

ican

institut de création et
animation numériques

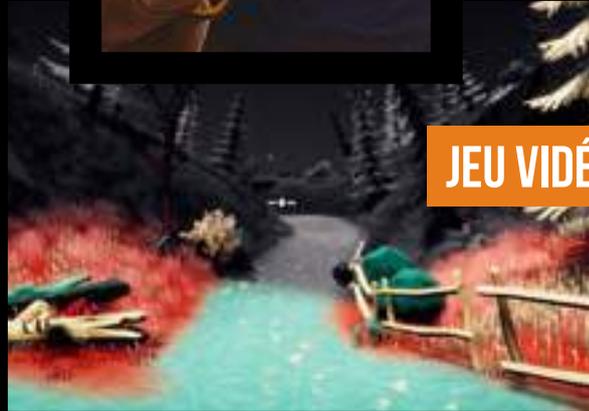
WEB



BANDE DESSINÉE
NUMÉRIQUE



JEU VIDÉO



3D ET ANIMATION



UX DESIGN



CYCLE BACHELOR
DIPLOME RECONNU
PAR L'ÉTAT NIVEAU 6

CYCLE MASTÈRE
DIPLOME RECONNU
PAR L'ÉTAT NIVEAU 7

ALTERNANCE
POSSIBLE
DÈS LA 1^{RE} ANNÉE

ÉCHANGES POSSIBLES
À L'INTERNATIONAL



Jean-Philippe OURRY
Directeur de I'CAN

“ Dans ce XXI^e siècle marqué par la révolution numérique, nous sommes convaincus à I'CAN de la nécessité de former un nouveau type de designers. Univers virtuels et ludiques, images animées et 3D, communications digitales omniprésentes sur le Web et le mobile, expériences immersives... cette accélération des possibles requiert, pour en définir les nouveaux usages, des professionnels à la fois créatifs et experts.

Les cursus rythmés par les workshops, les projets, la vie associative, les conférences, la participation à des concours et les événements professionnels français et internationaux, participent à la professionnalisation de l'étudiant en l'accompagnant dans la création de son portfolio et de son réseau.

La culture numérique, dispensée par une équipe pédagogique associant designers, ingénieurs, artistes, managers et chercheurs reconnus, allie la théorie à la pratique, les savoirs fondamentaux aux techniques avancées, la méthodologie rigoureuse à la créativité et l'innovation, en exigeant travail en équipe et recherche d'une expression personnelle.

Avec I'CAN, prenez plaisir à expérimenter, à créer, à partager, à vous dépasser : faites de votre passion votre métier.



CURSUS

P.4-5

P.6 > P.11

GAME DESIGN

P.12 > P.21

DESIGN 3D ET ANIMATION

P.22 > P.31

WEB ET DIGITAL

P.32 > P.35

UX DESIGN

P.36 > P.39

BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE

LA PÉDAGOGIE

P.40

L'INTERNATIONAL

P.41

LA VIE À L'ÉCOLE

P.42-43

STAGES, ALTERNANCE ET CARRIÈRE

P.44-45

ADMISSIONS

P.46

FINANCEMENT DES ÉTUDES

P.47

CYCLE

ADMISSION

ANNÉE

SPÉCIALISATIONS

BACHELOR

BAC

1^{RE} ANNÉE

BAC+1

2^E ANNÉE

BAC+2

3^E ANNÉE

GAME
DESIGN

DESIGN 3D &
ANIMATION

WEB DESIGN &
COMMUNICATION
GRAPHIQUE
(alternance possible)

USER
EXPERIENCE
DESIGN
(alternance possible)

BANDE
DESSINÉE
NUMÉRIQUE



DIPLÔMES RECONNUS PAR L'ÉTAT NIVEAU 6
Titre de «Designer Numérique»



MASTÈRE

BAC+3

4^E ANNÉE

5^E ANNÉE

GAME
DESIGN
(alternance)

ANIMATION 3D
TEMPS REEL
(alternance)

CHEF DE PROJET
NUMERIQUE
(alternance)

USER
EXPERIENCE
DESIGN
(alternance)



DIPLÔMES RECONNUS PAR L'ÉTAT NIVEAU 7
Titre de «Expert du Design Numérique»



GAME DESIGN



Brice ROY

Directeur pédagogique
de la filière Game Design

La section Game Design forme les futurs professionnels des métiers du jeu vidéo. Elle offre l'occasion d'acquérir les compétences nécessaires à la conception d'expériences de jeu à forte valeur ajoutée. On y découvre les différentes méthodes permettant d'élaborer des systèmes de jeu cohérents, mais aussi les outils nécessaires à l'élaboration de prototypes jouables. L'apprentissage de la programmation, de la conception graphique et du level design arrivent en renfort de ces enseignements fondamentaux.

Ombrage

Jeu développé par Valentin MUSET,
Melchior SAUNIER, Kevin NGUYEN KIM TUOI,
Jean-Baptiste FOREL, Édouard DUBOS, 3^e année
Prix du Gameplay au concours Hits Playtime 2017



Gamayun
Jeu développé par Antoine Iturbide-Bonazzi,
Lucas Leplat, Nicolas Poumaredes,
Camille Léonard, Charlene Rose, 3^e année

1^{er} CATÉGORIE
JEUX VIDÉO
CLASSEMENT EDUNIVERSAL
2019-2020



Kinetika
Jeu développé par Cyrille Alvergnat,
Lucas Fournier, Anna Kaczorowski,
Adrien Lemoine, Stéphanie Soulie
François-Xavier Yacono, 3^e année

BACHELOR GAME DESIGN

MASTÈRE GAME DESIGN

1^{RE} ANNÉE 2^E ANNÉE 3^E ANNÉE

► Conception de jeux

Game Design
Analyse de jeux
Conception de jeux tangibles

► Programmation Gameplay

Algorithmique
Programmation Unity
Prototypage sous Game Maker et Construct 2

► Design Graphique et Sonore

Direction Artistique
Graphic Design
Sound Design

► Théorie du Game Design

Game Studies
Culture anglaise du jeu vidéo
Histoire du jeu vidéo
Jeu asynchrone
Free to play
Monetization Design

► Conception de jeux

Systemic Game Design
Level Design
Ergonomie

► Programmation Gameplay

Prototypage sous Unity
Programmation procédurale

► Design Graphique et Sonore

Direction Artistique
Conception 3D
Sound Design

► Théorie du Game Design

Sciences humaines
Game Studies
Culture anglaise du jeu vidéo

► Conception de jeux

Experience Game Design
Level Design
Ergonomie

► Programmation Gameplay

Prototypage sous Unity
Intelligence Artificielle

► Design Graphique et Sonore

Direction Artistique
Conception 3D
Sound Design

► Théorie du Game Design

Sciences humaines
Veille culture et technologie
Culture anglaise du jeu vidéo



POURSUITE D'ÉTUDES

- Mastère Game Design à l'ICAN
- Mastère User eXperience Design à l'ICAN
- Mastère Ingénierie de la 3D et des Jeux Vidéo à l'ESGI
- Mastère Chef de Projet Numérique à l'ICAN
- Mastère Animation 3D Temps Réel à l'ICAN

Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jours de cours par an.

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT
1	COURS RÉPARTIS SUR 3 À 4 JOURS / SEMAINE										STAGE 2 À 3 MOIS FACULTATIF	
2	COURS RÉPARTIS SUR 3 À 4 JOURS / SEMAINE - STAGE POSSIBLE SUR 2 JOURS / SEMAINE										STAGE 2 À 3 MOIS OBLIGATOIRE	
3	COURS RÉPARTIS SUR 3 JOURS / SEMAINE - STAGE POSSIBLE SUR 3 JOURS / SEMAINE										STAGE DE 3 À 6 MOIS OBLIGATOIRE	

*Diplôme inscrit au RNCP par Arrêté du 11 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 21 juillet 2018 (code NSF 323n) et délivré sous l'autorité de SAS VIDENUM - ICAN (accessible par la VAE)

4^E ANNÉE 5^E ANNÉE

► Conception de jeux numériques

Creative Game Design
Conception de jeux en réalité virtuelle
Conception de jeux de société numériques
Level Design sur support augmenté

► Technologies du jeu numérique

Programmation Unity
Conception assistée par imprimante 3D
Initiation à la robotique

► Nouvelles tendances du Digital Design

Flat Design
Concept Art Design
Immersive Sound Design

► Théorie et prospective

Histoire des supports et des périphériques de jeu
Tendances contemporaines du jeu vidéo
Monetization Design

► Conception de jeux numériques

Creative Game Design
Conception de jeux en réalité virtuelle
Conception de jeux pour objets connectés
Level Design pour jeux géolocalisés

► Technologies du jeu numérique

Programmation Unity
Conception assistée par imprimante 3D
Conception de dispositifs tangibles

► Nouvelles tendances du Digital Design

Architecture 2.0
Arts visuels génératifs
Environnemental Sound Design

► Théorie et prospective

Histoire des supports et des périphériques de jeu
Tendances contemporaines du jeu vidéo
Gamification



Esther BERGÈS
Étudiante en 5^e année

Lorsque j'ai décidé de faire de ma passion mon métier, je souhaitais savoir comment créer un jeu de A à Z. L'ICAN ne propose pas qu'une formation en Game Design, elle nous forme également à la programmation, au graphisme, à la création sonore... La polyvalence que nous offre l'école m'a permis de m'ouvrir à tous ces domaines et ainsi de me présenter aux entreprises avec un profil très complet. Les enseignants travaillent dans le milieu du jeu vidéo et, au-delà du cadre scolaire, ils nous ont également donné des opportunités ainsi que des contacts. Aujourd'hui je suis en contrat de professionnalisation chez TeamTO.

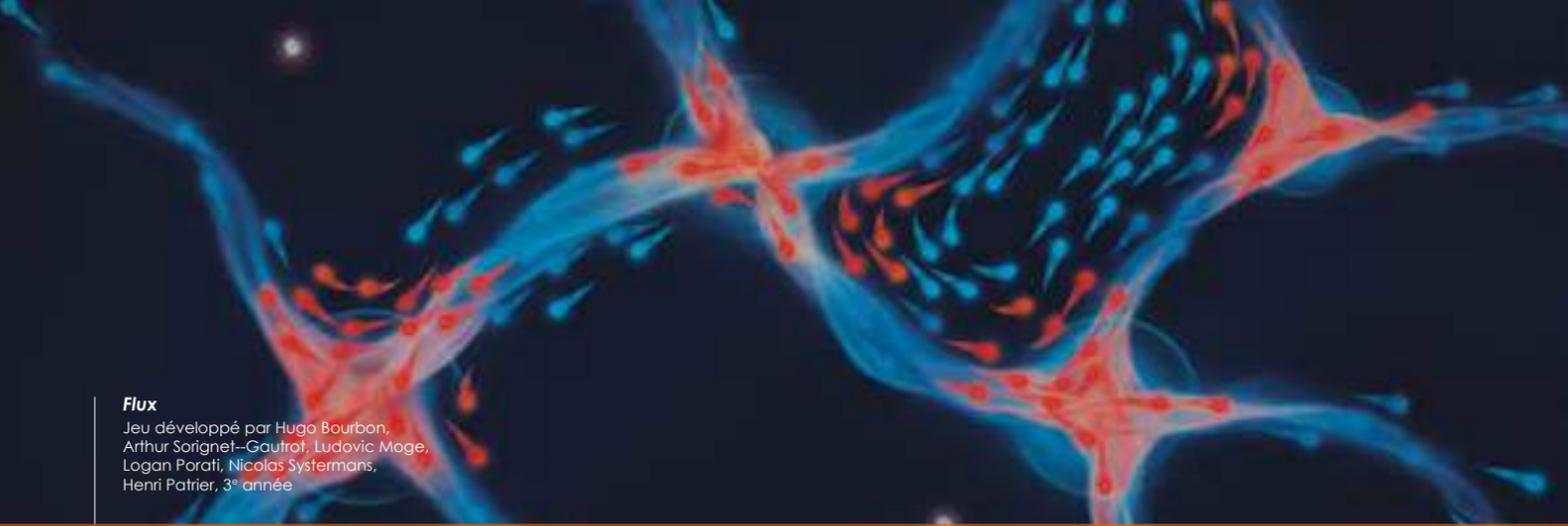


L'ICAN a rejoint le réseau des écoles du SNJV et est adhérent de Capital Games

Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jours de cours par an.

