

DIPLÔMES D'ÉTAT
ET TITRES CERTIFIÉS

MBA
MASTÈRE
BACHELOR
BTS
PRÉPA ART
BAC PRO

L'école des métiers de la création et du design



GAME
DESIGN

DIGITAL PAINTER

UX-UI

WEB

PRINT

PRÉPA-ART

GAME ART

PROGRAMMING

JEUX VIDÉO
ANIMATION 3D

DESIGN

DIGITAL

MODÉLISME

FASHION LUXURY

SOCIAL MEDIA

MARQUES

MODE & LUXE


STUDIO M

ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR PRIVÉ

ÉDITO

Les écoles Studio M sont spécialisées dans les domaines des études-passion :

1. Design : design graphique, design digital
2. Jeux vidéo : jeu vidéo et animation 3D
3. Mode & Luxe
4. Audiovisuel, cinéma, photo, son

Depuis plus de 30 ans, nos écoles ont pour vecteur commun l'enseignement pratique et professionnalisant, dans des études épanouissantes.

Spécialisé dans la formation aux métiers créatifs, du Bac Pro au Bac+5, Studio M réunit des expertises variées et complémentaires, permettant l'enrichissement créatif inter-sections.

Studio M articule ses enseignements autour d'une ingénierie pédagogique qualitative, en proposant des diplômes d'État, diplômes européens et Titres certifiés par l'État pour former les professionnels qu'attend le monde du travail.

SOMMAIRE

PHILOSOPHIE DE L'ÉCOLE	P4 > P5
PARTENARIATS	P6
CONCOURS	P7
SCHÉMA DES FILIÈRES	P8 > P9
DESIGN	P10 > P21
JEUX VIDÉO	P22 > P33
MODE & LUXE	P34 > P41
VIE DE L'ÉCOLE	P42 > P43

LES 10 RAISONS DE CHOISIR STUDIO M

10



**+ DE 30 ANS
D'EXPÉRIENCE**
DANS L'ENSEIGNEMENT
DES MÉTIERS
DE LA CRÉATION



**UN RÉSEAU DE
9 CAMPUS**
EN FRANCE OFFRANT UNE
PROXIMITÉ AVEC LES GRANDS
BASSINS D'EMPLOI



**93% DE RÉUSSITE
AUX DIPLÔMES : L'ÉCOLE
DE LA RÉUSSITE OUVERTE
À TOUS QUI VALORISE
L'ÉGALITÉ DES CHANCES**



**LE CHOIX DE
32 FORMATIONS**
ET DE NOMBREUSES
PASSERELLES
INTER-FILIÈRES
QUI PERMETTENT À CHACUN
DE TROUVER SA VOIE



UNE QUALITÉ ACADÉMIQUE
RECONNUE :
**11 TITRES CERTIFIÉS RNCP,
7 DIPLÔMES D'ÉTAT
& 2 DIPLÔMES EUROPÉENS,**
PORTÉS PAR DES
ENSEIGNANTS EXPERTS
DE HAUT NIVEAU



UN ENVIRONNEMENT
IMMERSIF
ET PROFESSIONNALISANT :
**+ DE 900 ENTREPRISES
PARTENAIRES,**
PARTICIPATION À DE
NOMBREUX ÉVÉNEMENTS,
MASTERCLASSES &
CONCOURS DE LA PROFESSION



DES CONDITIONS
D'ENSEIGNEMENT IDÉALES :
DES CAMPUS À TAILLE
HUMAINE, **POUR UN
ACCOMPAGNEMENT
PERSONNALISÉ,** ÉQUIPÉS
À LA POINTE DE LA
TECHNOLOGIE



**UNE GRANDE CRÉATIVITÉ
PÉDAGOGIQUE** POUR
ADAPTER EN PERMANENCE
LES CURSUS AUX
ÉVOLUTIONS DU MARCHÉ
DE L'EMPLOI ET AUX
ATTENTES DU MONDE
PROFESSIONNEL



**UNE ÉCOLE HUMANISTE
ET BIENVEILLANTE**
QUI CONSIDÈRE CHAQUE
ÉTUDIANT DÈS SON ARRIVÉE
COMME UN PROFESSIONNEL
& QUI LE FAIT GRANDIR



**UNE ADMISSION
HORS PARCOURSUP**
PAS BESOIN D'ATTENDRE
JUIN POUR S'INSCRIRE

**CHIFFRES CLÉS
DU MARCHÉ EN FRANCE
EN 2020**

SECTEUR DU DESIGN
7 MILLIARDS D'EUROS
DE CHIFFRE D'AFFAIRES
> 55 000 EMPLOIS

SECTEUR DU JEU VIDÉO
5.3 MILLIARDS D'EUROS DE
CHIFFRE D'AFFAIRES
> 23 000 EMPLOIS

SECTEUR DE LA MODE
48 MILLIARDS D'EUROS
DE CHIFFRE D'AFFAIRES
> 580 000 EMPLOIS

PHILOSOPHIE DE L'ÉCOLE

UN ÉCOSYSTÈME DE TALENTS CRÉATIFS UNIQUE

Studio M, plus qu'un réseau de campus, est une famille d'écoles et de filières métiers, un point de convergence, une mise en réseau de talents, d'expertises, qui fonctionnent ensemble.

La pédagogie en mode projet permet à chaque filière d'interagir et de se nourrir les unes des autres.

