

## **GOBELINS, l'école de l'image**

### **« French Tech, French Touch, Gobelins' Touch »**

Acteur de référence dans la communication numérique, le design interactif et l'animation, GOBELINS l'école de l'image est un établissement de la Chambre de commerce et d'industrie de région Paris Ile-de-France. Elle forme, depuis près de cinquante ans, aux métiers de la [photographie](#) (1963), de la [communication et des industries graphiques](#) (1969), du [cinéma d'animation](#) (1975), de la [vidéo](#) (1984), du [multimédia/Design interactif](#) (1991) et plus récemment du [jeu vidéo](#) (2011).

Ses différents programmes délivrés par la voie du temps plein, de l'alternance ou de la formation continue, préparent des futurs professionnels, capables d'analyser les demandes de clients, d'y apporter des solutions créatives et pertinentes.

---

## **Sommaire**

1. Une offre qui répond à la convergence des médias
2. Une pédagogie par projet : une virtuosité technique et créative
3. Des apprentis au cœur des réalités économiques des entreprises
4. Formation continue : une expertise au service des professionnels de l'audiovisuel
5. Une dimension internationale
6. Recherche et innovation
7. Chiffres clés

### **Contact presse**

**Elise THIREAU**, Responsable Communication  
01 40 79 93 05 - [ethireau@gobelins.fr](mailto:ethireau@gobelins.fr)

## 1. Répondre à la convergence des médias

Si les technologies de l'image ne cessent d'évoluer, le véritable enjeu réside dans la maîtrise de la communication, qu'elle soit imprimée (print), en ligne (web, mobile) ou interactive (publicité, réseaux sociaux), qu'elle se nourrisse des techniques du jeu vidéo ou de l'Entertainment (cinéma d'animation, jeu vidéo, design sonore). Les nouveaux talents de l'image devront imaginer et développer de nouveaux usages (internet, mobilité, cloud computing, réalité augmentée, temps réel) et donc de nouveaux services.

Pour répondre à cette nouvelle donne, l'école s'adapte, innove dans tous ses domaines de formation. 1<sup>er</sup> CFA en France dans la [Communication et les Industries Graphiques](#), GOBELINS a étoffé son offre avec l'ouverture d'un BTS Design graphique - option communication et médias numériques - ouvert aux profils traditionnels issus des arts appliqués mais aussi à des jeunes en Bac professionnel, production graphique. Elle vient ainsi compléter nos cursus en design graphique, et offre une passerelle vers la formation de Concepteur réalisateur multimédia.

Pionnière dans les [formations de la communication digitale et interactive](#) dès les années 90, GOBELINS est aujourd'hui l'école la plus citée dans les classements par les professionnels du secteur (N°1 dans le Classement des designers interactifs 2013). Son secret de fabrication ? La « **GOBELINS' Touch** », ou l'art de raconter des histoires, que ce soit à travers le graphisme, la scénarisation, le design sonore, le jeu, ou encore le transmedia. Les projets d'étude s'attachent à répondre aux nouveaux usages de communication tant en termes de design, de conception d'interfaces graphiques ou bien encore de réflexions sur les nouvelles interfaces hommes/machines. Les futurs développeurs ou graphistes conçoivent et réalisent des interfaces graphiques et des animations adaptées aux supports web, mobile et vidéo.

Précurseur dans le [cinéma d'animation](#), GOBELINS a acquis aujourd'hui une renommée internationale et se classe comme l'une des meilleures écoles dans son domaine. Elle s'adapte sans cesse aux évolutions du métier d'animateur dont les compétences doivent répondre à tout type d'animation. Les candidats bénéficient désormais d'un nouveau cursus en 4 ans afin d'approfondir l'apprentissage de la 2D et de la 3D, de la mise en scène (écriture, storyboard, réalisation) et consacrer un temps plus long au film de fin d'études.

