



L'école qui vous fera devenir, le créateur que vous rêviez d'être

eegp École Supérieure
Arts Appliqués
et de **Design**

— Apprendre pour quoi ?

Nous partageons à l'EEGP des années essentielles dans une vie.

Ces années où l'on passe du statut d'élève à celui d'étudiant puis de professionnel. Ces années où l'on acquiert son autonomie, où l'on explore et peaufine ses choix pour le futur. C'est une grande responsabilité pour nous, corps enseignant et accompagnant. Nous avons à apporter un cadre à la fois solide et souple, structurant et libérateur. Enseigner et gérer une école d'enseignement supérieur nécessite de s'interroger sur ses propres motivations. Quelle est ma mission ? Qu'ai-je envie de transmettre ? De quelle façon ? Autant de réflexions et convictions qui colorent ensuite une école, donnent corps à ses valeurs, ses partis-pris pédagogiques, son ambiance d'enseignement et de vie.

Apprendre donc. Pour quoi ? Apprendre pour devenir soi-même, pour déployer son talent par le travail. Pour avoir le choix, de sa voie, de son avenir, de ses perspectives.

Apprendre pour mieux agir et réagir. Pour être toujours meilleur, utile aux autres. Professionnel averti et personne épanouie. L'EEGP croit en cette responsabilité partagée, dont chacune des parties en présence – équipe dirigeante et équipe pédagogique, professionnels, partenaires et étudiants apprenants - a à se saisir : apprendre pour transformer sa singularité et trouver sa voie, acquérir les outils pour que vous puissiez mettre votre talent au service de l'industrie, des services, des médias, qui en ont besoin.

“

Bienvenue à vous dans ce monde qui vous fera devenir, avec engagement et plaisir, le créatif que vous souhaitez être.

François Rey de Vaucourt, Directeur

Vous allez apprendre votre métier, choisir quel genre de créatif, quel genre de personne et de professionnel vous souhaitez devenir.

Vous allez vivre des années riches, en découvertes, en rencontres, en apprentissages. Des années constitutives importantes, dont nous espérons, vous garderez des souvenirs forts et des marqueurs profonds, pour vous épanouir ensuite, toute votre vie durant. Le monde de la création est un monde fabuleux, aux concrétisations professionnelles diverses, et qui ouvre un champ de possibles inouï pour les passionnés et travailleurs motivés.

UNE ÉCOLE POUR ÊTRE(S)

L'EEGP est née en 1991.
Face à l'émergence de
nombreux nouveaux
métiers liés à la création,
il allait rapidement falloir
professionnaliser les
approches, enseigner, former.

L'EEGP a bâti son développement
sur le principe d'un art appliqué et
professionnel. Sur cette intention
de transmettre des fondamentaux
didactiques pour comprendre l'art mais
surtout, de les coupler à l'exercice d'une
pratique, permanente et inlassable.
Faire, refaire, se confronter, affûter
son œil et son geste. Créer, non pas
gratuitement mais avec pertinence, pour
que le design réponde avec justesse à une
problématique donnée.

UNE DIMENSION NATIONALE ET INTERNATIONALE

L'EEGP est membre du groupe national ICADEMIE, présent sur toute la France. Cela permet de proposer une offre complémentaire aux métiers du design et de la création, sur des secteurs intimement liés à l'innovation : Business, Management, Informatique, Marketing, Tourisme, ...



+ DE MILLE MÈTRES CARRÉS



L'EEGP met à disposition de ses étudiants deux bâtiments et plus de 1 000 m², inaugurés en septembre 2017.

Conçu pour apporter un cadre apaisant et stimulant, au cœur d'un parc de verdure, l'établissement est desservi par les transports en commun.

Une résidence de 45 studios meublés, à quelques mètres de l'établissement, permet aux étudiants qui le souhaitent de vivre sur place, en toute autonomie.

Studios photos et vidéo, équipements connectés et matériel d'impression professionnel, salles 'humides' dédiées au dessin, à la peinture, à la création plastique...



À La Roche-sur-Yon, de nouveaux locaux sont en construction au château du Plessis. Ce futur lieu de recherche et d'innovation accueillera des étudiants créatifs et passionnés de technologies, dans un environnement bucolique, agréable et motivant.



VIE ÉTUDIANTE



JULIEN CASTANER

Étudiant en Bachelor Design Graphique

Julien dessinait. Un peu. Comme un passe-temps. Après un entretien avec une conseillère d'orientation, il entre en prépa à l'EEGP. Il acquiert la technique, intègre le Bachelor Design Graphique, devient le Président du BDE (Bureau des Étudiants), y co-organise des événements, participe à la Junior Entreprises de l'école, fait des stages pour approfondir sa pratique, envisage d'intégrer une agence de publicité à la fin de ses études. Au milieu de tout cela, il décroche son téléphone et raconte un peu de son expérience à l'EEGP.

Quels souvenirs gardez-vous de votre année de prépa à l'EEGP ?

Le changement ! Comme beaucoup, je venais de l'enseignement général et je découvrais de nouveaux cours et un rythme de travail qui n'avait rien à voir. Je découvrais aussi l'autonomie avec une organisation personnelle à trouver.

Aujourd'hui, quel est votre quotidien d'étudiant ?

Dans ma filière, nous travaillons beaucoup sur ordinateur, pour des projets de logos, affiches, mises en page, sites web.

C'est assez complet. Mes semaines s'organisent essentiellement autour des cours et du travail personnel. En plus de cela, je suis investi dans le BDE et dans la Junior Entreprise. Et puis, je suis un jeune étudiant, je profite donc aussi d'Angers qui est une ville qui propose beaucoup de soirées et d'événements.

Quel est le rôle d'un BDE ?

Nous organisons des événements. Ce sont des soirées étudiantes bien sûr mais aussi des expositions dans des galeries. En tant que Président, je suis également amené à faire l'interface entre les étudiants et les enseignants dans certains cas.

Qu'est-ce que la Junior Entreprise ?

C'est une entreprise montée entre étudiants, qui propose ses services à des structures externes qui ont un besoin en design à un prix défiant toute concurrence ! La Junior Entreprise est ouverte à tous les étudiants qui le souhaitent.

Nous y travaillons des projets de logos, d'affiches, de décoration intérieure, en solo ou en équipe selon les cas. C'est une belle façon d'entrer dans une démarche professionnelle et de confronter son travail à des contraintes réelles. .../..

“
L'enseignement est très complet,
j'ai le sentiment de vraiment
apprendre un métier.”



Galerie Carte Blanche, 10 rue Parcheminerie Angers

Expositions et vernissages
 Le BDE de l'EEGP gère la galerie « Carte Blanche » où sont organisés des expositions et des vernissages autour des créations des étudiants, ou d'artistes extérieurs.

Quelles sont selon vous les trois plus grandes qualités de l'EEGP ?

L'ambiance, la proximité et l'ouverture. L'ambiance parce que tout le monde se connaît ou presque. La proximité parce que l'on peut aussi bien s'entendre avec un membre de sa promotion qu'avec un enseignant. C'est vrai aussi pour l'Administration ; l'équipe est toujours prête à aider. L'ouverture enfin, parce que l'EEGP est naturellement une école ouverte sur son entourage, sur l'international. Les enseignants sont des professionnels en activités, nous faisons des stages en cours de cursus, il y a des partenariats. Au final, l'enseignement est très complet. J'ai le sentiment de vraiment apprendre un métier.

Où et comment vous voyez-vous d'ici quelques années ?

De nombreux étudiants envisagent de s'installer en tant que freelance. Moi, je me vois bien designer graphique dans une agence de publicité.

ANGERS, LE CAMPUS HISTORIQUE

**1^{ère} ville de France
où il fait bon vivre**

(source L'Express, 2018)
(villes et villages où il fait bon vivre, 2020)

**1^{ère} grande ville
où il fait bon étudier**

(source L'Étudiant, 2017)

**1^{ère} ville verte
de France**

(source L'Observatoire
des villes vertes, 2017)

**1^{ère} ville sportive
de France**

(source Info-Pharma.org, 2016)

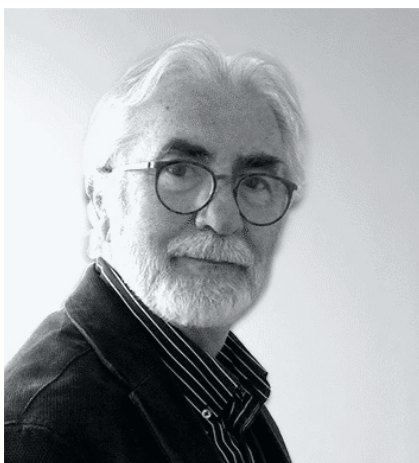
40 000 étudiants

5^{ème} ville étudiante de France

1^{ère} ville pour la Licence

(source Ouest-France, 2020)





MICHEL BASLÉ

Conseiller Municipal - Vice président de la communauté urbaine Angers Loire Métropole

Angers, « étudiants friendly » !

Par la qualité de son cadre de vie, ses offres en matière d'intégration, de culture, de mobilité, de recherche, et par le dynamisme de son bassin économique, Angers est une ville particulièrement accueillante pour les étudiants. Sur un territoire entrepreneurial, elle a su transformer sa douceur légendaire en un trait de caractère affirmé et bouillonnant.

Angers et Michel Baslé

Michel Baslé est conseiller municipal et Vice-président de la communauté urbaine d'Angers Loire Métropole en charge de l'Enseignement supérieur, la Recherche, la Culture scientifique et la Francophonie à la ville d'Angers. L'une de ses formidables équations à résoudre : les étudiants sont attirés par une ville qu'ils contribuent eux-mêmes à rendre attractive ! Il parle de son territoire comme seuls savent le faire ceux qui le connaissent parfaitement, avec lucidité et enthousiasme.

Angers et les étudiants

Angers est une ville étudiante avec 40 000 étudiants pour 170 000 habitants, ceux-ci impactent nécessairement la vie de la cité. Cela ne signifie pas seulement qu'elle propose un enseignement supérieur varié et de qualité, mais aussi qu'elle a à cœur d'accueillir les étudiants et de leur offrir des conditions de vie plaisantes. Les étudiants découvrent et apprécient Angers grâce aux opportunités que représente l'offre d'enseignement supérieur. Ils y restent par goût et par choix.