Dès le début de leur cursus, les étudiants sont acteurs de leur formation et sont considérés comme de jeunes professionnels. Cette approche unique, appuyée par le soutien et l'exemplarité des équipes enseignantes, leur permet de prendre confiance en eux, de révéler tout leur potentiel créatif et de monter rapidement en compétences.

*À la sortie
de leurs études,
les diplômés
sont efficaces,
adaptables et
immédiatement
opérationnels*

TRANSFORMER SA PASSION EN UN MÉTIER D'AVENIR

Studio M, école humaniste et bienveillante, offre à tous ceux qui ont la passion créative, l'opportunité d'entreprendre des études qui leur correspondent. Grâce à un accompagnement individualisé, chaque étudiant a sa chance et aucun profil n'est rejeté.

L'objectif des formations Studio M ? Offrir un épanouissement personnel à chacun, sans perdre de vue l'aboutissement final : la réussite professionnelle, grâce à l'apport de moyens techniques, d'une culture et des méthodes pour se professionnaliser. À la sortie de leurs études, les diplômés sont efficaces, adaptables et immédiatement opérationnels pour exercer dans des métiers en perpétuelle évolution.

RENDRE LE MONDE PLUS BEAU

Contribuer à rendre le monde meilleur, une perspective plutôt intéressante, non ? Étudier dans notre école, c'est vouloir embellir le monde de demain, le rendre plus beau et plus efficace par le design et l'entertainment.

Les étudiants développent leur capacité à imaginer et à innover pour améliorer notre société. Un atout qui se développe à travers leur esprit critique, leurs connaissances, leurs références culturelles et leurs diverses expériences.



STUDIO M EST UN POINT DE CONVERGENCE, UNE MISE EN RÉSEAU DE TALENTS, D'EXPERTISES, QUI FONCTIONNENT ENSEMBLE



PARTENARIATS / RÉSEAU

Studio M, recrute ses étudiants de pré-Bac à Bac+3

pour former des professionnels répondant aux besoins du secteur. L'économie du design, du jeu vidéo, de l'audiovisuel et de la mode offre des perspectives d'emplois nombreuses, évolutives et passionnantes en France et à l'international. Les agences de communication, startups, organisateurs d'événements et grands groupes recrutent des profils de jeunes diplômés opérationnels, riches d'une vision globale et novatrice du marché créatif et de ses enjeux.

En validant un diplôme d'État, diplôme européen ou titre certifié par l'État, les étudiants ont toutes les cartes en main pour devenir un professionnel spécialisé et convoité sur le marché du travail. Les cursus sont pensés en fonction des réalités de l'emploi, dans l'objectif de consolider la crédibilité de nos diplômés lors de leur insertion professionnelle. Grâce aux nombreux stages en entreprise, vous bénéficiez d'un tremplin pour votre employabilité, en développant des compétences professionnelles directement sur le terrain.

QUELQUES EMPLOYEURS DE NOS ÉTUDIANTS :

AIRBUS



EA Electronic Arts



MAIRIE DE TOULOUSE



INTERACTIV' TECHNOLOGIES



KAUFMAN & BROAD



GABRIELLA OROSZ

Graphiste / Maquettiste, service communication d'une ville en région Auvergne-Rhône-Alpes.

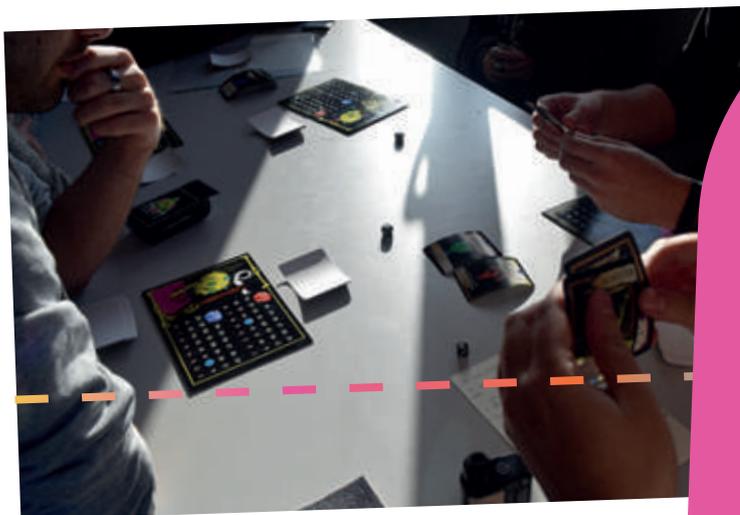
« Depuis 10 ans, notre service communication fait confiance à l'école Studio M pour accompagner nos temps forts en design graphique. En plus de leur volonté d'apprendre et d'évoluer, nous apprécions particulièrement le savoir-faire, la rigueur, l'écoute et la disponibilité de ces stagiaires étudiants. Grâce à leur implication, plusieurs projets complexes de signalétique, d'illustration, de vidéo et d'édition ont été accomplis à notre plus grande satisfaction. »

Studio M a développé un large réseau de contacts. Mis à disposition des étudiants, il leur permet d'entrer en relation avec les spécialistes du milieu artistique ou avec leurs potentiels employeurs.

Le site studio-m.fr propose de multiples offres d'emploi, déposées par les entreprises et les alumni des écoles.

