

Conditions d'inscription et de sélection des candidats

Document à lire impérativement et attentivement !

La sélection des candidats souhaitant postuler à une formation à Gobelins, l'école de l'image, s'effectue de façon différente, en une ou plusieurs étapes :

- soit une sélection selon le profil et la motivation du candidat (CV, lettre de motivation),
- soit une sélection sur dossier graphique (réalisations de travaux),
- soit des épreuves écrites.

Après la 1^{er} étape de sélection, le candidat retenu et donc considéré comme admissible, est ensuite convoqué en entretien.

1. CANDIDATURE

Dossier de candidature :

- **Un candidat ne doit remplir qu'une seule et unique fois le formulaire de pré-inscription. Il lui est possible de retourner sur son formulaire de pré-inscription ou son dossier avec ses login et mot de passe. S'il n'est plus possible pour un candidat d'effectuer une modification, notamment s'il a formulé un 1^{er} souhait de formation et qu'il souhaite en faire un 2^{ème}, le candidat ne doit surtout pas remplir une 2^{ème} fois le formulaire de pré-inscription. Il doit impérativement contacter le service concours : info-concours@gobelins.fr**

Le candidat complète le formulaire de pré-inscription sur le site de Gobelins, l'école de l'image : www.gobelins.fr/dossier-et-frais-d-inscription, de la manière suivante :

- ✓ Remplir les champs obligatoires dans la rubrique "Coordonnées" : Etat civil et adresse
- ✓ Sélectionner dans le menu déroulant de la rubrique "Demande d'inscription/Candidature" : la formation souhaitée. Il est possible de choisir jusqu'à 3 formations différentes.
- ✓ Renseigner obligatoirement la rubrique "Informations complémentaires" :
 - Niveau d'études avec précision de la formation actuellement suivie et l'établissement scolaire fréquenté obtenu avec l'intitulé exact du diplôme le plus élevé obtenu
 - Diplôme le plus élevé obtenu avec l'intitulé exact du diplôme le plus élevé obtenu
- **A noter, pour les formations DPD/UX et Mastère en Jeu Vidéo, le CV et la lettre de motivation doivent être téléversés dès la pré-inscription, ces 2 éléments étant nécessaires à l'analyse pour les pré-requis.**

A la fin du formulaire, le candidat devra créer son mot de passe (à conserver pour retourner sur son dossier et le compléter, s'il est validé par l'école).

Le candidat reçoit un mail l'informant que sa demande de pré-inscription a bien été reçue par l'école qui vérifie si les conditions attendues pour candidater sont remplies. Dans les 10 jours qui suivent la réception de ce formulaire de pré-inscription :

- Soit l'école refuse le dossier du candidat, s'il ne répond pas aux critères d'âge et de diplôme. Un mail lui est alors adressé pour lui notifier.

Le candidat n'ayant pas tout à fait le diplôme/profil requis mais qui peut justifier d'un niveau équivalent démontré, peut adresser une demande de dérogation au Service Concours, argumentée et accompagnée de justificatifs : attestation du niveau de la formation suivie, bulletins de notes (BAC et autres études), CV, programme de formation, lettre de recommandation, travaux personnels (copies, pdf, tirage photos) etc., au maximum 10 jours avant la clôture des inscriptions. Ces documents sont conservés par l'école.

- Soit le candidat remplit les conditions et sa demande est jugée recevable. Dans ce cas, l'école valide la pré-inscription du candidat et crée son dossier. Un mail lui est alors adressé avec toutes les étapes et consignes à respecter pour valider de façon définitive son dossier.

Ce mail comportera :

- Le n° de candidat (à conserver, ce numéro figurant sur toutes les correspondances adressées par l'école (convocations notamment) mais surtout exclusivement utilisé lors de la communication des résultats d'admissibilité et/ou d'admission sur le site de gobelins,
 - Le rappel de son login et mot de passe
 - Les modalités de recrutement et concours de la formation souhaitée par le candidat. Celles-ci sont différentes d'une formation à l'autre.
 - Le lien permettant le paiement des frais de dossier (si la formation choisie par le candidat est soumise à des frais de dossier),
 - La date de clôture des inscriptions à la formation choisie. Cette date diffère selon les formations. A noter : Toute demande arrivée après la date limite de clôture sera refusée.
 - Les instructions pour téléverser les dossiers graphiques, ou réalisations de travaux, ou book, etc.
- Un candidat est autorisé à se présenter plusieurs années à un même concours.

A réception de ce mail de validation, contenant les consignes, le candidat doit retourner sur le formulaire initialement rempli, devenu son dossier après validation par l'école, et doit le compléter.