Angers et la France

Entre Nantes, Tours et Rennes. Il fût un temps où il était nécessaire de nommer d'autres villes pour situer Angers sur la carte de France. C'était avant que la ville ne se mette à communiquer et devienne ainsi plus visible. Son équipe de foot en ligue 1 y est aussi pour quelque chose mais pas seulement ! Angers est la première ville de France où il est fait bon vivre ; aujourd'hui, en conservant l'humilité qui la caractérise, elle ose désormais affirmer ses forces, pour rayonner à sa juste valeur.

Angers et l'EEGP

L'EEGP remplit pleinement son rôle sur notre territoire, en participant à le rendre attractif, par la qualité de son enseignement. C'est une école que j'estime beaucoup, parce qu'elle se place sur un secteur original, parce qu'elle s'inscrit dans une dynamique internationale, et parce qu'elle a recours à des méthodes pédagogiques innovantes. Elle incarne bien l'esprit angevin, en proposant de la qualité, de façon efficace, dans un espace agréable à vivre.

Angers et les angevins

Il existe dans la mentalité angevine, un trait fort : ici, on ne fait pas de déclaration tapageuse. On dit les choses lorsqu'elles sont faites ou vont être faites. Pas d'effet d'annonce mais des communications sur du concret, du solide ! Angers a désormais les chiffres des études et enquêtes qui parlent pour elle. Première ville où il fait bon étudier, où il fait bon vivre, première ville verte... Ces podiums sont des cautions factuelles qui viennent dire clairement les choses. "/>



“ Aujourd'hui, (...) elle ose (Angers) affirmer ses forces pour rayonner à sa juste valeur ”



LA ROCHE-SUR-YON, COCKTAIL CAMPUS

Un pôle étudiant d'avenir, un vivier économique florissant,
une croissance digitale exemplaire.

Top 40 des villes de France
où il fait bon vivre
(source Ouest-France, 2020)

1^{ère} ville étudiante
de Vendée
(source ville de La Roche-sur-Yon, 2020)

Cocktail Vision, leader de l'affichage dynamique et EEGP, l'école supérieure d'Arts Appliqués et de Design s'associent pour créer : COCKTAIL CAMPUS.

Cocktail Campus est l'Institut Régional de Recherche et Formation sur l'Image.

Enseignement et formation

Cocktail Campus «by EEGP» est une école résolument digitale et totalement ouverte aux salariés, indépendants, collectivités et étudiants qui veulent découvrir, se perfectionner, se diplômer sur des compétences professionnelles en demande forte aujourd'hui, toutes liées au traitement digital de l'image : Infographie 2D et 3D, animation, vidéo, web design et marketing digital.

À compter de janvier 2019, Cocktail campus, avec toute l'expertise de l'EEGP, accueillera des stagiaires en formation continue désirant s'initier ou se perfectionner dans les technologies de l'image. En même temps, EEGP sera distributeur du catalogue de formation continue de sa maison mère, le groupe Icadémie, un leader de la Formation professionnelle à Distance en France.

À partir de septembre 2019 s'ouvrira également le département alternance de l'établissement. Les jeunes en formation pourront suivre le parcours de formation menant vers le Bachelor Communication Visuelle Plurimédia, titre RNCP niveau II et travailler en entreprise, dans le cadre d'un contrat de professionnalisation. tout l'éventail de formations diplômantes online d'Icadémie sera également accessible.

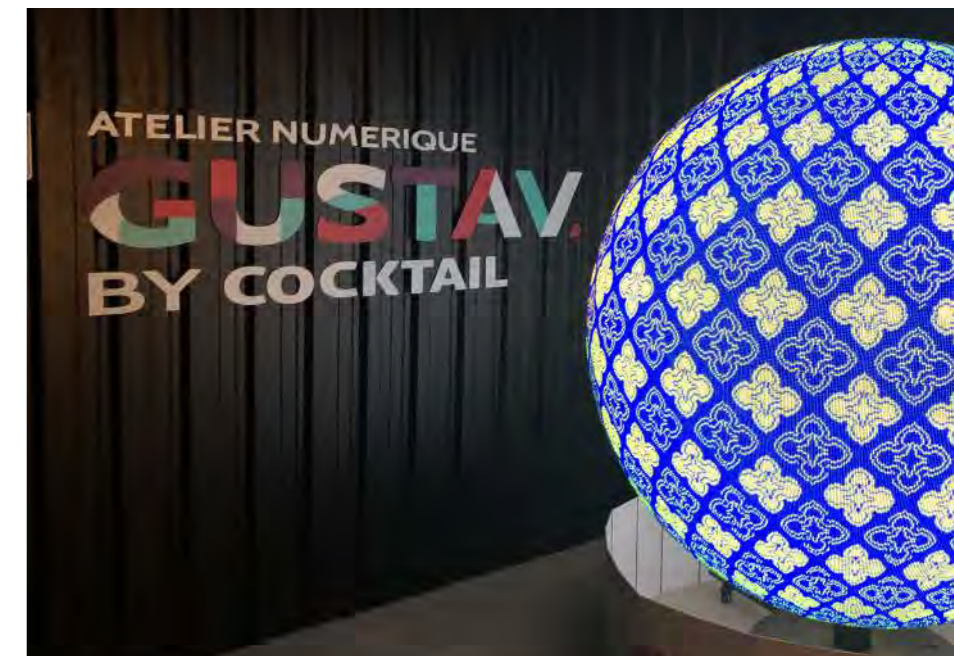
Cocktail campus est également un lieu de recherche et d'innovation .

Cocktail Vision, leader de l'affichage dynamique, est à la pointe de l'innovation sur le traitement et la diffusion de l'image dynamique : affichages dynamiques monumentaux, diffusion vidéo, interactivité, modélisation 3D et Hologrammes grâce à la start-up GUSTAV by Cocktail.

Toutes les conditions sont réunies pour faire de cet institut un pôle numérique incontournable de l'écosystème numérique de La Roche-sur-Yon, au service des entreprises, des collectivités et du public.

“

Toutes les conditions sont réunies pour faire de cet institut un pôle numérique incontournable ...





ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ARTS APPLIQUÉS ET DE DESIGN - 2020

CRÉER C'EST FAIRE

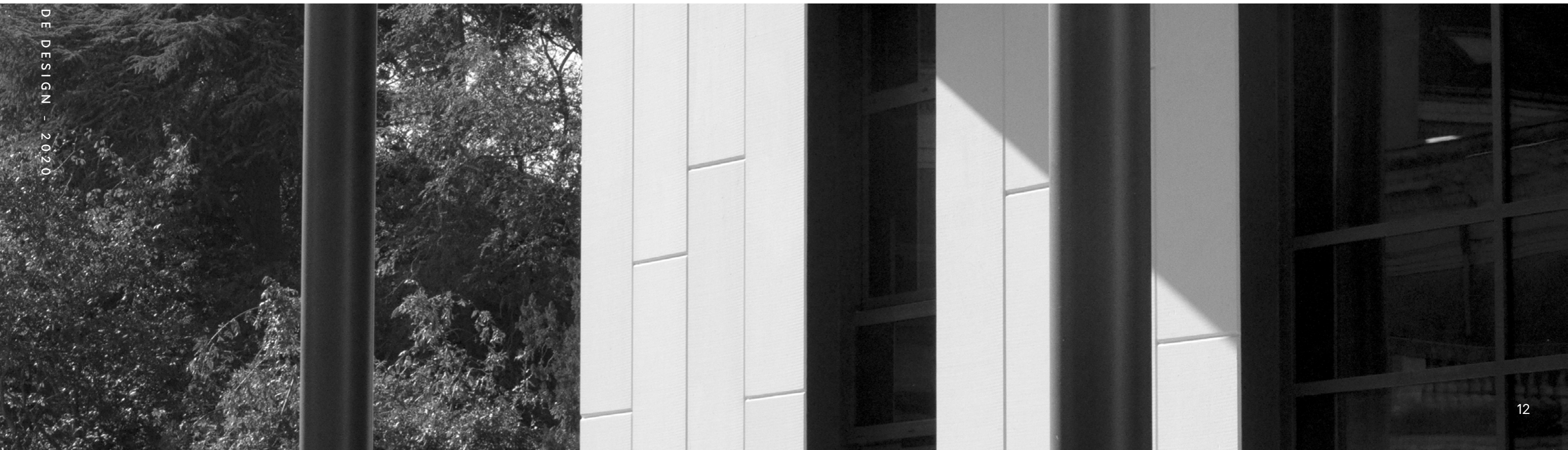
La théorie des intelligences multiples d'Howard Gardner suggère qu'il existe chez chacun, huit types d'intelligence. En conséquence, huit voies d'accès différentes au savoir. Tenir une école d'enseignement supérieur ne peut se résumer au seul fait de regrouper dans un même établissement tous les savoirs utiles à l'obtention d'un diplôme.

Nous défendons à l'EEGP une vision pédagogique, une façon de penser et pratiquer l'enseignement. Hérité des anglo-saxons, nous militons pour une pédagogie active basée sur la pratique. Apprendre, c'est faire, se confronter à, explorer, expérimenter, tenter, échouer, refaire. L'ensemble de notre cursus est conçu sur un principe d'application des savoirs transmis.