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT	SEPT	OCT	NOV	DÉC
4	DÉBUT ALTERNANCE POSSIBLE		ALTERNANCE - 1 JOURNÉE DE COURS/SEMAINE + 7 SÉMINAIRES D'UNE SEMAINE/AN													
5			ALTERNANCE - 1 JOURNÉE DE COURS/SEMAINE + 7 SÉMINAIRES D'UNE SEMAINE/AN													

**Diplôme inscrit au RNCP par arrêté du 27 décembre 2018, renouvelé par décision de France Compétences le 24 janvier 2020 (code NSF 320V), et délivré sous l'autorité de SAS VIDENUM - ICAN (accessible par la VAE).



Flux

Jeu développé par Hugo Bourbon, Arthur Sorignet-Gautrot, Ludovic Moge, Logan Porati, Nicolas Systemans, Henri Patrier, 3^e année



Oya

(planche de recherches)
Jeu développé par Florian Jesuha, Paul Perea, Dan Dylan Lavictoire, Enzo Carleo, Pauline Mauny, 3^e année

DE L'ÉCOLE AU MONDE PROFESSIONNEL

PRINCIPAUX ENSEIGNANTS

Laurent ESCOFFIER

DNSEP Arts Déco Strasbourg, Directeur Artistique et Auteur de jeux de société

Vincent LEVY

Diplômé de l'ICAN et Master University of California, Game Designer indépendant

Jeryce DIANINGANA

Diplômé ICAN 3D Environment Artist Rocksteady Studios

Julien GUEHL

Diplômé ENJMIN Senior World Designer Ubisoft Montreuil

DÉBOUCHÉS

- ▶ Game designer
- ▶ Narrative designer
- ▶ Ergonom/UX designer
- ▶ Designer numérique
- ▶ Level designer
- ▶ Quest Designer
- ▶ Scénariste
- ▶ Graphic designer
- ▶ Testeur QA
- ▶ Technical Designer
- ▶ Interactive designer
- ▶ Illustrateur

ÉVÈNEMENTS

Paris Games Week, Montpellier In Game, Global Game Jam, Conférences Libres de l'ICAN, Game Jam Celestory, Electronic Entertainment Expo, Concours HitsPlaytime, salon européen Laval Virtual, reportage MCE... Tout au long de l'année, les étudiants et les formateurs participent à de nombreux événements qui ont lieu dans l'école, en France ou à l'international. Pour enrichir leur culture, affiner leurs choix de carrière et rencontrer des acteurs du domaine du jeu vidéo.

CONFÉRENCES LIBRES

Deux journées de conférences sont organisées par l'ICAN en partenariat avec la Gaité lyrique sur le thème « Figures du Game Design ». Grands acteurs de cette industrie, théoriciens de renom, artistes souhaitant se réapproprier le Game Design, les étudiants ont pu enrichir leur savoir et questionner des professionnels expérimentés.



ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

La grand-messe du jeu vidéo se déroule à Los Angeles en juin et réunit les éditeurs, constructeurs et développeurs qui comptent. Une délégation française associée au Ministère du Numérique et portée par BudGames, a permis à des étudiants de l'école de faire le voyage et de présenter sur place leurs projets Kawiteros, Kinesis, Mascarillas, Hanging Garden et Annedda. Une expérience hors norme !



CONCOURS HITS PLAYTIME

Pour la troisième année consécutive, des étudiants de l'ICAN ont gagné un prix dans ce concours de référence pour les étudiants des différentes écoles de jeux vidéo. Cette année, c'est le projet Ombrage qui a remporté le prix du gameplay.

Ombrage est un jeu de conduite / exploration à la troisième personne sur PC.

Plus d'infos ici : <https://ombragethgame.tumblr.com>



ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE

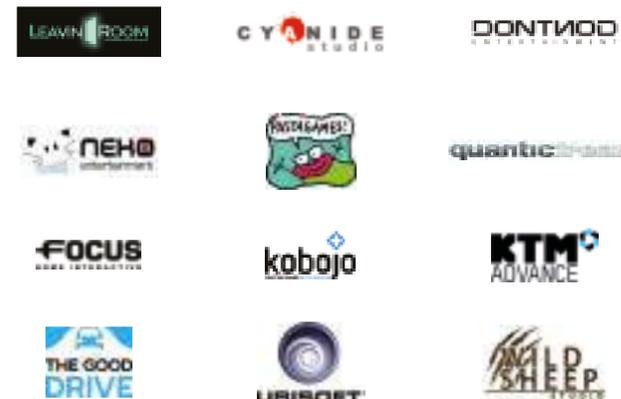


Luc HENINGER

Production director, Focus Home Interactive



L'ICAN propose une vue exhaustive des métiers du jeu vidéo, ce qui rend les étudiants capables d'appréhender parfaitement les problématiques rencontrées dans l'industrie. Les projets, stages (et Game Jams !) permettent aux étudiants de se forger des expériences professionnalisantes tout en bénéficiant d'un solide bagage théorique, apporté par les cours et conférences prodigués par des professionnels. De ce fait, l'ICAN dispose d'un cursus complet et structurant. Les jeunes diplômés sont immédiatement aptes à travailler et à évoluer en entreprise...



PAROLES D'ANCIENS



Matthias SEGUI SERRERA

Fondateur d'Effervescent Games

La formation Game Design forme les futurs créatifs et techniciens du jeu vidéo au métier de game designer d'un point de vue pratique et théorique.

Après une première expérience de directeur technique dans la Startup Admonya, je me suis lancé dans l'aventure de l'entrepreneuriat en créant mon propre studio de jeux vidéo et d'applications numériques citoyennes, liant expérience utilisateur et innovation numérique.



Jeryce DIANINGANA

3D environment artist, Ubisoft

À l'ICAN j'ai pu développer ma personnalité créative et trouver ma voie dans le domaine du jeu vidéo grâce à l'investissement des professeurs. Après un passage à Mycloud 3D et PrettySimpleGames je travaille aujourd'hui au Canada chez Ubisoft, où j'ai la responsabilité de modéliser toute une zone en 3D dans un jeu AAA.

DESIGN 3D ET ANIMATION



Sylvie MASSON

Directrice pédagogique
de la filière Design 3D et Animation

Cet univers s'adresse aux passionnés d'images de synthèse et de films d'animation. On y apprend à créer des univers fixes, animés et interactifs. Le design 3D et l'animation permettent de façonner personnages, décors, objets et environnements dans le but d'intégrer le secteur de l'animation numérique évidemment, mais aussi du motion design, de l'architecture, de la publicité, de l'illustration et pour ceux qui poursuivent en Mastère, du jeu vidéo et des effets spéciaux.



Second souffle
Hoon Kwon, Julien Ricca,
Diane Margueritat,
Cyprien Antiquario
film de fin d'études,
3^e année



3^e CATÉGORIE ANIMATION ET CRÉATION NUMÉRIQUE
CLASSEMENT EDUNIVERSAL 2019-2020



Modélisation 3D
Alessandro Zanuso
3^e année

BACHELOR DESIGN 3D ET ANIMATION

ADMISSION DIRECTE EN 3^E ANNÉE

1^{RE} ANNÉE 2^E ANNÉE 3^E ANNÉE

► Images animées

- Animation 3D (3DS Max)
- Animation 2D (TV Paint)
- After Effects
- Projet

► Images fixes

- Dessin
- Infographie
- Modélisation 3D

► Workshops

- Photographie
- Stop Motion
- Animation 3D
- Illustration

► Culture

- Histoire de l'art
- Histoire de l'animation
- Méthodologie et communication
- Culture anglaise de l'animation

► Images animées

- Animation 3D (3DS Max et Maya)
- Animation 2D (TV Paint)
- After Effects
- Projet

► Images fixes

- Dessin
- Infographie
- Modélisation 3D
- Illustration

► Workshops

- Animation 3D
- Rigging
- Habillage TV
- Cinéma 4D

► Culture

- Dramaturgie
- Histoire de l'animation
- Culture anglaise de l'animation

► Réalisation

- Court métrage
- Technique libre
- Animation 3D
- Générique de film

► Workshops

- Animation 3D
- Dossier de projet / Animatique
- Nuke
- Projet

► Images fixes et animées

- Character Design
- Modélisation 3D
- Storyboard
- After Effects

► Culture

- Dramaturgie
- Analyse filmique
- Histoire de l'animation
- Culture anglaise de l'animation



POURSUITE D'ÉTUDES

- Mastère Animation 3D Temps Réel à l'ICAN
- Mastère Chef de Projet Numérique à l'ICAN
- Mastère Communication Audiovisuelle et Digital Marketing à l'ECITV

Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jours de cours par an.

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT
1	COURS RÉPARTIS SUR 3 À 4 JOURS / SEMAINE									STAGE 2 À 3 MOIS FACULTATIF		
2	COURS RÉPARTIS SUR 3 À 4 JOURS / SEMAINE - STAGE POSSIBLE SUR 2 JOURS / SEMAINE									STAGE 2 À 3 MOIS OBLIGATOIRE		
3	COURS RÉPARTIS SUR 3 JOURS / SEMAINE - STAGE POSSIBLE SUR 3 JOURS / SEMAINE									STAGE DE 3 À 6 MOIS OBLIGATOIRE		

BACHELOR EN 15 MOIS



OBJECTIF

Ce parcours est pensé pour les étudiants ayant entrepris des études artistiques dans d'autres univers que l'animation et désirant se réorienter dans ce secteur.

Les trois premiers mois sont une formation intensive, focalisée sur l'acquisition des compétences prioritaires du Bachelor :

- Modélisation et animation sur 3DS Max et Maya
- Motion design
- Histoire de l'animation

Le programme des 12 mois qui suivent est en alternance :

► Réalisation

- Court métrage
- Technique libre
- Animation 3D
- Générique de film
- 3DS Max

► Workshops

- Animation 3D
- Dossier de projet / Animatique
- Nuke
- Projet
- Maya

► Images fixes et animées

- Dessin
- Modélisation 3D
- Modélisation 3D approfondie
- Storyboard
- After Effects

► Culture

- Dramaturgie
- Analyse filmique
- Histoire de l'animation
- Culture anglaise de l'animation



Hoon KWON

Diplômé du Bachelor

Mes trois années m'ont permis d'approfondir mes connaissances et de les mettre en pratique.

J'ai eu l'opportunité de travailler sur plusieurs projets de réalisation de courts métrages encadrés par plusieurs intervenants, dont trois films de fin d'année. À chaque fois, ce fut l'occasion de tester différentes approches techniques, esthétiques et narratives. Je travaille désormais avec plusieurs entreprises en tant que graphiste freelance.



Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jour.

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT	SEPT	OCT	NOV	DÉC
1	COURS MISE À NIVEAU						ALTERNANCE 2 SEMAINES ENTREPRISE / 1 SEMAINE ÉCOLE									

*Diplôme inscrit au RNCP par Arrêté du 11 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 21 juillet 2018 (code NSF 323n) et délivré sous l'autorité de SAS VIDENUM - ICAN (accessible par la VAE)



Modélisation 3D,
photoréalisme
Bertrand Bougeard,
5^e année

MASTÈRE ANIMATION 3D TEMPS RÉEL

4^E ANNÉE 5^E ANNÉE

► Développement 3D

Rigging
Compositing
(After Effects, Nuke)
Particules
Animation 3D
(Maya)
MotionBuilder

► Interactivité

3D temps réel
Design interactif

► Workshops

Marvelous
(modélisation de vêtements)
Matte painting
/ photographie
Mise en scène
/ tournage

► Culture

Méthodologie
de recherche
Culture visuelle
Anglais

► Interactivité

Unity
Unreal
Programmation
Python

► Workshops

Sound design
Demo reel

► Développement 3D

Rigging
Compositing
(After Effects, Nuke)
Particules
Animation 3D
(Maya)

► Culture

Mémoire
de recherche
Anglais

► Projet professionnel

Sujet libre



“



Bertrand BOUGEARD

Diplômé du Mastère

Venant d'un univers totalement différent de celui de l'ICAN, le Bachelor Design 3D et Animation a été un virage à 180 degrés. J'ai pu apprendre, mettre en application et perfectionner les techniques numériques indispensables à la réalisation de films d'animation, grâce au soutien permanent des enseignants. L'arrivée en Mastère a été une excellente opportunité de me professionnaliser grâce au système d'alternance. Durant ces deux années, il a fallu concilier projets professionnels et étudiants, afin d'entrer dans le monde du travail et de me constituer un réseau.