A GOBELINS, l'école de l'image, on apprend à « se forger un regard » ! Depuis 50 ans, son Département [photographie](#) l'enseigne avec passion à ses étudiants qui investissent avec succès le territoire de la création photographique. L'école propose une formation en photographie, en 3 ans, permettant de se spécialiser en prise de vue ou en post-production, validée par un titre professionnel certifié au niveau II au RNCP.

Dans le domaine du [jeu vidéo](#), GOBELINS propose un Mastère Spécialisé créé en partenariat avec le CNAM/ENJMIN, « interactive digital experiences ». Il s'adresse à des experts du numérique – designers ou ingénieurs - souhaitant créer de nouveaux médias ludiques en utilisant les principes et technologies du jeu vidéo.

---

## 2. Une pédagogie par projet : une virtuosité technique et créative

L'enseignement à GOBELINS privilégie virtuosité créative et maîtrise technique. Parce que les technologies évoluent rapidement dans les métiers auxquels nous formons, une posture résolument ouverte à l'innovation en phase avec les réalités professionnelles est impérative. C'est toute l'ambition de la pédagogie par projet à GOBELINS qui se distingue par un apprentissage par des mises en situation concrètes et réelles :

- les workshops thématiques ainsi que les ateliers de créativité permettent aux étudiants de confronter leur regard à celui des professionnels ;
- les projets commandités - dans le cadre de partenariats pédagogiques avec des institutions, des associations et des entreprises de référence (réunion des musées nationaux, quai Branly, cité des sciences, Musée Picasso, Croix Rouge française, Action contre la faim,...) – favorisent l'apprentissage des contraintes économiques, budgétaires et d'organisation...
- Les projets de fin d'étude sont régulièrement primés et reconnus pour leur qualité professionnelle, notamment sur le plan international : prix jeunes talents SFR en photographie, Europrix Top talents Awards en multimédia, médailles d'argent aux Olympiades des Métiers pour les industries graphiques, nomination aux Oscars pour le film court d'animation Oktapodi... Toutes ces récompenses témoignent de la grande maîtrise des outils et de la fertilité créative de nos élèves.

GOBELINS parie sur des méthodes de formation active qui ont un impact sur la performance des étudiants. Notre ambition : apprendre à apprendre différemment.

Dans un environnement technologique en pleine mutation, il est plus qu'indispensable de maîtriser les outils techniques. GOBELINS apporte ainsi à ses étudiants des compétences techniques, la maîtrise des logiciels et des environnements de production.

### 3. Des apprentis au cœur des réalités économiques des entreprises

GOBELINS, l'école de l'image a fait le choix de l'apprentissage dans des filières à fort renouvellement technologique : communication et industries graphiques, multimédia et gestion de production audiovisuelle.

C'est le gage d'une forte réactivité, d'un lien étroit et vivant avec les entreprises et d'une insertion réussie.

Notre ambition est d'accompagner les entreprises dans leur développement :

- L'apprentissage constitue un levier efficace pour préparer et optimiser l'employabilité de nos élèves, les former à l'esprit d'entreprise et leur permettre d'acquérir des compétences professionnelles adaptées aux attentes de l'entreprise.
- L'alternance permet à chacun de nos apprentis de s'imprégner des réalités économiques et techniques de l'entreprise d'aujourd'hui, tout en se projetant dans celles de demain.

#### Nos formations en alternance (apprentissage/professionnalisation)

##### Communication et industries graphiques

GOBELINS est le seul CFA en France à proposer une offre complète de formation en alternance pour des jeunes issus de la 3<sup>ème</sup> à Bac +3 dans les industries graphiques.

