

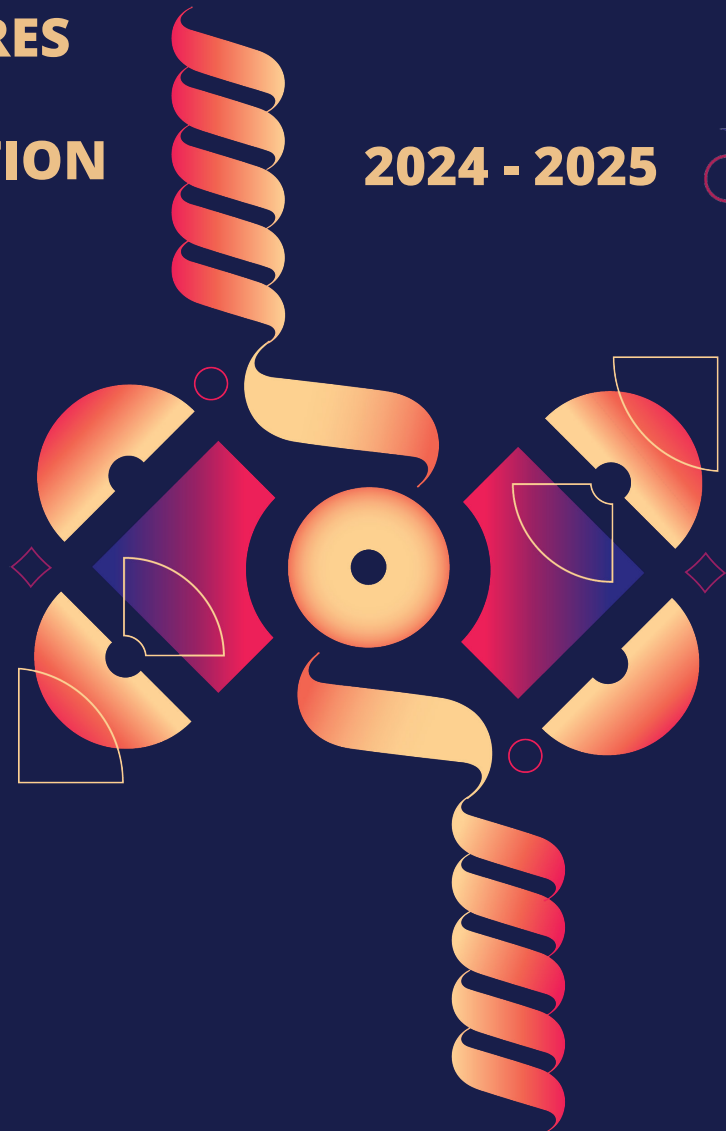


GOBELINS
— PARIS —

GUIDE DES MISSIONS EN ENTREPRISE

**APPRENTIS, STAGIAIRES
ET CONTRATS DE
PROFESSIONNALISATION**

2024 - 2025



ÉDITO

Fin décembre 2023, la barre du million d'apprentis a été dépassée

Fin décembre 2023, on comptait 1 020 000 apprentis, soit une augmentation de **4,8 %** par rapport à fin décembre 2022.

Mais ce chiffre record ne doit pas masquer une autre réalité : sur l'ensemble de l'année 2023, 852 200 contrats d'apprentissage ont débuté, soit une augmentation de 1,9 % sur un an, loin des progressions à 2 chiffres enregistrées les années précédentes. Sans oublier de mentionner les baisses encore annoncées du financement des contrats d'apprentissage par France Compétences, qui mettent à mal notre équilibre budgétaire et nous amène à vous demander systématiquement le financement du reste à charge (différence coût de formation – niveau de financement France Compétences).

Néanmoins, l'efficacité de l'alternance et son impact positif n'est plus à prouver, tant pour les apprentis que pour les entreprises. Avec un taux d'insertion professionnelle à 6 mois de 80,4% (enquête 2023 sur les sortants 2022), GOBELINS Paris confirme son engagement à proposer des programmes pédagogiques adaptés aux réalités du marché et à vous aider dans le recrutement du profil idéal : 3 speed recruiting dédiés à l'alternance sont proposés cette année, en avril, juin et septembre, et le job dating annuel est bien évidemment reconduit en octobre.

En choisissant de recruter des jeunes en apprentissage au sein de votre entreprise, vous investissez non seulement dans le développement de compétences pointues et recherchées, mais vous contribuez également activement à la formation des talents de demain. En tant que partenaire privilégié de GOBELINS Paris, vous jouez un rôle essentiel dans la construction d'un écosystème professionnel dynamique et compétitif.

Soyez les acteurs engagés de cette transformation en accueillant nos alternants au sein de vos équipes. Ensemble, construisons l'avenir, formons les talents de demain et positionnons votre entreprise en tant que leader créatif et innovant !



Pascale Ginguené

Directrice du développement

**GOBELINS Paris,
facilitateur de
vos recrutements
et bien plus encore...**

(calendrier de nos événements page 27).

SOMMAIRE

Édito	2
Les métiers et les compétences recherchées	4 - 5

COMMUNICATION IMPRIMÉE ET PLURIMÉDIA

Licence professionnelle Management de Projets en Communication et Industries Graphiques	6
---	---

DESIGN GRAPHIQUE

Plusieurs DN MADE	7
DN MADE mention graphisme	8
Spécialité design d'identité	
Spécialité design éditorial	
Spécialité design de message	
Bachelor Graphiste Motion Designer	9
Graphiste Motion Designer	10
Designer Graphiste Print & Web	11
Concepteur Designer UI	12

DESIGN INTERACTIF WEB ET MOBILE

DN MADE UX/UI	13
DN MADE Coder sa créativité	14
Expert en Création Numérique Interactive	15 - 16
Directeur de Projet Digital/UX Manager	17

JEU VIDÉO

Mastère Spécialisé® designer d'expériences immersives, interactives et ludiques	18
---	----

CINÉMA D'ANIMATION

Licence professionnelle Techniques et activités de l'image et du son - spécialité « Gestion de la production audiovisuelle » (animation, cinéma et télévision)	19
Contrat d'apprentissage et de professionnalisation	20 - 25
Calendrier des stages : recrutez aussi nos étudiants en temps plein !	26
Save the date!	27
Mobilité : projet Mona	28 - 29
GOBELINS : une école engagée	30
Solde de la Taxe d'apprentissage, 13 % : soutenez GOBELINS !.....	31
Formation continue : donnez de la perspective à votre avenir.....	32 - 33
GOBELINS 60 ans au service de la création visuelle	34 - 35

LES MÉTIERS ET COMPÉTENCES RECHERCHÉES

COMMUNICATION IMPRIMÉE ET PLURIMÉDIA		
MÉTIERS VISÉS	DURÉE	FORMATIONS
Chef de projet en CIG, responsable études, recherche et développement, consultant en CIG	1 an	Licence professionnelle Management de projets en communication et industries graphiques

DESIGN GRAPHIQUE/MOTION DESIGN		
MÉTIERS VISÉS	DURÉE	FORMATIONS
Créateur de supports de communication visuelle et sites web, designer, graphiste, assistant directeur artistique, maquettiste	3 ans	DN MADE Mention graphisme (en contrat d'apprentissage) Parcours : Identité, Édition, Message
Motion designer, directeur artistique, designer graphique	3 ans	Bachelor Graphiste Motion Designer
Motion designer, directeur artistique, designer graphique	1 an	Graphiste Motion Designer
Graphiste print et web, designer web	20 mois	Designer Graphiste Print & Web
Designer web, intégrateur HTML/CSS, développeur front-end, webmaster	10 mois	Concepteur Designer UI

DESIGN INTERACTIF WEB ET MOBILE

MÉTIER VISÉ	DURÉE	FORMATIONS
Directeur artistique, UX designer, UI designer	3 ans	DN MADE UI/UX
Directeur artistique, designer web, développeur front	3 ans	DN MADE Coder sa créativité
Design manager, consultant digital, directeur artistique, développeur, creative technologist, UX designer, UI designer	2 ans	Expert en Création Numérique Interactive
Chef de projet digital, directeur de clientèle, product owner, UX designer, UX researcher, UX lead	1 an	Directeur de projet digital UX manager

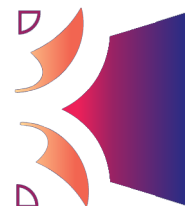
JEU VIDÉO

MÉTIER VISÉ	DURÉE	FORMATIONS
Architecte de systèmes interactifs, directeur technique de projets interactif ou de serious game, designer interactif, game designer, concepteur en narration interactive, creative technologist, 2D/3D artist	15 mois	Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo, la culture et la communication

CINÉMA D'ANIMATION

MÉTIER VISÉ	DURÉE	FORMATIONS
Chargé de production, coordinateur de production, administrateur de production, coordinateur d'écriture, coordinateur de post-production	1 an	Licence professionnelle Techniques et activités de l'image et du son : spécialité « gestion de la production audiovisuelle » (animation, cinéma et télévision)