Je suis actuellement graphiste freelance et travaille très régulièrement avec la société dans laquelle j'ai fait mon alternance. L'ICAN aura été une seconde famille, je n'oublierai jamais les merveilleux moments vécus.

”



L'ICAN est adhérent de Paris
ACM SIGGRAPH

Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jours de cours par an.

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT	SEPT	OCT	NOV	DÉC
4	DÉBUT ALTER- NANCE POSSIBLE		ALTERNANCE - 1 JOURNÉE DE COURS/SEMAINE + 7 SÉMINAIRES D'UNE SEMAINE/AN													
5			ALTERNANCE - 1 JOURNÉE DE COURS/SEMAINE + 7 SÉMINAIRES D'UNE SEMAINE/AN													

**Diplôme inscrit au RNCP par arrêté du 27 décembre 2018, renouvelé par décision de France Compétences le 24 janvier 2020 (code NSF 320V), et délivré sous l'autorité de SAS VIDENUM - ICAN (accessible par la VAE).



Modélisation 3D
(Marvelous Designer)
Hoon Kwon, 4^e année



Modélisation 3D
Eve Agnoly
2^e année



Neon Night,
Dylan Mailfert,
2^e année

DE L'ÉCOLE AU MONDE PROFESSIONNEL

PRINCIPAUX ENSEIGNANTS

Raphaël KUNTZ
Designer plasticien,
Artiste 3D, Mastère
d'Arts Graphiques

Jérôme LARNOU
Réalisateur et Directeur
post-production, Mastère
en Réalisation Documentaire

Amel EL KAMEL
Artiste 3D, Diplômée
Studio National des Arts
Contemporains

Fabrice MORISSET
Senior Animateur 3D,
BTS Audiovisuel

DÉBOUCHÉS

- ▶ Animateur 3D
- ▶ Modeleur 3D
- ▶ Motion designer

- ▶ Designer numérique
- ▶ Directeur artistique
- ▶ VFX compositeur

- ▶ Game artist
- ▶ Designer interactif
- ▶ Réalisateur 3D

- ▶ Designer graphique
- ▶ Character designer
- ▶ Illustrateur

ÉVÈNEMENTS

Paris Image Digital Summit, Conférences libres de l'ICAN, Festival d'Annecy, IAMAG Master Class, convention ACM SIGGRAPH, Festival national du court métrage étudiant, Master Class du Forum des Images, salon européen Laval Virtual... Tout au long de l'année, les étudiants participent à de nombreux événements qui ont lieu dans l'école, en France ou à l'international. Pour enrichir leur culture, affiner leurs choix de carrière et rencontrer des acteurs du domaine de la 3D, de l'animation et des effets spéciaux.

FESTIVAL D'ANNECY

Chaque année, étudiants et enseignants de l'école participent au plus grand festival d'animation. On y apprécie une sélection riche de longs, courts et moyens métrages, de tous styles et techniques et on y rencontre les professionnels du secteur au MIFA, le Marché International du Film d'Animation.



PARIS IMAGE DIGITAL SUMMIT

Les étudiants sont invités à cette manifestation dédiée à la création numérique sous toutes ses formes : VFX, réalité virtuelle, animation, CGI et 3D et qui croise les enjeux créatifs, techniques et économiques d'un secteur en perpétuelle évolution.



JAM ANIMATION

Des étudiants de l'ICAN ont participé à la jam organisée par le festival international Panam Anim. 48 heures sur place pour réaliser un court métrage sur le thème : «la porte». Quelques semaines plus tard, des étudiants de l'ICAN ont organisé leur propre événement. Le sound designer Antoine Baconin est venu proposer le défi suivant: choisir parmi une banque de sons qu'il avait composés, ceux qui serviront d'ambiance sonore et de bruitages pour une petite animation réalisée en 48 heures. Neuf films ont été réalisés lors de cette première édition, qui en appelle d'autres.



ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE



Jérôme JOINET
Directeur général
Ma Chaîne Étudiante



Ma Chaîne Étudiante a régulièrement fait appel à des étudiants ou anciens étudiants de l'ICAN car leurs compétences sont prouvées! Nos équipes ont régulièrement pu s'appuyer sur leur maîtrise technique et leur créativité sur différents projets allant de l'habillage à l'animation graphique en passant par la création de génériques pour nos émissions. Nous apprécions particulièrement la relation avec la direction de l'école qui a toujours su nous accompagner et bien nous orienter sur le choix des profils d'étudiants ou d'anciens étudiants diplômés de l'ICAN, afin de réaliser nos productions originales.

PAROLES D'ANCIENS



Cédric LEPOULLENNEC
Technical Director
Framestore Montréal

Suite à mes deux années de Bachelor Animation 3D à l'ICAN, j'ai eu l'opportunité de pouvoir réaliser ma dernière année d'étude au Québec, au Cégep de Matane. J'ai ainsi pu obtenir un double diplôme et acquérir de nouvelles connaissances. Par la suite, j'ai fait un stage de Capture de mouvements dans un des plus grands studios du Québec, le CDRIN. Aujourd'hui, je travaille à Framestore Montréal en tant que Technical Director Creature FX sur Paddington 2.



Arnaud LETAY
Modeleur / infographiste 3D
Studio 100 Animation

En Mastère Design 3D et Animation Interactive, j'ai réalisé mon alternance chez Studio 100 Animation. J'ai pu y mettre en application tous les métiers appris à l'ICAN comme l'animation, le rendu, le compositing. Cette entreprise m'a embauché après mon diplôme en tant que modeleur 3D sur maya et Zbrush, dans l'équipe de la nouvelle licence Arthur et les minimoy la série. Grâce aux connaissances acquises en Python au sein de l'ICAN, j'ai pu élaborer des scripts qui m'ont permis d'accélérer ma productivité et me faire remarquer. Je l'ai toujours dit : la force de l'ICAN, c'est vraiment le corps enseignant.





Cabana Hunana
Alessandro Zanuso,
4^e année

DOUBLE DIPLÔME BACHELOR DESIGN 3D, ANIMATION

Le double diplôme associant le design 3D et l'animation d'un côté, et l'architecture d'intérieur d'un autre, donne l'opportunité exclusive de développer à la fois des compétences dans l'univers de l'image numérique (modélisation 3D, animation et illustration numérique...) et dans tous les secteurs du design d'espace. Deux mondes créatifs foisonnants et des savoirs-faire évidemment complémentaires, pour des opportunités professionnelles multipliées.



ET ARCHITECTURE INTÉRIEURE

DÉBOUCHÉS

- ▶ Designer numérique
- ▶ Collaborateur d'architecte
- ▶ Illustrateur
- ▶ Maquettiste
- ▶ Créateur 3D
- ▶ Infographiste
- ▶ Modeleur 3D
- ▶ Animateur 3D

COURS DISPENSÉS À L'ICAN

1^{RE} ANNÉE 2^E ANNÉE 3^E ANNÉE

Réalisation 3D
Animation 3D
Histoire de l'animation et Analyse filmique
Motion design
Design graphique
Anglais

Atelier projet
Réalisation 3D
Animation 3D
Histoire de l'animation
Motion design
Design graphique
Anglais

Projet annuel
Réalisation 3D
Animation 3D
Direction artistique
Motion design
Design graphique
Anglais



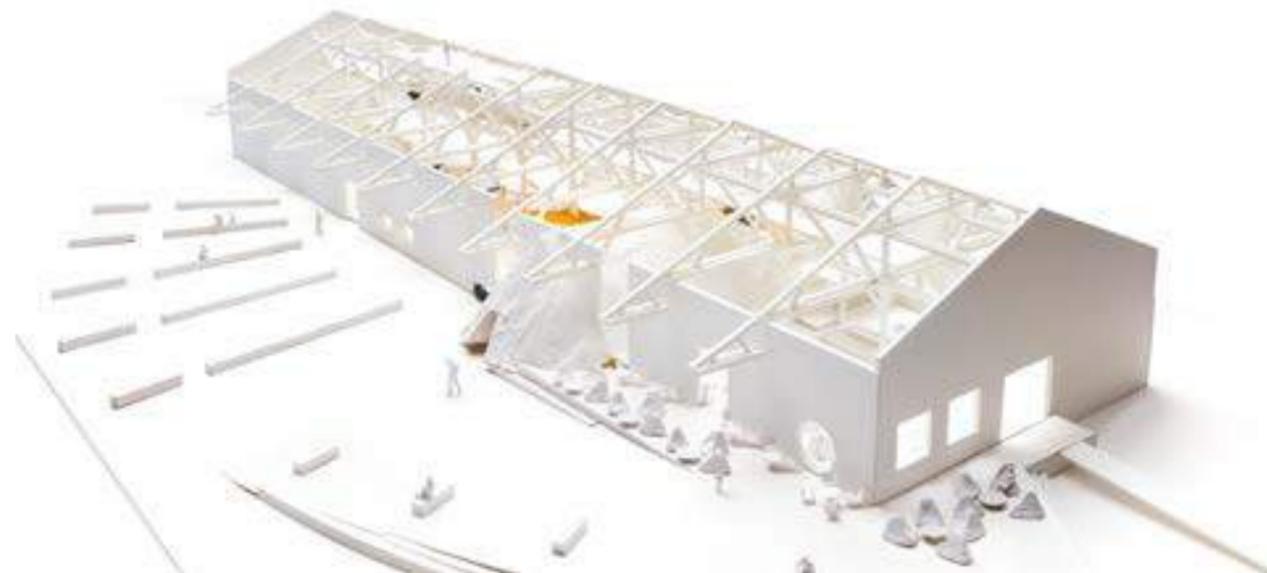
COURS DISPENSÉS À L'EFET

1^{RE} ANNÉE 2^E ANNÉE 3^E ANNÉE

Bureau d'étude : architecture d'intérieur
Histoire de l'architecture
Tracé conventionnel
Technologie du bâtiment
Dessin, Modèle vivant, Perspective et Expression plastique

Bureau d'étude : architecture d'intérieur
Histoire de l'architecture
Tracé conventionnel
Technologie du bâtiment
Informatique Autocad
Dessin, Modèle vivant, Perspective et Expression plastique

Projet annuel
Maîtrise d'oeuvre
Préparation au CFE
Bureau d'étude
Culture architecturale
Dessin, Modèle vivant, Perspective et Expression plastique



Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jours de cours par an.

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT
1	COURS RÉPARTIS SUR 3 À 4 JOURS / SEMAINE - STAGE POSSIBLE SUR 2 JOURS / SEMAINE									STAGE 2 À 3 MOIS OBLIGATOIRE		
2	COURS RÉPARTIS SUR 3 À 4 JOURS / SEMAINE - STAGE POSSIBLE SUR 2 JOURS / SEMAINE									STAGE 2 À 3 MOIS OBLIGATOIRE		
3	COURS RÉPARTIS SUR 3 À 4 JOURS / SEMAINE - STAGE POSSIBLE SUR 2 JOURS / SEMAINE									STAGE 2 À 3 MOIS OBLIGATOIRE		

* Diplôme inscrit au RNCP par Arrêté du 11 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 21 juillet 2018 (code NSF 323n) et délivré sous l'autorité de SAS VIDENUM - ICAN (accessible par la VAE)

** Diplôme inscrit au RNCP par arrêté du 17 juillet 2015 publié au Journal Officiel du 25 juillet 2015 (code NSF 233) et délivré sous l'autorité de SAS REGESSE - EFET (accessible par la VAE).

WEB & DIGITAL



Sylvie MASSON

Directrice pédagogique
de la filière Web & Digital

Porté par les dernières innovations dans le secteur du numérique, le Bachelor Web Design et Communication Graphique de l'ICAN accompagne et forme les designers de demain dans le domaine du Web. Ils tissent, par le design et l'interactivité, des projets générant des expériences nouvelles et émotionnelles. La réussite des étudiants passe également par l'insertion professionnelle grâce à l'alternance, dès la 1^{re} année.

Les étudiants qui aspirent à être chef de projet ou entrepreneur dans le secteur du numérique intègrent le Mastère. Que leurs acquis soient plutôt techniques, créatifs ou managériaux, ils développent, dans ces études supérieures, les compétences transversales (du business plan à la culture d'entreprise, en passant par le marketing ou la gestion d'équipe) pour conduire des projets innovants et créer une start-up.