- Bac professionnel Production graphique / imprimée (apprentissage)
- BTS Communication et Industries Graphiques (apprentissage)
- BTS Design graphique, option communication et médias numériques (apprentissage)
- Licence professionnelle « Ingénierie et Management de Projets en Communication et Industries Graphiques » (apprentissage)
- CQP Concepteur réalisateur graphique (professionnalisation)

##### Cinéma d'animation

- Licence professionnelle Techniques et activités de l'image et du son spécialité « Gestion de production audiovisuelle » (animation, cinéma et télévision) (apprentissage)

##### Design interactif

- Concepteur réalisateur multimédia (apprentissage)
- Manager en Ingénierie de la communication numérique interactive (professionnalisation)

##### Jeu Vidéo

- Mastère Spécialisé « Interactive digital experiences » (professionnalisation)

## 4. Formation continue : une expertise au service des professionnels de l'audiovisuel

En complément des formations initiales, GOBELINS, l'école de l'image développe et adapte un ensemble de gammes de formations continues. Plus de 1 700 professionnels – salariés ou intermittents du spectacle, professionnels de l'audiovisuel à la recherche d'une spécialisation, d'un complément d'expertise ou d'une reconversion – choisissent chaque année une formation continue à GOBELINS.

En inter-entreprises ou sur mesure, l'offre de formation couvre les domaines de l'Animation 3D, du Digital/Web, de la Vidéo et du Son, de la Photographie et de la Communication Graphique/PAO.

### Une offre renouvelée : « Vous avez l'œil, nous avons les formations »

Avec l'arrivée de nouveaux écrans, et le développement du transmédia, le monde de l'image est en pleine mutation. La qualité des images, du son et de l'interactivité, sont au cœur des enjeux. Chaque année, l'offre formation continue évolue pour s'adapter aux exigences des pratiques professionnelles de chacune des filières qui la composent.

Quelques exemples :

#### Animation/3D

Des principes fondamentaux de l'animation traditionnelle à la 3D, Gobelins propose un panel de formations aux logiciels de conception de films d'animation (Maya, 3DsMax et Nuke), ainsi qu'aux logiciels d'effets visuels et effets spéciaux (Houdini, zBRUSH) ou encore à l'organisation de gestion de production « Le Set up dans 3ds Max ».

#### Digital/web

Les formations du Digital/Web sont articulées autour de la conception et de la conduite de projets en web documentaire, du développement de produits numériques interactifs, du webdesign, des langages de programmation web, de la maîtrise de WordPress et des techniques de référencement. L'offre vise à répondre aux besoins du marché numérique interactif et se décline sur tous les supports mobiles existants.

#### Photographie

De la maîtrise des outils de la photographie d'aujourd'hui à la découverte de l'identité visuelle de demain ; du choix du matériel de prise de vues à la qualité des lumières, en passant par la connaissance et le choix du logiciel de post-production jusqu'au rendu final de l'image ; des modules dédiés à l'utilisation d'un Smartphone pour diffuser des reportages photos sur les réseaux sociaux à la retouche beauté et retouche créative sur Photoshop... Ce cursus complet permet une totale reconversion pour devenir photographe.

#### Tournage vidéo

Le secteur professionnel de l'audiovisuel a besoin, aujourd'hui, de compétences multiples. Cette offre vise à permettre l'acquisition de nouveaux savoirs tels que « Etre à l'aise avec une caméra », « La prise de son », « L'éclairage », mais aussi, « Le contenu rédactionnel pour le WEB » ou la télé.

### Post-production vidéo

Du « dérushage » à l'étalonnage, en passant par le « compositing » et les trucages, ces modules couvrent l'ensemble des étapes de post-production au travers des principaux logiciels professionnels.

### Son

La filière son propose des stages de conception, de maîtrise de logiciels et de méthodologie professionnelle, dédiés à l'environnement sonore : le Sound design. D'autres modules sont destinés à l'événementiel, la prise de son ou encore le jeu vidéo.

### Communication graphique/PAO

Désormais, des passerelles sont indispensables entre le papier et l'écran. Le panel de formations répond à tous les nouveaux besoins en matière de PAO : maîtrise des outils Photoshop, Illustrator ou InDesign pour des publications print ou digitales optimisées, que ce soit sur le Web, mobiles ou tablettes.