LICENCE PROFESSIONNELLE MANAGEMENT DE PROJETS EN COMMUNICATION ET INDUSTRIES GRAPHIQUES



Durée du contrat : 1 an

Rythme : 1 semaine entreprise/1 semaine à l'école

Début de la formation : septembre 2024

RNCP 30148, niveau 6 - Licence professionnelle métiers du design

Exemples d'activités et missions en entreprise

- Conduire et suivre la mise en place d'un projet de communication globale
- Développer de nouveaux outils de communication interne ou externe ou rénover des outils existants en lien avec la stratégie de l'entreprise
- Tester et proposer des actions de communication innovantes (cross média)
- Développer la visibilité numérique de l'entreprise
Étudier le lancement d'un nouveau matériel par un fabricant
- Mettre en place un système d'assurance qualité
- Mettre en place des certifications, normes ISO, labels : FSC/PEFC, norme 12 647-2, Imprim'vert
- Mener des audits internes afin de définir les besoins en cross media, équipement, stratégie de communication, dispositifs « qualité »
- Conduire une démarche d'optimisation des procédures prépresse, de flux numériques
- Définir des besoins, recherche et qualification d'une solution de gestion éditoriale
- Assurer une veille technologique concernant les supports de communication électronique
- Superviser la base tarifaire « imprimeurs » en liaison avec la direction des achats et superviser le suivi des délais d'exécution des prestations dans une grande entreprise
- Optimiser la gestion et le suivi des dossiers clients par la mise en place de nouveaux outils et/ou méthodes de travail
- Étudier l'implantation d'une entreprise sur un nouveau site/le repositionnement d'une entreprise suite à la fusion de deux sites
- Coordonner la création d'une nouvelle entité d'un groupe (plateforme de production)
- Créer et organiser des échanges et partenariats entre une organisation professionnelle et une entreprise du web : éditorial, marketing et événementielle, création du plan marketing

Disciplines enseignées

- Mise à niveau technique en informatique (acteurs et métiers, logiciels majeurs...) ou en industries graphiques (chaîne graphique, logiciels, procédés d'impression...), en fonction du profil d'origine
- Gestion de projet-méthodologie
- Conduite de projet technique : normes internationales et développement durable ; projet cross media (environnement et outils)
- Conduite de projet entrepreneurial (marketing, management commercial, approche RH et comptable : cas de création d'une entreprise fictive)
- Conduite de projet international : présentation des industries graphiques et de la communication au plan international, interculturel, business english, préparation et passage du TOEIC
- Projet tutoré : mise en œuvre d'un projet au sein de l'entreprise d'accueil
- Développement personnel : communication orale et écrite, gestion du temps

PLUSIEURS DN MADE

DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN

Mentions et options

Graphisme

Numérique

Design d'identité

Design de charte graphique, packaging, habillage

Design éditorial

Design éditorial, design de presse

Design de message

Graphisme d'information, design d'interfaces, design de services, signalétique

Design UI/UX

Conception et réalisation graphique d'interfaces de produits et de services digitaux interactifs.

Coder sa créativité

Conception et développement de produits et services digitaux interactifs.

En détail

Graphisme

Numérique

Design d'identité

Conception de systèmes d'identité visuels globaux en questionnant ses nombreux aspects. Elaboration de projets tels que la création de **logotypes** mais aussi la **conception de systèmes d'identité** complets (typographie, couleur, image, composition...) appliqués aux domaines institutionnels et culturels sans oublier l'image de marque.

Design éditorial

Création d'expériences de lecture en organisant visuellement des contenus textes-images et en concevant des supports éditoriaux variés tant dans leurs formes imprimées (livres, catalogues, fanzines, auto édition) que numériques (interfaces, réseaux sociaux...).

Design de message

Design de l'information
Sélection d'un message et sa mise en forme dans le but de satisfaire les besoins de commanditaires institutionnels privés et publicitaires.

Design de message
(Moyen d'information, mais aussi outil d'analyse, de tri, de hiérarchisation de l'information contenu dans des projets de communication plurimédia (print et numérique).

Design UI/UX

Design graphique et UX de produits et services interactifs tels que des sites web, des applications mobiles et des dispositifs tangibles (dans des lieux culturels ou dans l'évènementiel).

De la conception graphique à la création de prototype, en passant par la production d'éléments 2D et 3D

Coder sa créativité

Design graphique et développement Web. Élaboration de projets tels que des sites web en faisant appel à des technologies telles que le HTML/CSS, le JS et WordPress



MENTION GRAPHISME

PARCOURS : IDENTITÉ, ÉDITION, MESSAGE

Durée du contrat : 2 ans, 2^e et 3^e années en apprentissage

Rythme : 2 semaines entreprise/2 semaines à l'école

Début de la formation : septembre 2024

RNCP 36943, niveau 6 - Diplôme National des Métiers d'Arts et du Design - Graphisme

Exemples d'activités et missions en entreprise

- Analyser le besoin, le contexte, le secteur concurrentiel d'une commande
- Elaborer un cahier des charges, une stratégie de création. Organiser, planifier, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases d'un processus de création, de conception et de production
Maîtriser les langages graphiques
- Croiser des expertises, des méthodes de conception et des processus de fabrication
- Définir des concepts, formuler des hypothèses, expérimenter des prototypes et leur évaluation
- conduisant à des choix de solutions appropriées
Définir des moyens et coûts de production
- Participer à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation d'un projet, ainsi que sa mise en œuvre, pouvant intégrer une communication événementielle
- Assurer une veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil et d'expertise
- Collaborer avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises d'accueil

Options

Option identité

- Participer à la conception graphique d'une identité visuelle pour des supports imprimés ou numériques
- Créer des visuels dédiés au prints, goodies, réseaux sociaux...
- Créer un logotype, des pictogrammes, des infographies...
- Développer une identité graphique pour une chaîne (TV, Youtube), habillage de vidéo
- Créer une ligne graphique sur les réseaux
- Animer un logo ou un pictogramme
- Développer une gamme chromatique, définir des choix typographiques
- Réaliser et concevoir une signalétique

Option message

- Participer à la conception graphique d'une édition, de magazines, de flyers... (print ou numérique)
- Créer des couvertures/un chemin de fer
- Mettre en page des supports de communication
- Concevoir et créer des illustrations
- Définir des choix typographiques
- Participer aux choix de façonnage
- Participer à la création d'une interface numérique (parcours utilisateur, design d'interface)

Option édition

- Participer à la conception graphique d'une campagne de communication publicitaire ou institutionnelle, habillage TV, signalétique, interface numériques
- Concevoir une campagne multi supports
- Réaliser des principes graphiques dans l'espace (identité visuelle d'une exposition ou signalétique d'orientation par ex)
- Créer et concevoir des visuels dédiés aux différents médias (prints, goodies, digital...)
- Participer à la conception d'un générique TV ou de film
- Participer à la création d'une interface numérique (parcours utilisateur, design d'interface)

BACHELOR

GRAPHISTE MOTION DESIGNER

Durée du contrat : 2 ans, 2^e et 3^e années en apprentissage

Rythme : 2 semaines entreprise/2 semaines à l'école

Début de la formation : septembre 2024

RNCP 35874, niveau 6 - Titre Graphiste Motion Designer

Exemples d'activités et missions en entreprise

1^{ère} partie de la formation

- Identifier et s'appropriier les cultures spécifiques aux environnements professionnels du client
- Acquérir les bases de la suite Adobe (Illustrator, Photoshop, Indesign)
- Organiser l'articulation des éléments de communication et les orientations graphiques
- Créer des storyboards
- Proposer des univers graphiques (Style Frames)
- Proposer des ambiances sonores
- Identifier les technologies et techniques associées au regard de la culture d'entreprise du commanditaire
- Présenter et argumenter l'évolution du projet
- Préparer les outils de la restitution au client (dossier client, visuels...) en organisant et en argumentant sa présentation et en justifiant ses choix graphiques et techniques
- Assister les équipes en post-production sur les tournages
- Assurer la transposition des supports print à l'audiovisuel
- Réaliser des vidéos en animation 2D, 3D et en assurer le pré-montage, puis le compositing avec effets spéciaux
- Créer des éléments d'habillage graphique pour la

production de contenus en Motion Design

- Fabriquer des éléments issus du design graphique : logos, cartons animés, génériques de films, infographies créatives, design d'interfaces, identité visuelle, gifs animés, teasers.
- Réaliser des montages, compositing et habillages vidéo pour communication, tv, générique, clip, pub, etc.
- Diffuser les productions sur les réseaux sociaux

2^e partie de la formation

- Organiser et mettre en œuvre les techniques, médias et outils pour la production finale (typographie, illustration, graphisme, son, vidéo, montage...)
- Mettre en œuvre les techniques comme le stop-motion, la rotoscopie, motion capture pour animer les éléments de bases tels que typographies, pictos, flat-design, gifs
- Présenter et argumenter sa démarche créative et artistique
- Réaliser les études de faisabilité en fonction de la pertinence de la technique au regard du cahier des charges et du budget
- Savoir situer le commanditaire dans son contexte en termes de positionnement graphique, de culture de l'entreprise, d'environnement concurrentiel
- Définir le rétroplanning de réalisation
- Formaliser le cadre de la prestation tant sur le plan créatif que sur le plan technique

Disciplines enseignées

Apprentissages techniques et méthodologiques du motion design

Maîtrise des outils, logiciels, méthodes et pratique en vigueur sur le marché: logiciels d'édition électronique (InDesign, Photoshop, Illustrator), outils de motion design et de typographie en

mouvement (After Effects, Cinema 4D), création graphique plurimédia (vidéo, imprimé, web, vidéo mapping, e-publishing), tournage vidéo, sound design, storyboard et scénarisation

Veille culturelle et sectorielle métier

GRAPHISTE MOTION DESIGNER



Durée du contrat : 1 an

Rythme : 2 semaines entreprise/2 semaines à l'école

Début de la formation : septembre 2024

RNCP 35874, niveau 6 - Titre Graphiste Motion Designer

Exemples d'activités et missions en entreprise

Sous la direction d'un Motion Designer ou d'un Directeur Artistique, le Graphiste Motion Designer est amené à participer à l'ensemble des étapes liées à la gestion, la conception et au suivi de projet de réalisations vidéos : conceptualisation, fabrication, déclinaison et livraison. Ainsi, il est impliqué au processus de création nécessaire à l'élaboration d'une vidéo en motion design.

