac+2, toutes filières confondues. Ces derniers sont invités à s'inscrire directement sur notre site [supdecreation.com](http://supdecreation.com). La sélection se fait à la suite d'un entretien et de la présentation d'un Book.

- **Un entretien de 30 minutes :** cet échange avec le jury permet de mesurer la culture générale et graphique, son ouverture d'esprit, et ses connaissances du milieu et des métiers de la création.
- **La présentation du Book :** au cours de l'entretien, le candidat présente son Book qu'il soit digital, imprimé ou vidéo.

Les sessions d'admission sont prévues toute l'année à partir de novembre. À la suite de ces épreuves, les résultats sont communiqués au candidat par e-mail, dans un délai de 5 jours. L'inscription définitive du candidat doit répondre aux pré-requis de formation.

### Mise à niveau en audiovisuel

Selon le niveau de dossier présenté par le candidat, Sup de Création propose une mise à niveau de 4 semaines avant le début de la formation. Cette formation accélérée de 4 semaines permet à l'étudiant de concevoir un book cohérent et facilite ses recherches d'alternance ou de contrats en entreprise.

# BACHELOR CREATIVE MAKERS



Titre RNCP 34592 : Concepteur-trice en création visuelle  
Code diplôme : 26X32207

Diplôme de 4<sup>e</sup> année - 910H | 120 crédits ECTS

Titre certifié par l'Etat niveau 6 (EU) en 24 mois

Cours : septembre à septembre

Taux d'insertion professionnelle : 86%

Alternance ou stage alterné : 3 semaines entreprise / 1 semaine école

Tarif 2023-2024 : Programme 3<sup>e</sup> année : 8 500 € en formation initiale

Programme 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> années : 17 500 € en alternance

Programme 4<sup>e</sup> année : 8 500 € en initiale / 8 950 € en alternance.

Paris

Code RNCP : 34592

Effectif groupe : 25

Taux de diplômation : 93%

## Principaux cours

Enseignement de 3<sup>e</sup> année  
455h | 60 crédits ECTS

- Analyse du Brief
- Concept majeur/mineur
- Rédaction
- Conception Artistique
- Fabrication
- Production
- Anglais
- Innovations et Intelligence Artificielle
- Sociologie comportementale

Enseignement de 4<sup>e</sup> année  
455h | 60 crédits ECTS

- Analyse du Brief
- Concept majeur/mineur
- Rédaction
- Conception Artistique
- Fabrication
- Production
- Environnement professionnel
- Personnel Branding
- Book en ligne
- Anglais

## Métiers visés

Directeur-trice artistique junior  
Graphiste

Infographiste  
Designer graphiste



Les étudiants apprennent à concevoir l'ensemble d'un projet créatif de sa maquette jusqu'à sa production et élaborent les composantes visuelles, en utilisant les logiciels adaptés, en adéquation avec les contraintes techniques, comprendre et connaître les étapes de production pour concrétiser un projet publicitaire, dans le respect du budget et des délais.

## Objectifs, compétences et aptitudes

### Analyse de la demande de création visuelle du client :

- Analyser le positionnement de la marque sur le marché.
- Réaliser une veille concurrentielle et technique sur les tendances visuelles graphiques.
- Identifier un ou des insights afin de préciser la demande du client.

### Conception du projet de création visuelle :

- Participer au brainstorming en utilisant des méthodes de recherche d'idées afin de définir la ligne artistique générale du projet.
- Concevoir l'ensemble des maquettes du projet visuel.
- Rédiger et présenter un cahier des charges comprenant les maquettes et idées créatives pour validation par la direction.

### Pilotage de la production graphique ou audiovisuelle :

- Préparer les éléments nécessaires pour les sous-traitants.
- Coordonner l'avancée du projet afin de respecter les délais impartis.
- Maîtriser le coût de chaque étape de déploiement du projet.
- Proposer de nouvelles idées créatives sur la base des remarques du client.

### Réalisation finale du projet graphique :

- Élaborer les composantes visuelles et les animations, en utilisant les logiciels adaptés.
- Adapter et tester ces composantes aux supports de diffusion afin de les intégrer.
- Produire une présentation synthétique et technique reprenant l'ensemble des éléments du projet visuel.

## Notre valeur ajoutée

**24 mois d'alternance** : les étudiants bénéficient de 24 mois d'alternance afin d'optimiser l'intégration professionnelle en fin de cursus.

**Book** : tout au long de l'année, les apprenants travaillent sur la conception et l'optimisation de leur Book créatif.

**Cas concrets** : Le programme est composé d'exercices basés sur des cas concrets, mettant les étudiants dans les conditions professionnelles avec toutes les contraintes qu'elles imposent.

**Jury Book** : en fin de cursus où l'alternant fera la démonstration à travers son Book qu'il ou qu'elle maîtrise la mise en œuvre et l'analyse de veille créative et stratégique, l'élaboration de projets créatifs jusqu'à la production.

## Pré-requis

**Bac+3** : Justifier d'un Bac+2 validé (120 ECTS) ou d'une certification de niveau 5 ou équivalent (possibilité de VAP) ; prioritairement dans les domaines de la création visuelle ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une maîtrise des outils en Design Digital ; et satisfaire aux épreuves d'admission.

**Bac+4** : Justifier d'un Bac+3 validé (180 ECT) ou équivalent (possibilité de VAP) ; prioritairement dans les domaines de la création visuelle ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une maîtrise des outils en Design Digital ; et satisfaire aux épreuves d'admission.