**Catalogue complet de formation continue sur [www.gobelins.fr/fc](http://www.gobelins.fr/fc)**

---

## 5. Une dimension internationale

L'école entretient et développe depuis longtemps des **relations étroites avec des écoles européennes et internationales** de référence telles que le London College of Communication pour la communication et les industries graphiques, avec CalArts en Californie, Filmakademie de Baden-Württemberg en Allemagne et la Communication University of China pour le cinéma d'animation.

GOBELINS cultive une réputation solidement ancrée dans des secteurs internationalisés comme l'animation et possède un savoir-faire qui s'appuie sur des années d'expériences, des secrets de fabrication attractifs, commercialisables et exportables - dont la « French Touch ».

L'école forme déjà à des métiers internationaux et répond à la demande accrue des étudiants désireux d'acquérir une expérience à l'étranger. Cela leur facilite l'accès à des postes de managers qui exigent la maîtrise de savoir-être tels que l'adaptabilité, le multilinguisme et le travail par projets en équipes multiculturelles.

GOBELINS bénéficie également d'un **fort réseau international dans le secteur professionnel de l'image** :

- Depuis près de 10 ans, l'établissement anime **une école d'été à Paris**, spécialisée en animation de personnages, destinée à de jeunes professionnels de l'animation ainsi qu'à des étudiants avancés. Plus de 50 participants de plus de 20 nationalités différentes participent à ce programme en langue anglaise sur deux semaines.
- L'école co-organise également **une formation européenne en gestion de production audiovisuelle** financée par le programme Média (Union Européenne) avec The Animation Workshop, VIA University College, Filmakademie Baden-Württemberg et Moholy-Nagy University of Art and Design (MOME).
- GOBELINS élabore, sur commande, **des masters classes** sous la forme de programme pédagogique « clé en main ». Elles reçoivent, pour certaines, le soutien des institutions diplomatiques françaises. En 2012, des Master Classes ont eu lieu à Hong Kong, Singapour, Kuala Lumpur, Cape Town, Manaus, et Santiago.

GOBELINS participe aux programmes européens tels qu'Erasmus pour la mobilité de ses élèves, étudiants et apprentis.

## 6. Recherche et innovation

Depuis ces dernières années, l'activité de Recherche et d'Innovation à GOBELINS s'est développée, apportant à l'école une dynamique très stimulante, tant en interne (étudiants et enseignants) que dans le développement de nouveaux partenariats à forte valeur ajoutée.

En premier lieu, l'école s'est associée à différents projets de [recherche en consortium](#) dans le cadre des appels à projets Grand Emprunt, FUI, E-education... Elle est notamment partie prenante dans les projets OPC (chaîne de production et de distribution de contenus numériques riches), LOCUPLETO (enrichissement de livres électroniques), FIRE (développement de services de distribution de médias sur tablettes).

Par ailleurs, GOBELINS s'est récemment dotée, dans le cadre d'un partenariat avec le Userlab LUTIN, d'un [Laboratoire d'ErgoDesign](#). Les étudiants peuvent ainsi acquérir l'expérience des outils et des méthodologies d'évaluation objectives des créations visuelles et des interfaces (Eyetraking...) et des perceptions des utilisateurs (mesure physiologique..), qui constitue une compétence très appréciée dans le monde professionnel. Ce laboratoire est également au service des projets de recherche auxquels l'école est associée, ainsi qu'aux entreprises partenaires.

Parallèlement, dans une démarche de recherche expérimentale, l'école a ouvert en 2010 [l'incubateur de projets ProLAB](#), afin d'accompagner les élèves sortants de l'école mais aussi les anciens élèves pour prototyper, accélérer et finaliser des projets innovants et créatifs dans les domaines de l'image fixe, l'image animée ou l'image interactive. Ce dispositif a accueilli à ce jour 11 projets, dont 4 ont déjà conduit à des créations d'entreprise.

C'est dans cette logique que l'école a lancé la [coopérative de projets](#), destinée à favoriser le développement de partenariats pédagogiques entre les différentes formations de l'école et des partenaires extérieurs. Elle a aussi vocation à promouvoir la collaboration interne, au sein de l'école, entre élèves, anciens élèves, enseignants, équipes de recherche...