- Réaliser les études de faisabilité en fonction de la pertinence de la technique au regard du cahier des charges et du budget
- Présenter et argumenter sa démarche créative et artistique
- Savoir situer le commanditaire dans son contexte en termes de positionnement graphique, de culture de l'entreprise, d'environnement concurrentiel
- Identifier et s'appropriier les cultures spécifiques aux environnements professionnels du client
- Formaliser le cadre de la prestation tant sur le plan créatif que sur le plan technique
- Définir le rétroplanning de réalisation
- Organiser l'articulation des éléments de communication et les orientations graphiques
- Créer des storyboards
- Proposer des univers graphiques (Style Frames)
- Proposer des ambiances sonores
- Identifier les technologies et techniques associées au regard de la culture d'entreprise du commanditaire
- Organiser et mettre en œuvre les techniques, médias et outils pour la production finale (typographie, illustration, graphisme, son, vidéo, montage...)
- Présenter et argumenter l'évolution du projet
- Préparer les outils de la restitution au client (dossier client, visuels...) en organisant et en argumentant sa présentation et en justifiant ses choix graphiques et techniques
- Assister les équipes en post-production sur les tournages
- Assurer la transposition des supports print à l'audiovisuel
- Réaliser des vidéos en animation 2D, 3D et en assurer le montage
- Finaliser des vidéos à l'aide d'outils FX (compositing, trucage, étalonnage...)
- Créer des éléments d'habillage graphique pour la production de contenus en Motion Design
- Fabriquer des éléments issus du design graphique : logos, cartons animés, génériques de films, infographies créatives, design d'interfaces, identité visuelle, gifs animés, teaser

Disciplines enseignées

Répondre à un cahier des charges, concevoir et réaliser des créations visuelles, maîtriser les outils de motion design, anglais

Cours théoriques : découverte de l'animation, culture du motion design typographie, droit, gestion

Cours pratiques : fondamentaux des outils Adobe, outils de motion design et de la typographie en mouvement, conception et réalisation de vidéo et motion design, sound design, storyboard, scénarisation

DESIGNER GRAPHISTE PRINT ET WEB

Durée du contrat : 2 ans

Rythme : 1^{ère} année : 13 semaines au centre de formation

2^e année : 15 semaines au centre de formation

1 à 2 semaines par mois en entreprise

Début de la formation : septembre 2024

RNCP 35634, niveau 6 - Titre Professionnel Concepteur Designer UI

1^{ère} année : conception et réalisation de productions Print & Digital.

2^e année : conception et design web.

Exemples d'activités et missions en entreprise

1^{ère} année

- Analyser le cahier des charges et vérifier la faisabilité technique
- Prise de brief
- Déclinaisons d'identité visuelle pour réalisations de fichiers print.
- Concevoir et réaliser des créations graphiques en fonction d'un cahier des charges
- Concevoir une identité visuelle et rédiger sa charte graphique
- Appliquer les codes de communication
- Réaliser des documents complexes en fonction du support
- Importer des données et des fichiers
- Proposer des créations graphiques différentes et leurs déclinaisons
- Acquérir et développer des fichiers Raw
- Réaliser le traitement et les retouches/ cadrages d'images afin de les intégrer dans une conception
- Concevoir et/ou reproduire avec mise en couleurs d'une illustration sous forme vectorielle (avec ou sans modèle)
- Traiter des images en fonction des contraintes techniques liées aux médias de destination
- Appliquer les règles de gestion de la couleur dans le cadre PSO
- Effectuer les différentes épreuves de contrôle
- Adapter les fichiers PAO au web ou aux publications digitales
- Réaliser un fichier PDF normé

- Réaliser des produits digitaux (PDF interactifs, EPub Fixe, Hype)
- Réalisation de fichiers pour les réseaux sociaux
- Communiquer sur sa production et/ou argumenter sur ses choix graphiques et techniques

2^e année

- Participer à l'élaboration d'un cahier des charges (Audit, analyse de l'existant)
- Produire des documents de synthèse pour des projets sur de la veille benchmark, UI,UX, fonctionnelle, technique, stratégie web marketing, optimisation, éco-conception
- Concevoir un site ou une application web
- Réaliser des maquettes et des interfaces ainsi que des prototypes
- Élaborer des animations pour différents supports de diffusion
- Intégrer et publier des pages web en tenant compte des standards, du référencement, de l'accessibilité et de l'ergonomie
- Adapter des systèmes de gestion de contenus
- Assurer une veille technique et concurrentielle
- Contribuer à l'élaboration d'un cahier des charges pour différents types de sites
- Optimiser en continu un site ou une application web (accessibilité, SEO, analytique, UX)
- Réaliser des outils de communication, de promotion et des médias pour les réseaux sociaux
- Concevoir une stratégie web marketing pour développer l'audience d'un site ou d'une application

Disciplines enseignées

Année 1

Cours théoriques : découverte de la chaîne graphique, des procédés d'impression, de la fabrication, de la typographie, de la couleur, des normes d'impression, d'une démarche créative.

Cours pratiques : pratique professionnelle des logiciels Photoshop, Indesign, Illustrator Acrobat..., et des logiciels de conception de produits digitaux.

Année 2

Cours théoriques : découverte des fondamentaux du Web, la démarche de conception graphique pour le web, accessibilité, qualité, référencement naturel, droit de la communication, des fondamentaux UX, des fondamentaux de la veille et de l'optimisation, les grands principes du web marketing.

Cours pratiques : pratique professionnelle Figma, Première, After Effects, Sublime Text ou Visual Studio Code, WordPress, Elementor, WooCommerce, GoogleAnalytics.

CONCEPTEUR DESIGNER UI

Durée du contrat : 10 mois

Rythme : 15 semaines au centre de formation

1 à 2 semaines par mois en entreprise

Début de la formation : septembre 2024

Contrat de professionnalisation ou d'apprentissage

RNCP 35634, niveau 6 - Titre Professionnel Concepteur Designer UI

Exemples d'activités et missions en entreprise

- Participer à l'élaboration d'un cahier des charges (Audit, analyse de l'existant)
- Produire des document de synthèse pour des projets sur de la veille benchmark, UI, UX, fonctionnelle, technique, stratégie web marketing, optimisation, éco-conception
- Concevoir un site ou une application web
- Réaliser des maquettes et des interfaces ainsi que des prototypes
- Élaborer des animations pour différents supports de diffusion
- Intégrer et publier des pages web en tenant compte des standards, du référencement, de l'accessibilité et de l'ergonomie
- Adapter des systèmes de gestion de contenus
- Assurer une veille technique et concurrentielle
- Contribuer à l'élaboration d'un cahier des charges pour différents types de sites
- Optimiser en continu un site ou une application web (accessibilité, SEO, analytique, UX)
- Réaliser des outils de communication, de promotion et des médias pour les réseaux sociaux
- Concevoir une stratégie Web marketing pour développer l'audience d'un site ou d'une application

Disciplines enseignées

Cours théoriques : découverte des fondamentaux du Web, la démarche de conception graphique pour le web, accessibilité, qualité, référencement naturel, droit de la communication, des fondamentaux UX, des fondamentaux de la veille et de l'optimisation, les grands principes du web marketing, Conformité des fichiers de communication imprimés.

Cours pratiques : pratique professionnelle Figma, Première, After Effects, Sublime Text ou Visual Studio Code, WordPress FSE , Wordpress Design systeme, ECommerce, GoogleAnalytics.



DN MADE MENTION GRAPHISME

PARCOURS : DESIGNER UI/UX

Durée du contrat : 2 ans, 2^e et 3^e années en apprentissage

Rythme : 2 semaines entreprise/2 semaines à l'école

Début de la formation : septembre 2024

RNCP 36943, niveau 6 - Diplôme National des Métiers d'Art et du Design - graphisme



Exemples d'activités et missions en entreprise

Sous la responsabilité d'un directeur de création ou d'un directeur artistique senior.
Pour des services, applications ou contenus interactifs multi-supports web, mobile et tablette tactile.

- Réaliser des travaux de mise en page, retouche photo, illustration
- Concevoir et réaliser des assets graphiques 2D et 3D pour tous types de supports et projets digitaux
- Concevoir et réaliser des assets en mouvement (Animation web, Vidéo, Motion Design)
- Mener une recherche graphique appliquée et la formaliser : mindmapping, planches tendances, concepts boards interactifs, prototypes ou maquettes graphiques (en cours de 1^{ère} année d'apprentissage ou en 2^e)
- Concevoir l'identité visuelle d'un projet interactif en privilégiant l'ergonomie, la lisibilité des contenus et l'expérience utilisateur
- Concevoir et réaliser les interfaces de produits et services digitaux
- Mener une veille technique et en design numérique

Disciplines enseignées

Tronc commun (avec DN MADE Numérique)

Histoire des arts (Questionner l'Art et le fait artistique, des premières créations de l'humanité à nos jours), Panorama et fondamentaux du design interactif, Philosophie, Anglais, Communication de projet, Economie, Réflexivité

Spécialisation Designer UI/UX

Culture du web et du design Interactif : panorama de diverses productions couvrant du design graphique

et ses évolutions vers du design interactif-Projets au FabLab de Gobelins Paris.

Ateliers de projets et enseignements :

typographie, étude du signe, mise en page, conception et réalisation d'interfaces de site et d'applications mobiles, navigation dans les interfaces interactives.

DN MADE MENTION NUMÉRIQUE

PARCOURS : CODER SA CRÉATIVITÉ

Durée du contrat : 2 ans, 2^e et 3^e années en apprentissage

Rythme : 2 semaines entreprise/2 semaines à l'école

Début de la formation : septembre 2024

RNCP 36949, niveau 6 - Diplôme National des Métiers d'Art et du Design - numérique

Exemples d'activités et missions en entreprise

Sous la responsabilité d'un Directeur technique ou Lead développeur senior.