8 partis-pris pédagogiques

forts

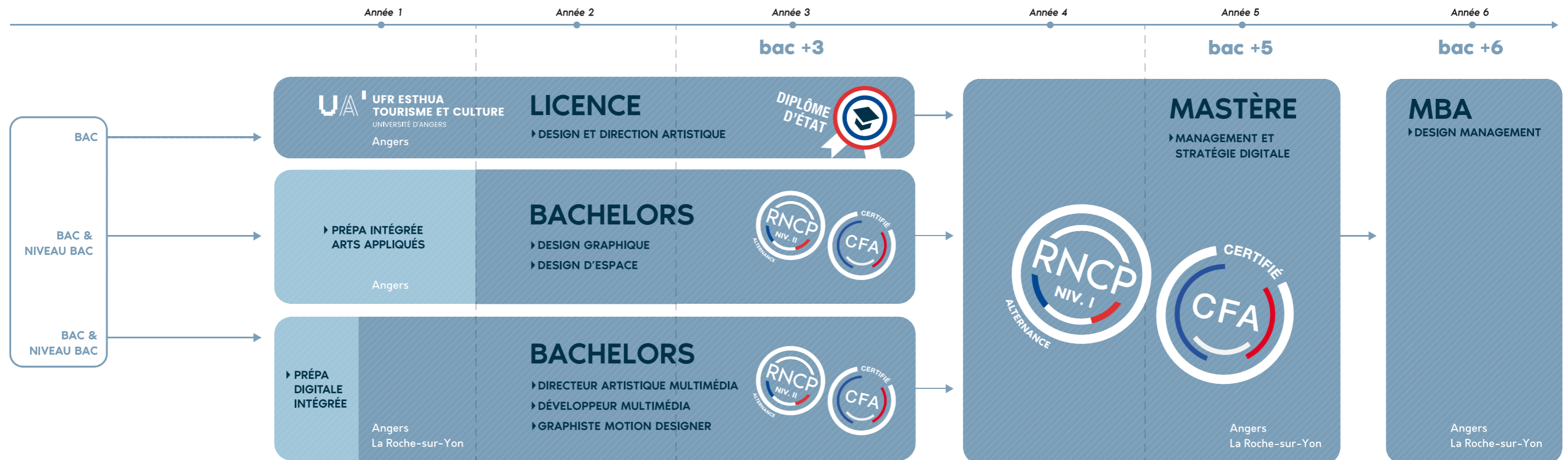
- 1** Une école orientée employabilité, ancrée dans le monde professionnel dont le programme pédagogique est structuré à partir des réalités et des besoins du marché
- 2** Une pédagogie portée par des enseignants, professionnels en activité
- 3** Un apprentissage « par le faire » : l'acquisition de connaissances et des mises en applications
- 4** Le développement d'une intelligence créative : créer pour répondre à un besoin précis, « l'art au service de »
- 5** Le contrôle continu des connaissances, en interne
- 6** L'acquisition de bases didactiques solides permettant ensuite de libérer son talent et son style propres
- 7** Le savoir-faire, le savoir-être, le savoir-penser : apprendre un métier mais aussi une façon de questionner le monde, gérer les situations et les relations
- 8** L'obtention d'un diplôme reconnu ET la constitution d'un book de référence.





Quel parcours choisir ?

Nos formations





Enseignement technique privé et indépendant

Classe Préparatoire Arts Appliqués

1^{ère} Année Bachelor | Mix-Learning

L'objectif de cette classe fondamentale est de proposer un cycle d'enseignement supérieur sous la forme d'un tronc commun portant sur tous les types d'expressions et toutes les techniques des Arts Appliqués. Nous souhaitons permettre aux étudiants de trouver leur orientation en fonction de leurs affinités, pour leur 2^{ème} et 3^{ème} année, en Design Graphique ou Design d'Espace. De plus, la réputation nationale de cette classe est due à notre choix de préparer les étudiants à un éventail très large d'expressions graphiques traditionnelles et digitales. Nous les formons aux technologies d'aujourd'hui et de demain.



Objectifs

L'enseignement porte sur tous les types d'expressions et toutes les techniques traditionnelles des Arts Appliqués. Les étudiants vont découvrir les différentes techniques d'expression graphique et réaliser un portfolio représentatif de leurs compétences et de leur créativité. Ils pourront alors intégrer la seconde année bachelor à l'EEGP ou toute autre école supérieure de leur choix qui nécessite des bases en arts appliqués et technique multimédia.

Une prépa ouverte et opérationnelle !

La Classe prépa. Arts Appliqués est destinée aux étudiants ayant l'envie de découvrir les métiers du design et de la communication, tout en souhaitant acquérir les techniques fondamentales de création graphique et plastique. Au cours de cette année, nous encourageons une pratique exploratoire dans un environnement propice à la créativité et au développement du sens critique. L'étudiant va poser les fondements de sa propre pratique créative.

Programme

Enseignement artistique

Expression plastique ; Techniques de rough et croquis ; Dessin et Illustrations ; Dessin académique ; Typographie et mise en page ; Workshops créatifs : Sérigraphie, Urban/Street-Art, Tatouage.

Enseignement général

Histoire de l'art ; Culture générale ; Expression écrite et orale ; Anglais.

Enseignement Technologique

Principe de la couleur ; Technologie de l'image ; Photographie et traitement de l'image ; Infographie avec Photoshop, Illustrator et InDesign ; Approche du design graphique ; Design d'Espace ; Design Graphique ; Web ; Vidéo ; Stop Motion ; Sémiologie.

Stage facultatif en entreprise

Adobe CC

Les **licences logicielles (Adobe CC)** sont financées par l'école pour tous les étudiants.

Contact

02 41 88 24 50 | info@eegp.fr | Candidature en ligne sur www.eegp.fr

EEGP | 3 rue Rose Red Naomi | BP 80162 St Sylvain d'Anjou cedex - 49481 Verrières en Anjou

COCKTAIL CAMPUS | 52-54 Molière | BP 649 85016 La Roche Sur Yon cedex



Prérequis

Bac Général, technique ou professionnel.

Le candidat doit avoir les qualités suivantes :

- Créativité.
- Attirance pour les disciplines artistiques.
- Curiosité.
- Fantaisie.
- Culture générale et artistique solide.
- Envie de découvrir les métiers du design et des arts créatifs et accepter un environnement de travail professionnel avec un rythme intensif et suivi.

Modalités d'accès

Les candidatures se font en ligne sans frais sur www.eegp.fr à partir de novembre.



Si le candidat possède des travaux personnels (dessins, photos, peintures, créations diverses) réalisés en atelier, au lycée, ou personnellement, il peut choisir de les présenter au jury le jour de l'entretien. Dès réception par l'administration du dossier de candidature, le candidat est contacté pour fixer une date d'entretien.

Si le candidat est admissible il pourra confirmer son inscription.

Durée

10 mois en formation Mix learning.

Validation

Un certificat de formation et un bulletin de notes annuel sont délivrés.

Modalités d'examen

Contrôle continu et examens.

Cours dispensés à l'EEGP (Angers).



Poursuite d'études

À l'issue de cette première année, les étudiants s'orientent vers une seconde année spécialisée en Bachelor Design Graphique ou Bachelor Design d'Espace.





Bachelor Design Graphique

Bac +3 | Mix-Learning
3^{ème} année **Alternance**

Le design de communication fait partie de notre culture. C'est une filière bouillonnante et en perpétuelle évolution, où les clés sont l'observation, la curiosité, la créativité et la technologie. Les médias, internet, le cinéma, la télévision, la publicité, l'édition, l'industrie, le commerce - Tous font appel aux talents créatifs du designer.

Cycle d'études en trois ans avec **prépa intégrée** et la troisième année (gratuite) en Alternance (Bac + 3) Titre reconnu par l'État.



Enseignement technique privé et indépendant



Objectifs

Dans ce cursus, les étudiants développent leur esprit créatif tout en respectant les contraintes professionnelles liées à leur activité. Ils apprennent à analyser les besoins des clients en intégrant les contraintes d'un environnement économique, juridique, marketing, de plus en plus complexe. Ils proposent des solutions de communication visuelle pertinentes et originales.

L'année B1 (avec prépa intégrée) est consacrée à l'acquisition et à la pratique des fondamentaux en Arts appliqués, conception visuelle, infographie, photo, vidéo ... Il s'agit d'un tronc commun pour que vous puissiez trouver votre orientation (B2 & B3).

Année B2

Le programme

Création graphique ; Typographie et mise en page ; Illustration digitale ; Dessin & illustration ; Rough et story-board ; Design de communication ; Stratégies digitales ; Marketing & communication ; Adobe Illustrator : Dessin vectoriel ; Adobe After Effect : Motion design ; Adobe InDesign : PAO ; Adobe Premiere : Montage vidéo ; Sémiologie de l'image ; Communication visuelle ; Techniques de créativité ; Photo professionnelle ; Photographie publicitaire ; Création infographique & multimédia ; Adobe Photoshop : L'image numérique ; Adobe Acrobat : Traitement prépresse ; Web design & UX/UI Design ; Anglais ; Histoire de l'Art et du design graphique. Stage en entreprise : 16 semaines.

Année B3

Programme en alternance

Réalisation de A à Z de projets de communication imprimés et multimédia afin de répondre à la demande du client : Perfectionnement sur les outils infographiques et web ; Développement de la pratique technologique afin d'optimiser les réponses graphiques (Suite Adobe et Wordpress) ; Initiation au Motion Design ; Culture artistique et enrichissement du processus créatif ; Histoire du design ; Esthétique medias et sociétés ; Studio de création ; Etude des supports de diffusion, procédés d'impression, techniques de finition ; Atelier ; Culture de la communication ; Comprendre et maîtriser les codes et les enjeux stratégiques de la communication ; Sémiologie ; Anglais professionnel ; Droit et création numérique ; Community management.

Adobe CC

Les **licences logicielles (Adobe CC)** sont financées par l'école pour tous les étudiants.

Contact

02 41 88 24 50 | info@eegp.fr | Candidature en ligne sur www.eegp.fr

EEGP | 3 rue Rose Red Naomi | BP 80162 St Sylvain d'Anjou cedex - 49481 Verrières en Anjou

COCKTAIL CAMPUS | 52-54 Molière | BP 649 85016 La Roche Sur Yon cedex



Prérequis

Année B2 : Bac ou niveau bac , maitriser les bases du dessin et de la PAO, une culture artistique pertinente.

Année B3 : Bonne maitrise des logiciels de création et portfolio créatif.

Modalités d'accès

Année B2 : Suite de l'année B1 de l'EEGP.

Accès direct en seconde année : BAC+1 dans le domaine visé.

Année B3 : Uniquement en alternance. Suite de l'année 1 & 2. Accès possible avec un BAC+2 dans le domaine visé, ou être titulaire d'un titre de niveau III BAC+2 (Niveau 5 européen).

Accessible en VAE : Modalités sur demande.

Les admissions s'effectuent sur entretien et dossier portfolio.

Candidature sur www.eegp.fr



Durée

Année B2 : 10 mois de formation en Mix-Learning (moins de 30%) - 16 semaines de stage en entreprise.

Année B3 : 12 mois (565 heures) en alternance et Mix-Learning.

Validation

Titre professionnel reconnu par l'État. Niv. 6 dans le Cadre Européen des Certifications. Inscrit au France Compétence (#34343) « graphiste concepteur ».

Titre professionnel reconnu par l'état de niveau III « Graphiste Multimédia » inscrit au RNCP délivré sous l'autorité de l'École multimédia. Code NSF 320t - parution au JO du 21/04/2014. Niv.5 dans le Cadre Européen des Certifications.

Modalités d'examen

Contrôle continu et soutenance finale d'un projet professionnel individuel et collectif.

Cours dispensés à l'EEGP (Angers).



Perspective professionnelle

Direction Artistique ou Directeur.trice de création junior, Chef.fe de projet en entreprise ou en agence de communication, secteur des jeux vidéos et de l'animation et de la création digitale.

Poursuite d'études

Mastères EEGP, DNAT option design d'espace, DSAA (diplôme supérieur d'arts appliqués), écoles d'art ou de design, masters & mastères professionnels.