*Dessine-moi une histoire,
(Projet événementiel)*

Lorena Corbeau, Yves Lamy,
 Morgane Lecordonnier, Mathilde Luce, 3^e année



La griffe. Création d'un site responsive
Thomas Le Borgne, Théodore Belkebir,
Jawed Oukil, 2^e année



Création d'un site responsive sur les AOC
Elena Verona,
2^e année

BACHELOR WEB DESIGN ET COMMUNICATION GRAPHIQUE

ADMISSION DIRECTE EN 3^E ANNÉE

1^{RE} ANNÉE 2^E ANNÉE 3^E ANNÉE



► Création et Infographie

Suite Adobe InDesign
Photoshop-Illustrator
Design graphique

► Design Web

Ergonomie
Analyse et scénarisation de sites
Animation pour le Web
Web design par la pratique
Atelier projet

► Programmation Web

HTML CSS
Algorithmique et Java Script
CMS WordPress

► Communication Web

Sémiologie
Anglais

► Création

Motion design
avec After Effects

► Design Web

Ergonomie web avancée & Ergonomie mobile
Design interactif & Design d'interfaces
Atelier projet

► Programmation Web

HTML CSS avancé
Javascript & JQuery
PHP et connexion aux bases de données
CMS WordPress avancé

► Communication Web

Référencement
Marketing digital
Techniques de rédaction
Anglais

► Design Web

User eXperience Design
Atelier projet

► Programmation Web

Développement front-end avancé & PHP
CMS Prestashop

► Communication Web

Référencement avancé
Social media
Stratégie digitale
Gestion de projet
Droit de l'Internet
Anglais

► Options

Design :
Graphisme 3D, Design graphique, Motion design, Montage vidéo
Développement :
Développement back-end avancé, Langages 3D

POURSUITE D'ÉTUDES

- Mastère Chef de Projet Numérique à l'ICAN
- Mastère UX design à l'ICAN
- Mastère Ingénierie du Web à l'ESGI
- Mastère Digital-Marketing et e-business à l'ECITV

Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jours de cours par an.

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT
1	6 SEMAINES COURS INTENSIFS		ENTREPRISE		ALTERNANCE 3 JOURS ENTREPRISE / 2 JOURS ÉCOLE							
2	ALTERNANCE 3 JOURS ENTREPRISE / 2 JOURS ÉCOLE											
3	ALTERNANCE 2 SEMAINES ENTREPRISE / 1 SEMAINE ÉCOLE											

BACHELOR EN 15 MOIS



OBJECTIF

Ce parcours est pensé pour des étudiants ayant entrepris des études artistiques ou techniques dans d'autres univers que le web design, mais aussi pour des étudiants connaissant déjà ce secteur mais qui ont besoin d'une remise à niveau.

Les trois premiers mois sont une formation intensive, focalisée sur l'acquisition des compétences prioritaires du Bachelor :

- Design graphique
- Programmation web
- Communication

Le programme des 12 mois qui suivent est en alternance :

► Design Web

User eXperience Design
Atelier projet
Design et ergonomie Web

► Programmation Web

Développement front-end avancé & PHP
CMS Prestashop
CMS WordPress

► Communication Web

Référencement avancé
Social media
Stratégie digitale

► Communication Web (suite)

Gestion de projet
Droit de l'Internet
InDesign
Photoshop
Illustrator
After Effects
Anglais

► Options

Design :
Graphisme 3D, Design graphique, Motion design, Montage vidéo
Développement :
Développement back-end avancé, Langages 3D



Virginie DESORMEAUX
Diplômé du Bachelor

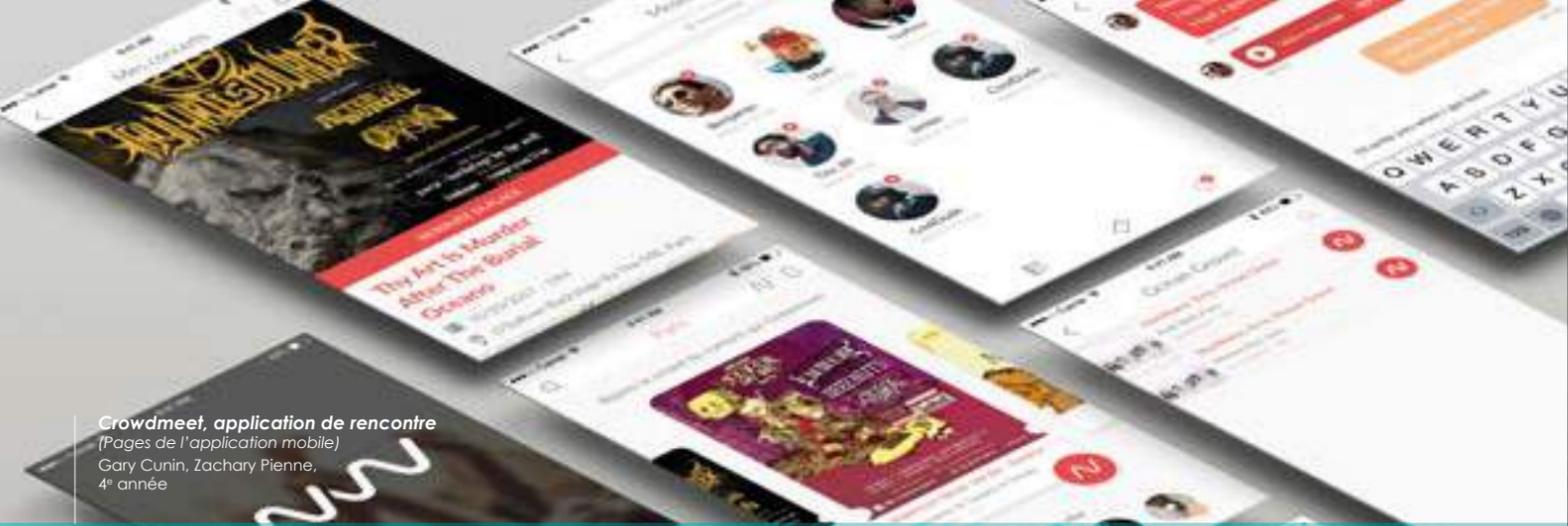
La formation parallèle en Web Design et Communication Graphique m'a apporté de nombreuses compétences notamment grâce aux projets réalisés au cours de l'année. Elle permet d'avoir un profil polyvalent, très apprécié par les entreprises. Les intervenants de la formation sont des professionnels. Ils nous partagent leurs visions, leurs expériences et sont très impliqués. J'ai également beaucoup apprécié le rythme en alternance qui m'a permis de progresser très rapidement et d'avoir un point d'entrée dans le monde professionnel.



Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jours de cours.

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT	SEPT	OCT	NOV	DÉC
1	COURS MISE À NIVEAU				ALTERNANCE 2 SEMAINES ENTREPRISE / 1 SEMAINE ÉCOLE											

* Diplôme inscrit au RNCP par Arrêté du 11 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 21 juillet 2018 (code NSF 323n) et délivré sous l'autorité de SAS VIDENUM - ICAN (accessible par la VAE)



Crowdmeet, application de rencontre
(Pages de l'application mobile)
Gary Cunin, Zachary Pienne,
4^e année

MASTÈRE CHEF DE PROJET NUMÉRIQUE

4^E ANNÉE 5^E ANNÉE

► Gestion de Projet

- Planification
- Découvertes des différents pipelines de production
- Droit du numérique
- Brainstorming

► Management

- Gestion d'équipe
- Team Building Business Plan

► Découverte de l'industrie

- Introduction aux différents métiers et acteurs du webdesign, de l'animation 2D/3D et du jeu vidéo
- Panorama de la production
- Histoire du design numérique

► Conférence et vie professionnelle

- Anglais professionnel
- Veille technique et artistique
- Visite de structures d'incubateur / Co working
- Masterclass avec des professionnels des industries numériques

► Élaboration du projet personnel

thème libre

► Gestion de Projet

- Méthodes agiles
- Elaboration de plan et budget
- Networking

► Management

- Gestion des conflits
- Gestion du changement
- Techniques de vente et de conseil
- Gestion des risques
- Business Plan

► Expertise de l'industrie

- Digital Marketing / Branding
- Culture de l'innovation
- Storytelling
- Data analytics

► Conférence et vie professionnelle

- Anglais professionnel
- Veille technique et artistique
- Inscription à des salons d'entreprenariats
- Concours de startup
- Masterclass avec des professionnels des industries numériques

► Réalisation du projet personnel

- Réalisation d'un projet et d'un Mémoire



Jennifer HAVY
5^e année Chef de Projet Numérique

L'ICAN, c'est comme une grande famille. Grâce aux associations et aux différentes activités proposées par le BDE, tous les élèves des différentes sections ont l'occasion de se rencontrer et de travailler ensemble au cours de leur cursus. Nous réalisons beaucoup de projets. Cela nous permet de mettre en pratique nos compétences et d'apprendre à les combiner avec celles d'autres élèves. Les professeurs sont également très impliqués dans ces projets et nous apportent leur savoir-faire, nous amenant ainsi à travailler avec de véritables clients. Cela nous donne la possibilité de nous lancer dans la vie professionnelle plus facilement après l'école.

Ce que j'ai vraiment apprécié fut le passage entre le cycle Bachelor et le cycle Mastère. Il s'est fait tout en douceur car j'avais déjà mes marques dans l'école et que les méthodes d'enseignement sont similaires et complémentaires.



L'ICAN est adhérent de Designers Interactifs

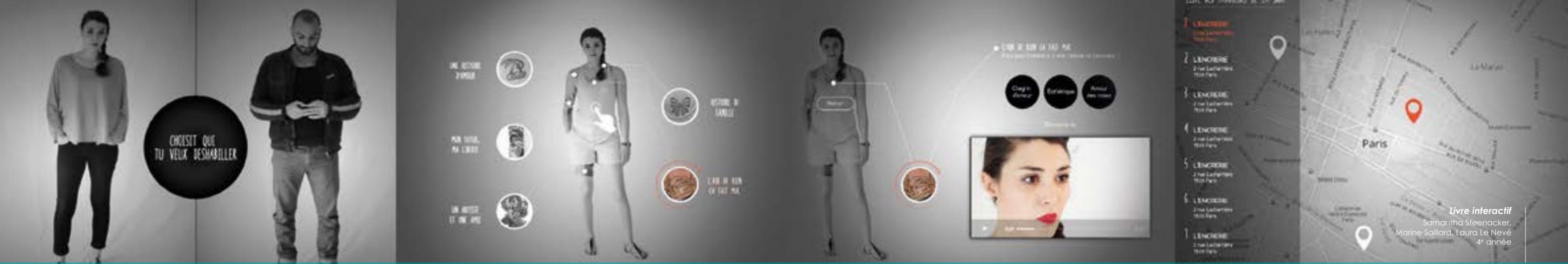
Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jours de cours par an.

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT	SEPT	OCT	NOV	DÉC
4	DÉBUT ALTERNANCE POSSIBLE															
5																

**Diplôme inscrit au RNCP par arrêté du 27 décembre 2018, renouvelé par décision de France Compétences le 24 janvier 2020 (code NSF 320V), et délivré sous l'autorité de SAS VIDENUM - ICAN (accessible par la VAE).



Crowdmeet, application de rencontre
(simulation d'une publicité dans le métro)
Gary Cunin, Zachary Pienne,
4^e année



DE L'ÉCOLE AU MONDE PROFESSIONNEL

PRINCIPAUX ENSEIGNANTS

Nicolas GERVAIS
Directeur artistique web,
Mastère Multimédia

Audrey ROCHAS
Chef d'entreprise CREATIVE
SLASHERS, DEA Communication

Anne-Sophie DE GABRIAC
Présidente Ma Pépité,
Executive MBA HEC

Yoann COULAN
Développeur web
freelance

DÉBOUCHÉS

► Infographiste
► Webdesigner
► Directeur artistique web

► Ux designer
► Intégrateur front-end

► Développeur back-end
► Chef de projet

► E-marketer
► Startuper

ÉVÈNEMENTS

Semaines dédiées à l'innovation, Hackathons, Meet Up, Conférences libres de l'ICAN, expositions du Lieu du design, soirées #dizaïn, concours d'entrepreneuriat... Tout au long de l'année, les étudiants participent à de nombreux évènements qui ont lieu dans l'école, en France ou à l'international. Pour enrichir leur culture, affiner leurs choix de carrière et rencontrer des acteurs du domaine du web, du digital et de l'entrepreneuriat.