Projets phares récompensés

Pendant leur cursus, les étudiants Studio M prennent part à de nombreux projets et concours. L'opportunité pour eux de développer leurs compétences en s'immergeant dans des situations professionnelles concrètes et de se confronter aux étudiants d'autres écoles, en France ou à l'international auprès des grands employeurs des métiers.



GAME CHALLENGE organisé par Ubisoft

Le Game Challenge réunit plus de 150 étudiants venus de 18 écoles de France et de Belgique. L'événement dure 72 heures non-stop et les équipes sont formées le premier jour de l'événement. Le jury est composé de développeurs d'Ubisoft et accompagne les équipes pendant la compétition. Une fois le thème dévoilé, chaque équipe se voit imposer des contraintes techniques de design et d'UX. Ces contraintes se présentent sous la forme de cartes à jouer, conçues pour l'occasion. Lors de l'édition 2019, 2 étudiants Studio M ont remporté la compétition avec leur jeu vidéo baptisé «Don't Forget», sur le thème de l'évolution de la maladie d'Alzheimer !

IMAGINE CUP organisée par Microsoft



Plus prestigieux concours mondial en technologie et innovation numérique, **Imagine Cup** rassemble des étudiants du monde entier.

Il permet aux lycéens et aux étudiants des cinq continents de pouvoir exprimer leur talent, de la conception de logiciels au développement de jeux vidéo en passant par l'élaboration de systèmes et réseaux. Studio M Toulouse a remporté la médaille d'or lors de la finale internationale aux États-Unis !



GAME CUP à Angoulême



La Game Cup, Coupe de France de Création Indépendante de Jeux Vidéo, est un appel à projets ouvert à tous les créateurs indépendants de jeux vidéo.

Lors de l'édition 2020, Emma, étudiante à Studio M Paris a travaillé bénévolement sur le jeu The Pioneers : Surviving Desolation en tant que Character Artist. Sélectionné pour la finale, le jeu a remporté la 1^{ère} place de la catégorie Newbie : récompense destinée aux organisations de moins d'un an ou aux moins de 25 ans !

SCHÉMA DES ÉTUDES

CURSUS

DESIGN

CURSUS

JEUX VIDÉO

Année

05.



TITRE CERTIFIÉ NIV. 7

**MASTÈRE 2
MANAGER
DE PROJET
EN DESIGN
D'ESPACE**

TITRE CERTIFIÉ NIV. 7

**MASTÈRE 2
DESIGN
GRAPHIQUE**



Année

04.



**MASTÈRE 1
MANAGER
DE PROJET
EN DESIGN
D'ESPACE**

**MASTÈRE 1
DESIGN
GRAPHIQUE**

**MASTÈRE
DIGITAL
PAINTER**

**MASTÈRE
JEUX VIDÉO**



Année

03.



TITRE CERTIFIÉ NIV. 6

**BACHELOR 3
CONCEPTEUR
WEBDESIGNER**

DIPLÔME EUROPÉEN

**BACHELOR 3
DESIGN
D'ESPACE**

TITRE CERTIFIÉ NIV. 6

**BACHELOR 3
DESIGN
GRAPHIQUE**

DIPLÔME EUROPÉEN

**BACHELOR 3
DIGITAL
PAINTER**

DIPLÔME EUROPÉEN

**BACHELOR 3
JEUX VIDÉO**



Année

02.



TITRE CERTIFIÉ NIV. 5

**BACHELOR 2
INFOGRAPHISTE**

**BACHELOR 2
DESIGN
D'ESPACE**

**BACHELOR 2
DESIGN
GRAPHIQUE**

**BACHELOR 2
DIGITAL
PAINTER**

**BACHELOR 2
JEUX VIDÉO**



Année

01.



**PRÉPA INTÉGRÉE
PRÉPA ART**

**BACHELOR 1
DESIGN
GRAPHIQUE**

**BACHELOR 1
DIGITAL
PAINTER**

**BACHELOR 1
JEUX VIDÉO**



ACCÈS BAC



DIPLÔME D'ÉTAT

BAC PRO AMA

OPTION COMMUNICATION VISUELLE PLURIMÉDIA
MONTPELLIER, TOULOUSE

CURSUS

MODE ET LUXE / TOULOUSE

TITRE CERTIFIÉ NIV. 7

MBA
MANAGER DU
DÉVELOPPEMENT
COMMERCIAL
MODE & LUXE



ADMISSION BAC+4

TITRE CERTIFIÉ NIV. 6

MBA
MANAGER DU
DÉVELOPPEMENT
COMMERCIAL
MODE & LUXE

>

Après la 3^e année,
le modéliste artistique
peut intégrer
la 4^e année de styliste
de mode