Pour des services, applications ou contenus interactifs multi-supports web, mobile et tablette tactile.

- Prendre en charge le développement front office de projets interactifs via les technologies HTML5/CSS3 et JavaScript
- Prendre en charge la création et la mise à jour de sites réalisés en WordPress
- Mener une veille technique en design numérique interactif
- Concevoir et réaliser des travaux de mise en page, retouche photo, illustration
- Réaliser des assets graphiques 2D et 3D (en 1^{ère} année d'apprentissage) pour tous types de supports et projets digitaux

Disciplines enseignées

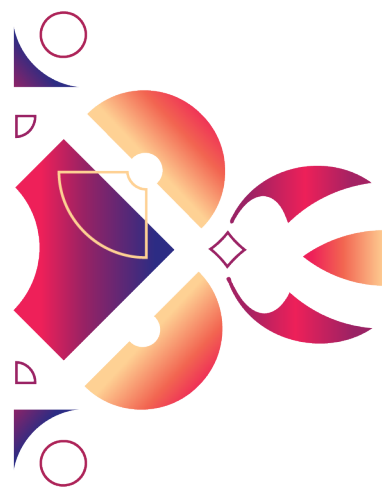
Tronc commun (avec DN MADE UI/UX)

Histoire des arts (Questionner l'Art et le fait artistique, des premières créations de l'humanité à nos jours), Panorama et fondamentaux du design interactif, Philosophie, Anglais, Communication de projet, Economie, Réflexivité

Spécialisation Coder sa créativité

Découverte des langages de programmation (Processing, HTML, CSS, JavaScript), intégration web, découverte de la data visualisation, méthodologie de projet web, pratique des logiciels (Suite Adobe), outil de wireframing et de prototypage. Découverte de la conception d'objets tangibles réalisés dans le FABLab de l'école.

Ateliers de projets : workshops, projets communs avec les étudiants du DN MADE mention Graphisme, spécialité Designer UI/UX d'interface.



EXPERT EN CRÉATION NUMÉRIQUE INTERACTIVE

Durée du contrat : 2 ans

Rythme : 1^{ère} année : 2 semaines entreprise/2 semaines école

2^e année : 3 semaines entreprise/7 jours école

Début de la formation : octobre 2024

RNCP 36465, niveau 7 - Titre Expert en Création Numérique Interactive

Exemples d'activités et missions en entreprise

Pour les designers

À partir d'une note d'intention, d'un brief créatif ou d'un cahier des charges :

Formaliser et communiquer une veille graphique et UX

Scénariser et cartographier une expérience utilisateur en langage UX Design (Taskflow, Userflow, Wireframes, storyboard ...)

Définir un axe de recherche stylistique et formaliser un brief créatif

Concevoir la charte graphique d'une marque pour la création et la production du design interactif associé à ses événements, produits ou services (identité visuelle, composition graphique et typographique, design d'interface et d'interaction)

Imaginer, dessiner, modéliser, animer et optimiser des univers 2D et/ou 3D avec Blender

Produire les interfaces graphiques et les contenus de projets digitaux (web, mobile, dispositifs interactifs, I.O.T)

Participer à des sprints d'idéation (cycles d'activités créatives, réflexives et critiques), et concevoir les documents de présentation nécessaires à une démonstration client

Pour les développeurs

À partir d'une note d'intention, d'un brief créatif ou d'un cahier des charges :

Formaliser une veille technique et préconiser de nouvelles technologies en s'appuyant sur des démonstrations techniques (proof of concept)

Formaliser les spécifications fonctionnelles et techniques et les communiquer aux équipes créatives

Animer et développer les contenus et fonctionnalités de sites Web, applications mobiles ou dispositifs interactifs via les langages front-office (HTML5/CSS/JavaScript, NodeJs), back-office (Php, Mysql) et natifs aux mobiles (IOS, Android)

Animer et développer des interfaces 2D/3D en y associant des data, assets graphiques ou du son spatialisé (WebGL, Three.js, UNITY) pour rendre les projets plus immersifs

Conception et prototyper des expériences en utilisant des I.O.T (Arduino, raspberry pi)

Participer à des sprints d'idéation (cycles d'activités créatives, réflexives et critiques), et proposer des solutions techniques en réponses à des orientations créatives et stylistiques

Activités / Missions communes

Créativité

Option designer

- Être force de proposition créative pour trouver ou challenger des idées en vue de résoudre des problématiques de type sociétales, techniques ou créatives
- Prototyper et, dans la foulée, mener des tests utilisateurs pour valider de nouvelles interactions ou expériences interactives originales/ innovantes.
- Insuffler de nouveaux processus de réflexion créative et optimiser les méthodes de travail (veille, prototypage, communication, partage, coopération)
- Animer ou participer à des réunions de créativité (sprint d'idéation ...)

UX

Option développeur

- Mener des recherches pour identifier, collecter et cartographier auprès des utilisateurs cibles les informations nécessaires à la conception d'expériences centrées sur leurs besoins et attentes



1^{ère} année

Tronc commun

Initiation aux sciences cognitives-Design Thinking-UX Design-Conception éditoriale, branding-Construire un discours pour présenter son projet (storytelling) et convaincre un auditoire dans des délais de plus en plus courts (Elevator pitch)-Droit multimédia

Spécialisation Lead développeur

Expérimentation, analyse et conception technique itérative, création et programmation d'interfaces 2D/3D

Spécialisation Lead designer interactif

Expérimentation, analyse et conception graphique itérative (UI/UX) - Conception & animation 3D

2^e année

Veille concurrentielle, prospective et stratégique

Stratégie de produit, de marque et de communication

Direction design, artistique et technique du projet

Définition d'un modèle économique

Pilotage des ressources et partenaires du projet (Lean-Agile)

Exercice du leadership

La dimension juridique du projet

Entraînement à la vente d'un projet à des investisseurs R&D technologique & UI/UX appliqués à la création de nouvelles expériences interactives associées à des interfaces immersives et prédictives (Objet connecté (I.O.T), AR, VR...)

DIRECTEUR DE PROJET DIGITAL / UX MANAGER

Durée du contrat : 1 an

Rythme : 3 semaines entreprise/7 jours à l'école

Début de la formation : septembre 2024

Contrat de professionnalisation

RNCP 35864, niveau 7 - Titre Manager/Designer de Produits et Services Numériques

Exemples d'activités et missions en entreprise

- Analyser/rédiger un cahier des charges
- Définir une stratégie de communication crossmedia
- Mettre en place l'ingénierie du projet et le piloter (planning, budget, reporting, ROI...)
- Assurer l'assistance à maîtrise d'ouvrage
- Conduire des réunions (brainstorming, design challenges, production, client...)
- Superviser les équipes de création, de production et de gestion
- Identifier et suggérer les solutions technologiques, design et usages les plus appropriés
- Concevoir des projets prenant en compte l'utilisateur et formaliser les livrables UX (arborescence, persona, zoning, wireframe, concept model, parcours utilisateurs...)
- Conduire et analyser des tests utilisateurs

Le stagiaire devra rédiger un mémoire professionnel sur une thématique en lien avec les enjeux de l'entreprise (pouvant porter sur des problématiques de conception, de design, de production, de management, de développement de l'entreprise...)

Disciplines enseignées

Conduite de projet digital
Management opérationnel
Marketing et communication digitale
Conception UX Design
Veille et technologie

Projets en équipe (mini-projet de conception digitale
Conception d'une recommandation digitale 360° dans le cadre d'un cas client réel
Création d'entreprise startup)



MASTÈRE SPÉCIALISÉ

DESIGNER D'EXPÉRIENCES IMMERSIVES, INTERACTIVES ET LUDIQUES

Durée du contrat : 15 mois

Rythme : pendant 8 mois, 10 à 12 jours par mois en entreprise/8 à 10 jours par mois à l'école, puis 6 mois à plein temps en entreprise

Début de la formation : juin 2024

Contrat de professionnalisation

RNCP 34059, niveau 7 - Titre Designer d'Expérience Interactive et Ludique pour le Jeu Vidéo, la Culture et la Communication



Exemples d'activités et missions en entreprise

Producers / chefs de projet

- Proposer un business model pour un nouveau produit
- Réponse aux appels d'offres et aux recherches de financement
- Conduire une équipe projet
- Rédiger un dossier de présentation projet

Game designer

- Concevoir une expérience interactive ludique
- Proposer des gameplay innovants, formaliser le game concept, régler la difficulté
- Formaliser un schéma de dispositif multisupport ou transmédia
- UI/UX designers
- Concevoir et optimiser l'UI des projets
- Mettre en place des tests utilisateurs et analyser les résultats

Gameplay programmers / Creative technologist

- Création de scripts gameplay pour un moteur de jeu
- Développer en C# des fonctionnalités et interactivités (moteur et gameplay)
- Programmer pour la réalité virtuelle, augmentée et mixte

2D / 3D artists

- Créer un univers complet incluant décors, personnages et interface
- Produire des assets graphiques 2D ou 3D optimisés pour le temps réel (vectoriels, textures, animations simples ou motion design)
- Designer des interfaces adaptés à un support spécifique (PC, mobile, console, etc.)