CONCOURS DE CRÉATION DIGITALE

Dans le cadre des études en Bachelor et en Mastère, les étudiants sont invités à répondre à des concours régionaux ou nationaux. Cette année, c'est au concours Bordeaux Rosé que les étudiants se sont confrontés. Quelle campagne, sur quels supports numériques, pour attirer de nouveaux consommateurs ? Quelle stratégie digitale pour développer l'image des vins rosés de Bordeaux ?



CONCOURS D'ENTREPRENEURIAT ENGRAINAGES

Ce concours de création d'entreprise du Réseau GES regroupe tous les ans 50 projets différents. C'est l'opportunité d'être accompagné par des coachs professionnels du secteur et de donner à son projet une visibilité auprès du public, de la presse et des investisseurs. Les étudiants de Mastère y ont été distingués cette année, avec le projet Echo arrivé en finale.



PARTENARIAT CERFAL

Chaque année, l'ICAN est partenaire du CERFAL (réseau de l'apprentissage en Île-de-France) pour réaliser la carte de vœux numérique qui est envoyée à tous ses partenaires.



ILS NOUS ONT FAIT CONFIANCE

Lucile BEAUGENDRE
Responsable développement
distribution & relations distributeurs
Bouygues Télécom Entreprise



Nous accueillons Louise qui a un comportement professionnel très rigoureux et investi. Elle s'est rapidement intégrée dans l'entreprise et dans l'équipe. Elle réalise avec succès les missions qui lui sont confiées et qui évoluent avec sa connaissance de nos métiers et environnement. Elle est force de propositions sur les sujets communication, ergonomie, Web qui sont au cœur de ses objectifs.

PAROLES D'ANCIENS



Jeremy SERVAL
Fondateur de Click and Cheers

Les nouvelles technologies et le design ont toujours été une passion. L'ICAN m'a permis de découvrir tous les métiers de ce domaine. Le design, le développement, l'UX, le motion design...

Après un séjour à Montréal pour comprendre l'approche nord-américaine de l'entrepreneuriat, j'ai fondé Click and Cheers, la startup que je dirige aujourd'hui.

Après une première levée de fond, nous souhaitons en faire le site qui diffuse le plus de bonne humeur sur le Web.



Kevin MARIEN
Responsable des places
de marchés au sein de l'équipe
E-commerce & Marketing
de la société Parrot

Issu d'une formation informatique, je cherchais à développer mes compétences techniques au service du design et de la créativité. La qualité et la polyvalence des enseignements dispensés m'ont permis d'acquérir la compréhension de toutes les étapes clés pour la réalisation d'un site internet, de la conception graphique à la réalisation technique, en passant par la gestion de projet.

J'ai obtenu un poste au sein de l'un des leaders mondiaux sur le marché des drones. Je gère une partie technique et marketing afin de réussir à vendre nos produits à travers le monde.



Le jardin des serres d'Auteuil
Alexandra VIVET, Christelle NGUYEN,
Antoine MAHEUT & Gwladys DAUMONT
3^e année



Melissa Le Garrec
2017

DOUBLE DIPLÔME BACHELOR WEB DESIGN

ET PHOTOGRAPHIE

Le double diplôme entre la formation Webdesign de l'ICAN et l'EFET Photographie, permet aux diplômés d'entrer dans la vie active en possédant les compétences nécessaires à l'intégration de postes de plus en plus techniques et recherchés. Les étudiants sont formés pour mener à bien des projets sur toutes les interfaces numériques et interactives: du mobile à l'écran géant, en passant par les objets connectés.

DÉBOUCHÉS

- ▶ Photographe infographiste
- ▶ Photographe & Webdesigner

- ▶ Photographe & Designer graphique

- ▶ Photographe intégrateur web
- ▶ Directeur Artistique

COURS DISPENSÉS À L'ICAN

1^{RE} ANNÉE 2^E ANNÉE 3^E ANNÉE

PAO
Identité visuelle
Webdesign
Ergonomie
HTML CSS
CMS

HTML CSS
JavaScript
CMS
PHP
Culture digitale
UX design
Référencement
Atelier projet

Gestion de projet
UX design
Design graphique
Design interactif
Développement front end avancé
CMS e-commerce



COURS DISPENSÉS À L'EFET

1^{RE} ANNÉE 2^E ANNÉE 3^E ANNÉE

Photographie en studio
Reportage et techniques de prise de vue extérieure
Images numériques
Photoshop et Indesign
Impression numérique
Histoire de la photographie et culture visuelle

Photographie en studio
Reportage et techniques de prise de vue extérieure
Post-production numérique et retouches
Impression numérique
Histoire de la photographie et culture visuelle
Séminaire Vidéo «Langage, écriture, montage»
Séminaire Vidéo «Techniques de tournage image & son, et montage»

Photographie en studio
Suivi de production photographique
Communication / Expression orale / Projet professionnel
Retouches avancées
Impression numérique
Anthropologie visuelle et photographie actuelle
Cadre réglementaire et commercial
Suivi projet vidéo
LV1 - TOEIC

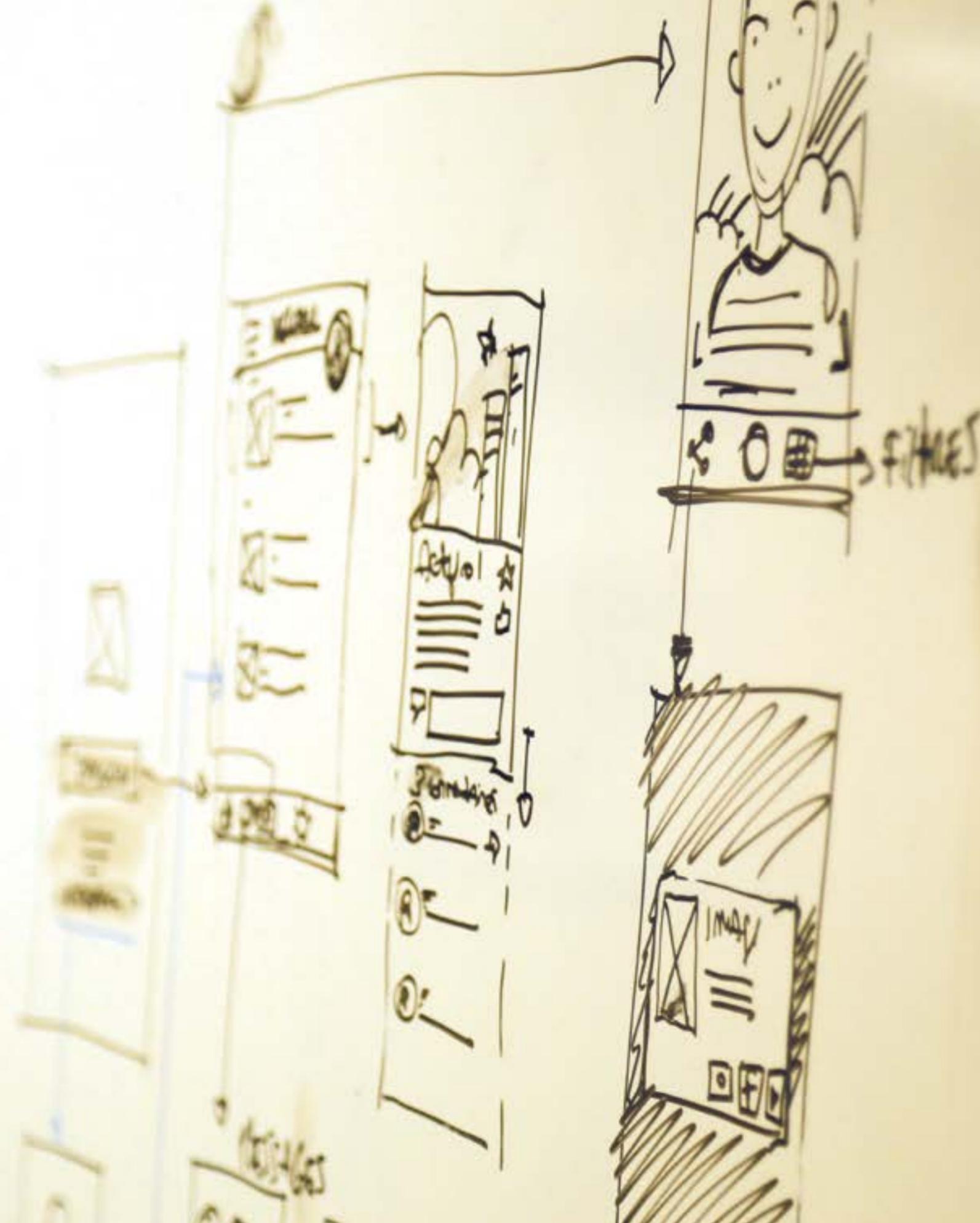


Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jours de cours par an.

ANNÉE	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT	SEPT
1	6 SEMAINES WEB ICAN / 6 SEMAINES PHOTO EFET			3 JOURS EFET / 2 JOURS ICAN						STAGE 2 MOIS FACULTATIF		
2	3 JOURS EFET / 2 JOURS ICAN						STAGE 2 À 3 MOIS OBLIGATOIRE					
3	2 SEMAINES : 3J EFET - 1 SEMAINE : 3 JOURS EFET / 2 JOURS ICAN						STAGE 3 MOIS OBLIGATOIRE					

* Diplôme inscrit au RNCP par arrêté du 11 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 21 juillet 2018 (code NSF 323n) et délivré sous l'autorité de SAS VIDENUM - ICAN (accessible par la VAE)

** Diplôme inscrit au RNCP par arrêté du 17 juillet 2015 publié au Journal Officiel du 25 juillet 2015 (code NSF 323) et délivré sous l'autorité de SAS REGESÉE - EFET (accessible par la VAE)



UX DESIGN



Brice ROY

Directeur pédagogique
de la filière User eXperience Design

Le User Experience Designer est un expert dans la conception d'expériences. Un UX Designer est capable de comprendre la psychologie de l'utilisateur et d'offrir à ce dernier des situations innovantes et engageantes, faisant la part belle aux émotions. Il intervient dans des domaines aussi divers que l'industrie automobile, les nouveaux médias, la domotique ou la biométrie.



Lumière noire, jeu d'édification interactif
Paul-Etienne Bardot, Mégane Robert, Quentin Sutter



Application interactive
(projet pour la Cité des sciences)
Zohra Chekima, Fabien Pasquet, Nicolas Servant, Robert Nguyen

BACHELOR UX DESIGN

PRINCIPAUX ENSEIGNANTS

Wilfried COUSSIEU
Doctorant en sociologie

Christian PORRI
Directeur artistique, École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs

Ariane MAYER
Doctorat - Art et littérature numérique, HEC

Raphaël ALEXANDRE
Interaction designer

1^{RE} ANNÉE 2^E ANNÉE 3^E ANNÉE

► Technologies de l'interactivité

HTML5
Processing
Unity

► Design graphique

InDesign
Photoshop
Illustrator

► Théorie

Histoire de l'interactivité
Histoire de l'art
Psychologie cognitive

► Technologie de l'interactivité

HTML5
Processing
Unity

► Motion Design

After effects
Sound Design
Culture de l'image cinématographique

► Direction Artistique

UX design
Atelier projet
Gestion de projet

► Théorie

Communication visuelle et Marketing
Arts Numériques
Ergonomie

► Technologie de l'interactivité

Arduino
Processing
Unity

► Design interactif avancé

Electronique
Dessin industriel
Installation numérique

► Direction Artistique

UX design
Sound Design
Propriété industrielle et Entrepreneuriat

► Théorie

Design Emotionnel
Arts Numériques
Internet des objets
Ethnologie



POURSUITE D'ÉTUDES

- Mastère UX Design à l'ICAN
- Mastère Chef de Projet Numérique à l'ICAN
- Mastère Digital Marketing et E-Business à l'ECITV
- Mastère Ingénierie du Web à l'ESGI

Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jours de cours par an.