Les pièces justificatives ci-dessous devront alors **obligatoirement** être fournies au format pdf, et dans 3 fichiers distincts (selon si des frais de dossier sont à régler), répartis comme suit :

- Dans un seul et unique PDF : Curriculum vitae, lettre(s) de motivation **(1) (2)** et 3 derniers bulletins scolaires
- Dans un seul et unique PDF : Diplômes, titres ou justificatif de leur préparation
- Dans un seul et unique PDF : Une pièce d'identité obligatoirement en cours de validité (Carte nationale d'identité recto/verso ou passeport)

Le fichier relatif au règlement financier n'est à téléverser que si la formation choisie par le candidat est soumise à des frais de dossier (c/f rubrique b) frais de dossier comme suit :

- Dans un seul et unique PDF : Scan de la facture prouvant le règlement des frais de dossier

Dans le cadre d'une formation en alternance, si le candidat a déjà une promesse d'embauche de la part d'une entreprise, il est possible de téléverser un document l'attestant, comme suit :

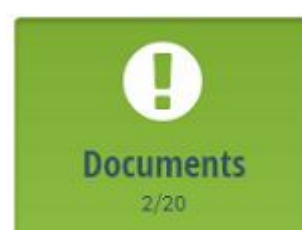
- Dans un seul et unique PDF : Promesse d'embauche

(1) Si vous choisissez plusieurs formations, merci de rédiger une lettre de motivation par formation

(2) Pour chaque lettre de motivation, merci d'indiquer en objet le nom de la formation

Ces pièces justificatives obligatoires sont vérifiées et validées par l'école ou pas. Si le dossier du candidat comporte une pièce manquante ou erronée, le fichier sera supprimé de son dossier. Un mail sera alors adressé au candidat pour lui indiquer de téléverser la pièce attendue. L'ensemble des éléments demandés (documents administratifs et dossier graphique) doivent être déposés **avant la date de clôture**. Tout dossier incomplet sera refusé.

Le candidat peut retourner autant de fois qu'il le souhaite sur son dossier pour compléter les différentes rubriques mais obligatoirement avant la date de clôture. Le candidat peut suivre les différentes étapes d'avancement de son dossier en consultant les 3 visuels de son dossier.



Frais de dossier

- ✓ Des frais de dossier d'un montant de 150 € * sont demandés pour chaque formation en Temps Plein. Ces frais sont définitivement acquis par l'école, même en cas de renonciation du candidat, de son absence, de sa non admissibilité ou de sa non admission. Ils sont à régler obligatoirement et uniquement par carte bancaire via le site www.gobelins.fr/dossier-et-frais-d-inscription-registrations (boutique en ligne de la CCIR), et ce, au moment de compléter et valider le dossier de candidature, le justificatif du paiement étant une pièce obligatoire à téléverser au dossier.

Formations concernées par le paiement de frais de dossier :

Graphiste Motion Designer
Directeur de Projet Digital UX/Manager
Photographie et Vidéo
Prépa Gobelins Animation
Concepteur et Réalisateur de Film d'Animation (1^{er} cycle et entrée directe en 2^{ème} cycle)
Character Animation and Animated Filmmaking
Animateur de Personnage 3D
Bachelor Graphiste Motion Designer *
Bachelor Développeur Interactif *
Bachelor Designer Interactif *
Bachelor Jeu vidéo *

* A noter qu'un tarif particulier est appliqué si le candidat choisit 2 formations Bachelor parmi les 4 = 200 €

* A noter qu'un tarif particulier est appliqué si le candidat choisit 3 formations Bachelor parmi les 4 = 250 €

- ✓ Les formations en contrat d'apprentissage sont gratuites, rémunérées et exonérées des frais de dossier

Concernant la formation Graphiste Motion Designer, le candidat qui sera accepté en apprentissage (soumis à décision du Jury) sera remboursé à posteriori des frais de dossier réglés au moment de son inscription.