Bachelor Design d'Espace

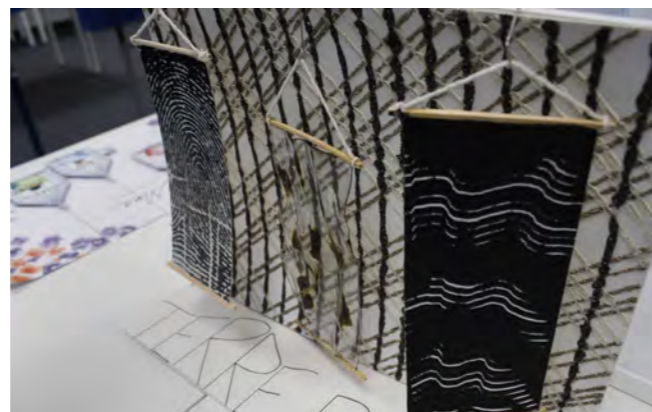
Bac +3 | Mix-Learning
3^{ème} année **Alternance**



Enseignement technique privé et indépendant

Au travers de ce cursus, les étudiants apprennent à développer leur esprit créatif tout en respectant les contraintes professionnelles liées à leur activité. Ils comprennent les besoins des clients, les impératifs d'un environnement économique, juridique, marketing, de plus en plus complexe et proposent des solutions créatives dans les domaines de l'aménagement d'espace.

Cycle d'études en trois ans avec **prépa intégrée** et la troisième année (gratuite) en Alternance (Bac + 3) Titre reconnu par l'État.



Objectifs

L'objectif principal de ce cursus conçu sur 3 ans (dont la 1^{ère} année en Prépa) est de créer un portfolio personnel qui témoigne de la maîtrise des processus créatifs, et techniques associées. En 3^{ème} année, l'objectif de ce programme certifiant est de vous permettre de maîtriser la conception et la conduite de projets en Design d'espace avec la spécificité des différents supports imprimés et digitaux.

L'année B1 (avec prépa intégrée) est consacrée à l'acquisition et à la pratique des fondamentaux en Arts appliqués, conception visuelle, infographie, photo, vidéo ... Il s'agit d'un tronc commun pour que vous puissiez trouver votre orientation (B2 & B3).

Programme Année B2

Enseignement créatif & artistique

Dessin académique ; Carnet de tendance.

Enseignement technique professionnel

Laboratoire de scénographie ; Atelier de conception et technologie architecturale (espace, lumière, couleur, matière, paysage urbain, paysage naturel, patrimoine, éphémère, sens & communication...); Technique des matériaux (matériaux, filières associées, normes, règles, sécurité...); Infographie 2D (Suite Adobe CC); Infographie 3D (AUTOCAD, Blender...); Outils Multimédia

Enseignement général

Culture et Histoire des Arts visuels : Connaissance de l'actualité artistique et de la création contemporaine ; Sémiologie de l'espace (Histoire et Psychologie de la perception, espace et sémiologie) ; Anglais ; Communication interpersonnelle ; Gestion de projet.

Stage en entreprise : 16 semaines.

Programme Année B3

Programme en alternance

Histoire de l'art ; Analyse architecturale ; Architecture d'Intérieur et Design ; Anglais ; Enseignement technique et professionnel ; Droit et réglementation ; Études de matériaux et leur mise en œuvre dans le domaine du design d'espace ; Gestion de projet et management d'équipe ; Gestion du temps, maîtrise des coûts & élaboration des propositions financières ; Dessin technique ; Atelier de conception ; Expression plastique ; Infographie ; Rough et communication ; CAO et projets BIM - Projets réels.

Adobe CC

Les **licences logicielles (Adobe CC)** sont financées par l'école pour tous les étudiants.

Contact

02 41 88 24 50 | info@eegp.fr | Candidature en ligne sur www.eegp.fr

EEGP | 3 rue Rose Red Naomi | BP 80162 St Sylvain d'Anjou cedex - 49481 Verrières en Anjou

COCKTAIL CAMPUS | 52-54 Molière | BP 649 85016 La Roche Sur Yon cedex



Prérequis

Année B2 : S'intéresser à la conception de projets sur le champ de l'aménagement d'espaces, ayant une dimension culturelle ou artistique.

Année B3 : Bonne maîtrise des logiciels de création et portfolio créatif.

Modalités d'accès

Année B2 : Suite de l'année B1 de l'EEGP.

Accès direct en seconde année : BAC+1 dans le domaine visé.

Année B3 : Uniquement en alternance. Suite de l'année 1 & 2. Accès possible avec un BAC+2 dans le domaine visé, ou être titulaire d'un titre de niveau III BAC+2 (Niveau 5 européen).

Accessibilité en VAE, modalités sur demande.

Les admissions s'effectuent sur entretien et dossier portfolio.

Candidature sur www.eegp.fr



Durée

Année B2 : 10 mois de formation en Mix-Learning (moins de 30%) - 16 semaines de stage en entreprise.

Année B3 : 12 mois (565 heures) en alternance et Mix-Learning.

Validation

Titre professionnel reconnu par l'État. Niv. 6 dans le Cadre Européen des Certifications. Inscrit au RNCP «Architecte d'intérieur designer».

Titre professionnel reconnu par l'état de niveau III « Graphiste Multimédia » inscrit au RNCP délivré sous l'autorité de l'École multimédia. Code NSF 320t - parution au JO du 21/04/2014. Niv.5 dans le Cadre Européen des Certifications.

Modalités d'examen

Contrôle continu et soutenance finale d'un projet professionnel individuel et collectif.

Cours dispensés à l'EEGP (Angers).



Poursuite d'études

Mastères EEGP, DNAT option design d'espace, DSAA (diplôme supérieur d'arts appliqués), écoles d'art ou de design, masters & mastères professionnels.

Perspective professionnelle

Architecte d'intérieur, Window dresser, Décorateur.trice scénographe, Merchandiser, Visual Merchandiser, Facilities planner...

MAJ / 07 octobre 2020





Licence Design & Direction Artistique

Bac +3 | **Mix-Learning**

Un diplôme d'État universitaire

Cette licence Design et Direction Artistique est un parcours original et unique qui développe les compétences pratiques, conceptuelles et managériales liées à la Direction Artistique et à des projets de design. Tout en couvrant les grands domaines généraux de la communication visuelle, le parcours est spécialisé dans les thématiques liées au patrimoine, au tourisme et au design scénique et événementiel.

Diplôme Universitaire (Bac +3 - 180 ECTS) - Éligible aux bourses de l'enseignement supérieur.



Objectifs

Dans ce cursus, les étudiants développent leur esprit créatif et leur rôle de directeur.trice artistique. Ils apportent des solutions de communication visuelle et de design global pertinentes et originales.

Année 1 (L1)

Programme : Anglais ; Expression écrite et orale ; Économie d'entreprise ; Histoire des Arts et du Design ; Design digital & Infographie 2D ; Fondamentaux du design graphique ; Typographie ; Droit & gestion ; Pratique professionnelle ; Stratégies de design ; Direction Artistique Marketing & communication ; Stratégies de design & portfolios créatifs ; Marques & identités visuelles.

Année 2 (L2)

Stage : Le stage professionnel est une étape cruciale dans le parcours de l'étudiant. C'est l'occasion de mettre en application la théorie apprise en cours et de découvrir les métiers du design par la pratique, en immersion complète dans l'univers de la communication, de l'événementiel et de la création culturelle.

Programme : Anglais ; Communication orale Environnement juridique en design ; Marketing & communication ; Environnement économique en design ; Stratégies de design & portfolios créatifs ; Marques & identités visuelles ; Analyse sociologique ; Studio de création en design graphique.

Année 3 (L3)

Programme : Anglais ; Communication orale ; Budget & contrôle de gestion ; Pratique des médias ; Stratégies digitales Community management ; Conception-rédaction ; Direction Artistique ; Design dans le secteur culturel ; Design pour le tourisme & le patrimoine ; Mise en scène d'espaces événementiels ; Design pour les arts du spectacle.

Stage : Le second stage permet à l'étudiant de valider son parcours et de justifier ses futurs choix d'orientation, soit dans un cycle Master, soit vers le marché de l'emploi.

Adobe CC

Les **licences logicielles (Adobe CC)** sont financées par l'école pour tous les étudiants.

Contact

02 41 88 24 50 | info@eegp.fr | Candidature en ligne sur www.eegp.fr

EEGP | 3 rue Rose Red Naomi | BP 80162 St Sylvain d'Anjou cedex - 49481 Verrières en Anjou

COCKTAIL CAMPUS | 52-54 Molière | BP 649 85016 La Roche Sur Yon cedex

Prérequis

Année 1 & 2 : S'intéresser à la conception de projets dans les univers suivants : Tourisme, patrimoine, culture, événementiel, design scénique et communication. Avoir une appétence générale culturelle et artistique.

Année 3 : Bonne maîtrise des logiciels de création et portfolio créatif.

Modalités d'accès

Être titulaire du Bac ou équivalent international.
Admissions parallèles en L2 sur dossier et portfolio.
Admissions parallèles sur dossier pour les titulaires de diplômes bac+2 (BTS, DUT, HND...).

Accessibilité en VAE : Modalités sur demande.

Candidature sur www.eegp.fr



Durée

3 ans de formation. 8 mois de stage en entreprise.

Validation

Licence en Sciences Sociales, parcours Tourisme, Culture et Patrimoine, option Design & Direction Artistique - Diplôme universitaire délivré par l'Université d'Angers (ESTHUA).

Modalités d'examen

Contrôle continu et examens.

Cours dispensés à l'EEGP (Angers) et à l'Université d'Angers.

Perspective professionnelle

À l'issue de sa formation, le titulaire de la Licence Design et Direction Artistique peut évoluer professionnellement dans de nombreux secteurs du design, de la communication culturelle et de l'événementiel.

Directeur.trice artistique en communication culturelle en événementielle, en communication institutionnelle et spécialisé(e) en tourisme & patrimoine.

Poursuite d'études

Mastères EEGP, masters universitaires & mastères professionnels.



Bachelor Graphiste Motion Designer

Bac +3 | **Alternance** & Mix-Learning
3 ANNÉES DE FORMATION GRATUITE



Le graphiste motion designer réalise des contenus animés interactifs incorporant à la fois vidéo, son, animation 3D, typographie ou effets spéciaux pour le compte d'entreprises, d'agences publicitaires, ou l'audiovisuel (générique télé, film de présentation institutionnel...).