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT
1	6 SEM DE COURS EN INTENSIF		6 SEM EN ENTREPRISE		ALTERNANCE (3 JOURS EN ENTREPRISE, 2 JOURS À L'ÉCOLE)							
2	ALTERNANCE 3 JOURS ENTREPRISE / 2 JOURS ÉCOLE											
3	ALTERNANCE 2 SEMAINES ENTREPRISE / 1 SEMAINE ÉCOLE											

*Diplôme inscrit au RNCP par Arrêté du 11 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 21 juillet 2018 (323n) et délivré sous l'autorité de SAS VIDENUM - ICAN (accessible par la VAE)

MASTÈRE UX DESIGN

DÉBOUCHÉS

► UX Designer
► Designer d'interface
► Designer d'interaction

► Ergonome
► Architecte du numérique
► Web designer

► Monetization designer
► Game designer
► Scénariste

► Directeur créatif
► Graphiste
► Chef de projet

4^E ANNÉE 5^E ANNÉE

► Enseignements fondamentaux

Technologies de l'interactivité
Ergonomie
Direction créative
Sociologie de l'innovation
Design sonore

► Projet app design

Web design
Marketing digital

► Projet livre numérique

Littérature numérique
Narrative design

► Projet réalité virtuelle

Ergonomie appliquée
Réalisation

► Projet cartographie

Technical design
UX design

► Enseignements fondamentaux

Technologies de l'interactivité
Ergonomie
Direction créative
Sociologie de l'innovation
Design sonore

► Projet transmedia

Responsive design
Narration

► Projet voiture connectée

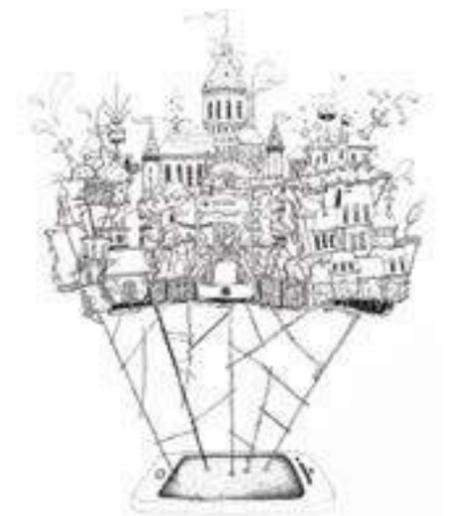
Design d'objet
Ergonomie appliquée

► Design et éthique

Domotique
Ergonomie et handicap

► Projet personnel

Réalisation
Mémoire de recherche

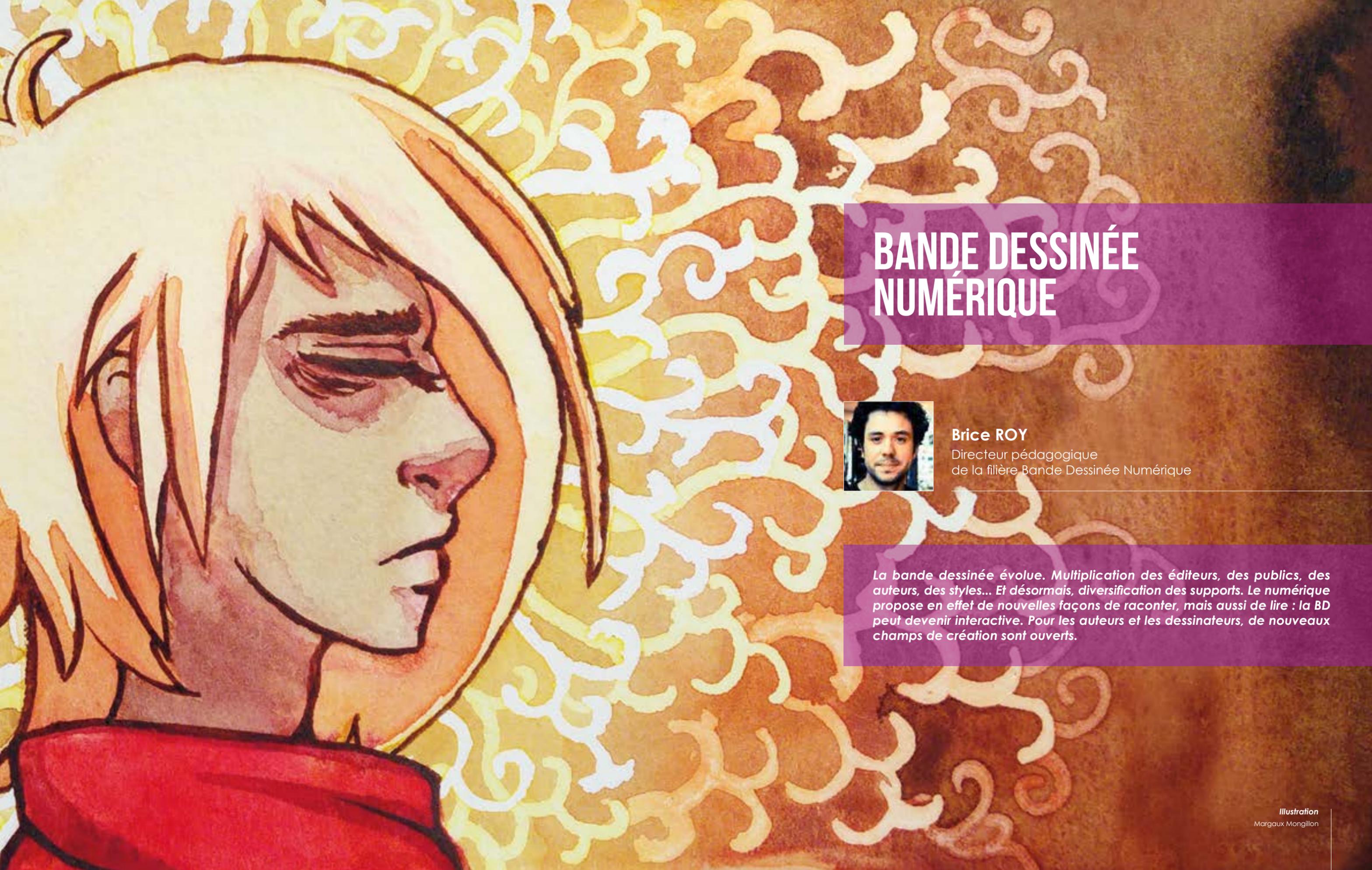


L'ICAN est adhérent de Designers Interactifs

Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jours de cours par an.

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT	SEPT	OCT	NOV	DÉC
4	DÉBUT ALTERNANCE POSSIBLE		ALTERNANCE - 1 JOURNÉE DE COURS/SEMAINE + 7 SÉMINAIRES D'UNE SEMAINE/AN													
5	ALTERNANCE - 1 JOURNÉE DE COURS/SEMAINE + 7 SÉMINAIRES D'UNE SEMAINE/AN															

**Diplôme inscrit au RNCP par arrêté du 27 décembre 2018, renouvelé par décision de France Compétences le 24 janvier 2020 (code NSF 320V), et délivré sous l'autorité de SAS VIDENUM - ICAN (accessible par la VAE).



BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE



Brice ROY

Directeur pédagogique
de la filière Bande Dessinée Numérique

La bande dessinée évolue. Multiplication des éditeurs, des publics, des auteurs, des styles... Et désormais, diversification des supports. Le numérique propose en effet de nouvelles façons de raconter, mais aussi de lire : la BD peut devenir interactive. Pour les auteurs et les dessinateurs, de nouveaux champs de création sont ouverts.



Bande dessinée
Adama Fall

BACHELOR BANDE DESSINÉE NUMÉRIQUE

PRINCIPAUX ENSEIGNANTS

Pierre LACOMBE
CEO Celestory

Clément RIVIÈRE
Dialoguiste à l'acting studio, dialoguiste Kaamelott

Gabriel FÉRAUD
Auteur de jeux de rôle, écrivain de fantasy et science-fiction

Ariane MAYER
Doctorat - Art et littérature numérique, HEC

DÉBOUCHÉS

- ▶ Auteur de bandes dessinées
- ▶ Illustrateur (édition, pédagogie, jeux de plateau...)

- ▶ Storyboarder
- ▶ Designer narratif
- ▶ Designer numérique

- ▶ Character designer
- ▶ Motion designer
- ▶ Designer graphique

- ▶ Affichiste
- ▶ Roughman

1^{RE} ANNÉE 2^E ANNÉE 3^E ANNÉE



► Dessin et design graphique

Modèle vivant
Infographie
Espace / Décors

► Narration

Storyboard
Scénario / dialogues
Narration interactive

► Design numérique

Motion design
Illustration 2D
Modélisation 3D

► Culture

Histoire de l'art, du cinéma et de la bande dessinée
Analyse d'images

► Dessin et design graphique

Modèle vivant
Infographie
Character design

► Narration

UX design / prototypage
Scénario / Dialogue
Narration interactive

► Design numérique

Design interactif
Motion design
Modélisation 3D

► Culture

Histoire de l'art, du cinéma et de la bande dessinée
Littérature

► Dessin et design graphique

Carnet de recherches
Book / portfolio

► Narration

UX design / prototypage
Jeu vidéo narratif
Sound design

► Design numérique

Game design
Motion design 2D / 3D

► Projet personnel

Écriture
Réalisation d'une bande dessinée

POURSUITE D'ÉTUDES

- ▶ Mastère Chef de Projet numérique à l'ICAN
- ▶ Mastère Game Design à l'ICAN
- ▶ Mastère UX Design à l'ICAN
- ▶ Mastère Animation 3D Temps Réel à l'ICAN

ILS NOUS FONT CONFIANCE



Pierre Lacombe

CEO de Celestory,
moteur de BD interactive



CELESTORY



Celestory est très heureuse de s'associer à l'ICAN pour donner accès aux étudiants à ses innovations en avant-première. Le dynamisme, le sérieux, la curiosité et la diversité des étudiants de cette école ne sont plus à prouver. L'année dernière, notre Workshop de Scénario Interactif leur a permis de réaliser en deux jours leur application, dont certaines voient aujourd'hui leur développement changer d'échelle. Cette nouvelle formation Bande Dessinée Numérique sera la formidable opportunité pour vous de créer leurs premiers projets professionnels accompagnés par nos experts métiers, tout en ayant les clés pour briller sur ce marché mondial en pleine révolution dont vous serez les héros.



Illustration

Margaux Mongillon

Obtention de 60 crédits ECTS sur une année. Le cursus comprend 65 jours de cours par an.

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JAN	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT
1	COURS RÉPARTIS SUR 3 À 4 JOURS / SEMAINE									STAGE 2 À 3 MOIS FACULTATIF		
2	COURS RÉPARTIS SUR 3 À 4 JOURS / SEMAINE - STAGE POSSIBLE SUR 2 JOURS / SEMAINE									STAGE 2 À 3 MOIS OBLIGATOIRE		
3	COURS RÉPARTIS SUR 3 JOURS / SEMAINE - STAGE POSSIBLE SUR 3 JOURS / SEMAINE									STAGE 3 MOIS OBLIGATOIRE		

*Diplôme inscrit au RNCP par Arrêté du 11 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 21 juillet 2018 (323n) et délivré sous l'autorité de SAS VIDENUM - ICAN (accessible par la VAE)



Comic strip, Enora LOFFET

LA PÉDAGOGIE

LES PROJETS

La pédagogie s'articule autour d'exercices ponctuels et réguliers, projets semestriels ou annuels et temps forts lors des « workshops », des semaines thématiques intensives.

En alternant les travaux individuels et en groupe, l'objectif pédagogique est de vérifier l'acquisition des savoirs, d'alimenter le portfolio des étudiants - clef du recrutement - et de permettre à chacun de sortir de l'école avec des réalisations d'envergure dans ses bagages : un prototype de jeu vidéo, un court métrage animé, une mission d'agence digitale, un projet de start up... Les grands projets, d'un semestre à une année, commencent dès la première année et permettent d'approfondir la réflexion, de développer la créativité et d'échelonner le travail pour respecter les délais. Ils sont soutenus devant un jury de formateurs et de professionnels extérieurs à l'école. Les compétences en communication pour défendre son travail sont elles aussi exigées.

En progressant dans leurs études, les étudiants développent leur propre univers culturel, creusent leurs références et construisent leur posture professionnelle : les projets sont de plus en plus personnels et opérationnels.