Formations concernées par l'exonération de frais de dossier :

BAC PRO Réalisation de Produits Imprimés et Plurimédia
BTS Etudes de Réalisation d'un Projet de Communication
Licence Professionnelle Management de Projets en Communication
BAC PRO Artisanat et Métiers d'Art
BTS Design Graphique
Concepteur Réalisateur Graphique
Designer Web
Bachelor Designer et Développeur Interactif (cycle 1)
Design et Management de l'Innovation Interactive (cycle 2)
Mastère Spécialisé Jeu Vidéo et Transmédia CNAM-ENJMIN "Interactive Digital Experiences"
Licence Professionnelle Techniques et activités de l'image et du son spécialité Gestion de la Production Audiovisuelle (animation, cinéma, télévision)
Diplôme National des Métiers d'Art et du Design (DNMADE)

2. PROCEDURE DE RECRUTEMENT POUR LES FORMATIONS SOUMISES AU CALENDRIER PARCOURSUP

3 formations sont soumises à une inscription via la plateforme Parcoursup. :

Diplôme National des Métiers d'Art et du Design (DNMADE)

BTS Design Graphique

BTS Etudes de Réalisation d'un Projet de Communication

Le candidat doit se conformer au calendrier de Parcoursup, ainsi qu'aux procédures administratives en fournissant les documents attendus pour l'inscription. A la clôture des inscriptions, le candidat recevra un mail lui permettant d'adresser à l'école des Gobelins, les dossiers graphiques demandés (pour DNMADE et BTS DG).

Les candidats dont le dossier aura été retenu et sélectionné, recevront une convocation pour passer les épreuves orales. Les résultats d'admission seront disponibles sur la plateforme Parcoursup.

3. PROCEDURE DE RECRUTEMENT DES PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Plusieurs étapes sont à respecter :

- a) Dans le formulaire de pré-inscription, si le candidat se déclare en situation de handicap, il doit téléverser dans un seul pdf, tous les documents attestant de sa situation :
 - Notification MDPH,
 - Notification RQTH (dans ce cas, le candidat doit fournir l'avis indispensable du médecin du travail ou du médecin de l'école (si pas de contrat d'apprentissage) sur la compatibilité du poste de travail avec la situation de handicap,
 - Aménagements obtenus lors d'examens ou de concours antérieurs.
- b) Si un candidat s'est déclaré en situation de handicap a déposé les documents l'attestant, la personne référente de l'école, Michèle Guittot-Merot (mguittot@gobelins.fr), en est informée et prendra contact avec le candidat ou son représentant légal pour le candidat mineur, afin d'étudier les éventuels aménagements mis en place antérieurement.
- c) Après étude du dossier du candidat, la personne référente de Gobelins communique ses conclusions. Soit :
 - Le candidat peut suivre le processus de recrutement (avec la mise en place des aménagements nécessaires pour passer les épreuves de sélection).
 - Le candidat présente une contre-indication qui ne peut s'appuyer que sur une décision médicale et sera informé par courrier.
- d) Si le candidat est admis à l'issu du processus de recrutement, la personne référente de Gobelins en est informée. Un projet d'accompagnement à la scolarité est proposé au candidat ou à son représentant légal (qui peut le refuser) en partenariat avec un membre de l'équipe pédagogique.

4. ORGANISATION ET DEROULEMENT DES EPREUVES

Dépôt d'un dossier graphique, de réalisations de travaux ou de book (selon les formations)

Selon la formation choisie, un dossier de réalisations personnelles et/ou professionnelles est demandé avec le dossier de candidature pour plusieurs formations.

- Pour la formation Photographie et vidéo, le candidat doit apporter son book lors des épreuves écrites. Il lui est restitué à la fin des épreuves.
- Pour les formations animateur de personnage 3D, l'entrée directe en 2^{ème} cycle concepteur et réalisateur de films d'animation, la Prépa Gobelins, le BTS Design Graphique, le DNMADE, les dossiers demandés sont à créer sous la forme d'un blog Tumblr.
Le candidat doit renseigner le champ «LIEN TUMBLR», qui se trouve dans son dossier d'inscription (formulaire en ligne). Dans le menu déroulant, sélectionner «Lien Tumblr », puis saisir dans l'encadré l'adresse URL du Tumblr en respectant les consignes qui figurent dans les modalités.
- Pour les formations, Graphiste Motion Designer, Bachelor Développeur (cycle en 1 an), Bachelor Designer (cycle en 1 an), Bachelor Graphiste Motion Designer, Bachelor Jeu Vidéo, Design et Management de l'Innovation Interactive, le dossier graphique ou/et de réalisations de travaux doit nous parvenir au format pdf. Pour déposer son fichier pdf, le candidat doit cliquer sur le lien qui lui aura été communiqué lors de la validation de son dossier.

Épreuves écrites/sélection sur dossier

Une convocation est envoyée par e-mail environ 10 jours avant la date des épreuves écrites.

Les épreuves écrites et/ou la sélection sur dossier constituent une première sélection. Les candidats qui réussissent ces épreuves sont admissibles aux épreuves orales et, pour certaines formations, à des tests (cf. modalités de recrutement et de concours de chaque formation).