Cette certification est accessible par capitalisation de blocs de compétences.

Dernière mise à jour : janvier 2023





BACHELOR

# COMMUNICATION VISUELLE, DESIGN GRAPHIQUE ET DIGITAL



Titre RNCP 34592 : Concepteur-trice en création visuelle

Code diplôme : 26X32207

Diplôme de 4<sup>e</sup> année - 910H | 120 crédits ECTS

Paris

Titre certifié par l'Etat niveau 6 (EU) en 24 mois

Code RNCP : 34592

Cours : septembre à septembre

Effectif groupe : 25

Taux d'insertion professionnelle : 86%

Taux de diplomation : 93%

Alternance ou stage alterné : 3 semaines entreprise / 1 semaine école

Tarif 2023-2024 : Programme 3<sup>e</sup> année : 8 500 € en formation initiale

Programme 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> années : 17 500 € en alternance

Programme 4<sup>e</sup> année : 8 500 € en initiale / 8 950 € en alternance.

## Principaux cours

Enseignement de 3<sup>e</sup> année  
455h | 60 crédits ECTS

- Culture de la com. visuelle
- Design graphique et typographie
- Packaging et impression 3D
- Compréhension de brief
- Photographie
- Design éditorial
- Identité de marque et charte graphique
- Anglais
- Personal branding et e-réputation

Enseignement de 4<sup>e</sup> année  
455h | 60 crédits ECTS

- Branding digital de marque et charte de style
- Motion Design, Vidéo Mapping et expériences de marque
- Conception & Prototypage Digital, UI design
- Projet Mobile Innovation
- Coaching Book
- Environnement professionnel et freelancing
- Book en ligne

## Métiers visés

Directeur-trice artistique digital  
Directeur-trice artistique junior

Infographiste  
Designer graphiste



Accessible parcours handicap



Le Bachelor Communication visuelle, design graphique et digital propose aux étudiants de se perfectionner en conception et réalisation de projets de design graphique, d'identité visuelle, de design digital afin de constituer un Book professionnel de grande qualité répondant aux besoins de communication visuelle off/online des entreprises.

## Objectifs, compétences et aptitudes

### Analyse de la demande de création visuelle du client :

- Analyser le positionnement de la marque sur le marché.
- Réaliser une veille concurrentielle et technique sur les tendances visuelles graphiques.
- Identifier un ou des insights afin de préciser la demande du client.

### Conception du projet de création visuelle :

- Participer au brainstorming en utilisant des méthodes de recherche d'idées afin de définir la ligne artistique générale du projet.
- Concevoir l'ensemble des maquettes du projet visuel.
- Rédiger et présenter un cahier des charges comprenant les maquettes et idées créatives pour validation par la direction.

### Pilotage de la production graphique ou audiovisuelle :

- Préparer les éléments nécessaires pour les sous-traitants.
- Coordonner l'avancée du projet afin de respecter les délais impartis.
- Maîtriser le coût de chaque étape de déploiement du projet.
- Proposer de nouvelles idées créatives sur la base des remarques du client.

### Réalisation finale du projet graphique :

- Élaborer les composantes visuelles et les animations, en utilisant les logiciels adaptés.
- Adapter et tester ces composantes aux supports de diffusion afin de les intégrer.
- Produire une présentation synthétique et technique reprenant l'ensemble des éléments du projet visuel.

## Notre valeur ajoutée

**24 mois d'alternance** : les étudiants bénéficient de 24 mois d'alternance afin d'optimiser l'intégration professionnelle en fin de cursus.

**Book Digital** : Mis à jour tout le long de l'année, le Book professionnel de l'étudiant est optimisé et suivi par les différents intervenants. En perspective de l'arrivée sur le marché professionnel, il sera un outil efficace pour trouver un emploi rapidement.

**Cas concrets** : Le programme est composé d'exercices basés sur des cas concrets, mettant les étudiants dans les conditions professionnelles avec toutes les contraintes qu'elles imposent.

**L'apprenant est évalué en contrôle continu**, seul et en groupe, puis par une présentation de son Book en fin d'année devant un jury de professionnels.

## Pré-requis

**Bac+3** : Justifier d'un Bac+2 validé (120 ECTS) ou d'une certification de niveau 5 ou équivalent (possibilité de VAP) ; prioritairement dans les domaines de la création visuelle ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une maîtrise des outils en Design Digital ; et satisfaire aux épreuves d'admission.

**Bac+4** : Justifier d'un Bac+3 validé (180 ECT) ou équivalent (possibilité de VAP) ; prioritairement dans les domaines de la création visuelle ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une maîtrise des outils en Design Digital ; et satisfaire aux épreuves d'admission.

Cette certification est accessible par capitalisation de blocs de compétences.  
Dernière mise à jour : janvier 2023

# BACHELOR IMAGE & RÉALISATION



Titre RNCP 34592 : Concepteur-trice en création visuelle  
Code diplôme : 26X32207

Diplôme de 4<sup>e</sup> année - 910H | 120 crédits ECTS  
Titre certifié par l'Etat niveau 6 (EU) en 24 mois  
Cours : septembre à septembre  
Taux d'insertion professionnelle : 86%  
Alternance ou stage alterné : 3 semaines entreprise / 1 semaine école  
Tarif 2023-2024 : Programme 3<sup>e</sup> année : 8 500 € en formation initiale  
Programme 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> années : 17 500 € en alternance  
Programme 4<sup>e</sup> année : 8 500 € en initiale / 8 950 € en alternance.