► Retrouvez les travaux des étudiants sur studio.ican-design.fr

INDICATEURS DE PERFORMANCE 2018-2019

INTITULÉ DE LA CERTIFICATION/DU DIPLÔME	OPTION	TAUX DE RÉUSSITE	TAUX DE SATISFACTION
NIVEAU 7 EXPERT(E) DU DESIGN NUMÉRIQUE	GAME DESIGN	100 %	74 %
	ANIMATION 3D TEMPS RÉEL	91 %	82 %
	USER EXPERIENCE DESIGN	83 %	70 %
	CHEF DE PROJET NUMÉRIQUE	86 %	78 %
	TOTAL	91 %	76 %
NIVEAU 6 DESIGNER NUMÉRIQUE	GAME DESIGN	88 %	75 %
	DESIGN 3D ET ANIMATION	100 %	80 %
	WEB DESIGN ET COMMUNICATION	93 %	81 %
	TOTAL	92 %	79 %

ENCADREMENT ET MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'encadrement pédagogique est assuré par une équipe pilotée par un directeur pédagogique, au sein de laquelle une attachée de promotion suit au quotidien toutes les questions administratives et pédagogiques en relation avec les étudiants et leurs parents.

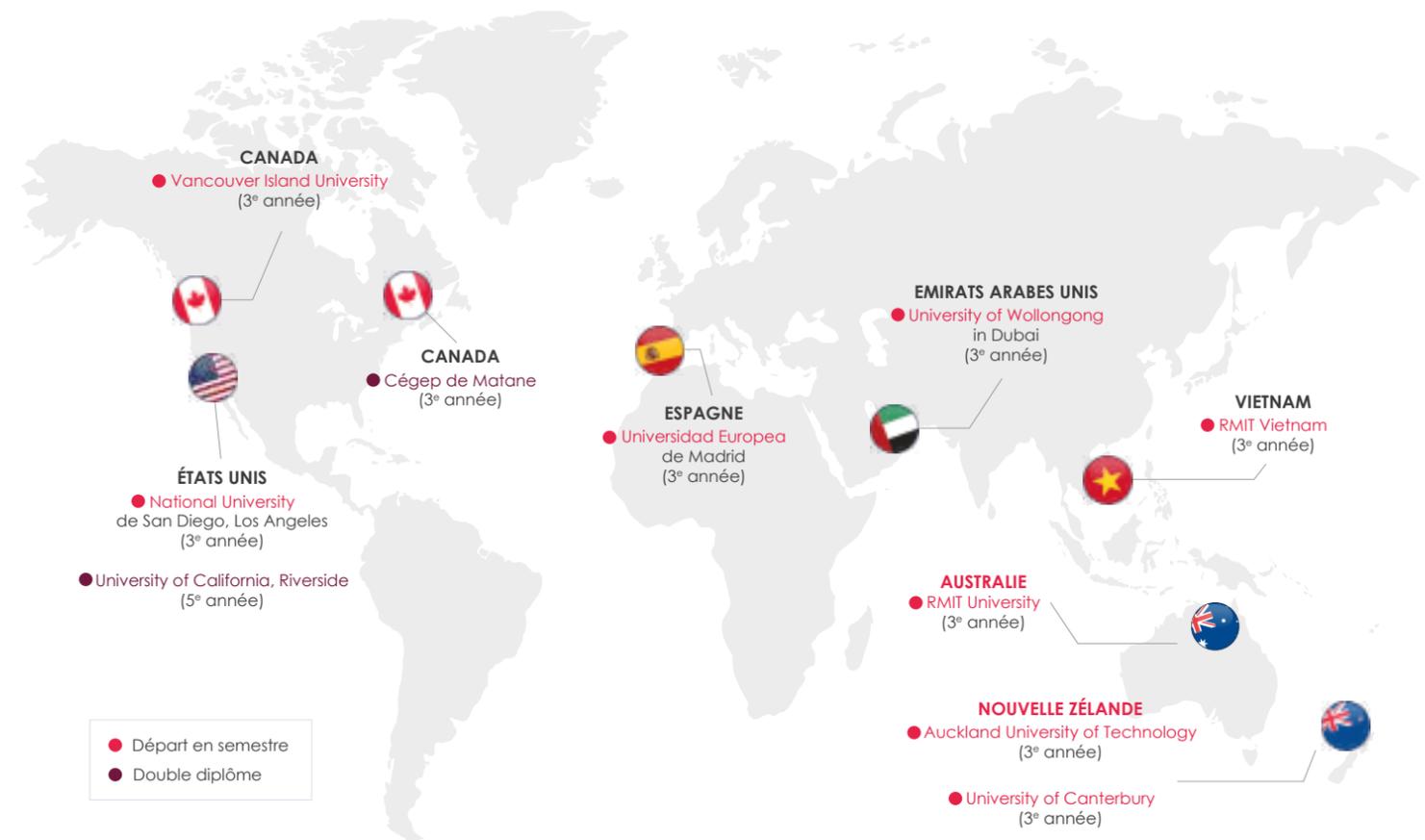
Le système d'évaluation repose sur un suivi régulier, un jury par semestre et un système de rattrapage en fin d'année. Pour toutes les formations, les compétences et connaissances sont appréciées, à parité, selon deux modalités distinctes : contrôle continu et évaluation finale.

Le contrôle continu est organisé sur la période d'enseignement. Il peut être constitué de contrôles de connaissances, de cas pratiques, de travaux de recherche et/ou de présentations orales à réaliser individuellement ou en groupe. Les épreuves d'évaluation finale sont organisées en dehors des séances de cours. Le cas échéant, elles peuvent concerner une étude de cas, la réalisation d'un projet, la rédaction d'un rapport d'activités et/ou d'un mémoire, une mise en situation professionnelle.

L'INTERNATIONAL

DÉPARTS EN 3^E ET 5^E ANNÉE

Les étudiants de l'ICAN ayant suivi la 1^{re} et/ou la 2^e année d'études au sein de l'école peuvent effectuer en 3^e année ou en 5^e année un cursus à l'international dans le cadre de partenariats noués avec des universités et écoles sur différents continents. Les étudiants peuvent suivre un semestre ou une année entière de cours à l'étranger et obtenir un double diplôme (en fonction des universités partenaires).



“



Clémence CARON
5^e année Design 3D et Animation Interactive

J'ai eu l'opportunité d'étudier au Canada au sein du Cégep de Matane pour ma troisième année d'étude, afin d'obtenir un double diplôme. J'ai pu découvrir une autre culture et surtout de nouvelles méthodes de travail pour la création numérique.

Le système scolaire québécois possède de nombreuses qualités, notamment un corps professoral très présent et à l'écoute pour répondre à nos moindres questions.

Je suis ravie de cette année à l'étranger, c'est un souvenir gravé à jamais !

”

LA VIE À L'ÉCOLE

PROGRAMME PÉDAGOGIQUE OPEN ICAN

Il encadre les 15 associations de l'école, dont le BDE qui anime la vie du campus au quotidien et soutient les étudiants dans leurs projets les plus ambitieux tels que la participation à des expositions artistiques, à des concours étudiants de type Game Jam ou Hackathon ou à des événements thématiques en France et à l'international.

LES MOMENTS FORTS

- Co-organisée par l'administration et le BDE, la **semaine d'intégration** mélange nouveaux et anciens étudiants à travers des challenges et des workshops variés. Elle se termine par une cérémonie de clôture avec la projection des meilleurs projets de l'année précédente et la remise des prix de la semaine par le BDE.
- Les **conférences libres** de l'ICAN portent, chaque année, sur les métiers de la création numérique et du game design. Construites dans un souci de diversité et d'ouverture, ces conférences permettent de découvrir des démarches et thématiques variées. Elles réunissent chaque année plus de 20 conférenciers.
- La fin d'année est marquée par la **présentation des projets annuels**, en soutenance devant un jury de professionnels puis lors d'une journée publique où chacun peut faire tester son prototype de jeu, projeter et commenter son film d'animation ou démontrer son dispositif interactif.
- Enfin, la **cérémonie de remise des diplômes** réunit l'équipe pédagogique, les diplômés, leurs famille et amis, dans un cadre prestigieux.

LOCAUX ET MOYENS TECHNIQUES

Les locaux de l'école au centre de Paris et les moyens techniques offrent un cadre propice à l'apprentissage. Les étudiants ont accès à des salles informatiques, une salle de dessin et des solutions de tournage dans un site entièrement couvert en Wifi haut débit.

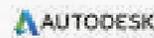
Afin de parfaire leurs connaissances sur les nouvelles technologies, l'ICAN met à disposition de ses étudiants des outils références du Game Design, de l'Animation et du Design 3D :

- Oculus rift
- Imprimante 3D
- Caméra 360
- HTC Vive
- Samsung Gear VR
- Tablettes numériques
- Caméra 4K
- Consoles de jeux
- Bornes Arcade

En partenariat avec les grands fournisseurs technologiques, d'importants moyens sont mis à la disposition des étudiants dans l'école et des offres préférentielles leur sont proposées pour leur équipement personnel. Les étudiants en alternance doivent être équipés d'un portable informatique, une licence Adobe Creative Cloud leur étant fournie par l'école.

Chaque étudiant dispose d'une adresse e-mail personnelle, d'une connexion Internet haut débit et d'un accès à un ensemble de services à travers l'extranet MyGES.

En complément des cours et des projets, l'école donne accès à une large gamme d'outils de formation en ligne, pour consolider ou approfondir ses bases sur des domaines tels que la culture entreprise, l'efficacité personnelle, l'expression écrite et les langues étrangères.



LE BDE



Pegasus est un collectif d'étudiants basé sur la motivation, la coopération et l'entraide. Notre but est d'instaurer dans l'ICAN une dynamique de cohésion entre les élèves des différentes filières, afin de briser les cloisons inhérentes au fonctionnement notre école.

L'objectif principal du BDE est de réunir tous les Icaniens autour d'événements divers et variés. Pour cela, plusieurs pôles ont été mis en place : événementiel, soirée, sport, humanitaire, culturel. À chaque pôle sont associés un étudiant référent et des événements spécifiques.

HANDICAP ET ACCESSIBILITE

L'ICAN mène une politique d'égalité des chances afin de permettre à tous les élèves d'accéder à ses formations et de développer leur potentiel.

Toutes les formations de l'ICAN sont accessibles aux personnes en situation de handicap.

Si vous êtes en situation de handicap temporaire ou permanent, ou si vous souffrez d'un trouble de santé invalidant, le Pôle handicap est à votre disposition pour :

- prendre en compte vos besoins,
- vous proposer des aménagements spécifiques et résoudre vos problèmes d'accessibilité,
- servir d'interface avec les différents services de l'école,
- vous accompagner dans vos démarches.

Vous êtes candidat ?

Vous pouvez avoir besoin d'aménagements techniques ou humains pour pouvoir composer aux épreuves écrites ou vous présenter aux entretiens oraux.

N'hésitez pas à prendre contact avec notre Pôle handicap et accessibilité pour que nous puissions organiser le déroulement des épreuves dans les meilleures conditions. Vous devrez alors l'indiquer dans votre dossier de candidature et joindre l'un des justificatifs suivants en cours de validité :

- une attestation du Rectorat concernant l'aménagement des conditions de passage du Baccalauréat,
- une attestation d'aménagement des conditions de passage des examens dans l'enseignement supérieur,
- un certificat signé par un médecin scolaire ou universitaire pourra vous être demandé si vous êtes dans l'impossibilité de fournir l'un des documents listés plus haut.

Contact Pôle Handicap

polehandicap@reseau-ges.fr
Sur rendez-vous, du lundi au vendredi
de 9h30 à 17h00

STAGES, ALTERNANCE ET CARRIÈRE

L'école aide chaque étudiant à construire son projet professionnel grâce à ses nombreux contacts avec le monde de l'entreprise. Les périodes en entreprise s'intègrent ainsi dans une logique pédagogique de mise en pratique des acquis.

SUIVI DES ÉTUDIANTS

Dès leur inscription dans l'école, les étudiants sont accompagnés dans leurs recherches d'entreprise. Ils sont invités à des séminaires qui les forment aux techniques de recrutement, les conseillent dans la rédaction de leur CV et la mise en avant de leur portfolio. Via l'Intranet MyGES, les étudiants peuvent consulter les offres de stage et d'alternance collectées régulièrement auprès des entreprises partenaires.

ÉVÈNEMENTS DE RECRUTEMENT

- Recrutements dédiés avec des entreprises partenaires au sein de l'École.
- 2 Speed meetings de l'alternance par an.
- Relais des principaux événements de recrutement d'étudiants du secteur : Paris Game Talent de Capital Games, Job Fair de Paris Image Digital Summit...
- Participation de nombreuses entreprises partenaires aux présentations de projets afin de repérer les talents qui sortent de l'école.