MBA
STYLISTE
DE MODE



ADMISSION BAC+3

TITRE CERTIFIÉ NIV. 6

BACHELOR 3
GAME DESIGN

BACHELOR 3
DÉVELOPPEUR
JEUX VIDÉO

BACHELOR 3
ANIMATION 3D

MBA
MANAGER DU
DÉVELOPPEMENT
COMMERCIAL
MODE & LUXE

TITRE CERTIFIÉ NIV. 6

BACHELOR 3
RESPONSABLE
COMMUNICATION
& WEBMARKETING
MODE

TITRE CERTIFIÉ NIV. 5

BACHELOR 3
MODÉLISME
ARTISTIQUE

BACHELOR 3
STYLISTE
DE MODE



ADMISSION BAC+2

DIPLÔME D'ÉTAT

BACHELOR 2
GAME DESIGN

BACHELOR 2
DÉVELOPPEUR
JEUX VIDÉO

BACHELOR 2
ANIMATION 3D

BTS 2
CONSEILS ET COMMERCIALISATION
DE SOLUTIONS TECHNIQUES

BACHELOR 2
MODÉLISME
ARTISTIQUE

BACHELOR 2
STYLISTE
DE MODE



ADMISSION BAC+1

BACHELOR 1
GAME DESIGN

BACHELOR 1
DÉVELOPPEUR
JEUX VIDÉO

BACHELOR 1
ANIMATION 3D

BTS 1
CONSEILS ET COMMERCIALISATION
DE SOLUTIONS TECHNIQUES

BACHELOR 1
MODÉLISME
ARTISTIQUE

BACHELOR 1
STYLISTE
DE MODE



ACCÈS BAC

ACCÈS BAC

DIPLÔME D'ÉTAT

BAC PRO AMA

OPTION COMMUNICATION VISUELLE PLURIMÉDIA
MONTPELLIER, TOULOUSE

MODULES D'INITIATION

STAGE DÉCOUVERTE

MODULE
MODÉLISME CRÉATIF
5 JOURS

MODULE
CRÉATION DE MODE
4 JOURS

DIRECTION ARTISTIQUE

WEB

UX-UI



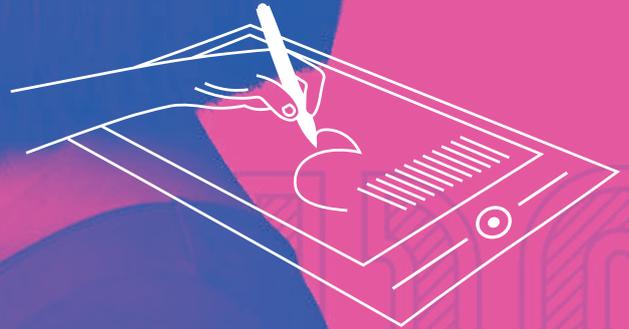
INFOGRAPHIE



PRÉPA ART

ADOBE

PRINT



DESIGN

+

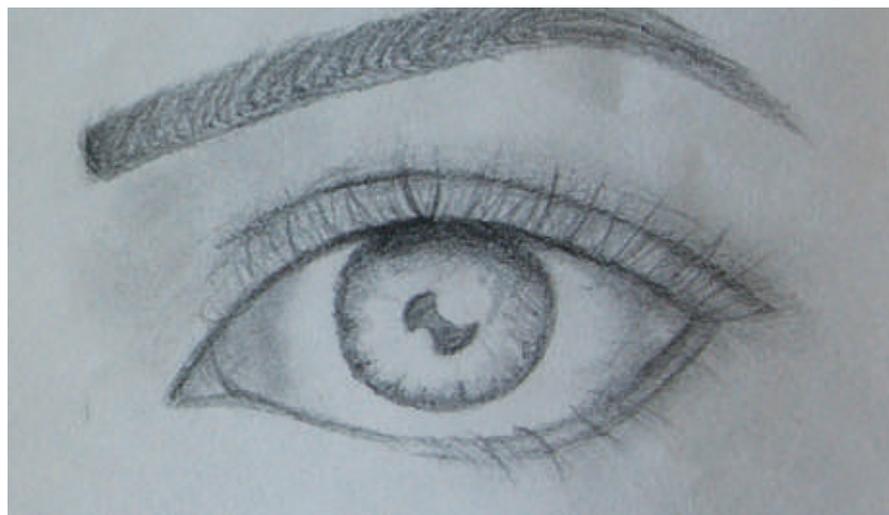
DIGITAL

GRAPHISME



DIPLÔME D'ÉTAT**DURÉE : 3 ANS** (STATUT ÉTUDIANT)**NIVEAU D'ENTRÉE : 3^{ÈME}, ADMISSION SUR DOSSIER ET ENTRETIEN****STAGE EN ENTREPRISE : 22 SEMAINES MINIMUM****Le Bac Pro Artisanat et Métiers d'Arts****option communication visuelle plurimédia**

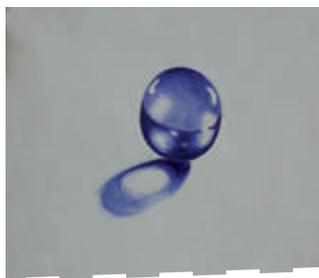
prépare aux métiers de la communication visuelle dans les **secteurs de la publicité, la presse, l'édition, le webdesign ou le multimédia**. Il permet d'acquérir des connaissances générales, mais surtout techniques et artistiques : décoder la demande d'un client, réaliser des recherches graphiques, construire des maquettes à l'aide d'outils informatiques, assurer le suivi de la chaîne graphique, élaborer des logos, plaquettes, affiches, sites web... ; conception d'un dossier de travaux professionnels. Les élèves intégrant ce baccalauréat professionnel bénéficient de l'opportunité de mettre leurs acquis en pratique par une immersion en entreprise de 22 semaines minimum.

**ENSEIGNEMENTS**

- > Arts appliqués, Typographie, Expression plastique, Technologie de fabrication, Culture de la communication, Infographie, Webdesign et programmation
- > Histoire, Géographie et éducation civique, Économie et gestion, Français, Sciences physiques et mathématiques, Langue vivante étrangère (anglais), PSE, Histoire de l'art et de la communication visuelle

QUELLE POURSUITE D'ÉTUDES ?