Paris

Code RNCP : 34592

Effectif groupe : 25

Taux de diplomation : 93%

## Principaux cours

Enseignement de 3<sup>e</sup> année  
455h | 60 crédits ECTS

- Analyse de séquence
- Cadre et lumière
- Enjeux de mise en scène et de narration
- Prise de son
- Reportage magazine
- Adaptation
- Bande-annonce
- Brand content
- Très court-métrage de fiction
- Film publicitaire
- Documentaire
- Anglais

Enseignement de 4<sup>e</sup> année  
455h | 60 crédits ECTS

- Culture métiers audiovisuel
- Réaliser, cadrer et éclairer un clip, un polar, un film historique, un film de SF / fantastique
- Ecriture et pré-production
- Grand projet audiovisuel
- Intégration digitale
- Direction de comédiens
- Filmer le réel
- Personal branding
- Montage et optimisation
- Showreel

## Métiers visés

Réalisateur-trice  
Scénariste  
Vidéaste

Chef de Projet Vidéo  
Monteur  
Chargé-e de production



Accessible parcours handicap



Le bachelor audiovisuel de Sup de Création permet d'acquérir les connaissances essentielles à la bonne conduite technique d'un projet vidéo sur une pluralité d'interfaces classiques ou digitales.

## Objectifs, compétences et aptitudes

### Analyse de la demande de création visuelle du client :

- Analyser le positionnement de la marque sur le marché.
- Réaliser une veille concurrentielle et technique sur les tendances visuelles graphiques.
- Identifier un ou des insights afin de préciser la demande du client.

### Conception du projet de création visuelle :

- Participer au brainstorming en utilisant des méthodes de recherche d'idées afin de définir la ligne artistique générale du projet.
- Concevoir l'ensemble des maquettes du projet visuel.
- Rédiger et présenter un cahier des charges comprenant les maquettes et idées créatives pour validation par la direction.

### Pilotage de la production graphique ou audiovisuelle :

- Préparer les éléments nécessaires pour les sous-traitants.
- Coordonner l'avancée du projet afin de respecter les délais impartis.
- Maîtriser le coût de chaque étape de déploiement du projet.
- Proposer de nouvelles idées créatives sur la base des remarques du client.

### Réalisation finale du projet audiovisuel :

- Rédiger une note d'intention, un storyboard et un planning prévisionnel des différentes étapes de réalisation.
- Réaliser les prises de vues, gérer un plateau de tournage et les différents intervenants chargés du projet.
- Etalonner et monter les éléments visuels et sonores du projet.

## Notre valeur ajoutée

**24 mois d'alternance** : les étudiants bénéficient de 24 mois d'alternance afin d'optimiser l'intégration professionnelle en fin de cursus.

**ShowReel** : tout au long de l'année, l'étudiant travaille sur la conception et l'optimisation d'un Book de ShowReel de réalisateur. Ce showreel, ou bande demo, lui permettra de se lancer rapidement dans une activité professionnelle.

**Grande variété de sujets de production audiovisuelle** : le programme est articulé autour de nombreux projets à concevoir et produire intégralement.

**L'apprenant est évalué en contrôle continu**, individuellement ou en groupe, puis par une présentation de son showreel en fin d'année devant un jury de professionnels du secteur.

## Pré-requis

**Bac+3** : Justifier d'un Bac+2 validé (120 ECTS) ou d'une certification de niveau 5 ou équivalent (possibilité de VAP) ; prioritairement dans les domaines de la création visuelle ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une maîtrise des outils en Design Digital ; et satisfaire aux épreuves d'admission.

**Bac+4** : Justifier d'un Bac+3 validé (180 ECT) ou équivalent (possibilité de VAP) ; prioritairement dans les domaines de la création visuelle ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une maîtrise des outils en Design Digital ; et satisfaire aux épreuves d'admission.

# BACHELOR MOTION DESIGN



Titre RNCP 34592 : Concepteur-trice en création visuelle  
Code diplôme : 26X32207

Diplôme de 4<sup>e</sup> année - 910H | 120 crédits ECTS  
Titre certifié par l'Etat niveau 6 (EU) en 24 mois  
Cours : septembre à septembre  
Taux d'insertion professionnelle : 86%  
Alternance ou stage alterné : 3 semaines entreprise / 1 semaine école  
Tarif 2023-2024 : Programme 3<sup>e</sup> année : 8 500 € en formation initiale  
Programme 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> années : 17 500 € en alternance  
Programme 4<sup>e</sup> année : 8 500 € en initiale / 8 950 € en alternance.

Paris

Code RNCP : 34592

Effectif groupe : 25

Taux de diplômation : 93%

## Principaux cours

Enseignement de 3<sup>e</sup> année  
455h | 60 crédits ECTS

- Culture du Motion Design
- Analyse du brief
- Du brief à la synthèse conceptuelle
- Conception - Métaphore et narration
- Son
- Sound design
- Design graphique
- Design graphique appliqué au Motion design
- Typographie
- Storyboard

## Métiers visés

Motion Designer  
Graphiste Vidéo

Enseignement de 4<sup>e</sup> année  
455h | 60 crédits ECTS

- Création et animation d'un personnage 3D
- Découverte du design procédural et simulation avec Houdini
- Création et animation d'un personnage 3D
- Bases de la production 3D
- Texturing poussé
- Post-production 3D
- Etude et compréhension du marché du Motion Design 3D

Réalisateur-trice animé  
Storyboarder



Le programme de bachelor Motion Design permet aux étudiants d'approfondir les outils techniques des métiers de l'Animation graphique, 2D et 3D et des contraintes du domaine, à travers des séminaires et des ateliers thématiques.