Disciplines enseignées

Culture du secteur ludique et interactif : Vie, économie et production numérique (conférences)/ Ateliers du jeu vidéo à Angoulême avec les étudiants de l'Enjmin

Séminaire conception et réalisation de jeux vidéo : Fondamentaux du game design et du level design/ Formalisation et pitch de game concept/Fondamentaux de direction artistique et illustration. Fondamentaux de l'ergonomie et playtests /Utilisation d'un moteur de jeu pour développer en mode « game jam » un concept de jeux

Séminaire écriture et réalisation de scénarios fiction et transmédia : scénarisation linéaire et narration interactive, de la scénarisation d'informations

(storytelling)/ Conception et stylisation d'univers originaux adaptés à des scénarios interactifs, character design/Conception d'un univers sonore, sound design d'interactivité

Séminaire design et développement d'objet intelligent : Conception et stylisation d'univers originaux adaptés à des scénarios interactifs, character design/Démarche UX design appliquée à l'univers artistique et objets connectés/ Conception et réalisation d'interactivité riche (synthèse d'image, réalité virtuelle ou augmentée, capteur tactiles)

Projet de fin d'année : Réalisation de prototype fonctionnel (preuve de concept)

LICENCE PROFESSIONNELLE GESTION DE LA PRODUCTION AUDIOVISUELLE (ANIMATION, CINÉMA ET TÉLÉVISION)

Durée du contrat : 1 an

Rythme : 3 jours en entreprise/2 jours à l'école

Début de la formation : septembre 2024

RNCP 30164, niveau 6 - Licence Professionnelle Technique du Son et de l'Image



Exemples d'activités et missions en entreprise

- Suivre des tâches de fabrication de série ou long métrage d'animation 2D et 3D (suivi de planning, et reporting d'avancement)
- Assister l'administration de production, assurer le suivi administratif des projets
- Élaborer et suivre des dossiers de demande de financement (CNC, RPCA, Régions, PROCIREP)
- Assurer un assistantat éditorial sur la pré- production des séries, le dépouillement de scénario et le suivi des validations des coproducteurs et des diffuseurs
- Assurer un assistantat éditorial sur les scénarios et documents de présentation de la série
- Suivre les traductions des adaptations étrangères pour la distribution
- Préparer et suivre les réunions de production et en rédiger les comptes rendus
- Coordonner les équipes de production
- Préparer et vérifier les éléments nécessaires à la fabrication auprès des équipes de production et des prestataires externes
- Suivre et mettre à jour des plannings réels et veiller à la bonne adéquation entre les ressources et le matériel informatique
- Participer à la préparation des tournages et de la location de matériel
- Assister les opérations de post-production, effectuer le suivi technique des projets
- Suivre le catalogue de courts-métrages (ventes TV, diffusion en Festivals, etc.)
- Aider à la promotion des projets en cours
- Participer à la préparation et à la tenue des salons commerciaux spécialisés

Disciplines enseignées

Les aspects économiques et juridiques de la production audiovisuelle

Le processus de fabrication de l'animation 2D et 3D pré-production

Élaboration de devis et de plannings de projets d'animation

Gestion de production d'images captées, post-production images et son

CONTRATS

D'APPRENTISSAGE ET DE PROFESSIONNALISATION

Quelles différences ?

Deux contrats pour recruter et adapter les compétences à vos besoins

Le contrat de professionnalisation et le contrat d'apprentissage sont des contrats de travail articulant temps de formation théorique et pratique en situation de travail avec un accompagnement professionnel tout au long des parcours.



Ces deux dispositifs visent à anticiper les besoins en compétences des entreprises, et à former et intégrer des professionnels rapidement opérationnels, grâce à la pédagogie de l'alternance et au suivi régulier des nouveaux embauchés. À la clé, côté salarié l'obtention d'une qualification et côté employeur des avantages financiers significatifs pour optimiser les coûts de recrutement.

Le choix entre ces deux contrats dépend de nombreux critères que vous pourrez comparer dans cette brochure : la qualification choisie, l'offre de formation existante, le budget dont vous disposez pour l'embauche, compte tenu des aides mobilisables...



Contrat d'apprentissage

Contrat de professionnalisation

Entreprises concernées

Toute **entreprise du secteur privé**, y compris celles non assujetties à la taxe d'apprentissage

Toute **personne morale du secteur public** (avec certaines règles spécifiques)

Toute entreprise du secteur privé, quelle que soit son activité et sa forme juridique

Les établissements publics à caractère industriel et commercial (**EPIC, EPCC**)

Les **entreprises de travail temporaire**

Les Structures d'Insertion par l'Activité Économique (**SIAE**)

Publics concernés

Jeunes âgés de **16 à moins de 30 ans**

Jeunes âgés de **15 ans et 1 jour justifiant avoir achevé la classe de 3^{ème}** ; Jeunes qui atteignent l'âge de 15 ans avant le 31 décembre de l'année en cours (sous condition d'avoir achevé la classe de 3^{ème} et d'être inscrit dans un lycée professionnel ou un CFA sous statut scolaire)

Sans limitation d'âge :

- À la suite d'un précédent contrat d'apprentissage, pour l'obtention d'un niveau de diplôme supérieur

- Lorsqu'il y a eu rupture de contrat pour des causes indépendantes de la volonté de l'apprenti (rupture à l'initiative de l'employeur) ou suite à une inaptitude physique et temporaire de celui-ci

- Personnes reconnues travailleurs handicapés

- Personnes ayant un projet de création ou de reprise d'entreprise dont la réalisation favorise grandement la concrétisation du projet et ne porte pas nécessairement sur une formation obligatoire ou indispensable à la réalisation de son projet

- Sportifs de haut niveau inscrits sur la liste arrêtée par la ministre des Sports

Personnes âgées de **16 à moins de 26 ans** afin de compléter leur formation initiale

Demandeurs d'emploi **inscrits à France travail âgés de 26 ans et plus**

Public spécifique dit « nouvelle chance » :

- personnes âgées de 16 à moins de 26 ans qui n'ont pas validé un second cycle de l'enseignement secondaire (bac) et qui ne sont pas titulaires d'un diplôme de l'enseignement technologique ou professionnel (CAP, BEP, bac technologique ou professionnel, BP, BTS)

- Demandeurs d'emploi inscrits depuis plus d'un an à Pôle emploi quel que soit leur âge

- Bénéficiaires des minima sociaux : RSA revenu de solidarité active, ASS : Allocation de Solidarité Spécifique, AAH : Allocation aux Adultes Handicapés

- Personnes ayant bénéficié d'un Contrat Unique d'Insertion (CUI)



Contrat d'apprentissage

Contrat de professionnalisation

Contrat

CDI débutant par la période d'apprentissage ou CDD de 6 mois à 3 ans

Temps plein sauf pour les personnes handicapées et les sportifs de haut niveau

CDI débutant par la période de professionnalisation ou CDD de **6 à 12 mois** ;

Allongement possible :

- Jusqu'à 24 mois par accord de branche

- Jusqu'à 36 mois pour les seuls publics spécifiques

Temps plein ou temps partiel dès lors que l'organisation du travail : ne fait pas obstacle à l'acquisition de la qualification visée ; permet de respecter les conditions propres au contrat de professionnalisation, notamment en matière de durée de formation théorique par rapport à la durée totale du contrat

Formalités

Formulaire CERFA n° 10103*10 à transmettre à l'OPCO dans les 5 jours suivant le début du contrat d'apprentissage. Gobelins Paris peut prendre en charge les formalités d'enregistrement pour le compte de l'entreprise.

Formulaire CERFA n° 12434*04 à transmettre à l'OPCO dans les 5 jours suivant le début du contrat de professionnalisation

Durée de la formation théorique

Égale ou supérieure à **25 % de la durée totale** du contrat ou de la période d'apprentissage

Entre 15 % et 25 % de la durée totale du contrat, sans être inférieure à 150 heures (possibilité de durée supérieure par accord de branche)

Début et Fin du Contrat de Travail par Rapport à la Formation «Théorique»

La formation « théorique » peut débuter au maximum **3 mois** avant le début d'exécution du contrat de travail

Le contrat peut prendre fin **2 mois** maximum après la fin du cycle de formation ou de l'examen.

La formation « théorique » doit débuter au maximum **2 mois** après le début d'exécution du contrat de travail

Le contrat peut prendre fin **2 mois** maximum après la date prévue des épreuves

Modalités de formation

Désignation obligatoire d'un **maître d'apprentissage** :

- Salarié qualifié de l'entreprise ou employeur
- Volontaire
- Majeur
- Titulaire d'un diplôme ou d'un titre dans le domaine de la qualification préparée par l'apprenti et d'un niveau au moins équivalent :

- Justifiant d'une expérience professionnelle d'au moins un an en rapport avec la qualification visée

ou

- Justifiant d'une expérience professionnelle d'au moins 2 ans en rapport avec la qualification préparée par l'apprenti

Désignation obligatoire d'un **tuteur** :

- Salarié qualifié de l'entreprise ou employeur
- Volontaire
- Majeur
- Justifiant d'une expérience professionnelle d'au moins 2 ans en rapport avec la qualification visée

Contrat d'apprentissage

Contrat de professionnalisation

Rémunération des 16 - 25 ans

Entre 27 % et 78 % du Salaire Minimum Interprofessionnel de Croissance (SMIC) selon l'âge et l'année du contrat (sauf conditions différentes prévues par accord de branche).

Pour les 21 ans et plus : l'employeur appliquera le % du Salaire Minimum Conventionnel correspondant à l'emploi occupé pendant le contrat d'apprentissage si celui-ci est plus favorable que le % du SMIC.