PÉRIODES EN ENTREPRISE

1^{RE} ANNÉE

- Spécialisations Game Design, Design 3D & Animation et Bande Dessinée Numérique
Stage terrain facultatif : 2 à 3 mois
- Spécialisation Web Design & Communication Graphique et UX design
Alternance : 2 jours école / 3 jours entreprise
- Objectif :**
Acquérir une expérience du secteur et des métiers du design numérique.

2^E ET 3^E ANNÉE

- Spécialisations Game Design, Design 3D & Animation et Bande Dessinée Numérique
Stage d'approfondissement : 2 à 3 mois en 2^e année et 3 à 6 mois en 3^e année
- Spécialisation Web Design & Communication Graphique et UX design
Alternance :
En 2^e année : 2 jours école / 3 jours entreprise
En 3^e année : 1 sem école / 2 sem entreprise
- Objectif :**
Participer activement à la vie de l'entreprise et réaliser des missions à enjeux et responsabilités.

4^E ET 5^E ANNÉE

- **Spécialisations à l'ICAN :**
Game Design, Animation 3D Temps Réel, Chef de Projet Numérique, User eXperience Design
- **Spécialisations au sein du Réseau GES :**
Ingénierie de la 3D & des Jeux Vidéo, Ingénierie du Web, Digital Marketing & E-business, Communication Audiovisuelle et Digital Marketing
- Alternance :**
1 jour de cours / semaine
- Objectif :**
Gérer des responsabilités opérationnelles avec des objectifs et contraintes élevés.

Le Service des Relations Entreprises de l'école a 3 missions :

- Orienter les étudiants, les aider à établir un projet professionnel cohérent et les coacher dans leurs recherches de stages et d'alternance.
- Entretenir les relations avec les entreprises partenaires, de la collecte de leurs nouveaux besoins au suivi des missions en lien avec les tuteurs.
- Organiser et relayer les offres de stage, d'alternance et les événements de recrutement.

RÉSEAU DE PARTENAIRES



Le service Relations Entreprises entretient des relations et partenariats avec les entreprises et organisations du secteur. Il bénéficie du vaste réseau des entreprises partenaires des écoles du Réseau GES. L'école est membre des associations professionnelles de référence dans le domaine du design numérique :

- Réseau des écoles du SNJV, Syndicat National du Jeu Vidéo qui réunit des professionnels et organismes de formation dans le domaine du jeu vidéo au sein du Réseau des Ecoles du Jeu Vidéo dont les objectifs sont de :
 - rapprocher les écoles et les professionnels
 - aider les organismes de formation à se développer en lien avec les problématiques du secteur
 - valoriser le sérieux et le professionnalisme des formations adhérentes
 - mener des réflexions et actions sur des sujets d'intérêts communs
- Capital Games, le cluster du jeu vidéo en Île-de-France qui a pour objectif de structurer l'industrie du jeu vidéo en soutenant au quotidien les sociétés franciliennes membres de son réseau.
- Paris ACM SIGGRAPH qui promeut l'image numérique sous toutes ses formes, de l'infographie aux techniques interactives.
- Designers Interactifs, organisation professionnelle indépendante qui représente près de 1000 professionnels travaillant dans le champ du design interactif en France.

ASSOCIATION RÉSEAU GES ALUMNI

 Assure le lien avec les anciens camarades de promotion du Réseau GES. Partager des opportunités professionnelles, intervenir lors de conférences, faire partie du jury pour les soutenances, participer à des tables rondes des métiers, recruter lors de sessions de recrutement dédié, telles sont les opportunités qui sont données à ceux qui rejoindront la communauté des 13 000 anciens du Réseau GES.



Animation sur Maya

Guillaume POULAIN
2^e année



Jawed OUKILI
Étudiant en 1^{re} année du Bachelor Web Design et Communication Graphique

Les séminaires mis en place, l'atelier d'accompagnement pour les CV ou les ateliers téléphoniques avec de vraies entreprises, les annonces mises en ligne régulièrement sur l'extranet avec un descriptif des missions demandées par l'entreprise, tout est là pour nous aider à trouver une alternance ou un stage. On apprécie au quotidien l'implication du service des Relations Entreprises toujours disponible. Cette alternance en contrat d'apprentissage est parfaitement adaptée à un élève de 1^{re} année. Elle me permet de développer plus vite mes compétences sur les logiciels.



PROCÉDURE D'ADMISSION EN 2 ÉTAPES

1

Après étude de la candidature en ligne, le dossier devra comprendre :

- ▶ Une lettre de motivation
- ▶ Un CV descriptif du parcours scolaire et des expériences professionnelles
- ▶ Les relevés de note de la dernière année scolaire
- ▶ Éventuellement, des lettres de soutien d'enseignant ou de maître de stage

2

Admissions sur tests et entretien :

- ▶ Tests numériques (anglais, culture générale, logique, français, filière choisie à l'ICAN)
- ▶ Entretien individuel approfondi de motivation
- ▶ Présentation d'un portfolio

Le résultat définitif est communiqué aux candidats sous 15 jours par e-mail et par courrier.



POSSIBILITÉ DE VAE

Les professionnels peuvent demander la validation totale ou partielle des titres certifiés de l'ICAN.

La VAE (Validation des Acquis de l'Expérience) n'est pas une formation mais un droit à « transformer » des expériences en diplôme, sur la base d'une expérience professionnelle, salariée ou non, bénévole ou personnelle.

Dès lors que l'on capitalise au minimum 3 ans d'expérience dans une activité qui a mobilisé les compétences attribuées par les titres RNCP de l'ICAN, il est possible de faire évaluer et reconnaître ces compétences dans le but d'obtenir ces titres, de niveau 6 et 7. Le titre de niveau 6 permet d'acquérir 180 crédits ECTS, celui de niveau 7, 120 crédits ECTS.

CONDITIONS D'ADMISSION

1^{RE} ANNÉE

- ▶ Titulaire du Baccalauréat

2^E ANNÉE

- ▶ Titulaire d'un Bac+1 minimum dans la même spécialisation

3^E ANNÉE

- ▶ **Game Design** : Titulaire d'un Bac+2 en Game Design
- ▶ **Design 3D et Animation** (Parcours spécifique de 15 mois comprenant 3 mois de mise à niveau puis 12 mois en alternance) : Titulaire d'un Bac+2 en design graphique, communication visuelle, informatique ou multimédia
- ▶ **Web Design et Communication Graphique** (Parcours spécifique de 15 mois comprenant 3 mois de mises à niveau puis 12 mois en alternance) : Titulaire d'un Bac+2 en design graphique, communication visuelle, communication, informatique ou multimédia

4^E ANNÉE

- ▶ **Game Design** : Titulaire d'un Bac+3 minimum en Game Design ou Design Interactif
- ▶ **Animation 3D Temps Réel** : Titulaire d'un Bac+3 minimum en Animation, Design 3D ou GameArt
- ▶ **User eXperience Design** : Titulaire d'un Bac+3 minimum en Design Interactif, Game Design, Design Graphique, Web ou Informatique
- ▶ **Chef de Projet Numérique** : Titulaire d'un Bac+3 minimum dans le secteur du Design Numérique



Grâce à ses partenariats avec de très nombreuses entreprises et des organismes bancaires, l'école a établi un dispositif d'aide au financement des études adapté aux différentes situations.



▶ CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

L'alternance sous contrat de professionnalisation est accessible aux étudiants du Bachelor Web Design et Communication graphique, du Bachelor UX Design, des Bachelors en 15 mois Web Design & Communication graphique et Design 3D & Animation, et des Mastères, ayant entre 16 et 25 ans, ou 26 ans et plus pour les demandeurs d'emploi.

D'une durée de 6 à 24 mois, le contrat est établi sous forme de CDD ou CDI de type particulier.

La durée de travail hebdomadaire est définie par la durée applicable dans l'entreprise et inclut le temps passé en formation.

Les frais de formation sont pris en charge par l'OpCo (Opérateur de Compétences) auquel est rattachée l'entreprise, sur la base du coût contrat publié par France Compétences.

Celle-ci verse à l'étudiant une rémunération comprise entre 55% et 100% du SMIC en fonction de l'âge et du niveau d'étude de ce dernier.

▶ CONVENTION DE STAGE LONGUE DURÉE EN ALTERNANCE (STATUT ÉTUDIANT)

Cette formule prend la forme d'une convention de stage longue durée conclue entre l'école, l'étudiant et l'entreprise d'accueil. Outre les avantages financiers qu'offre ce statut aux entreprises, il permet à l'étudiant de se voir financer totalement ou partiellement, à partir de la 1^{re} année, sa scolarité en suivant la formation sur le rythme continu : le versement d'une indemnité de stage est en effet obligatoire.

▶ JOB ÉTUDIANT

Les cours de Bachelor sont regroupés sur 3 à 4 jours par semaine. Les emplois du temps sont donc compatibles avec un job étudiant à temps partiel. Le travail personnel au sein de l'école étant soutenu, il est fortement recommandé de ne pas dépasser 15 heures par semaine.

▶ EMPRUNTS BANCAIRES À TAUX PRÉFÉRENTIELS

Négociés avec les partenaires bancaires de l'école (LCL, BRED, Société Générale, Caisse d'Épargne, BNP Paribas), ces prêts sont remboursables durant les 3 ou 4 années qui suivent la fin des études.

▶ CONTRAT D'APPRENTISSAGE

L'alternance sous contrat d'apprentissage est accessible aux étudiants du Bachelor Web Design et Communication graphique, du Bachelor UX Design, des Bachelors en 15 mois Web Design & Communication graphique et Design 3D & Animation, et des Mastères, ayant entre 16 et 29 ans.

D'une durée de 6 à 36 mois, le contrat donne à l'apprenti le statut de jeune salarié.

La durée de travail hebdomadaire est définie par la durée applicable dans l'entreprise et inclut le temps passé en formation.

Les frais de formation sont pris en charge par l'OpCo (Opérateur de Compétences) auquel est rattachée l'entreprise, sur la base du coût contrat publié par France Compétences.

Celle-ci verse à l'étudiant une rémunération comprise entre 27% et 100% du SMIC en fonction de l'âge et du niveau d'étude de ce dernier.

LE RÉSEAU GES

Le Réseau des Grandes Écoles Spécialisées (Réseau GES) qui existe depuis plus de 35 ans, est l'un des plus importants réseaux d'enseignement supérieur à Paris avec 7 500 étudiants de Bac à Bac+5 qui délivre pour toutes ses écoles et spécialisations des diplômes reconnus par l'État niveaux 6 & 7.



15 ÉCOLES RÉUNIES AUTOUR DE 3 PÔLES

Management, numérique et artistique



LE RÉSEAU GES EN QUELQUES CHIFFRES

- 7 500 étudiants
- 5 000 entreprises partenaires
- 7 campus à Paris
- 5 campus en régions
- 300 intervenants
- 12 diplômes reconnus par l'État niveaux 6 & 7
- 1 cellule «relations entreprises»
- 1 centre de recherche appliquée
- 1 salle de marché interne «Bloomberg Professional»
- 8 laboratoires :
 - ▶ développement avancé
 - ▶ développement 3D et jeux vidéo
 - ▶ développement mobile Apple
 - ▶ développement web
 - ▶ blockchain
 - ▶ sécurité informatique
 - ▶ ESGI lab
 - ▶ Infrastructure
- 1 plateforme E-Learning en langues et management
- 1 cellule «création d'entreprises»
- plus de 100 projets de consulting réalisés par an
- 13 500 anciens

Édité par SAS VIDENUM - 85 avenue Pierre Grenier - 92100 Boulogne-Billancourt
SIRET : 519 533 293 00014 - Capital social : 50 000 € - 519 533 293 RCS PARIS
Imprimé par Imprigraphic - 9 rue de la Folie Régnault - 75011 Paris
Photographies et visuels : Tous droits réservés. Toute reproduction interdite.

Ce document est non contractuel.

Octobre 2019 - 4500 ex.

ican

institut de création et
animation numériques

21 rue Érard 75012 Paris
Tél 01 44 68 10 09
admissions@ican-design.fr

www.ican-design.fr

Suivez-nous sur les réseaux sociaux