## Objectifs, compétences et aptitudes

### Analyse de la demande de création visuelle du client :

- Analyser le positionnement de la marque sur le marché.
- Réaliser une veille concurrentielle et technique sur les tendances visuelles graphiques.
- Identifier un ou des insights afin de préciser la demande du client.

### Conception du projet de création visuelle :

- Participer au brainstorming en utilisant des méthodes de recherche d'idées afin de définir la ligne artistique générale du projet.
- Concevoir l'ensemble des maquettes du projet visuel.
- Rédiger et présenter un cahier des charges comprenant les maquettes et idées créatives pour validation par la direction.

### Pilotage de la production graphique ou audiovisuelle :

- Préparer les éléments nécessaires pour les sous-traitants.
- Coordonner l'avancée du projet afin de respecter les délais impartis.
- Maîtriser le coût de chaque étape de déploiement du projet.
- Proposer de nouvelles idées créatives sur la base des remarques du client.

### Réalisation finale du projet graphique :

- Élaborer les composantes visuelles et les animations, en utilisant les logiciels adaptés.
- Adapter et tester ces composantes aux supports de diffusion afin de les intégrer.
- Produire une présentation synthétique et technique reprenant l'ensemble des éléments du projet visuel.

## Notre valeur ajoutée

**24 mois d'alternance** : les étudiants bénéficient de 24 mois d'alternance afin d'optimiser l'intégration professionnelle en fin de cursus.

**Showreel** : tout au long de l'année, l'étudiant travaille sur la conception et l'optimisation d'un Book de Motion Designer. Ce showreel, ou bande demo, lui permettra de se lancer rapidement dans une activité professionnelle.

**Cas concrets** : Le programme est composé d'exercices basés sur des cas concrets, mettant les étudiants dans les conditions professionnelles avec toutes les contraintes qu'elles imposent.

**Motion + Design** : les apprenants ont la possibilité de participer également au Motion Plus Design, l'événement incontournable des professionnels du secteur.

**L'apprenant est évalué en contrôle continu**, seul et en groupe, puis par une présentation de son Book en fin d'année devant un jury de professionnels.

## Pré-requis

**Bac+3** : Justifier d'un Bac+2 validé (120 ECTS) ou d'une certification de niveau 5 ou équivalent (possibilité de VAP) ; prioritairement dans les domaines de la création visuelle ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une maîtrise des outils en Design Digital ; et satisfaire aux épreuves d'admission.

**Bac+4** : Justifier d'un Bac+3 validé (180 ECT) ou équivalent (possibilité de VAP) ; prioritairement dans les domaines de la création visuelle ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une maîtrise des outils en Design Digital ; et satisfaire aux épreuves d'admission.



Accessible parcours handicap

Cette certification est accessible par capitalisation de blocs de compétences.  
Dernière mise à jour : janvier 2023

# BACHELOR GAME DESIGN



Titre RNCP 34592 : Concepteur-trice en création visuelle  
Code diplôme : 26X32207

Diplôme de 4<sup>e</sup> année - 910H | 120 crédits ECTS

Titre certifié par l'Etat niveau 6 (EU) en 24 mois

Cours : septembre à septembre

Taux d'insertion professionnelle : 86%

Alternance ou stage alterné : 3 semaines entreprise / 1 semaine école

Tarif 2023-2024 : Programme 3<sup>e</sup> année : 8 500 € en formation initiale

Programme 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> années : 17 500 € en alternance

Programme 4<sup>e</sup> année : 8 500 € en initiale / 8 950 € en alternance.

Paris

Code RNCP : 34592

Effectif groupe : 25

Taux de diplômation : 93%

## Principaux cours

Enseignement de 3<sup>e</sup> année  
455h | 60 crédits ECTS

- Game design
- Développement d'univers
- Développement Unity
- Perfectionnement Narrative design / Visual design
- Gestion de projet 1
- Anglais
- Droit et management
- Propriété intellectuelle
- Vidéo
- Conception vidéo et bande-annonce
- Branding / Concept design

Enseignement de 4<sup>e</sup> année  
455h | 60 crédits ECTS

- Game design
- Développement Unreal
- Développement d'univers
- Narrative design
- Direction Artistique
- Gestion de projet 2
- Anglais
- Communication d'entreprise et réseaux sociaux
- Culture métier
- Teasing et contenu digital
- Branding / Concept design

## Métiers visés

Game designer  
Game producer  
Visual Designer

Narrative Designer  
Cheffe de projet « contenu »



Accessible parcours handicap



A l'heure du développement de jeux plus complexes, le métier de game designer est en plein essor. La formation Bachelor Game Design prépare aux deux grands métiers de la conception de jeux vidéo : le narrative designer et le visual designer.

## Objectifs, compétences et aptitudes

### Analyse de la demande de création visuelle du client :

- Analyser le positionnement de la marque sur le marché.
- Réaliser une veille concurrentielle et technique sur les tendances visuelles graphiques.
- Identifier un ou des insights afin de préciser la demande du client.

### Conception du projet de création visuelle :

- Participer au brainstorming en utilisant des méthodes de recherche d'idées afin de définir la ligne artistique générale du projet.
- Concevoir l'ensemble des maquettes du projet visuel.
- Rédiger et présenter un cahier des charges comprenant les maquettes et idées créatives pour validation par la direction.