Se former à la composition graphique 2D/3D et au sound design. Créatif et technicien, spécialiste de la communication visuelle vous gérez toute la phase de production d'une animation ou d'une interface (montage, étalonnage...) et supervisez de très près tous les découpages techniques. Les animations que vous créez peuvent ainsi être diffusées sur des canaux multiples comme la télévision, le Web ou tout type d'affichage dynamique. Être polyvalent et doté d'un sens artistique développé. Vous maîtrisez les logiciels de composition et d'animation et suivez les évolutions technologiques.

Attentif.ve au monde qui vous entoure, vous vous inspirez de votre environnement pour créer des productions vidéo, de la conception du storyboard à sa réalisation.

Les graphistes motion designers formés seront capables de concevoir et organiser des messages en alliant les trois vecteurs du motion design : l'image animée, la typographie en mouvement et le design sonore.

Enseignement technique privé et indépendant

Objectifs

Les graphistes motion designers formés sont capables de réaliser des communications adaptées aux différents supports et formats numériques, d'organiser des messages en alliant les trois vecteurs du motion design : l'image animée, la typographie en mouvement et le design sonore (réalisation de vidéos, teasers, génériques de films...).

À l'issue de la formation, vous pourrez modéliser et animer des objets 3D avec le logiciel Cinema 4D, réaliser des effets visuels et animations graphiques 2D ou 3D dans After Effects.

Année B1 & B2 (3 mois de prépa digitale intégrée la 1^{ère} année)

Programme

Création visuelle multimédia ; HTML/CSS et méthodologie d'intégration ; Création d'animation vectorielle ; Conception graphique de projet multimédia ; Retouche d'image numérique (Photoshop, Illustrator) ; Communication graphique adaptée au multimédia ; La scénarisation de l'information et les règles de l'ergonomie interactive multimédia (design UX) ; Techniques de numérisation des sources et d'optimisation des médias ; HTML et CSS ; La méthodologie d'intégration des médias ; Les règles de la communication graphique adaptée au multimédia, de la mise en page et de la typographie.

Année B3

Programme

Animation de personnages 3D ; Mate painting ; Typographie et Design ; Scénarisation ; Story boarding ; pré-production ; découpage technique - planning de production After Effect ; C4D ; Production 2D/3D ; Sound design ; Projet : réalisation d'une production 2D/3D ; Prise de vue et captation ; Réalisation d'une charte TV et d'un générique ; Gérer un projet final de motion design et la post production.

Adobe CC

Les **licences logicielles (Adobe CC)** sont financées par l'école pour tous les étudiants.

Prérequis

Année B1 & B2 : S'intéresser à la conception de projets multimédia et au web.
Année B3 : Bonne maîtrise des logiciels de création et portfolio créatif.

Modalités d'accès

Année B1 & B2 : Admission sur dossier, portfolio et entretien de motivation. Bac dans le domaine visé ou classe préparatoire intégrée ou extérieure.
Année B3 : Suite de l'année 1 & 2. Accès possible avec un BAC+2 dans le domaine visé, ou être titulaire d'un titre de niveau III BAC+2 (Niveau 5 européen). L'admission s'effectue sur entretien et présentation d'un portfolio.
Accessibilité en VAE : Modalités sur demande.

Candidature sur www.eegp.fr



Durée

12 mois par année d'alternance (565 heures) en Mix-Learning.

Validation

Titre professionnel reconnu par l'État « Graphiste Motion Design » inscrit au RNCP délivré sous l'autorité de l'École multimédia. Code NSF 322t - parution au JO du 24/04/2017. Niv.6 dans le Cadre Européen des Certifications.
Titre professionnel reconnu par l'État de niveau III « Graphiste Multimédia » inscrit au RNCP délivré sous l'autorité de l'École multimédia. Code NSF 320t - parution au JO du 29/11/2014. Niv.5 dans le Cadre Européen des Certifications.

Modalités d'examen

Contrôle continu et soutenance finale d'un projet professionnel individuel et collectif.

Cours dispensés à

- EEGP (Angers).
- Cocktail Campus by EEGP



Perspective professionnelle

Motion designer, Chef.fe de projet multimédia, Directeur.trice artistique, Directeur.trice de création ...

Poursuite d'études

Mastères EEGP, Masters & Mastères professionnels.

Contact

02 41 88 24 50 | info@eegp.fr | Candidature en ligne sur www.eegp.fr

EEGP | 3 rue Rose Red Naomi | BP 80162 St Sylvain d'Anjou cedex - 49481 Verrières en Anjou

COCKTAIL CAMPUS | 52-54 Molière | BP 649 85016 La Roche Sur Yon cedex





Enseignement technique privé et indépendant

Bachelor Directeur.trice Artistique Multimédia

Bac +3 | Alternance & Mix-Learning
3 ANNÉES DE FORMATION GRATUITE

Le directeur.trice artistique web crée et coordonne l'identité digitale d'un produit ou d'un service.

Du site web à l'application mobile, il.elle assure le confort de navigation et la lisibilité des informations, tout en veillant à la cohérence visuelle en termes d'image et d'ergonomie. Se former à la conception graphique et artistique d'un projet numérique. La formation de directeur.ice artistique multimédia vous prépare à prendre en charge ou superviser la conception et la réalisation graphique d'un projet : savoir mettre en place chacune des composantes du projet tout en étant à l'écoute de la demande client et des suggestions de son équipe créative, veiller à l'ergonomie et l'accessibilité du projet.

Être doté d'une excellente culture web et artistique.

Vous devez faire preuve de créativité, de solides connaissances de l'environnement web et des logiciels de création (html, CSS, suite Adobe...). Être directeur.ice artistique multimédia requiert un bon relationnel pour gérer son équipe et de la rigueur pour livrer les projets dans les délais. Curiosité et capacité à se renouveler sont essentielles.

Objectifs

Les directeur.trices artistiques multimédias formés à l'EEGP sont capables de superviser toutes les étapes de la conception et de la réalisation du design, du graphisme, de l'animation et des illustrations sonores d'un projet numérique. À l'issue de la formation, vous pouvez intervenir dans tous les domaines de communication (édition, presse, publicité, multimédia...) et répondre à des problématiques de communication visuelle, en proposant des solutions graphiques adaptées.

Année B1 & B2

(3 mois de prépa digitale intégrée la 1^{ère} année)

Programme

Création visuelle multimédia ; HTML/CSS et méthodologie d'intégration ; Création d'animation vectorielle ; Conception graphique de projet multimédia ; Retouche d'image numérique (Photoshop, Illustrator) ; Communication graphique adaptée au multimédia ; La scénarisation de l'information et les règles de l'ergonomie interactive multimédia (design UX) ; Techniques de numérisation des sources et d'optimisation des médias ; HTML et CSS ; La méthodologie d'intégration des médias ; Adobe Flash ou Adobe Edge Animate ... ; Les règles de la communication graphique adaptée au multimédia, de la mise en page et de la typographie.

Année 3

Programme

Création d'un concept ; Typographie et Design ; Design interactif ; Analyser l'expérience utilisateur ; Concevoir et scénariser l'expérience utilisateur ; Conception d'application ; Découvrir et comprendre le Motion Design ; Réalisation d'un projet de clip ; HTML ; Wordpress ; Le storytelling et la marque ; Découvrir et comprendre le brand content ; Idéation ; Réaliser son branding personnel.

Adobe CC

Les **licences logicielles (Adobe CC)** sont financées par l'école pour tous les étudiants.

Prérequis

Année B1 & B2 : S'intéresser à la conception de projets multimédia et au web.

Année B3 : Bonne maîtrise des logiciels de création et portfolio créatif.

Modalités d'accès

Année B1 & B2 : Admission sur dossier, portfolio et entretien de motivation. Bac dans le domaine visé ou classe préparatoire intégrée ou extérieure.

Année B3 : Suite de l'année 1 & 2. Accès possible avec un BAC+2 dans le domaine visé, ou être titulaire d'un titre de niveau III BAC + 2 (Niveau 5 européen). L'admission s'effectue sur entretien et présentation d'un portfolio.

Accessibilité en VAE : Modalités sur demande

Candidature sur www.eegp.fr



Durée

12 mois par année d'alternance (553 heures) en Mix-Learning.

Validation

Titre professionnel reconnu par l'état de niveau II « Directeur(trice) artistique multimédia » inscrit au RNCP délivré sous l'autorité de l'École multimédia. Code NSF 320 - parution au JO du 21/04/2017. Niv.6 dans le Cadre Européen des Certifications.

Titre professionnel reconnu par l'état de niveau III « Graphiste Multimédia » inscrit au RNCP délivré sous l'autorité de l'École multimédia. Code NSF 320t - parution au JO du 21/04/2014. Niv.5 dans le Cadre Européen des Certifications.

Modalités d'examen

Contrôle continu et soutenance finale d'un projet professionnel individuel et collectif.

Cours dispensés à **Cocktail Campus** by EEGP (La Roche-sur-Yon).



Poursuite d'études

Mastères EEGP, masters & mastères professionnels.

Perspective professionnelle

Directeur.trice artistique multimédia, Directeur.trice artistique Web.

Contact

02 41 88 24 50 | info@eegp.fr | Candidature en ligne sur www.eegp.fr

EEGP | 3 rue Rose Red Naomi | BP 80162 St Sylvain d'Anjou cedex - 49481 Verrières en Anjou

COCKTAIL CAMPUS | 52-54 Molière | BP 649 85016 La Roche Sur Yon cedex





Bachelor Développeur.euse Multimédia

Bac +3 | **Alternance** & Mix-Learning

3 ANNÉES DE FORMATION GRATUITE

Le.la développeur.euse multimédia conçoit des projets de création et de refonte de sites Internet. Ainsi, ce professionnel de l'informatique rédige des lignes de codes en s'appuyant sur les principaux langages : HTML5, CSS3 et autres Javascript... en utilisant texte, image, vidéo et son. Il.elle est formé.e à la programmation de supports numériques.

Rester ouvert d'esprit, savoir travailler en équipe et supporter la critique sont ses qualités principales. Passionné.e des technologies de l'image, le développeur.euse multimédia possède aussi un sens esthétique et une maîtrise des règles d'ergonomie.

Il.elle est chargé.e de la mise en œuvre technique d'un projet Internet. Il.elle intervient dans la création ou l'amélioration de sites, tant sur la partie frontale (à savoir le front-end) que l'arrière-plan (à savoir le back-end).