Les dates des épreuves écrites sont des dates fixes et un candidat absent ne pourra pas être convoqué à une autre date, même avec un justificatif.

La liste des candidats admissibles est affichée à la date annoncée sur le site internet de l'école www.gobelins.fr/resultats-d-admission.

Une convocation est envoyée par mail aux candidats admissibles, avec indication de la date et l'horaire d'entretien et/ou de tests.

Il ne sera procédé à aucun changement de dates et heures indiquées sur la convocation aux épreuves orales, sauf sur justificatif officiel recevable (ex : épreuves d'examens type Bac ou BTS).

Épreuves orales/tests

Un Jury, composé d'enseignants et de professionnels, reçoit chaque candidat admissible afin d'évaluer ses aptitudes en relation avec la formation, sa motivation, son projet de formation et son projet professionnel. Le candidat présente et soutient son dossier de réalisations personnelles et/ou professionnelles.

Une ou deux épreuves, orales et/ou tests, peuvent s'ajouter pour certaines formations.

- **Pour chacune des épreuves, le candidat devra impérativement imprimer sa convocation et la présenter (écrites et orales) le jour des épreuves ainsi qu'une pièce d'identité (carte nationale d'identité ou passeport), en cours de validité et portant une photographie récente.**

- La messagerie électronique constitue le moyen privilégié par le Service Concours pour l'information destinée au candidat, pour l'envoi des convocations aux épreuves écrites, orales, tests, etc. et en général, pour toute la correspondance entre le candidat et l'école. En conséquence, le candidat devra consulter ses mails régulièrement, sans négliger de regarder également ses "spam". Il convient également que l'adresse mail indiquée dans le formulaire de pré-inscription soit celui du candidat et non celui d'un parent ou représentant légal.

5. PUBLICATION DES RESULTATS ET CONFIRMATION D'ADMISSION

Les n° des candidats admissibles, admis et/ou sur liste d'attente sont publiées sur le site internet de GOBELINS www.gobelins.fr/resultats-d-admission à la date annoncée.

Un courrier postal est envoyé dans les jours suivants aux candidats admis et aux personnes en liste d'attente uniquement.

Si pour des raisons qui leur sont propres (choix d'une autre formation, absence de contrat d'apprentissage, etc.), des candidats admis abandonnent et ne donnent pas une suite favorable à leur admission, l'école peut être amenée à proposer la place vacante aux personnes figurant dans la liste d'attente, en tenant compte de l'ordre communiquée lors des résultats.

Les Jurys des concours étant souverains, les réclamations, demandes de révision de notes ou de nouvelles corrections, etc. ne sont pas admises. Aucun détail des résultats (notes aux épreuves écrites, tests, commentaires et évaluations aux épreuves orales, etc.) n'est communiqué au candidat.

6. AIDES FINANCIERES

L'école accorde des aides qui viennent en déduction des frais de scolarité acquittés par les étudiants des formations suivantes : Concepteur et réalisateur de films d'animation, Graphiste Motion Designer, Photographie et vidéo, Bachelor Graphiste Motion Designer, Bachelor Développeur Interactif, Bachelor Designer Interactif, Bachelor Jeu vidéo et la Prépa GOBELINS Animation.

Ces aides ne couvrent cependant pas la totalité des frais de scolarité. Elles sont accordées aux étudiants âgés de moins de 26 ans lors de leur entrée à l'école, sous conditions de ressources, de résultats scolaires et d'assiduité.

Les candidats souhaitant bénéficier de ces aides, sont invités à remettre leur **dossier de demande complet**, lors des épreuves orales, s'ils sont admissibles. Pour en savoir davantage, consultez notre site :

www.gobelins.fr/vie-etudiante#financer

Les formations Concepteur et réalisateur de films d'animation, Photographe et vidéo, Animateur de Personnage 3D et Graphiste Motion Designer (formation en Temps Plein) permettent également de bénéficier des bourses de l'enseignement supérieur. Pour ce faire, il faut s'adresser au CROUS pour obtenir le Dossier Social Etudiant dit DES qui sera à constituer **entre le 15 janvier et le 31 mai** via le site Internet du Crous de l'Académie où le candidat poursuit ses études.