### Pilotage de la production graphique ou audiovisuelle :

- Préparer les éléments nécessaires pour les sous-traitants.
- Coordonner l'avancée du projet afin de respecter les délais impartis.
- Maîtriser le coût de chaque étape de déploiement du projet.
- Proposer de nouvelles idées créatives sur la base des remarques du client.

### Réalisation finale du projet graphique :

- Élaborer les composantes visuelles et les animations, en utilisant les logiciels adaptés.
- Adapter et tester ces composantes aux supports de diffusion afin de les intégrer.
- Produire une présentation synthétique et technique reprenant l'ensemble des éléments du projet visuel.

## Notre valeur ajoutée

**24 mois d'alternance** : les étudiants bénéficient de 24 mois d'alternance afin d'optimiser l'intégration professionnelle en fin de cursus.

**Book** : tout au long de l'année, l'étudiant travaille sur la conception et l'optimisation d'un Book de créatif en studio de production de Jeux. Ce Book lui permettra de se lancer rapidement dans une activité professionnelle.

**Projets de jeu vidéo** : le programme est articulé autour de projets de création de jeux vidéo à concevoir et pré-visualiser intégralement. Les cours de management de projet permettent à l'étudiant de pouvoir collaborer avec des développeurs de jeux et de superviser la réalisation finale.

**L'apprenant est évalué en contrôle continu**, individuellement ou en groupe, puis par une présentation de son Book en fin d'année devant un jury de professionnels du secteur.

## Pré-requis

**Bac+3** : Justifier d'un Bac+2 validé (120 ECTS) ou d'une certification de niveau 5 ou équivalent (possibilité de VAP) ; prioritairement dans les domaines de la création visuelle ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une maîtrise des outils en Design Digital ; et satisfaire aux épreuves d'admission.

**Bac+4** : Justifier d'un Bac+3 validé (180 ECT) ou équivalent (possibilité de VAP) ; prioritairement dans les domaines de la création visuelle ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une maîtrise des outils en Design Digital ; et satisfaire aux épreuves d'admission.

Cette certification est accessible par capitalisation de blocs de compétences.

Dernière mise à jour : janvier 2023

# LES MASTERCLASS DE SUP DE CRÉATION



Moments privilégiés au cœur de la pédagogie de l'école, les Masterclass permettent aux étudiants de toutes les filières de mieux comprendre le travail de conception et de production de chaque invité : créatifs, directeurs de création, photographes de grande renommée, grands réalisateurs, chefs opérateurs, concepteurs de jeux vidéos, animateurs de renom, etc.



- Patrice Leconte**, réalisateur
- Thierry Buriez**, directeur de création
- David Derouet**, directeur de création
- Jean Weessa**, directeur artistique
- Gilles Deléris**, CEO agence W
- Loïc Froger**, directeur de création
- Bernard Naville**, concepteur-rédacteur
- Dan Perri**, concepteur de générique
- Richard Schroeder**, photographe
- Olivier Altmann**, directeur de création
- Mélanie Pennec**, directrice de création
- Jean-Christophe Royer**, directeur de création
- Dimitri Daniloff**, photographe
- William Abello**, chef décorateur
- Michel Amathieu**, directeur de la photographie
- Cédric Delsaux**, photographe
- Dan Weil**, chef décorateur cinéma
- Julien Seri**, réalisateur et producteur de cinéma
- Benoit Dulhen**, concepteur-rédacteur

# LE CAMPUS DE SUP DE CRÉATION

## NOTRE CAMPUS PARIS 15e

Le campus de Sup de Création est implanté dans le cœur de Paris. C'est ici que se croisent tous les jours des photographes, des réalisateurs, des dessinateurs, des webdesigners, des directeurs de la création et des intervenants pointus du milieu de la narration visuelle. Tous sont là avec une même intention : accompagner et former les étudiants de Sup de Création. En ce lieu, pas de rupture entre les différentes filières qui composent l'école : tous les étudiants travaillent ensemble sur des cas réels et des projets communs, cœur de la pédagogie de l'école. On trouve ainsi dans nos locaux plusieurs grandes salles de classe, des plateaux de tournage, des salles Mac, une salle destinée au game design, une salle motion design 2D/3D, un studio de production, trois régies contenant caméras, appareils photos et matériel de production, une cafétéria accueillante, des espaces de co-working, une salle de projection cinéma...

37, quai de Grenelle, 75015 Paris  
M Métro Bir-Hakeim





# LES ÉVÈNEMENTS CRÉATIFS

## SÉMINAIRES CULTURELS

La culture est la base de la créativité. C'est pour cette raison que Sup de Création invite ses étudiants à de nombreuses expositions (Grand Palais, Fondation Louis Vuitton, Le Musée des Arts Décoratifs, BnF...).

Le cinéma est aussi à l'honneur puisque, outre les conférences cinéma du MK2 ou les expositions à la Cinémathèque, les étudiants assistent en exclusivité à l'enregistrement de l'émission *Le Cercle* de Canal + en compagnie de Frédéric Mercier, chroniqueur régulier de l'émission et intervenant de l'école.



## BnF

La BnF est un partenaire pédagogique de l'école depuis 2016. Briefés en hackaton de plusieurs semaines, les étudiants doivent concevoir des projets digitaux permettant d'augmenter l'expérience de visite lors d'expositions de prestige comme la récente rétrospective Nadar.

## LA CROIX-ROUGE FRANÇAISE

Engagés aux côtés de La Croix-Rouge française, les étudiants en création publicitaire ont conçu une campagne en faveur de la semaine du don. Les étudiants en réalisation ont ensuite réalisé les 4 spots de la campagne avec Adriana Karembeu et Isabelle Ithurburu.