Professionnel.elle de Javascript, HTML5 et autres langages informatiques, en tant que développeur.euse, vous êtes passionné.e de technologies liées aux images, vidéos et sons. Votre rôle est de traduire en jargon technique les décisions des créatifs.

Autonome et ouvert d'esprit, vous êtes au courant des nouvelles technologies relatives au à la programmation et au développement informatique; Assurer cette veille technologique est indispensable.



Enseignement technique privé et indépendant

Objectifs

Les développeur.euses multimédias seront capables de concevoir des sites, des applications mobiles ou des services interactifs, tout en les dotant d'outils multimédias tels que des vidéos, des animations, des musiques.
À l'issue de la formation, vous maîtrisez l'ensemble des techniques de conception et de développement de site Web (environnement, langages, algorithmes, programmation etc.) et serez capable de réaliser un cahier de spécifications techniques.

Année B1 & B2
(3 mois de prépa digitale intégrée la 1^{ère} année)

Programme

Création visuelle multimédia ; HTML/CSS et méthodologie d'intégration ; Création d'animation vectorielle ; Conception graphique de projet multimédia ; Retouche d'image numérique (Photoshop, Illustrator) ; Communication graphique adaptée au multimédia ; La scénarisation de l'information et les règles de l'ergonomie interactive multimédia (design UX) ; Techniques de numérisation des sources et d'optimisation des médias ; HTML et CSS ; La méthodologie d'intégration des médias ; Adobe Flash ou Adobe Edge Animate ... ; Les règles de la communication graphique adaptée au multimédia, de la mise en page et de la typographie.

Année 3

Programme

Révision HTML/CSS ; JavaScript ; jQuery ; Projet Front End ; Développer en PHP procédural ; S'initier à la programmation orientée objet ; Développer avec le framework Laravel ; Projet Back-end ; Développer une application hybride (Ionic 2 - ReactNative) Wordpress.

Adobe CC

Les **licences logicielles (Adobe CC)** sont financées par l'école pour tous les étudiants.

Prérequis

Année B1 & B2 : S'intéresser à la conception de projets multimédia et du web.
Année B3 : Bonne maîtrise des logiciels de création et portfolio créatif.

Modalités d'accès

Année B1 & B2 : Admission sur dossier, portfolio et entretien de motivation. Bac dans le domaine visé ou classe préparatoire intégrée ou extérieure.
Année B3 : Suite de l'année 1 & 2. Accès possible avec un bac+2 dans le domaine visé, ou être titulaire d'un titre de niveau III bac+2 (Niveau 5 européen). L'admission s'effectue sur entretien et présentation d'un portfolio.
Accessibilité en VAE : Modalités sur demande.

Candidature sur www.eegp.fr



Durée

12 mois par année d'alternance (565 heures) en Mix-Learning.

Validation

Titre professionnel reconnu par l'état de niveau II « Développeur(se) multimédia » inscrit au RNCP délivré sous l'autorité de l'École multimédia. Code NSF 320t - parution au JO du 29/11/2014. Niv.6 dans le Cadre Européen des Certifications.
Titre professionnel reconnu par l'état de niveau III « Graphiste Multimédia » inscrit au RNCP délivré sous l'autorité de l'École multimédia. Code NSF 320t - parution au JO du 29/11/2014. Niv.5 dans le Cadre Européen des Certifications.

Modalités d'examen

Contrôle continu et soutenance finale d'un projet professionnel individuel et collectif.

Cours dispensés à **Cocktail Campus**



Perspective professionnelle

Développeur.euse front-end/ back-end, Développeur.euse Web, Développeur.euse e-commerce, Chef.fe de projet technique.

Poursuite d'études

Mastères EEGP, Masters & Mastères professionnels.

Contact

02 41 88 24 50 | info@eegp.fr | Candidature en ligne sur www.eegp.fr

EEGP | 3 rue Rose Red Naomi | BP 80162 St Sylvain d'Anjou cedex - 49481 Verrières en Anjou

COCKTAIL CAMPUS | 52-54 Molière | BP 649 85016 La Roche Sur Yon cedex





Mastère Management et Stratégie Digitale

Bac +5 | **Alternance** & Mix-Learning

2 ANNÉES DE FORMATION GRATUITE

Le Manager en Stratégie spécialisé en Stratégie Digitale conseille et accompagne les dirigeants de l'entreprise dans l'élaboration de stratégies marketing, e-marketing, commerciale et de communication.

Cycle d'études en deux ans (Bac + 5).
Titre RNCP reconnu par l'État.



Enseignement technique privé et indépendant

Objectifs

Le Manager en Stratégie et Développement d'Entreprise définit une stratégie webmarketing ainsi que son intégration et adéquation à la stratégie marketing globale de l'entreprise. Il développe des actions de communication digitale en lien avec la stratégie e-business et des médias sociaux.

Vous avez pour objectif de développer vos compétences dans le domaine du commerce et du management, d'accéder à des postes à responsabilité et d'acquérir une vision stratégique de l'entreprise. De plus, vous serez capable de manager une équipe et optimiser ses performances, d'améliorer vos capacités de négociations, ainsi que de piloter des stratégies de développement commercial.

Année 1

Programme

Fondamentaux et techniques de merchandising ; Différentes formes de e-commerce et business model logistique ; Stratégie marketing ; Ciblage, positionnement ; Mix marketing et plan marketing client ; Marketing B2B ; Outils de diagnostic stratégique et marketing ; Stratégie d'entreprise ; Diagnostic stratégique et opérationnel ; Démarches à effectuer pour ouvrir une société ; Pilotage de l'organisation ; Établissement des budgets ; Management de projets ; Management des organisations ; Diagnostic managérial et organisationnel ; International marketing.

Année 2

Programme

Dépôt d'une marque ; Protection juridique de l'image ; Méthodologie d'une stratégie digitale ; Outils digitaux et objectifs associés ; Méthodologie d'une stratégie omnicanale ; Enjeux de la qualité dans une stratégie commerciale ; Outils de construction d'un plan média ; Grands médias ; Stratégie de communication ; Expertise commerciale ; Principes stratégiques : bases et enjeux ; Outils d'analyse : plans, matrices, modèles et stratégies spécifiques ; Marketing et prise de décision ; Enjeux de la communication interne ; Présentation de dossier à des investisseurs.

Adobe CC

Les **licences logicielles (Adobe CC)** sont financées par l'école pour tous les étudiants.

Contact

02 41 88 24 50 | info@eegp.fr | Candidature en ligne sur www.eegp.fr

EEGP | 3 rue Rose Red Naomi | BP 80162 St Sylvain d'Anjou cedex - 49481 Verrières en Anjou

COCKTAIL CAMPUS | 52-54 Molière | BP 649 85016 La Roche Sur Yon cedex



Prérequis

Année 1 & 2 : Maîtriser la gestion de projet multimédia. Bon niveau en Anglais.

Modalités d'accès

Sont admissibles toutes personnes ayant un parcours de niveau bac +3 dans le domaine visé, avec ou sans expérience professionnelle.

Accessibilité en VAE : Modalités sur demande.

Candidature sur www.eegp.fr



Durée

12 mois par année d'alternance (600 heures) en Mix-Learning.

Validation

Certification de « Manager en Stratégie et Développement d'Entreprise » inscrit au RNCP (Répertoire National des Certification Professionnelles) par Ecoris Icademie Niveau I (J.O. du 04/01/2019).

Modalités d'examen

Contrôle continu et soutenance finale d'un projet professionnel individuel et collectif.



Cours dispensés à

- EEGP (Angers).
- Cocktail Campus by EEGP (La Roche-Sur-Yon).



Perspective professionnelle

Direction commerciale et marketing, chef .fe de projet, consultant...

Poursuite d'études

MBA Design management, , ou tout autre titre/diplôme supérieur au Bac +5.



MBA* Design Management

*Master of Business Administration

Bac +6 | **Mix-Learning**

Ce MBA international s'adresse aux professionnels expérimentés souhaitant donner une nouvelle dimension à leur carrière et acquérir une vision globale de l'entreprise et de sa stratégie. Il vient valoriser l'ensemble de votre parcours.

Cycle d'études en 8 mois
MBA Universitaire

UWS UNIVERSITY OF THE
WEST of SCOTLAND



Enseignement technique privé et indépendant

Objectifs

Grâce à la flexibilité de nos outils et aux passerelles d'entrée envisageables, nous vous invitons à préparer online et en exclusivité la seconde partie de ce cycle d'études intitulé Top-Up MBA. Il s'agit d'un programme de formation intensif de 8 mois, qui aboutira à la rédaction en anglais d'une thèse professionnelle élaborée et supervisée par des tuteurs spécialisés dans le domaine choisi.

Année 1

Par la validation d'une thèse, vous obtenez un MBA complet et délivré par the University of the West of Scotland.

Cette formation s'articule autour de 3 axes d'études et de travail :

- Focus sur les méthodes de recherches
- Choix de la problématique, des outils d'analyse et réalisation en anglais du projet de thèse (Strategic Project Proposal – préparé en 2 mois pour 25% de la note finale).
- Rédaction en anglais de la thèse professionnelle avec double supervision UWS et Icademie (Final Strategic Research Project – préparé en 6 mois pour une production de 70 à 10 pages représentant 75% de la note finale).

Approche pédagogique

Vous ne serez jamais seuls dans votre projet car dès le premier contact, vous êtes pris en charge par un **conseiller en formation recruté pour son professionnalisme et ses qualités relationnelles**. À l'écoute, ce dernier interviendra tout au long de votre processus d'inscription afin de déterminer l'adéquation entre le projet professionnel et la formation choisie. Des propositions d'adaptation, de réorientation ou de reconversion peuvent être également formulées.

Après votre inscription, vous serez suivi par un conseiller pédagogique référent. Des rendez-vous pédagogiques personnalisés seront effectués une fois par mois et plus si nécessaire, à la demande du candidat. Ce contact référent est à votre disposition du lundi au vendredi par téléphone, mail ou messages privés sur la plateforme d'apprentissage.

Dans chaque matière, un formateur / tuteur est en charge de votre suivi : il répond à vos questions, corrige vos devoirs, vous accueille dans ses téléconférences et vous encadre individuellement pour votre mémoire.

Contact

02 41 88 24 50 | info@eegp.fr | Candidature en ligne sur www.eegp.fr
EEGP | 3 rue Rose Red Naomi | BP 80162 St Sylvain d'Anjou cedex - 49481 Verrières en Anjou
COCKTAIL CAMPUS | 52-54 Molière | BP 649 85016 La Roche Sur Yon cedex



Prérequis

Les candidats souhaitant intégrer le Top-Up doivent être titulaires de l'un des diplômes suivants :

- Mastère international (240 crédits ECTS).
- Mastère national en Business, Management, Gestion des affaires, Marketing, RH, Communication, Comptabilité (240 crédits ECTS).
- BTEC Level 7 Extended Diploma in Strategic Management and Leadership.