## 7. Chiffres clés

- Près de **700** étudiants dont **390** apprentis
- **1 700** stagiaires en formation continue
- **81,4 %** d'insertion professionnelle
- **94,4 %** de réussite aux examens
- **46** enseignants permanents
- **500** intervenants vacataires
- **10** partenaires internationaux  
(Allemagne, Angleterre, USA, Danemark, Hongrie...)
- **1** Summer School dédiée au Cinéma d'animation
- Des Master Classes « Animation » en Asie, en Amérique du sud, et en Afrique

## 8. GOBELINS : son supplément d'âme...

### Département Animation

#### « La French touch made in GOBELINS »

##### La plus ancienne école d'animation

Le Département Animation de GOBELINS, l'école de l'image, a été créé il y a 40 ans pour préparer de jeunes talents artistiques à l'activité émergente de l'industrie du cinéma d'animation en France dans les années 70.

##### Une reconnaissance internationale

Aujourd'hui cette formation est reconnue mondialement pour sa qualité et le niveau de professionnalisme acquis par les élèves. Leurs films de fin d'études sont envoyés dans de nombreux festivals à travers le monde et remportent très souvent des prix prestigieux tels que « Best Animation » à Imagina (Monaco), « Best Show » au SIGGRAPH (Etats-Unis), « Best Student film » à Anima Mundi (Brésil), « Special International Jury Prize » à Hiroshima (Japon), etc. En 2009, le film court Oktapodi a été nommé aux Oscars à Los Angeles.

L'école est attachée à développer et entretenir des réseaux internationaux en mettant notamment en place des partenariats d'échanges avec l'université américaine « California Institute of the Arts » et l'école allemande de la Filmakademie of Baden-Württemberg par exemple.

##### Une insertion professionnelle garantie

Les formations de GOBELINS en animation témoignent d'un taux d'insertion proche des 100 %. Ses diplômés sont présents dans la plupart des studios français notamment chez Alphanim, BUF, Dargaud Marina, Je suis bien content, Mac Guff, Millimages, Moonscoop, Ubisoft, Xilam, etc. ; mais également dans les studios étrangers chez Disney, Dreamworks, Electronics Arts, Framestore, Pixar ou Sony.

##### L'animation de personnages à la française

Cette formation a pour particularité d'allier harmonieusement l'animation traditionnelle et les techniques numériques. Placés en permanence en situation professionnelle pendant quatre ans, les élèves produisent de nombreux travaux. La formation « Conception et Réalisation de Films d'Animation » permet aux élèves de maîtriser l'ensemble des techniques d'animation à la fois traditionnelles et numériques (2D et 3D), avec des méthodes professionnelles dans des conditions similaires à celles de réalisation d'un studio de cinéma d'animation. Ils cultivent également la créativité et développent les compétences essentielles pour tout animateur : l'observation, le jeu d'acteur, le mouvement et le rythme.

La formation prévoit également la réalisation de films en équipe. En 2<sup>ème</sup> année, les élèves réalisent les courts métrages d'ouverture pour toutes les projections officielles du Festival International du Film d'Animation qui se déroule chaque année à Annecy. Ils sont progressivement amenés à acquérir les compétences attendues pour travailler sur un long métrage de leur choix. Le travail en équipe tient une place importante dans la pédagogie.

*Au-delà de la technique et de la singularité du graphisme, nos élèves acquièrent à Gobelins, une élégance et une subtilité doublées d'un amour profond pour la culture française.*

**GOBELINS, l'école de l'image forme de jeunes talents artistiques qui seront force de propositions pour l'évolution de l'animation en France et dans le monde.**

## Département Photographie

### « Des photographes maîtres d'œuvre »

Nées à la création de l'école, en 1963, les formations proposées par le Département Photographie de l'école n'ont cessé d'évoluer au cours de ces 50 dernières années.