- > Prépa Art
- > Bachelor Design Graphique
- > Bachelor Infographiste
- > Bachelor Concepteur Webdesigner
- > Bachelor Design d'Espace
- > Bachelor Jeux Vidéo
- > Bachelor Game Design
- > Bachelor Développeur Jeux Vidéo
- > Bachelor Digital Painter
- > Bachelor Animation 3D

**TOM SENTENAC**

J'ai eu un véritable coup de cœur pour Studio M. J'ai eu l'envie d'avancer dans le métier de graphiste grâce

à la passion et à l'enthousiasme des professeurs. J'ai terminé ma formation avec l'obtention du Bac Pro AMA et une meilleure confiance en moi autant sur le plan professionnel que personnel. Une expérience marquante dans une ambiance familiale !



DURÉE : 1 AN (STATUT ÉTUDIANT)**NIVEAU D'ENTRÉE : BAC OU RNCP DE NIVEAU 4****ADMISSION : SUR DOSSIER ET ENTRETIEN**

La Prépa Art s'adresse à ceux qui souhaitent poursuivre leurs études dans les arts appliqués et qui ont besoin d'affiner leur projet professionnel dans ce domaine (design graphique, design digital, design d'espace, design de mode...).

L'année de Prépa Art permet aux étudiants de pouvoir découvrir, tester, comprendre et créer.

Tous les enseignements artistiques ont pour objectif d'aider les élèves à développer leur sens créatif, leur autonomie, leur singularité, et à diversifier leurs méthodes d'expression.

Durant cette année, les élèves touchent à tous les domaines des arts appliqués en vue d'en comprendre la spécificité, et de faire leur choix de spécialisation. Parallèlement aux cours théoriques, aux projets et aux workshops, ils sont initiés, entre autres, aux logiciels Photoshop, Illustrator et Indesign.

ENSEIGNEMENTS

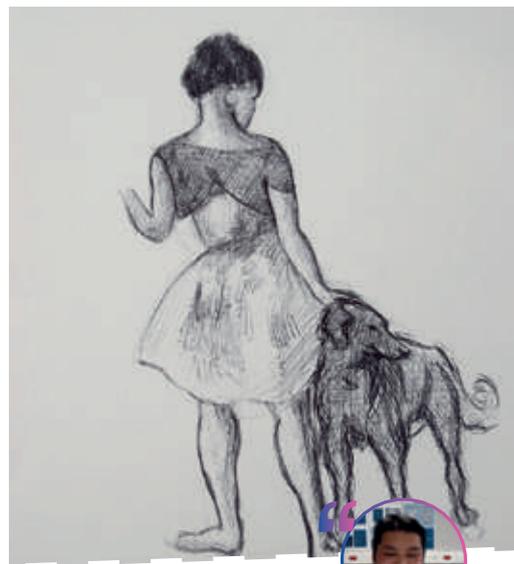
- > Dessin académique, Expression plastique, Volume, Couleur, Dessin technique, Perspectives, Typographie, Édition, Infographie
- > Culture des arts et du design, Anglais, Techniques d'expression orale, Sciences humaines
- > Ateliers Projets arts appliqués, Workshop, Orientation, Parcours professionnels, Stage en entreprise (facultatif)



QUELLE POURSUITE D'ÉTUDES ?

- > Bachelor Design Graphique
- > Bachelor Infographiste
- > Bachelor Concepteur Webdesigner
- > Bachelor Design d'Espace
- > Accès possible aux grandes écoles d'art et de design (Beaux-Arts, Arts Déco...)



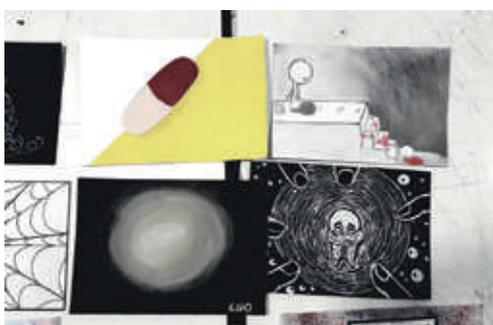
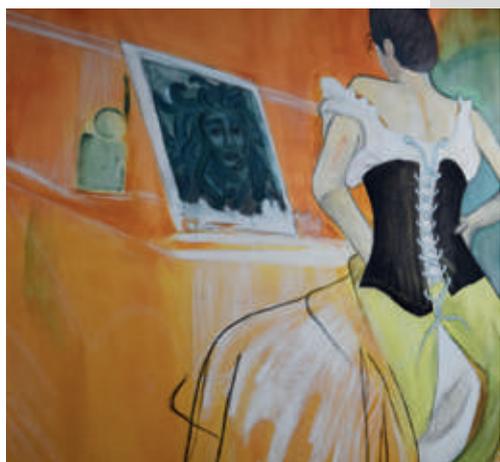


PIERRE JANSOU

« Lors de mes choix d'orientation, j'ai tout de suite été attiré par l'école Studio M, qui m'a paru conviviale et accueillante lors des salons et Portes Ouvertes.

Ce qui me plaît en Prépa Art, c'est d'expérimenter toutes les facettes du dessin ou de l'expression plastique : design d'espace, design graphique, dessin académique...