Pour intégrer la partie finale du MBA, le candidat doit également justifier de :

- Un score de 750 au TOEIC (ou IELTS 6).
 - 2 ans d'expérience professionnelle à temps plein.
- Les candidats ne disposant pas d'un Mastère mais d'une expérience conséquente légitimant leur souhait de valider un MBA peuvent présenter leur dossier et être accompagnés sur la construction d'un parcours d'études qui aboutirait à la préparation du Top-Up MBA. Au regard de chaque situation professionnelle, un conseiller en formation cherchera la meilleure solution et aidera à la constitution du dossier d'inscription.

Modalités d'accès

Sont admissibles toutes personnes ayant un parcours de niveau Bac +5 dans le domaine visé, avec expérience professionnelle.

Candidature sur www.eegp.fr



Durée

Formation intensive de 8 mois en Mix-Learning.

Validation

Par la validation de la thèse du Top-Up, vous obtenez un MBA complet délivré par l'Université de West of Scotland.

Cours dispensés à

- **EEGP** (Angers).
- **Cocktail Campus** by **EEGP** (La Roche-Sur-Yon).

Perspective professionnelle

Direction commerciale et marketing, chef.fe de projet, consultant, direction générale.



AVOIR LE CHOIX DE DEVENIR

« Les entreprises championnes maîtrisent le marché grâce au design. Celles qui ne veulent pas investir dans le design parce qu'elles pensent que son efficacité n'est pas prouvée ou qu'il n'est pas directement lié à un retour sur investissement resteront à la traîne. Le « business as usual » ne suffit plus. Les industries arrivées à maturité qui ont cherché à faire plus, mieux et plus rapidement, doivent aujourd'hui adapter leur stratégie et considérer le design comme une valeur-clé qui fera la différence. »

John Maeda, designer associé chez Kleiner Perkins Caufield & Byers

Notre ambition est de transformer votre talent et vos intentions en capacités concrètes, vous permettant de choisir le parcours qui vous ressemble, et de le faire évoluer en fonction de vos désirs et des attentes du marché. Être bien formé, c'est avoir le choix de devenir, d'être et de changer.



Graphiste, Typographe, Maquettiste, Calligraphe, Imprimeur, Sérigraphe, Infographiste, Designer produit, Designer packaging, Designer d'espaces, Architecte d'intérieur, Retail designer, Web designer, UI/UX designer, Designer textile, Styliste, Directeur artistique, Directeur de création, Story-boarder, Roughman, Dessinateur BD, Illustrateur, Artiste peintre, Tatoueur, Plasticien, 3D artist, Character designer, Motion designer, Photographe, Vidéaste, Scénographe...

Nicolas Bidet, enseignant en Licence Design et Direction Artistique

Trois questions à Nicolas Bidet, administrateur de production d'événementiels

Il voit dans le design une façon de proposer une perception du monde, d'un objet, d'un espace. Pour des événements, des festivals, Nicolas Bidet imagine des projets artistiques et en gère la production. Création artistique, communication, logistique, juridique, les entrées dans son monde sont nombreuses. Pour l'EEGP dont il accueille des stagiaires, il revient sur sa vision du métier de créatif.

Qu'attendez-vous d'un étudiant en design ?

Pour commencer, de l'intérêt et de l'investissement. Dans nos métiers, la curiosité et la découverte sont indispensables. Pour n'importe quel sujet, il est bon d'aller chercher de la ressource, de l'inspiration, des influences. Je crois que l'histoire et la culture sont des alliés à la création, et qu'un créatif doit entretenir son ouverture et sa largesse d'esprit pour avoir une bonne culture générale. En ce sens, j'attends des étudiants qu'ils soient acteurs.

Ils doivent à la fois avoir envie de faire et être capables de produire concrètement quelque chose. En tant que futurs professionnels, ils ont aussi à prendre conscience qu'ils interviennent dans un environnement et un contexte, avec différents acteurs et différentes contraintes. Des contraintes qui affectent potentiellement leur liberté créatrice. Un bon professionnel doit être capable d'identifier ces données d'entrée puis de les analyser pour y répondre. Tous ces aspects vont avec un savoir être que l'on attend, au-delà du savoir-faire.

L'attitude, le comportement, le vocabulaire, cela compte aussi !

Il y a le travail... Mais que faites-vous du talent ?

Le talent est une notion toute subjective. Il n'existe que dans les yeux de celui qui le perçoit. Je ne crois pas que nous demandions à un étudiant en design, quelle que soit sa spécialité, d'être talentueux en soi. Par définition, une école est un lieu d'apprentissage. Chacun y démarre de zéro et doit travailler pour progresser.

En quoi l'EEGP est-elle à vos yeux une formation de qualité ?

L'EEGP est une école ouverte sur l'extérieur ; elle ne fonctionne pas en vase clos. C'est une vraie chance pour les étudiants de bénéficier de ces mises en réseau diverses qui leur permettent de découvrir le fonctionnement d'une collectivité territoriale comme d'une entreprise ou d'une compagnie de théâtre. Ils ont ainsi l'opportunité d'approcher avec justesse la réalité de leur future vie professionnelle où ils ne travailleront jamais seuls.

Et puis, il y a à l'EEGP, un dynamisme et une modernité qui ne sont pas évidents à décrire mais qui colorent le style de l'école. Les intervenants, dans leur façon d'enseigner mais aussi d'être, apportent de la fraîcheur, du sérieux, de l'envie. Ils transmettent aux étudiants des techniques mais aussi une certaine approche des relations humaines et des projets, en n'hésitant pas à promouvoir le pas de côté qui permet d'appréhender un projet avec audace et efficacité.



Il y a à l'EEGP, un dynamisme et une modernité qui ne sont pas évidents à décrire, mais qui colorent le style de l'école.

UNE FORMATION POUR SE RÉALISER

60 % des employeurs en France considèrent que le savoir-être, et plus globalement, les « soft skills* », sont plus importantes que les compétences techniques* !

Trois compétences transversales sont particulièrement recherchées : la capacité à s'organiser et à prioriser les tâches (plébiscitée à 98 % !), la capacité d'adaptation (94 %) et l'autonomie (93 %).
Ajoutez à cela, les compétences émotionnelles : maîtrise de soi, motivation, aptitudes sociales, empathie, conscience de soi.

Si le temps des études supérieures est un temps pour acquérir les compétences nécessaires à l'exercice performant de son métier ensuite, nous pensons à l'EESP qu'il s'agit aussi d'un temps de construction intime, d'acquisitions de compétences émotionnelles, et de développement d'une intelligence situationnelle et relationnelle si importante ensuite, dans le monde du travail.

*Savoir être.

Étude Recruiter Sentiment menée par LinkedIn auprès de 600 DRH



IL ÉTAIT UNE FOIS À L'EEGP

Cédric Towa, enseigne le Concept Art à l'EEGP



“ J'avais enfin le pouvoir de réaliser exactement ce que j'avais dans la tête. ”



TONY ÉMERIAU

À l'EEGP de 1997 à 2000
Prépa + HND Graphic Design

Illustrateur et graphiste indépendant, auteur de BD, scénariste, scénographe et enseignant à l'EEGP

Avant l'EEGP ?

Je me suis perdu en filière littéraire, j'ai tenté le concours des Beaux-Arts tout en réalisant que cela ne me conviendrait pas. Puis, j'ai entendu parler de l'EEGP. J'ai manqué la rentrée mais ils ont quand même accepté de me recevoir. J'ai présenté mon book et intégré l'école dans la foulée. Là, j'ai enfin eu le sentiment d'être à ma place.

Il y a des enseignants marquants, qui vous transmettent leur savoir et vous tirent vers le haut.

Cela a été le cas de mon prof de dessin à l'EEGP ; cet homme y est pour quelque chose dans le choix de ma carrière. À l'EEGP, on apprend une autre façon de travailler, moins scolaire. Il y a un bon équilibre entre le cadre et la liberté.

Aujourd'hui, j'enseigne le dessin et l'illustration à l'EEGP.

Je transmets ce que j'ai appris tout en sachant que je reste un éternel étudiant. Dans nos métiers, il faut être curieux de tout, tout le temps. Il faut aller voir ce qui se fait, s'inspirer. On apprend toujours et je crois que le doute est un moteur.

J'ai travaillé dur à l'EEGP mais avec le plaisir en plus.

Ces années à l'EEGP m'ont permis de progresser, énormément. J'ai dessiné encore et encore. J'ai appris les bases du dessin, j'ai structuré mon esprit et mon geste. J'ai aussi découvert les logiciels ; l'ordinateur m'a permis de compenser certaines de mes frustrations en matière de dessin classique. J'avais enfin le pouvoir de réaliser exactement ce que j'avais dans la tête !



MARION CHAPELAIN

À l'EEGP de 2010 à 2013
Prépa + Bachelor Design Graphique
Bachelor of Art au Prague College
en partenariat avec l'EEGP
Graphiste dans une start-up à Nantes

“ Aujourd'hui,
j'aime ce que je fais,
et je fais ce que j'aime. ”



CORENTIN GUILLEUX

À l'EEGP de 2014 à 2017
Prépa + Bachelor Design Graphique
Video content assistant chez Ubisoft France

“ La qualité est sans doute
le point fort de l'EEGP. ”

Avant l'EEGP ?

J'ai passé une première année aux Beaux-Arts. Puis, j'ai eu envie de me spécialiser davantage. (...)

À l'EEGP, on apprend et on travaille à partir d'un brief, pour un client, de façon concrète. La posture est très rapidement professionnelle.

J'ai adoré vivre à Angers.

C'est une ville à taille humaine. Quand vous voulez voir une exposition ou aller à un concert, vous ne passez pas des heures à traverser la ville. Le rythme et le style de vie y sont très sympas.

Mes trois années à l'EEGP ont été marquées par de belles rencontres.

Avec des étudiants mais aussi avec des professeurs et des membres de l'équipe administrative.

Je dessinais un peu avant l'EEGP.

J'avais un goût pour le milieu artistique sans toutefois y faire quoique soit puisque j'étais en bac Scientifique. Je suis entré en prépa à l'EEGP pour acquérir les bases du dessin mais aussi des logiciels. J'ai pu accéder à de nombreuses branches ; perspective, dessin analytique, nature morte, nu, logiciels, photo, vidéo, 3D. Un panel aussi large est unique !