## ALLO CINÉ

A l'occasion de la réouverture des salles de cinéma, Allo Ciné a contacté Sup de Création afin de concevoir un spot diffusé dans les salles de cinéma et sur les réseaux sociaux.

Le spot «Les Perturbateurs» a été conçu par deux étudiantes en création publicitaire, présenté à l'annonceur puis réalisé par la classe de Bachelor Image & Réalisation.



## NETEXPLO

Netexplo, le cabinet de tendances en pointe sur les nouveaux usages et le digital, a engagé l'école Sup de Création sur les journées SMART CITIES et INNOVATION, récompensant les 10 plus grandes innovations digitales mondiales, remis au siège de L'UNESCO devant une assemblée internationale de chercheurs, de leaders d'opinion et de grands patrons.



## UNICEF

Sup de Création est la seule école française retenue par l'organisme international qui lutte pour les droits des enfants partout dans le monde, afin de concevoir une campagne en faveur du consentement mutuel. Cette campagne a fait l'objet d'un affichage national JCDecaux ainsi que des déclinaisons de communication sur les réseaux sociaux.







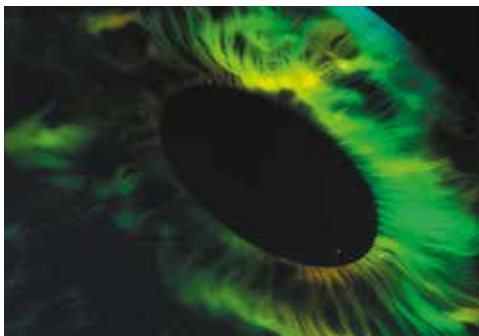
## FRENCH CREATIVES

Pour la première fois, les deux écoles Sup de Création et Sup de Pub ont recensé leurs alumni dans un ouvrage présentant 100 profils de créatifs parmi les plus respectés de la profession.



## ISOSKELE

Notre partenariat avec ISOSKELE, agence digitale du groupe La Poste, a permis d'immerger les étudiants en création publicitaire pendant une semaine dans les locaux de l'agence. Des cours et des briefs se sont succédés pendant cette semaine d'immersion, permettant aux étudiants d'acquérir des compétences créatives.



## CANAL +

Chaque année, les étudiants en Bachelor Motion Design sont briefés afin de concevoir un générique pour une des séries création originale de Canal+. Ce brief fictif mais néanmoins encadré en direction de création par un expert du générique en France, permet aux étudiants de concevoir et réaliser un projet de grande envergure évalué en jury par des professionnels.



## L'AFTERWORK DE LA COM

J'ai un pote dans la Com organise chaque année son afterwork à l'amorce de l'été. Sup de Création, en tant que partenaire de l'événement, met en place une book room au cœur de la soirée afin d'orienter les jeunes créatifs qui souhaitent poursuivre leur carrière en agence ou studio de production.



## MOTION PLUS DESIGN

Sup de Création est partenaire de Motion Plus Design, le rassemblement professionnel majeur du motion design à Paris, Tokyo, Los Angeles... Nos étudiants bénéficient de places offertes dans le cadre de ce partenariat, afin d'assister à l'évènement parisien.



## L'AACC

L'AACC a retenu Sup de Création pour concevoir et réaliser la campagne officielle Off / Online des Journées Agences Ouvertes depuis 2019. Ce partenariat pédagogique permet aux étudiants en création publicitaire de participer à cette opération incluant toutes les grandes agences parisiennes autour de la valorisation de la profession.

## LES LIONNES

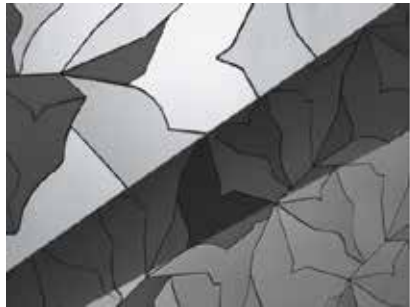
Sup de Création et Les Lionnes ont entamé une collaboration pédagogique inédite permettant à nos étudiants en création publicitaire en alternance de concevoir une campagne liée aux engagements de l'association concernant l'équité, le respect et l'égalité professionnelle au cœur des agences de publicité.



LA GALERIE

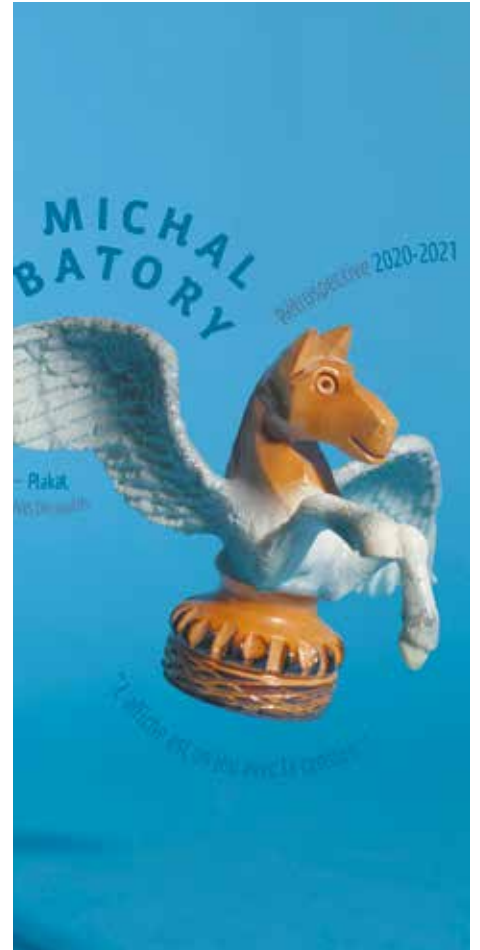
# #TALENTEVERYWHERE

Sup de Création accueille depuis plus de 30 ans des étudiants créatifs et les accompagne vers une famille de métiers passionnants. Découvrez quelques projets, rendus, travaux personnels des étudiants ainsi qu'une sélection récente des réalisations de nos anciens.