Très bien encadrés avec un corps professoral à l'écoute et disponible, expert et actif, ils transmettent les tendances du monde professionnel. »



INFOGRAPHISTE

TITRE CERTIFIÉ RNCP NIVEAU 5

DURÉE : 1 AN (STATUT ÉTUDIANT)

NIVEAU D'ENTRÉE : BAC PRO AMA, BAC STD2A, ANNÉE PRÉPA ART

AUTRES BACS : ADMISSION SUR DOSSIER ET ENTRETIEN

STAGE EN ENTREPRISE : DE 1 À 6 MOIS



L'infographiste conçoit des produits graphiques dans le cadre d'une commande de communication visuelle.

En s'appuyant sur une méthodologie de gestion de projet graphique, et grâce à sa maîtrise des outils informatiques et de création graphique, il crée des affiches, flyers, dépliants, interfaces web...

Sa bonne connaissance de la chaîne graphique, sa culture de l'image et sa curiosité lui permettent d'apporter des réponses pertinentes dans le respect d'un cahier des charges et des contraintes d'une commande de communication visuelle. La formation permet d'assimiler les apports théoriques sur le sens et la construction de l'image par la pratique et l'expérimentation, d'acquérir les méthodes d'expression graphiques, de maîtriser les logiciels de création, de montage et de traitement de l'image. Les étudiants mobilisent tous les acquis dans des projets réels ou fictifs : affiches, brochures, dépliants, identité visuelle, site web...

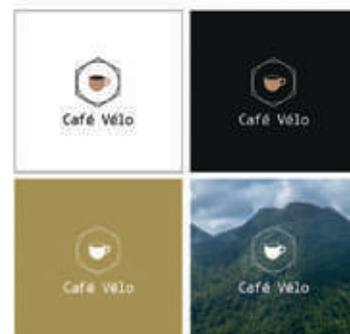
ENSEIGNEMENTS

- > Identité visuelle, Composition, Typographie, Édition, Webdesign, Logiciels d'infographie
- > Techniques de représentation, Techniques de fabrication, Histoire de l'art, Méthodologie de gestion de projet, Sémiologie

POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Infographiste
- > Infographiste multimedia
- > Illustrateur
- > Graphiste
- > Designer graphique





CLOTILDE DE NÈVE

« Grâce à cette formation, j'ai étudié et approfondi les logiciels de la suite Adobe nécessaires à la pratique du métier de graphiste et développé ma capacité à analyser une commande et y apporter une solution adaptée. Sur le campus règne un esprit d'entraide. Mon conseil pour réussir dans ce métier : être curieux et en veille graphique permanente. »





Le **concepteur webdesigner** est le graphiste du numérique. Il **conçoit l'identité visuelle, le design et l'ergonomie d'un site web ou d'une application**, en élabore l'architecture, imagine les scénarii d'usage et d'interactivité. Il intègre l'ensemble des éléments grâce à sa bonne connaissance des éditeurs de codes et adapte sa conception graphique à l'ensemble des supports disponibles : ordinateurs, tablettes, smartphone, etc.

La formation enseigne, au travers d'exercices et de projets transversaux (conception et réalisation webdesign, e-commerce, webdocumentaire...), à analyser la demande et les besoins du client, à respecter le cahier des charges en examinant la conception globale de sites, en fonction de la commande. Les étudiants apprennent ainsi la gestion, la présentation et l'organisation nécessaires à la validation de chaque étape d'élaboration d'un projet de webdesign, tout en maîtrisant les outils graphiques et d'intégration multimédia (logiciels graphiques appliqués au web, éditeurs de code, CMS, montage vidéo...).

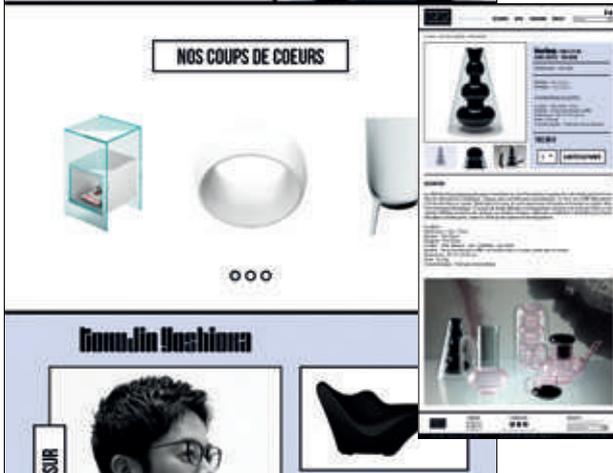
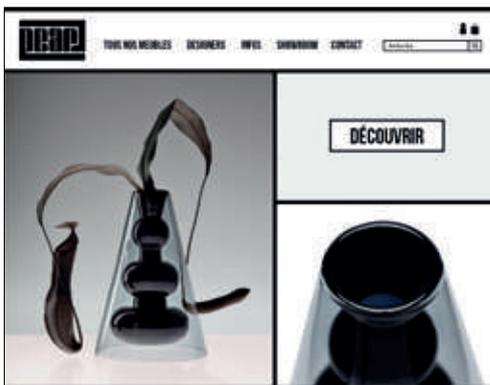
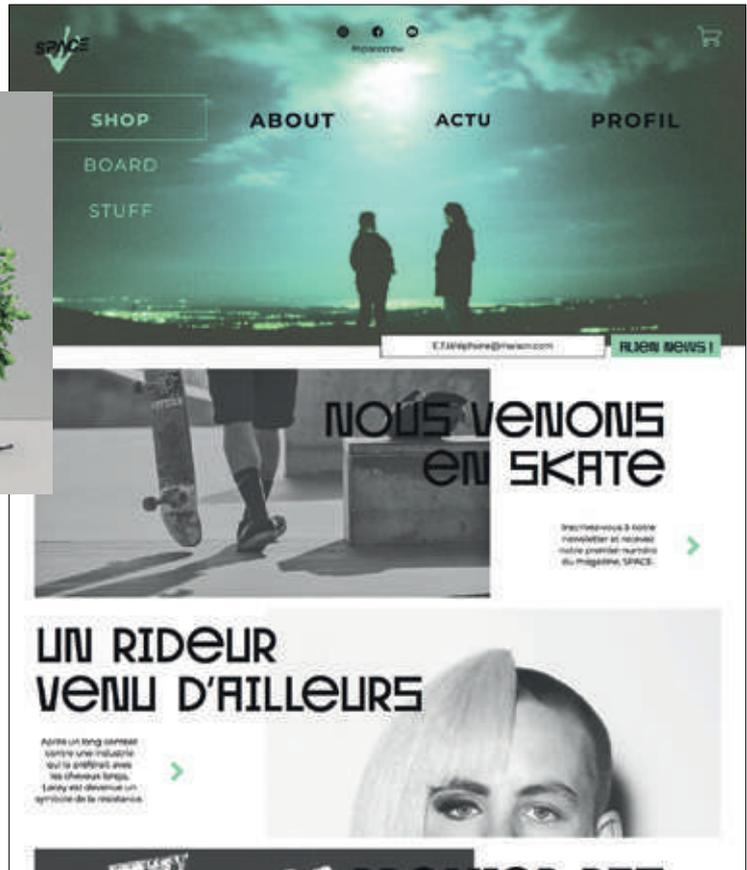
ENSEIGNEMENTS