Toutes les informations et les demandes sont à renseigner sur le site internet du CROUS :

www.crous-paris.fr

CANDIDATS ETRANGERS

Les candidats étrangers susceptibles d'avoir besoin d'un visa, peuvent obtenir des informations sur le site internet de [Campus france](#)

1. ETUDIANTS NON FRANCOPHONES

La plupart des cursus pédagogiques de GOBELINS se déroule en français. Il est donc indispensable que les candidats non francophones maîtrisent suffisamment la langue française afin d'être en mesure d'échanger avec le Jury lors des épreuves orales de sélection et s'ils sont admis de pouvoir suivre les cours dispensés.

Deux exceptions, l'Entrée directe en 2e cycle Concepteur et réalisateur de films d'animation et la formation Animateur de personnage 3D qui sont proposées en 2 versions, l'une francophone, l'autre anglophone.

2. RECONNAISSANCE DES DIPLÔMES ETRANGERS EN FRANCE

Les candidats possédant un diplôme étranger devront produire un document attestant au minimum de son équivalence avec le diplôme français requis par GOBELINS.

La demande peut être effectuée auprès du CIEP (Centre International d'Etudes Pédagogiques) et du Centre ENIC (European Network of Information Centres) – NARIC (National Academic Recognition Information Centres) France : www.ciep.fr/enic-naric-france. Le délai requis étant de 4 mois, il est important de faire sa demande au plus tôt.

3. CONTRAT D'APPRENTISSAGE

Les contrats d'apprentissage sont ouverts aux ressortissants des états membres de l'Union Européenne, de l'espace économique européen (l'Islande, la Norvège, le Liechtenstein, la Suisse) ainsi que de Monaco et d'Andorre.

Les ressortissants hors Union Européenne peuvent bénéficier de ce contrat de travail sous réserve de posséder une autorisation d'exercer une activité salariée.

Pour en savoir davantage, vous pouvez consulter le site :

<http://www.cci-paris-idf.fr/entreprises/formalites-et-taxe-dapprentissage/quest-ce-que-lapprentissage-dfcta>

DESIGN & MANAGEMENT DE L'INNOVATION INTERACTIVE (CYCLE 2)

OPTION LEAD TECHNIQUE OU LEAD CRÉATIF



Le candidat devra obligatoirement faire un choix : soit postuler à l'option "lead technique", soit à l'option "lead créatif". Coursus à capacité limitée.

PUBLIC CONCERNÉ

- ✓ Titulaire d'un Bac + 3 dans le domaine du design interactif ou de l'informatique
- ✓ Agé de 30 ans maximum à la signature du contrat d'apprentissage (A titre expérimental, dans les régions volontaires, dont l'Île-de-France, il est dérogé à la limite d'âge de 25 ans prévue à l'[article L. 6222-1 du code du travail](#) qui est portée à 30 ans).
- ✓ Pour les autres domaines de formation, justifier d'une expérience du design interactif du web et mobile ou du développement d'applications et de projets interactifs.

Informations détaillées sur le contenu de la formation sur www.gobelins.fr

CLOTURE DES INSCRIPTIONS

- ✓ **Mardi 2 avril 2019**

CONTENU DU DOSSIER DE CANDIDATURE

Le candidat complète le formulaire d'inscription sur le site de Gobelins, l'école de l'image : www.gobelins.fr, en choisissant la/les formation(s) souhaitée(s). Le candidat reçoit un mail contenant les informations qui lui permettront de se connecter à son dossier.

Si le(s) souhait(s) du candidat est(sont) jugé(s) recevable(s) par l'école, les modalités de recrutement et concours, ainsi que le lien permettant le paiement des frais de dossier, lui seront adressés par mail. Les pièces justificatives ci-dessous devront alors obligatoirement être fournies au format pdf, et dans **3 fichiers distincts**, répartis comme suit :

- Dans un seul et unique PDF : curriculum vitae, lettre de motivation ⁽¹⁾ et 3 derniers bulletins scolaires
- Dans un seul et unique PDF : diplômes, titres ou justificatif de leur préparation
- Dans un seul et unique PDF : pièce d'identité obligatoirement en cours de validité (Carte nationale d'identité recto/verso ou passeport)
- Lors de l'acceptation de sa pré-inscription et de la validation de son dossier, le candidat recevra un mail contenant un lien URL où il déposera son book créatif ou technique au format PDF.

- (1) **Lettre de motivation détaillant le positionnement en entrée de formation (lead créatif ou lead technique), les moments forts du parcours scolaire et professionnel, les raisons du choix de la formation, ainsi que le projet professionnel du candidat.**

- A noter : Si le dossier du candidat comporte une pièce manquante ou erronée, le fichier sera supprimé de son dossier. Un mail sera alors adressé au candidat pour lui indiquer de téléverser la pièce attendue.
- Si le candidat dispose d'ores et déjà d'une promesse d'embauche, dans le cadre de son alternance pour l'année scolaire à venir, il pourra téléverser le document l'attestant dans un fichier PDF via son dossier.