L'arrivée dans les années 90 du numérique a modifié durablement l'activité des photographes et l'organisation des métiers de l'image fixe, avec :

- l'émergence de structures de production qui associent étroitement prises de vue, retouche, production, régie,
- la 3D (image de synthèse photo-réaliste) que les photographes et retoucheurs, en particulier, ont intégré parmi leur outil de production,
- la vidéo qui a amené les photographes à répondre de plus en plus à des commandes hors de leur stricte activité.

Aujourd'hui, la conception d'une image combine la prise de vue et la post-production, ce qui implique - pour les photographes - d'envisager les contraintes de la post-production en amont de la prise de vue.

**Le métier de photographe s'oriente désormais vers celui de réalisateur d'images. GOBELINS forme de véritables maîtres d'œuvres.**

### Cultiver les talents, développer des univers personnels

GOBELINS favorise l'émergence des talents techniques et créatifs de ses étudiants. Lumière, colorimétrie, légèreté, pertinence de l'atmosphère créée, sensibilité, humour, mélancolie ... à chacun son registre. Les élèves doivent assumer leur univers et justifier leur écriture photographique. L'équipe pédagogique les accompagne, et les incite à oser, à prendre des risques, à étonner, à expérimenter d'autres écritures afin de s'enrichir.

Depuis quelques années, les élèves doivent réaliser un « book » qui est intégré dans la note d'examen final. Les créations personnelles sont évaluées par des professionnels.

La pédagogie favorise aussi les échanges entre les photographes - qu'ils suivent l'option prise de vue ou post-production - et le travail en équipe. Objectif : créer la complémentarité.

### Acquérir un vrai bagage professionnel

Si GOBELINS donne une grande importance au développement de l'univers personnel de chacun de ses élèves, l'essentiel reste de permettre aux élèves d'acquérir un vrai bagage technique parallèlement au développement d'une personnalité. Le plus de GOBELINS est une maîtrise technique et un savoir-faire reconnu dans le domaine professionnel.

- L'école leur donne ainsi les clés pour répondre à un travail de commande tout en conservant leur spontanéité créative. Afin de mettre les étudiants en condition, l'équipe pédagogique propose des exercices simulant les différentes phases d'une commande réelle : la conception de l'image, la réalisation, la validation du client, les contraintes budgétaires et la gestion des droits.
- GOBELINS favorise également la transmission des savoir-faire en proposant à ses élèves des workshops animés par des photographes professionnels tels que Jean-François Bauret, Christophe Huet, Dominique Issermann, Payram, Paolo Roversi, Cyrille Weiner... Ces derniers partagent avec les élèves leurs pratiques professionnelles, leurs savoir-faire et leurs expériences. Ces workshops permettent aux élèves de mener à bien des réalisations professionnelles, autour de thèmes aussi différents que la publicité, le culinaire, la mode, la beauté, ou l'architecture...

## Département Design Interactif

### « De l'Art d'inventer le monde de demain »

Pionnière dans les formations de la communication digitale et interactive dès les années 90, GOBELINS est aujourd'hui encore l'école la plus citée dans les classements par les professionnels du secteur. Son secret de fabrication ? La « **GOBELINS' Touch** », ou l'art de raconter des histoires, que ce soit à travers le graphisme, la scénarisation, le design sonore, le jeu, ou encore le transmedia.

### Des formations ancrées dans la réalité des métiers, du secteur et des tendances

GOBELINS propose une gamme de formations en Design Interactif de haut niveau, à temps plein ou en apprentissage, du Bac+2 à Bac+4.

Les futurs diplômés de ce département acquièrent durant leur cursus des compétences créatives, conceptuelles et techniques fortes. Ils sauront :

- Concevoir et réaliser de nouveaux services ou produits interactifs, répondant à des problématiques sociétales, urbaines, environnementales, culturelles...
- Maîtriser la création puis la production d'interfaces et de contenus 2D/3D.
- Choisir et mettre en œuvre les technologies les plus adaptées.
- Manager des équipes et piloter des projets complexes, à géométrie variable.