De 55 % à 80 % du Salaire Minimum Interprofessionnel de Croissance (SMIC) selon l'âge et le niveau de formation pour les moins de 26 ans (sauf conditions différentes prévues par accord de branche)

Rémunération pour les plus de 26 ans

100% du SMIC ou du Salaire Minimum Conventionnel (SMC)

100 % du SMIC ou 85 % du Salaire Minimum Conventionnel (SMC) sans être inférieur au SMIC

Salaire de l'apprenti : Indicateur (au 1^{er} janvier 2024)

	16-17 ans	18 à 20 ans	21 à 25 ans	26 ans et plus
1 ^{re} année	27% du SMIC soit 477,07€	43% du SMIC soit 759,77 €	53% du SMIC soit 936,46 €	
2 ^e année	39% du SMIC soit 689,09 €	51% du SMIC soit 901,12 €	61% du SMIC soit 1.077,82 €	100% du SMIC soit 1.766,92 €
3 ^e année	55% du SMIC soit 971,80 €	67% du SMIC soit 1183,83 €	78% du SMIC soit 1.378,19 €	

Attention des modifications de montant peuvent avoir lieu en cours d'année.

Exonération de charges sociales

Cotisations patronales : allègement dans la limite de 1,6 fois le SMIC

Cotisations salariales : exonération totale dans la limite de 79 % du SMIC

Cotisations patronales : allègement dans la limite de 1,6 fois le SMIC



Contrat d'apprentissage

Contrat de professionnalisation

Aides à l'Embauche pour l'Entreprise

Aide exceptionnelle :

L'Etat prévoit une aide exceptionnelle de 6000 € pour la 1^{re} année du contrat pour les contrats conclus entre le 1^{er} janvier et le 31 décembre 2024.

Ces dispositions ne sont pas applicables au secteur public non industriel et commercial.

Aide à l'embauche d'un travailleur handicapé de 4 000 € maximum pour un contrat de 6 mois minimum dont la durée hebdomadaire de travail est de 24 heures minimum (gérée par l'Agefiph).

Pour toutes les entreprises :

- **1 000 € ou 2 000 €** pour l'embauche d'un demandeur d'emploi de 26 ans ou plus,

- **2 000 €** pour l'embauche d'un demandeur d'emploi de 45 ans ou plus.

Ces deux aides sont soumises à conditions et gérées par Pôle emploi.

Elles peuvent être cumulatives pour les demandeurs d'emploi de plus de 45 ans.

Aide à l'embauche d'un travailleur handicapé de 5 000 € maximum (gérée par l'Agefiph).

Financement des Frais Annexes

Exemple de prise en charge par l'Afdas : hébergement (forfait de 6 € maximum par nuitée), restauration (forfait de 3 € maximum par repas dans la limite de 2 repas par jour), premier équipement pédagogique (500 € maximum dans la limite des frais réels) remboursés au CFA

Par l'employeur : mêmes avantages et règles que pour les autres salariés (tickets restaurants, cantine, hébergement...). Versement à l'apprenant de 50 % des frais de transport en commun.

Par le CFA : aide au passage du permis de conduire de 500 € sous conditions

Exemple de prise en charge par l'Afdas : frais de transport, d'hébergement sous conditions

Par l'employeur : mêmes avantages et règles que pour les autres salariés (tickets restaurants, cantine, hébergement...). Versement à l'apprenant de 50 % des frais de transport en commun.

Jours de Congés pour Examen

5 jours ouvrables **avec maintien du salaire.**

Pour les apprentis de moins de 21 ans, 5 jours ouvrables complémentaires sans indemnité de congés payés

5 jours ouvrables **non rémunérés** par tranche de 60 jours ouvrables travaillés (pour les diplômés de l'enseignement supérieur)

Contrat d'apprentissage

Contrat de professionnalisation

Rupture du Contrat

Le contrat peut être rompu :

- Unilatéralement par l'employeur ou par l'apprenti jusqu'à la fin des **45 premiers jours** de travail effectif en entreprise
- **À l'initiative de l'apprenti**, après saisie du médiateur (désigné auprès des chambres consulaires) et dans un délai minimal de 7 jours calendaires après information de l'employeur
- **À l'initiative de l'employeur**, selon les règles du licenciement, pour force majeure, faute grave, inaptitude ou exclusion définitive du CFA
- D'un **commun accord** entre l'employeur et l'apprenti
- Si l'apprenti obtient son diplôme avant le terme fixé initialement, à condition d'en informer par écrit l'employeur au moins un mois avant la fin du contrat

Conditions du **droit commun** applicables au CDD ou au CDI

- La rupture d'un commun accord
- La rupture en raison d'une faute grave
- La rupture en raison d'une embauche sous CDI
- La rupture en cas de force majeure

Prise en charge de la formation en cas de rupture anticipée

Prise en charge par l'OPCO de la formation **pendant 6 mois maximum**, jusqu'à la signature d'un nouveau contrat d'apprentissage

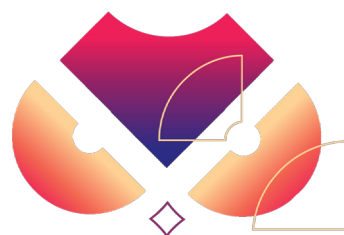
Prise en charge de la formation par l'OPCO **pendant 6 mois maximum sous réserve d'un accord de branche**

Poursuite de la formation après rupture anticipée

L'apprenti peut poursuivre sa formation théorique **pendant 6 mois maximum** (sauf cas de rupture du contrat pour exclusion définitive)

En cas d'obtention du diplôme ou du titre préparé, le contrat d'apprentissage peut prendre fin, à l'initiative de l'apprenti, avant le terme fixé initialement, à condition d'en informer par écrit l'employeur au moins 2 mois avant la fin du contrat

L'alternant peut poursuivre sa formation théorique **pendant 6 mois maximum** dans certains cas (sauf si la rupture est de son fait)



CALENDRIER DES PÉRIODES DE STAGES

En dehors de ces dates, les élèves sont en formation à temps plein et ne peuvent effectuer de stage.

FORMATIONS	DURÉE	CALENDRIER
DN MADE Bachelor Graphiste Motion Designer Graphiste Motion Designer	2 semaines	Du 9 au 20 décembre 2024
	5 semaines	À partir de fin avril 2025
	6 semaines	Du 20 mai 2024 au 28 juin 2024 même période en 2025
3 mois	Du 03 juin 2024 au 30 août 2024 même période en 2025	
DNMADE UI/UX DNMADE Numérique	2 semaines	du 9 au 20 déc. 2024
	4 semaines minimum	à partir du 5 mai 2025
Photographe / vidéaste	1 ^{ère} année : 1 mois 2 ^e année : 1 mois et demi 3 ^e année : 3 mois et demi	1 ^{ère} année : de mi mai à mi juin 2025 2 ^e année : de début avril à mi mai 2025 3 ^e année : de juillet à octobre 2025
Bachelor graphiste jeu vidéo et expérience ludique Mastère Spécialisé designer d'expériences immersives, interactives et ludiques Master Game Art	2 mois par an	2 juin - début septembre 2024 même période pour 2025
	Variable - 5 mois minimum	De juin à septembre 2024 De avril à septembre 2025
	Variable	De janvier à mai inclus, puis mi-juillet à septembre.
Bachelor Concepteur et Réalisateur de Films d'Animation Master Concepteur et Réalisateur de Films d'Animation Animateur de personnages 3D (1 an)	Variable - 2 semaines minimum	Congés scolaires (zone C)
	Variable - 2 semaines minimum	Congés scolaires (zone C)
	Variable - 2 mois minimum	Durant les vacances d'été

SAVE THE DATE!

ÉVÈNEMENTS	OBJECTIFS	DATES	LIEU
Formation professionnelle continue	Formez vos salariés, en inter-entreprises ou en sur-mesure (montée en compétences, spécialisation, reconversion, VAE, formations éligibles CPF, ...)	Toute l'année	Sur nos campus, en entreprise ou en distanciel
Speed « alternance »	Recrutez vos alternants DN MADE et Bachelor pour la rentrée 2024	4 avril 2024 5 avril 2024	Distanciel
Jury public « certification UX design »	Assistez aux présentations des projets commandités de la formation UX design	19 avril 2024	Campus Gambetta
Game Art's Day	Rencontrez nos jeunes talents en jeu vidéo, découvrez et testez leurs projets de fin d'étude	28 mai 2024	Campus Gambetta
Speed « alternance »	Recrutez vos alternants toutes formations pour la rentrée 2024	6 juin 2024 7 juin 2024	Distanciel
Job dating « Animation »	Recrutez les jeunes diplômés de Gobelins en cinéma d'animation	13 juin 2024 (date à confirmer)	Festival d'Annecy
Visite privée « Photo »	Rencontrez nos jeunes talents en photographie/vidéo et découvrez l'exposition rassemblant leurs projets de fin d'étude	Fin juin 2024 (dates à confirmer)	Césure (Paris 5)
Jurys publics « Innovation Interactive »	Assistez aux présentations des projets de fin d'année des apprentis du Master Expert en Création Numérique Interactive	Master 1 : 28 juin 2024 Master 2 : 20 juin 2024	Campus Gambetta ou sur Twitch
Speed « alternance »	Dernière opportunité de recruter vos alternants pour la rentrée 2024	19 septembre 2024 20 septembre 2024	Distanciel
Job dating	Recrutez les jeunes diplômés de Gobelins toutes formations, en CDD, CDI ou freelance	24 octobre 2024	Distanciel
JPO 2025 Visite Privée	Rencontrez nos jeunes talents, découvrez leurs projets, échangez avec eux ainsi que notre équipe pédagogique.	Fin janvier 2025	Campus Gambetta Campus Saint-Marcel

MOBILITÉ

PROJET MONA



Le projet Mona « Mon apprentissage en Europe » a pour objectif de développer la mobilité européenne des apprentis en leur permettant d'effectuer un séjour académique ou un stage à l'étranger (+ de 2 mois) au cours de leur période de formation .