CALENDRIER

- ✓ **ÉTUDE DU CV, DE LA LETTRE DE MOTIVATION ET EXAMEN DU DOSSIER TECHNIQUE OU CRÉATIF :**

Publication des résultats des admissibles : Lundi 20 mai 2019 – à partir de 18 h 00

- ✓ **ÉPREUVES ORALES :**

Dates :	2^e quinzaine de juin 2019
Durée :	Environ 1 heure
Lieu :	Gobelins, l'école de l'image - Campus Gambetta/Paris 20 ^{ème}
Publication des admissions :	Jeudi 27 juin 2019 - à partir de 18 h 00

Publication des résultats sur [www.gobelins.fr/resultats d'admission](http://www.gobelins.fr/resultats_d'admission)

CONTENU DES ÉPREUVES

SÉLECTION SUR DOSSIER Contenu du book technique ou créatif

- **Un book créatif ou technique – au format pdf ⁽²⁾ – comportant :**

Une vingtaine de pages maximum présentant une sélection des meilleures réalisations scolaires, personnelles et professionnelles, au moyen de reprographies ou de captures d'écrans.

- **Contenu du book créatif - option lead créatif :**

- Documents de recherche, de styles et de conception graphique : Benchmark, planches tendances, maquettes, storyboards, dessins, arborescences, zoning ou wireframes.
- Réalisations : Captures d'interfaces finalisées de sites, d'applications mobiles, de dispositifs ou d'installations interactives, d'animations, de motion-design, et de modeling 3D.
- Travaux d'édition, photographies, vidéo et d'art plastique.
- Objets connectés et design produit : Rough, maquettes, photos.
- Composition musicale et/ou SoundDesign.

En outre, le candidat devra préciser ses références artistiques et ses méthodes de travail pour valoriser sa culture artistique et les techniques acquises en création et production visuelle.

- **Contenu du book technique - option lead technique :**

- Documents de recherche et de conception technique : Benchmark, cartographie technique / schémas d'analyse et de conception (UML, arborescence) / modèle de données objet / cas d'usages et scénario fonctionnel, accompagnés des spécifications techniques.
- Réalisations : Captures d'interfaces finalisées de sites, d'applications mobiles, de dispositifs ou d'installations interactives.
- Objets connectés : Maquette de prototypes.

En outre, le candidat mettra en évidence pour chaque projet, les technologies utilisées en justifiant de leur usage. Enfin, quand il le jugera nécessaire, le candidat ajoutera des extraits de scripts pour valoriser ses compétences en programmation ou votre créativité technique.

A noter :

- Le candidat prêtera une attention particulière à la présentation de son book en soignant la mise en page, et en indiquant un sommaire et la chronologie de ses projets.
- Il donnera un titre à chaque projet pour mieux situer son contexte (*scolaire, personnel, professionnel*), et précisera son genre (*Web, Mobile, UX design, Scénario, Conception technique, etc.*).
- Il commentera ses travaux de manière pertinente afin de mettre en évidence la problématique principale, les contraintes inhérentes au sujet, ainsi que ses références pour la solution qu'il propose. Enfin, il n'oubliera pas non plus d'indiquer quels sont les moyens créatifs, techniques et méthodologiques mis en œuvre. Attention, il ne s'agit pas de vendre ses projets, mais de démontrer ses compétences !