Les étudiants bénéficient d'un environnement technologique, pédagogique et inventif qui favorise le développement de leur créativité individuelle et collective, l'innovation permanente, l'entrepreneuriat et une insertion professionnelle réussie.

Les débouchés sont nombreux métiers et touchent de multiples domaines :

- *Edition/Presse/Jeu vidéo/Culture/Communication...*
- *Designer de publications numériques ou d'applications d'interfaces digitales pour web et mobiles/Développeur de dispositifs connectés/UX Designer/Chef de projet digital...*

### Une pédagogie orientée « Design Thinking » et besoins utilisateurs

L'ambition de GOBELINS est de révéler les talents de ses élèves, grâce à :

- Une démarche de conception et de résolution de projets fondée, aussi bien sur la maîtrise des outils créatifs, méthodologiques et technologiques, que sur la connaissance des utilisateurs-cibles, lesquels ouvrent un nouveau champ d'exploration au design de comportement.
- Une expertise de la veille et de la prospective de scénarios interactifs, visibles au travers de nombreux projets de fin d'études.
- Un laboratoire d'Ergo-design qui permet de tester et d'éprouver concrètement les expériences interactives imaginées par les élèves, pour les valider ou les optimiser.

### Des projets primés au cœur des nouveaux usages

En 2010, GOBELINS, l'école de l'image, a été distinguée pour la créativité du design de ses projets par le jury de l'Europrix multimédia Awards : une 1<sup>ère</sup> pour une école !

De nombreuses autres réalisations ont été récompensées ou sélectionnées lors d'événements nationaux et internationaux, telles que :

- **IKO**, un stylo qui numérise ce que l'élève écrit, avec son application multimédia  
> Prix du meilleur projet - THE ENTREPRENEUR OF THE YEAR AWARD 2011
- **TYPE RIDER**, un jeu vidéo qui fait découvrir la typographie est au box-office des App payantes  
> Prix de la cohérence artistique - European Indie Games Days 2013  
> Prix du meilleur jeu mobile - Étoile du Parisien
- **HULDU**, un jeu en réalité augmentée dans l'univers des contes et des légendes qui propose un rituel du coucher pour les enfants, plus ludique et attrayant.  
> Prix Beaumarchais-SACD 2013...

## Département Design Graphique

### « Les pionniers du Motion Design »

GOBELINS, l'école de l'image, a véritablement été précurseur en matière de formation au Motion Design.

Très tôt, l'école a introduit dans les enseignements du design graphique, cette discipline qui permet de concevoir et de réaliser des communications adaptées aux supports mobiles, ainsi qu'aux nouveaux espaces de communication, d'organiser des messages en alliant les trois vecteurs du motion design : **l'image animée, la typographie en mouvement et le design sonore.**

Aujourd'hui, les étudiants maîtrisent les connaissances et les compétences dans le domaine du graphisme animé et du Sound design.

Si les élèves du Département Design numérique s'imposent comme des experts de l'ergonomie et de l'interaction, les Motion Designers sont, pour leur part, experts de la narration.

Notre force réside très naturellement dans :

- **Nos relations avec les professionnels**

Les experts du domaine viennent enseigner à GOBELINS : Laurent Brett (réalisateur de génériques de films), Michel Bouvet (affichiste), Gonzalo Garcia Barcha (spécialiste de la typographie), Laure Chapalin (graphiste motion-designer qui a conçu le 1<sup>er</sup> cours d'histoire du générique en France)...

- **Une proximité renforcée avec les entreprises**

Elle nous permet de réaliser des projets commandités grande nature : des génériques pour ARTE, des inserts pour France TV, des clips pour Cinéma différence, l'animation de chiffres clés pour Actions contre la faim, des clips musicaux pour un label musical, des campagnes de communication digitale pour CARITA, ou encore les Thés Bio IN/FUSION...