- > Design interactif, Expression graphique, Composition, Typographie, Webdesign, Montage vidéo
- > Technologies webdynamiques, Éditeurs de codes, CMS, Intégration
- > Sémiologie de l'image, Gestion de projet et méthodologie du projet web

POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Webdesigner
- > Intégrateur web
- > Concepteur designer
- > Directeur artistique
- > Graphiste multimédia
- > Infographiste





DAVID PIRAULT

« Cette formation représente pour moi un réel aboutissement : j'ai renforcé mes compétences acquises en les appliquant pendant mon stage, notamment avec les cours de photo et de montage vidéo. C'est grâce à cette année que j'ai évolué vers un niveau suffisant pour intégrer le monde du travail de manière sereine et me projeter dans les différents postes envisageables à la fin de mon cursus. »





Le designer graphique est un professionnel polyvalent de la communication visuelle.

Il intervient dans la communication d'entreprise, publicité, communication institutionnelle, le marketing, l'édition ou la presse. Il conçoit, grâce à la maîtrise des outils de création et d'édition ainsi qu'une grande culture générale, des solutions graphiques très diverses suivant la demande de son client (affiches, signalétique, packagings, site internet, brochures...).

Lors de ces trois années de formation, les étudiants s'engagent vers cette finalité professionnelle par l'expérimentation, les projets d'écoles réels ou fictifs et une pédagogie transversale. Ils apprennent à développer des pratiques graphiques et artistiques, maîtriser les outils de création graphique, concevoir des identités graphiques et des déclinaisons adaptées aux supports (affiches, brochures, logos, sites web, vidéos...), communiquer et présenter des projets de design graphique de manière professionnelle (présentation scénographiée, book, argumentaire de projet).

ENSEIGNEMENTS

- > Design graphique, Dessin académique, Typographie, Chaîne graphique, Identité visuelle, Rough, Illustration, Couleur, Photographie, Maquettage, Pratiques artistiques
- > Storytelling, Pratique digitale et vidéo, Storyboard, Techniques vidéo-animation
- > Techniques du Web, Langage programmation
- > Gestion de projet, Atelier de projet
- > Histoire du graphisme et du design, Sémiotique, Philosophie, Culture plastique, Narration créative, Marketing, Droit, Méthodologie de projet de design, Anglais, Communication orale

POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Designer graphique
- > Concepteur graphique
- > Concepteur digital
- > Directeur artistique
- > Chef/chargé de projet graphique et digital
- > Responsable communication graphique et visuelle
- > Directeur de création



DIRECTEUR ARTISTIQUE EN DESIGN GRAPHIQUE

BAC+5 / TITRE CERTIFIÉ NIVEAU 7

DURÉE : 2 ANS (STATUT ÉTUDIANT)

NIVEAU D'ENTRÉE : NIVEAU BAC+3 OU TITRE CERTIFIÉ NIVEAU 6 SECTEUR GRAPHISME, ADMISSION SUR DOSSIER ET ENTRETIEN

STAGE EN ENTREPRISE : 16 SEMAINES MINIMUM EN ANNÉE 4 ET 16 SEMAINES MINIMUM EN ANNÉE 5



Le directeur artistique en design graphique est un designer graphique augmenté de compétences de management et de stratégie de communication d'entreprise.

Les deux années de formation de Mastère Directeur Artistique en Design Graphique proposent aux étudiants dotés de compétences en design graphique d'acquérir une expertise spécifique pour développer leur professionnalisation par des capacités de management et de gestion de projet, ainsi que de stratégie d'entreprise.