OBJET DE L'ÉVALUATION	POINTS	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Dossier créatif ou technique	40	<p>Option « Lead créatif»,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Culture du design interactif et du design d'interaction. - Langage créatif, culture artistique et maîtrise des techniques de communication visuelle (<i>graphisme, mise en page, typographie, animation</i>). - Aptitudes en modeling 3D. - Intérêt et pratique de la méthodologie UX Design pour la conception de parcours utilisateurs et d'interfaces. - Aptitudes au développement Web (<i>au minimum 1 portfolio</i>), et à l'animation 2D et/ou 3D. - Diversité des langages créatifs utilisés pour les projets présentés : portfolio, entertainment, marque, artistique, communication institutionnelle, social. - Capacité à concevoir, réaliser et finaliser un projet de A à Z. - Les projets sont idéalement accessibles en ligne ou sur desktop. <p>Option « Lead technique»,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Culture de l'image et maîtrise des langages et environnements de développement <u>Web et Mobile Front et/ou Back office</u>. - Bonne aptitude à la programmation orientée objet. - Initiation ou intérêt pour des moteurs de rendu 2D/3D. - Aptitude ou intérêt pour l'intégration et l'animation d'univers 2D/3D. - Intérêt et initiation au prototypage, et à l'expérimentation de nouvelles technologies pour des projets innovants. - A l'aise dans la formalisation de documents de conception technique et bonne capacité à modéliser, et architecturer une expérience interactive, en étant force de proposition sur les solutions techniques et créatives. - Une sensibilité au design interactif en général. - Capacité à concevoir, réaliser et finaliser un projet de A à Z. - Vos projets sont idéalement accessibles en ligne ou sur desktop. <p>Dans les 2 cas : Niveau de professionnalisme dans la démarche de mise en oeuvre d'un projet et dans sa documentation, selon les critères en vigueur dans le secteur professionnel.</p>
Argumentaire	40	Clarté, pertinence et engagement de l'argumentaire pour expliquer chacun des projets présentés.
Présentation générale	20	<ul style="list-style-type: none"> - Organisation et mise en page du document pour garantir une bonne lisibilité. - Soin apporté par le candidat pour mettre en valeur son travail (<i>sommaire, chronologie, genre, retour d'expérience</i>).

<p>Lettre de motivation pour la présentation du candidat, de son projet de formation et de son désir professionnel</p>	<p>40</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Capacité à expliquer <u>un parcours scolaire et professionnel</u>, le cas échéant une expérience associative, ainsi que <u>le projet de formation et le projet professionnel visé</u>, après le cursus. - Capacité à expliquer clairement ses préférences (<i>produits, services, secteurs professionnels</i>). - Capacité à démontrer sa curiosité et son engagement pour la recherche créative, l'expérimentation et l'entrepreneuriat. - Capacité à travailler et coopérer en équipe sur des projets à géométrie variable, et à s'engager dans la mise en œuvre, l'organisation et la gestion des ressources liées au projet. - Capacité à organiser ses idées et à convaincre. - La maîtrise de l'expression écrite (style & orthographe). - Le goût pour le travail en équipe.
---	------------------	---

ÉPREUVES ORALES

Les entretiens, **d'une durée d'environ 1 heure**, se déroulent devant un jury constitué d'enseignants et/ou de professionnels. Les projets du candidat servant de "démonstrateurs" créatifs, techniques et méthodologiques doivent être disponibles, et facilement accessibles sur le desktop du candidat, le jour de l'entretien.

NB: Si le candidat l'estime nécessaire, il peut apporter tous les documents qui lui semblent indispensables pour attester des compétences et aptitudes demandées à l'entrée du cursus.

OBJET DE L'ÉVALUATION	POINTS	CONTENU ET CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>Entretien et présentation de réalisations</p>	<p>100</p>	<p>L'entretien permet de vérifier la culture générale du candidat, en particulier sa culture artistique et numérique, son intérêt pour les usages, son goût pour la recherche créative, l'expérimentation, l'innovation et l'entrepreneuriat en général.</p> <p>La présentation des projets « sur desktop » permet de vérifier l'étendue des compétences créatives, graphiques, techniques, méthodologiques et programmatiques du candidat, ainsi que <u>le niveau de finalisation des projets</u>.</p> <p>L'observation portera en particulier sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le périmètre d'exploration du sujet lié au projet. - La sémantique du projet. - La valeur d'usage du projet. - Le design d'interface et d'interaction. - L'UX et la prise en main des interfaces. - Le contenu éditorial, visuel et animé. - La fluidité technique et fonctionnelle. - La qualité de l'expérience utilisateur. - Le niveau de bug pendant la démonstration.