J'étais en charge des réseaux sociaux au sein du Bureau des étudiants.

Je m'occupais de diffuser les informations sur les soirées, les événements, nos expositions en galerie.

J'ai beaucoup appris à l'EEGP et j'ai aussi fait de nombreuses rencontres, amicales et professionnelles. C'est clé dans un milieu comme le nôtre, où le réseau est essentiel.

L'un des profs est devenu mon mentor et on se voit encore aujourd'hui. Quant à l'équipe, elle est là en permanence, y compris en cas de doute. C'est un grand confort.

Les sujets travaillés sont très complets et concrets. Les enseignants cherchent vraiment à nous embarquer.

J'ai pu participer à des concours externes ; shortlistée pour la finale du D&AD et troisième finaliste d'un concours via Eyeka. Cela a été de très belles expériences.

J'ai trouvé un CDI rapidement après ma licence.

Aujourd'hui, j'aime ce que je fais et je fais ce que j'aime. C'est important de poursuivre ses rêves.

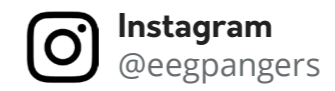
La qualité est sans doute le point fort de l'EEGP.

Nous travaillions sur des cas pratiques, avec des briefs et des deadlines à respecter, et avec des professeurs qui sont des professionnels en activité. On accède très vite à la réalité du monde du travail.

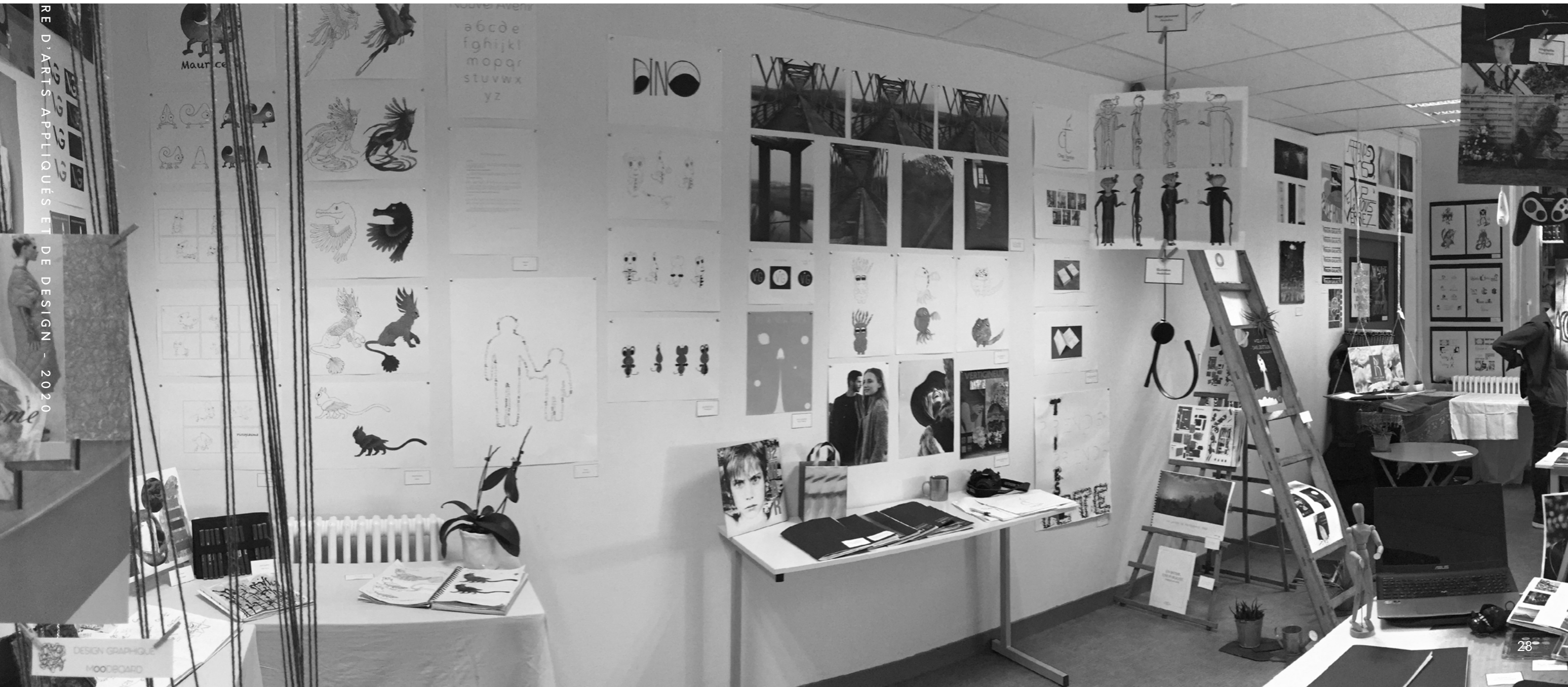
J'ai trouvé un stage chez Ubisoft, qui s'est transformé en alternance au bout de trois mois.

Je suis désormais en parallèle une formation en management de projet au sein d'une école de commerce, pour associer ces compétences à ma casquette créa. L'EEGP donne des clés essentielles ; à soi ensuite de se challenger et d'avoir l'humilité de continuer à apprendre chaque jour.

RÉALISATIONS

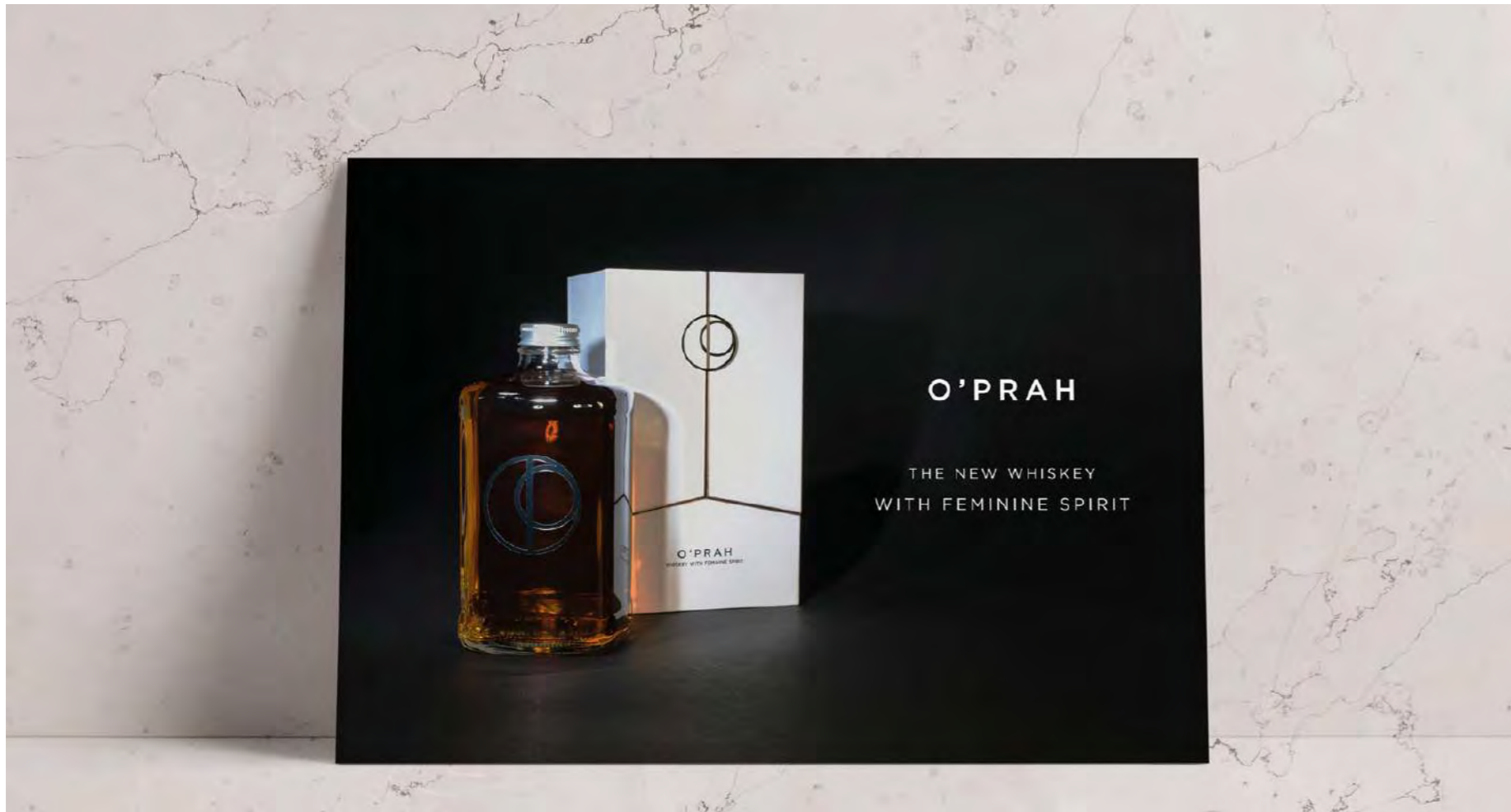


ÉCOLE SUPÉRIEURE D'ARTS APPLIQUÉS ET DE DESIGN - 2020





Bachelor
MISE À NIVEAU
ARTS APPLIQUÉS
& DESIGN
Bac +1





Bachelor
DESIGN D'ESPACE
Bac +2 Bac +3

Remerciements

Merci à nos étudiants pour leurs talents, leur participation, à l'équipe pédagogique et à l'équipe administrative pour leur engagement et leurs contributions.

Merci également à Michel Baslé, Tony Émeriau, Nicolas Bidet, Corentin Guilleux, Marion Chapelain et Julien Castaner, pour leurs témoignages ainsi qu'à nos partenaires Dalbe et Fishbrain.

Rédaction

Aurélie Jeannin - La Petite Maison à Plumes

Crédits photos

EEGP

© AngersConnectezVous (p.2, 3, 17, 19)

Envato (p.12, 20, 21)

© Ville de La Roche-sur-Yon (p.21, 23)



Enseignement supérieur
technique privé hors-contrat

3 rue Rose Red Naomi
BP 80162 St Sylvain d'Anjou cedex
49481 Verrières en Anjou
www.eegp.fr
info@eegp.fr

52-54 rue Molière - BP 649
85016 La Roche-sur-Yon cedex

www.cocktailcampus.fr
info@cocktailcampus.fr

Tél. : 02 41 88 24 50

Une école du groupe