Il est porté par l'association Euro App Mobility, présidé par Jean Arthuis et a permis de recruter un référent mobilité longue dans une cinquantaine de CFA en France, avec comme objectif de lever les freins académiques, juridiques et financiers .

La mobilité doit avoir lieu soit dans une entreprise hors de France (filiale, partenaire, entreprise du même ou d'un autre secteur d'activités) soit au sein d'une école partenaire à l'international.

LES AVANTAGES POUR VOUS

- Se différencier et être plus attractif en tant que lieu d'apprentissage et de formation professionnelle.
- Mieux intégrer vos alternants au sein de vos équipes en développant leur culture internationale (mode de travail, immersion,...)

LES AVANTAGES POUR VOTRE APPRENTI

- Découvrir une autre culture et une autre façon de travailler pour renforcer son profil professionnel.
- Améliorer ses compétences linguistiques en découvrant un nouveau patrimoine qui fait écho au métier que vous transmettez.
- Enrichir ses compétences professionnelles par la découverte d'outils et méthodes propres au pays d'accueil.

L'IMPACT SUR LE CONTRAT D'APPRENTISSAGE

L'apprenti peut effectuer une partie de son contrat à l'étranger pour une durée maximale d'un an.
Attention : la durée d'exécution du contrat en France doit néanmoins être d'au moins six mois.

- 1)** Le contrat de l'apprenti est « mis en veille » pendant une période limitée et prédéterminée.
- 2)** Une « convention de mobilité » est signée entre le CFA, l'apprenti et l'entreprise ou l'école d'accueil à l'étranger.
- 3)** La période de mobilité ne rallonge pas la durée de contrat de l'apprenti.
- 4)** L'employeur ne paie plus le salaire de l'apprenti, ni les cotisations sociales (à part s'il le souhaite). Ce sont les OPCO qui financent une partie des frais engagés par l'apprenti durant sa mobilité (notamment la perte de salaire).

Exemple : OPCO EP

- Forfait de 300€/semaine dans la limite de 3000€ par apprenti

Dans ce cadre, les dépenses supportées par l'alternant seront : ses frais de déplacement, de logement, les cotisations sociales et, le cas échéant, la perte partielle de rémunération et les frais annexes générés par la mobilité hors du territoire national.

Le forfait prévu par OPCO EP devra être versé au CFA, qui doit ensuite le reverser à l'apprenti.

EXEMPLE DE RÉALISATION D'UNE MOBILITÉ

1) Etapes de réalisation du projet :

Un étudiant de DNMADE entre en deuxième année en septembre 2024 en ayant signé un contrat d'apprentissage de deux ans avec une entreprise A en France.

L'entreprise A et le responsable de formation sont d'accord pour mettre en veille son contrat pendant 2 mois pour qu'il puisse effectuer un stage en entreprise de mai à juin 2025.

2) L'étudiant trouve un stage dans une entreprise B en Espagne de mai à juin 2025. Le contrat avec l'entreprise A est mis en veille pour cette période.

Une convention de mobilité est signée entre l'apprenti GOBELINS, le CFA, et l'entreprise espagnole. L'entreprise française choisie de ne plus rémunérer son apprenti. Elle doit déclarer la mise en veille du contrat dans sa déclaration sociale nominative.

Le référent mobilité accompagne l'étudiant et l'entreprise dans toutes les démarches administratives.

3) L'étudiant effectue ses deux mois de stages et retrouve son entreprise française en juillet 2025. Il reprendra donc son rythme initial d'apprentissage.

4) L'apprenti doit envoyer tous les justificatifs au référent mobilité. Le CFA demande à l'OPCO le remboursement des frais engagés par l'apprenti durant sa période de mobilité.

COUVERTURE SOCIALE : 2 CAS DE FIGURE

1) Pendant la période de mobilité à l'étranger, l'alternant en stage relève de la couverture sociale de l'État d'accueil, car il bénéficie du statut de salarié ou assimilé dans cet État.

2) Pendant la période de mobilité à l'étranger, l'alternant en période d'étude dans une école partenaire relève de la couverture sociale française, quelque soit son niveau, ne bénéficie pas du statut de salarié dans le pays d'accueil. Cette couverture concerne les risques maladie, vieillesse, maternité, accidents du travail et maladies professionnelles et invalidité. Il appartient au CFA de se substituer à l'employeur pour acquitter - auprès des URSSAF - les cotisations sociales employeurs (modeste de l'ordre de 40 euros pour une mobilité de 2 mois)

Le CFA pourra donc ensuite se faire rembourser de ces cotisations sociales par l'OPCO.

IMPACT SUR LES MAQUETTES PÉDAGOGIQUES

Le projet vise à inscrire durablement la mobilité pendant la période de formation, ce qui implique que les maquettes pédagogiques doivent être repensées pour que soit inscrite une période de mobilité définie au sein de la formation. Cette période sera acceptée en amont de la signature du contrat par l'entreprise A française qui va accueillir un apprenti.

A terme, l'objectif est de rendre obligatoire la mobilité européenne dans les parcours de formation en apprentissage.

NOTRE RÔLE

Nous accompagnons les entreprises ainsi que les alternants dans toutes les démarches administratives et assurons un suivi avant, pendant et après la mobilité pour répondre au mieux aux enjeux de la mobilité.

Pour en savoir plus : entreprise@gobelins.fr

NOTRE RÔLE

- Communiquer avec les étudiants de 1^e année sur la possibilité de partir en mobilité durant leur contrat d'apprentissage pour qu'ils soient prescripteurs lors de leur recherche de contrat d'apprentissage.
- Communiquer avec nos entreprises partenaires sur le dispositif de mobilité pour identifier les entreprises prêtes à s'engager dans le projet.
- Repenser les maquettes pédagogiques des formations en alternance.

GOBELINS

UNE ÉCOLE ENGAGÉE



Dans le domaine des industries culturelles et créatives, GOBELINS illustre l'excellence à la française. Accélérateur de créativité, nous donnons du sens à la création visuelle de demain. La réponse aux besoins des entreprises, en matière de sourcing et de formation de talents qualifiés est au cœur de notre ADN. École engagée en faveur

de l'égalité des chances, des inégalités femmes/hommes, de l'éducation à l'image, contre les discriminations et les violences sexuelles et sexistes, GOBELINS répond présent aux enjeux sociétaux d'aujourd'hui. Grâce à vous, donateurs et partenaires, nos engagements prennent vie !

COMMENT SOUTENIR ?

En contribuant :

- À notre fonds de bourses pour nos jeunes talents en faveur de l'égalité des chances. Encouragez l'émergence de nouveaux talents dans tous nos domaines d'expertise, dans le monde entier par des bourses d'excellence, sociales ou d'urgence.
- À nos fonds dédié à l'innovation. Nos créations nécessitent des technologies et des infrastructures renouvelées, particulièrement ambitieuses en termes d'investissements.
- À nos investissements technologiques. Nos formations dans vos métiers nécessitent des équipements de pointe à renouvellement constant, qu'il s'agisse de Render farm, lunettes VR, appareils d'oculométrie, logiciels d'animation/design...

En tant qu'entreprise, vous pouvez devenir mécène ou partenaire, acteur de la communauté. Nous formalisons nos objectifs et engagements communs dans le cadre d'une convention. Fiscalité : votre don est déductible à hauteur de 60 % dans la limite de 0.5 % du chiffre d'affaires de l'entreprise. Lorsque le montant des dons dépasse cette limite, l'excédent est reportable sur les cinq années suivantes (Art 238 bis du C.G.I.).

GRÂCE À VOTRE SOUTIEN EN 2023

Nous avons pu soutenir :

- **L'association Bioforce.** Engagés en faveur des équipes humanitaires dans le monde, les étudiant.e.s en motion design de GOBELINS Paris ont travaillé avec l'association Bioforce. L'objectif : valoriser le travail des professionnels humanitaires qui agissent chaque jour auprès des populations vulnérables.
- **La campagne de communication de GOBELINS contre les VSS.** GOBELINS s'engage à lutter contre les discriminations et violences sous toutes leurs formes. Les étudiant.e.s de DN MADE ont réalisé une campagne de communication pour promouvoir la plateforme de signalement mise à leur disposition.
- **L'initiative de Swiss Life et Sigo Healthcare dans le cadre du projet Grand-Via.** Une initiative conjointe de Swiss Life et Sigo Healthcare axée sur la thérapie du voyage pour les maisons de retraite. Ils ont lancé un appel à projets auprès des étudiant.e.s de première et deuxième année du Bachelor Photographe et Vidéaste de l'école. L'objectif était de produire des films destinés au dispositif Grand-Via, visant ainsi à enrichir l'expérience des utilisateurs. Ces films, d'une durée d'environ 20 minutes, ont été conçus avec un travail de sound design soigné pour simuler une véritable expérience de voyage.

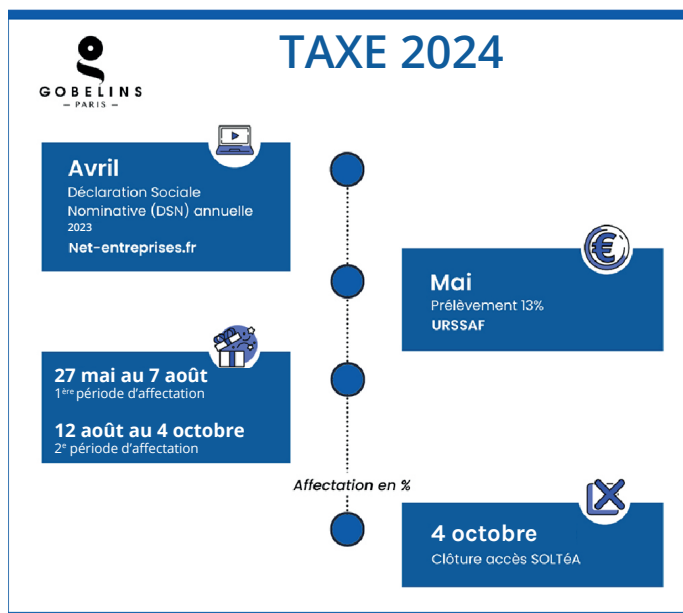
FLÉCHER VOTRE TAXE D'APPRENTISSAGE À GOBELINS

COMMENT NOUS FLÉCHER VOTRE 13 % ? C'EST TRÈS SIMPLE !