OBJET DE L'ÉVALUATION	POINTS	CONTENU ET CRITÈRES D'ÉVALUATION
Entretien et présentation de réalisations (suite)		<p>En outre, l'entretien permettra de vérifier si le candidat dispose des compétences qui sont attendues à l'entrée du cursus à savoir la capacité à :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des outils de veille, construire une recherche documentaire et faire de la prospective technologique et sociale. - Pratiquer une méthode de recherche créative (identifier des insights, problématiser un sujet, produire des idées créatives et des documents de visualisation et/ou de prototypage). - Expliquer ce qu'est le Design, la démarche et les outils associés. - Produire les documents de modélisation d'une expérience utilisateur pour le web ou le mobile (croquis, arborescence ou wireflow, Wireframes, prototype). - Utiliser les techniques narratives du storytelling pour communiquer et expliquer une expérience interactive. - Connaître et/ou utiliser les formats narratifs pour le web et/ou le mobile. - Concevoir la direction graphique et/ou technique d'un projet numérique interactif. - Expérimenter de nouvelles technologies et/ou modèles de représentation graphique et interactif. - Produire les supports de présentation (FR/EN) d'un projet numérique interactif et adapter son registre de communication à des audiences spécifiques. - Analyser et résumer l'expérience vécue en équipe en sachant réordonner les différentes étapes nécessaires à la mise en oeuvre d'un projet en groupe. - Connaître les étapes de mise en oeuvre d'un projet numérique interactif et comprendre les facteurs de réussite (organisation, communication, analyse des risques, gestion du temps). <p>Plus spécifiquement pour les graphistes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer à un niveau opérationnel les logiciels de création, production et diffusion d'images fixes et animées 2D/3D en vigueur sur le marché. - Produire les interfaces graphiques, le design d'interaction et les contenus associés d'un projet interactif web et/ou mobile en respectant les normes et usages. - Archiver son travail dans le respect de règles de nomenclature explicites. <p>Plus spécifiquement pour les développeurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pratiquer à un niveau opérationnel la programmation objet, le langage U.M.L, les langages et environnements de développement front office et ceux nécessaires aux applications mobiles. - Programmer un projet numérique interactif dans le respect des règles de sécurité et d'optimisation en usage sur le marché. - Archiver son travail dans le respect de règles de nomenclature explicites. <p>NB : La démonstration appliquée à des projets finalisés permet de mieux apprécier la capacité des candidats à concevoir et mettre en oeuvre des expériences interactives globales et efficaces.</p>

<p>Entretien et présentation de réalisations (suite)</p>		<p>L'entretien doit aussi permettre de comprendre le niveau d'engagement du candidat, son efficacité dans l'organisation et le pilotage d'un projet, ainsi que sa capacité à travailler en équipe sur des projets à géométrie variable, et ce quelle que soit leur genre (<i>Web, mobile, dispositif, installation ou objets connectés</i>).</p> <p>Enfin, une partie de l'entretien se déroulera en anglais sur des sujets plus créatifs ou liés à l'entrepreneuriat, de manière à comprendre l'ouverture d'esprit du candidat à l'international (<i>langue et culture</i>) et à la culture créative.</p> <p><u>En résumé, les critères d'évaluation portent aussi sur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Motivation, énergie, enthousiasme du candidat, et capacité à se projeter dans une carrière professionnelle à la fin du cursus. - Qualité et niveau de finalisation des projets présentés, associés aux compétences en communication pour raconter, expliquer, et argumenter. - Capacité à prendre du recul et à faire un retour d'expérience, si nécessaire. - Curiosité et engagement pour la recherche créative, l'expérimentation, l'innovation et l'entrepreneuriat. - Intérêt pour tout ce qui concerne le pilotage, l'organisation et le management de toutes les ressources liées à un projet. - Niveau d'expression orale ; étendue de la culture générale, numérique, artistique ; intérêt pour tout ce qui touche le champ social, l'ouverture au monde et la culture créative en général. - Capacité à travailler ou coopérer en équipe sur des projets à géométrie variable. - Niveau de maturité sur les compétences techniques, graphiques, créatives, relationnelles et comportementales nécessaires en entreprise. - Connaissance, compréhension et expérience du monde de l'entreprise et en particulier du secteur du numérique. - Niveau d'expression orale en anglais.
---	--	---

MÉTHODE DE SÉLECTION

- ✓ La moyenne de l'ensemble des notes obtenues, lors de la sélection sur dossier, **détermine la liste des candidats admissibles aux entretiens.**
- ✓ Ensuite, seules les notes obtenues à l'issue des entretiens sont prises en compte, **pour l'admission à la formation.**

** *** **

(2) Indications concernant le dossier à faire parvenir au format pdf

- Le dossier pdf du candidat doit obligatoirement être enregistré de la manière suivante : **NOM Prénom°candidat (Votre numéro de candidat à faire figurer vous sera communiqué au moment de l'inscription)**
- Lors de l'acceptation de sa pré-inscription et de la validation de son dossier, le candidat recevra un mail contenant une adresse URL pour l'envoi de son dossier pdf
- Cliquer sur le lien URL
- Cliquer sur "CLICK HERE TO ADD FILES"
- Indiquer vos nom et prénom sous la forme : NOM Prénom dans le champ "Your name"
- Cliquer sur UPLOAD
- Un nouvel écran va apparaître avec le message "Files are uploaded" ; cette phrase permettra au candidat d'avoir la confirmation que son dossier a bien été envoyé.