SUIVEZ-NOUS SUR [f](#) [▶](#) [📷](#)







## LES CREATIVES TALKS SUP DE CRÉATION



Les Creative Talks de Sup de Création ont pour vocation de permettre à nos étudiants de rencontrer des personnalités créatives ou aborder des enjeux créatifs majeurs.

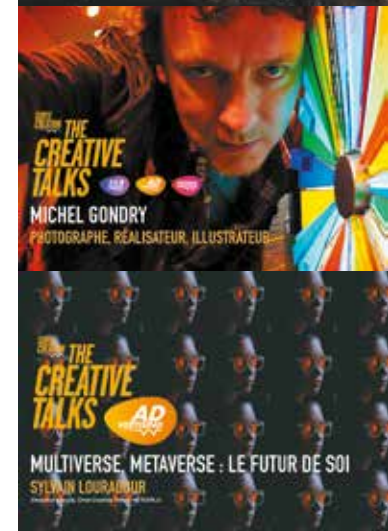
Accueillis dans notre auditorium en présence de nos étudiants, les guests participent à l'enregistrement vidéo de ces Masterclass. Ces rencontres sont retransmises en direct sur Twitch et via un lien zoom, aux inscrits externes/internes qui ne peuvent participer physiquement à la conférence. Nous enregistrons ces formats afin de les rendre accessibles en replay à nos étudiants, sur la chaîne Youtube et Vimeo de l'école.

Les Creative Talks de Sup de Création représentent un enjeu de partage de connaissance pour l'école auprès de nos étudiants actuels, nos alumni, les professionnels et les candidats qui souhaitent rejoindre l'école.

Tous les thèmes abordés de ces émissions Live sont corrélés au contenu pédagogique de l'école sur l'ensemble de ses filières (design visuel, création publicitaire, création audiovisuelle, motion design, game design). Nous relayons ces événements sur nos réseaux sociaux Facebook, Instagram, LinkedIn.

**Bruno Aveillan**, réalisateur  
**Denis Rodier**, illustrateur et auteur de bande dessinée  
**Michel Gondry**, photographe, illustrateur et réalisateur  
**Oskar Gilbert**, CEO DONTNOD ENTERTAINMENT  
**Sylvain Lauradour**, Chief Officer NETEXPLO  
**Amandine Winter**, senior producer chez AKQA  
**Raphaël Benoiel**, producteur cinéma  
**Marc Colin**, sound designer et documentariste  
**Kook Ewo**, Fondateur de Motion Plus Design

...



# ALUMNI

Depuis sa fondation en 1988, Sup de Création a formé certains des meilleurs créatifs français, récompensés dans les plus grands festivals internationaux. Voici quelques exemples de lauréats et de récompenses obtenues par nos anciens étudiants, devenus professionnels accomplis en agence.



David Philip et Olivier Mularski

Promotion 2001

Ils ont remporté de nombreux prix comme 2 Lions à Cannes, 4 Pencils dont un Yellow aux D&AD, 3 Pencils dont un Gold aux One Show, 4 Boules au Club des DA, un Silver aux Grands Prix Stratégies, deux prix au Grand Prix de la Communication Extérieure.



Jeanne Taillard et Timothy Alexandre

Promotion 2017

- |                     |                          |
|---------------------|--------------------------|
| 3 Cannes Lions      | 1 Epica Awards           |
| 1 D&AD              | 3 CDA                    |
| 4 One Show          | 3 Grand Prix Strat       |
| 2 Art Director Club | Team Créatif junior 2019 |



Clément Séchet et Antonin Jacquot,

Promotion 2009

Grand Prix Cannes Lions 2019

## PALMARÈS

Grand prix  
Stratégies

+160



+150



+154



+82



+34

## NOS PARTENAIRES PÉDAGOGIQUES



## OMNES EDUCATION EN CHIFFRES

40 000 ÉTUDIANTS

2 000 CADRES EN  
FORMATION CONTINUE

13 ÉCOLES

19 CAMPUS, 10 VILLES

100 NATIONALITÉS

UN ENSEMBLE  
D'INCUBATEURS

10 000 ENTREPRISES  
PARTENAIRES

10 000 ALTERNANTS

350 PROFESSEURS,  
3 000 EXPERTS

180 000 ALUMNI



**Bienvenue dans nos écoles. Le Groupe OMNES Education offre à ses établissements les investissements nécessaires pour un cursus qui vous aidera à devenir les architectes de votre avenir et du monde de demain. Vos compétences seront un atout recherché par les entreprises, les institutions et les créateurs pour relever les défis posés par les transitions économiques, technologiques, environnementales et sociétales.**

**JOSÉ MILANO,**  
Directeur général du Groupe OMNES Education

# UN GROUPE AU SERVICE DES ÉTUDIANTS ET DE LEUR RÉUSSITE

**Leader de l'enseignement supérieur privé, OMNES Education est le seul Groupe à offrir une gamme qui s'étend aux principaux domaines de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche : Management, Ingénierie, Sciences politiques et relations internationales, Communication et publicité.**