Le solde de la taxe d'apprentissage est un impôt destiné au financement du développement des formations initiales technologiques et professionnelles ainsi que de l'insertion.

Il représente 13 % de la taxe d'apprentissage et correspond à 0,09 % de la masse salariale. S'il est toujours possible d'affecter son 13 % à l'organisme de formation de son choix, les modalités de versement ont évolué depuis 2023.

- Sur la base de votre DSN en avril 2024, l'URSSAF prélèvera automatiquement le montant annuel calculé en mai 2024.
- L'affectation de la taxe à GOBELINS Paris se fait sur la plateforme SOLTÉA, gérée par la Caisse des Dépôts et Consignations, à partir de fin mai 2024.



4 étapes simples :

- Disposer d'un compte Net-Entreprises et demander un accès à SOLTÉA
- S'inscrire sur SOLTÉA en renseignant ses nom et prénom, SIRET et mot de passe (si pas déjà inscrit en 2023)
- Trouver GOBELINS dans le moteur de recherche (via le nom, le SIRET ou le code UAI)
- Affecter son 13 % à l'école

LES INFORMATIONS CLÉS POUR RETROUVER GOBELINS SUR SOLTÉA

- Raison sociale : GOBELINS CCI Paris Ile-de-France Education
- Code UAI : 754928Z
- SIRET : 89003049700022

**ENGAGEZ-VOUS POUR
UNE ÉCOLE ENGAGÉE !**

**Des questions ?
Contactez-nous !**

Par mail : entreprise@gobelins.fr

FORMATION CONTINUE

DONNEZ DE LA PERSPECTIVE À L'AVENIR DE VOS COLLABORATEURS

Depuis 1965, Gobelins forme les professionnels de l'image et les fonctions communication aux dernières pratiques du marché.

Chaque année Gobelins Paris forme plus de 1500 salariés, intermittents, artistes/auteurs, demandeurs d'emploi, pour des montées en compétences, spécialisation, reconversion...

Que ce soit en animation, design graphique, design interactif, photographie, jeu vidéo, vidéo tournage/postproduction et son, tous les métiers de l'image et du son trouveront des thématiques de formation actualisées au jour le jour afin de coller aux besoins des entreprises et de leurs marchés : l'IA dans tous ses états, écoconception, podcast, 3D temps réel...

Avec un catalogue de plus de 200 formations, vous y trouverez forcément la réponse à vos besoins :

[gobelins.fr /formation-continue](http://gobelins.fr/formation-continue)

Vos contacts pour la formation continue

Lucette Berbinan

Chargée de clientèle animation et design interactif
07 64 79 56 94
animweb-fc@gobelins.fr

Bianca Rabascall

Chargée de clientèle vidéo et son
07 64 79 57 20
videoson-fc@gobelins.fr

Elise Morvan

Chargée de clientèle design graphique
06 64 02 65 66
design-fc@gobelins.fr

Michèle Barber

Chargée de clientèle photo
07 64 79 56 90
photo-fc@gobelins.fr

www.gobelins.fr/formation-continue

Formation continue

DES COMPÉTENCES CLÉS POUR LA FORMATION DE VOS SALARIÉS

- Communiquer autrement
- Améliorer vos interfaces et environnement web
- Innover et favoriser la créativité
- Intégrer l'expérience utilisateur



500 entreprises clientes

+500 intervenants professionnels en activité

Un taux de satisfaction de **92 %** en 2023

60 ans d'expérience

+1500 stagiaires formés en 2023

Formation inter entreprise et formation sur-mesure

Expert de l'image, GOBELINS possède bien sûr un large catalogue de formations mais propose également des modules ou parcours de formation sur-mesure, adaptés aux spécificités, attentes et contraintes des entreprises demandeuses

Plan de développement des compétences

Nos équipes peuvent vous accompagner dans l'élaboration de votre plan de développement des compétences à travers une méthodologie prouvée : identification des besoins, cartographie des compétences, définition des priorités et budgets,...

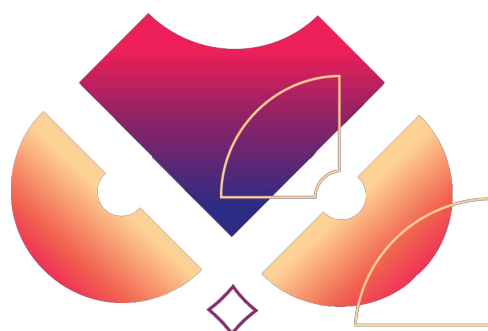
L'école déploie un dispositif complet et unique pour vous accompagner :

- Un interlocuteur commercial responsable de l'élaboration du cahier des charges, de l'analyse des attentes, de la mise en relation avec l'équipe pédagogique, de la mise en place et du recadrage (si nécessaire) de l'action de formation et de l'évaluation de la satisfaction,
- Un interlocuteur administratif en charge de la contractualisation du projet, de l'organisation de la formation (convocation des stagiaires, transport et hébergement du formateur...) et de la facturation,
- Un interlocuteur pédagogique spécialiste métier en charge du cadrage des besoins, de la définition des objectifs pédagogiques et de l'élaboration d'un programme sur-mesure,
- Tous vos interlocuteurs sont uniques et à votre écoute durant l'intégralité du projet, de la première prise de contact au questionnaire de satisfaction post formation.

Pour plus d'information :

Consultez gobelins.fr/entreprise/former-mes-salaries

ou contactez Laetitia Denoyelle au 07 88 15 67 43, ou intra-fc@gobelins.fr

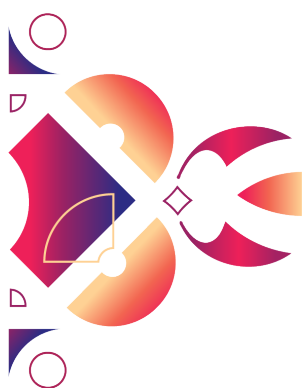


GOBELINS PARIS

60 ANS AU SERVICE DE LA CRÉATION VISUELLE

GOBELINS Paris se positionne comme la grande école de la création numérique et des arts visuels. Elle fêtera ses 60 ans en 2025. Etablissement d'enseignement supérieur consulaire, l'école propose 6 filières dans les métiers du cinéma d'animation (1^e école au monde – Classement animation career review 2021-2022-2023), Design graphique/motion design, Photographie/vidéo, Design web et mobile, Communication imprimée et plurimédia, Jeu vidéo, vidéo et son (seulement en formation pour adultes).

- **Un positionnement original** : formant à tous les métiers de l'image, de sa conception à sa production sous toutes ses formes (fixe, animée, interactive, immersive).
- **Engagée** : en faveur de la liberté d'expression créative, l'égalité des chances (23% de boursiers), la lutte contre les discriminations et violences sexistes et sexuelles, la diversité et l'inclusion (signataire de la charte égalité femmes/hommes).



- **Connectée au monde professionnel** : l'école entretient des relations privilégiées avec ses entreprises partenaires et diversifie chaque année ses opportunités de rencontres avec ses talents : speed recruiting, participation aux jurys, workshops, tables rondes...
- **Multiculturelle** : un axe stratégique pour GOBELINS est de permettre à ses étudiants d'acquérir les compétences professionnelles et multiculturelles requises pour travailler partout dans le monde. Notre ambition : enseigner les savoir-faire et les savoir-être requis, favoriser l'employabilité.

gobelins.fr

GOBELINS PARIS

NOS CHIFFRES CLÉS



1201

étudiants dont

484

apprentis



96 %

réussite aux examens



+ de 1500

adultes stagiaires en
formation continue



80.4 %

insertion professionnelle



23 %

d'étudiants boursiers



15

partenariats académiques



700

professionnels intervenants
en activité

Publiez toute l'année (<https://www.gobelins.fr/entreprise/recruter-des-talents-gobelins>) :

- Vos offres de stages ou alternances sur notre Career Center (https://gobelins.jobteaser.com/fr/recruiter_account/sign_in)
- Vos offres de CDI, CDD ou freelance sur notre site alumni (<https://alumni.gobelins.fr/>)

Pour toute information complémentaire ou inscription à l'un de nos événements, contactez-nous : entreprise@gobelins.fr ou sur notre site www.gobelins.fr.

NOS RÉFÉRENCES



Ils nous font confiance

13 BONAPARTE

APEC

AKQA

ALTAVIA

BETC

BRIGADE DES SAPEURS-POMPIERS DE PARIS

CHANEL

ECPAD

GROUPE INDITEX

GROUPE LA POSTE

IBM FRANCE

L'ORÉAL

MACIF

MINISTÈRE DE LA CULTURE

NETFLIX

PICARD

PRODIGIOUS

PUBLICIS

RATP

SNCF

UBISOFT INTERNATIONAL

UNIVERSAL MUSIC

VILLE DE BLOIS

Avec le soutien de



Une école de



Département Relations Entreprises

247, avenue Gambetta
75020 PARIS
entreprise@gobelins.fr

Laura GOUET

Conseillère career center
Tél. 06 59 73 99 03
lgouet@gobelins.fr

gobelins.fr
gobelins.fr/entreprise