Chacune de nos écoles est spécifique : Créa Genève, EBS, ECE, ESCE, HEIP-CEDS, IFG Executive Education, INSEEC, IUM Monaco, Sup Career, Sup de Création et Sup de Pub ont une identité forte mais aussi des points communs : un corps professoral hautement qualifié et des professionnels reconnus. Leur ambition est de valoriser l'expérience étudiante au service de l'employabilité. Nos écoles offrent à nos étudiants une expérience

pédagogique différenciante avec un objectif clair : développer au mieux leur employabilité. Quelle que soit la construction de leur projet professionnel, les diplômés du Groupe OMNES Education bénéficient d'un accès facile à l'emploi, non seulement à la sortie de l'école, mais aussi tout au long de leur parcours professionnel.

Nos écoles sont idéalement situées au cœur des villes, à Beaune, Bordeaux, Chambéry, Lyon, Paris et à l'étranger, dans des locaux équipés des dernières technologies, pour un cadre d'études agréable et fonctionnel conçu pour l'apprentissage. Nos campus sont dimensionnés pour accueillir plusieurs écoles du groupe, de façon à favoriser les échanges. Nos étudiants ont ainsi l'opportunité d'expérimenter d'autres domaines de connaissances que celui de leur école et de travailler ensemble sur des projets pluridisciplinaires au contact de profils différents.

La qualité et la personnalisation de nos projets pédagogiques répond à la double ambition de préparer nos diplômés à développer des compétences attendues par les entreprises et à imaginer des solutions aux défis posés par les multiples transitions du monde contemporain.

Multiculturel et respectueux de la diversité, l'enseignement au sein du Groupe OMNES Education est ancré dans les réalités de notre temps : en 2020, OMNES Education (anciennement INSEEC U) occupe le 1er rang en France du classement UI GreenMetric des établissements d'enseignement supérieur et de recherche les plus engagés en matière de RSE et de développement durable. Ces dimensions sont pleinement intégrées dans les enseignements.

Proches des entreprises, nos établissements spécialisés dans la formation initiale et continue partagent une même approche pluridisciplinaire, gage de l'ouverture d'esprit et de la dimension internationale de nos étudiants. Notre réseau, qui couvre plus de 70 pays, comprend 600 universités partenaires dont des écoles prestigieuses (Mc Gill University (Canada), San Diego University (États-Unis), Politecnico de Milano (Italie), Copenhagen Business School (Danemark), East China University of Science & Technology (Chine) ou Inha University (Corée du Sud))..

Inspiré par un « Responsible Advisory Board » présidé par Christine Albanel, ancienne Ministre de la Culture et de la Communication, OMNES Education capte les tendances structurantes de nos sociétés. Entrepreneuriat, adaptation et innovation guident notre pédagogie et nos services à destination de nos étudiants et de leurs réussites.



# COMMENT S'INSCRIRE

Les admissions se font hors Parcoursup. Toutes les inscriptions s'effectuent sur [supdecreation.com](http://supdecreation.com).

## MODALITÉS D'INSCRIPTION

**L'intégration à Sup de Création peut se faire après le Bac, Bac-1, Bac-2, Bac-3.**

Des sessions d'admission sont prévues toute l'année à partir de novembre. En raison de l'effectif réduit par promotion, nous sélectionnons les candidats selon leur motivation et leur potentiel créatif, notamment grâce à l'entretien oral, et à la présentation de leur Book.

Pour s'inscrire dans l'une des filières de l'école, le candidat doit compléter son dossier en ligne sur notre site [supdecreation.com](http://supdecreation.com), puis, dès validation par le service des Admissions, devra s'atteler à la constitution de son Book.

Le candidat recevra par e-mail, une semaine avant la date d'examen, sa convocation aux épreuves lui indiquant également son horaire de passage.

Les résultats d'admission sont ensuite communiqués par mail dans un délai maximum de 5 jours.

## ÉPREUVES D'ADMISSION

**Entretien et présentation du book**

**Durée : 30 minutes**

Cette épreuve orale se présente comme une vraie conversation entre le candidat et le jury. Cet échange permet de mesurer la culture générale et graphique, la curiosité, l'ouverture d'esprit, la connaissance du milieu professionnel et des métiers de la création.

La préparation du Book en amont est obligatoire pour tous les candidats.

Le Book est un véritable portrait graphique du candidat.

Il peut être constitué de travaux et projets créatifs personnels ou plus scolaires (photos, vidéos, dessins, peintures, textes écrits, etc.) ou bien de planches de références (œuvres d'arts, films, jeux, etc.).

Le Book est à présenter à l'oral lors de l'entretien.

Cet entretien permet de mesurer le potentiel du candidat à réussir la formation de l'école, en termes d'ouverture d'esprit, de spontanéité, de capacité d'analyse et de qualité d'expression.



Pour tout renseignement concernant l'admission et ses modalités d'inscription :

[supdecreation@supdecreation.fr](mailto:supdecreation@supdecreation.fr)

[ncortessis@supdecreation.fr](mailto:ncortessis@supdecreation.fr)

# SUPDE CREATION

## Sup de Création

Campus Eiffel 3  
37, quai de Grenelle,  
75015 Paris

Ⓜ Métro Bir-Hakeim  
Ⓢ Champ-de-Mars

## Renseignements :

[admissions@supdecreation.fr](mailto:admissions@supdecreation.fr)

[supdecreation.com](http://supdecreation.com)