Le directeur artistique en design graphique a la responsabilité stratégique et graphique d'une campagne de communication. Il intervient sur le projet, de la conception à la réalisation, en passant par la négociation et le management du projet. Il supervise et oriente le travail des prestataires externes sur le projet, tout en contrôlant l'ensemble de la conception graphique.

Les étudiants continuent d'explorer les différentes expressions de la production en design graphique (édition print et digitale, vidéo, packaging, signalétique...) en confrontant les acquis au plus près des réalités professionnelles. Ils s'engagent dans un travail personnel de recherche en design conjuguant créativité, innovation et stratégie.



ENSEIGNEMENTS

- > DESIGN GRAPHIQUE ET DIRECTION ARTISTIQUE :
 - Ateliers de création de projets, workshops, actualités, techniques de conception, projet de recherche
 - Management et gestion de projet, stratégie d'entreprise, Droit, Anglais

POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Directeur artistique
- > Directeur de création
- > Directeur de projet communication
- > Project manager
- > Chef de projet en design graphique



AMÉZIANE MOURET

« Mes quatre années d'études en design graphique se sont déroulées comme je le souhaitais : centrées sur la pratique et l'évolution constante par la réalisation de projets concrets. Les effectifs des promotions permettent un suivi et un rapport avec l'équipe pédagogique tout particulier. J'en retiens de belles rencontres avec des personnalités fortes et attachantes, et un solide bagage pour affronter la suite ! »



DIPLÔME EUROPÉEN

CERTIFICAT SUPÉRIEUR PROFESSIONNEL
ACCREDITATION FEDE (FEDERATION FOR EDUCATION
IN EUROPE)

DURÉE : 3 ANS (STATUT ÉTUDIANT)

NIVEAU D'ENTRÉE : PRÉPA ART OU ÉQUIVALENT

NIVEAU BAC, ADMISSION SUR DOSSIER ET ENTRETEN

STAGE EN ENTREPRISE, 2^E ET 3^E ANNÉE : 20 SEMAINES

Doté d'un profil créatif et ingénieux, **le designer d'espace** optimise les volumes par le biais d'un traitement harmonieux, en accordant une attention toute particulière à l'ergonomie, la lumière et au décor. **Travaillant seul ou en équipe, le designer d'espace est capable de coordonner les différentes étapes d'un projet et d'orchestrer le travail de ses collaborateurs.**

La formation permet aux étudiants de maîtriser et articuler toutes les étapes d'un projet (étude, conception, réalisation, communication) tout en répondant à une demande en fonction du contexte, des contraintes techniques et réglementaires, et des exigences du client. Ils pourront ainsi créer un espace intégrant ergonomie, décor, lumière, espace et atmosphère. Ils apprendront à coordonner le travail des professionnels, suivre le bon déroulement du chantier, respecter délais, budget, normes et réglementation. Les aptitudes développées simultanément en conception, design et décoration permettent d'acquérir un profil polyvalent, offrant des opportunités professionnelles plus riches.



ENSEIGNEMENTS

> Design d'espace, Décoration intérieure, Home staging, Scénographie événementielle ; Design produit, Atelier de conception, Dessin technique, Perspective, Rough, Maquette, Infographie

> Histoire du design / Connaissance des matériaux, normes réglementations (sécurité et accessibilité), Économie & gestion, Anglais

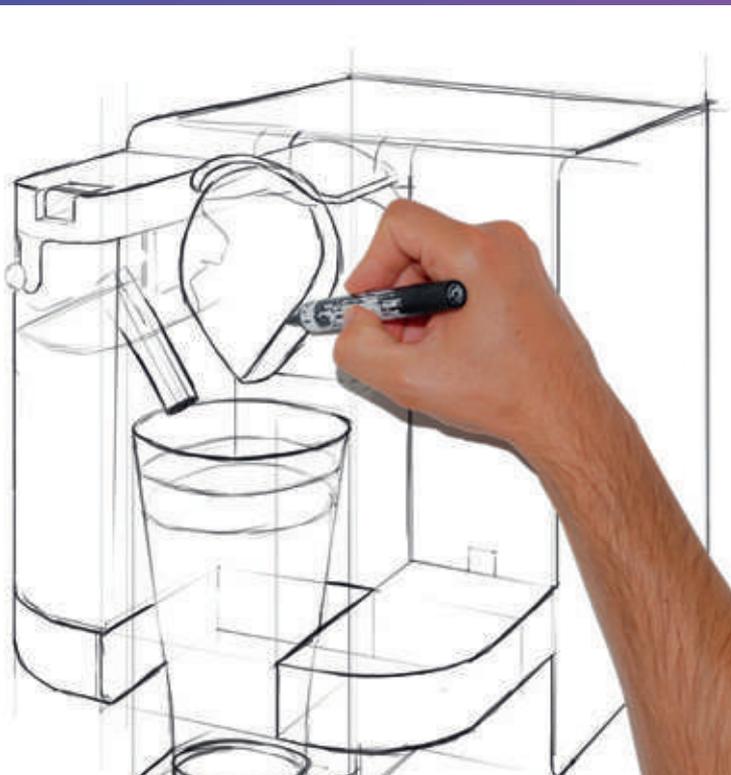
POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Concepteur CAO
- > Scénographe
- > Designer d'espace
- > Designer en mobilier
- > Architecte d'intérieur
- > Décorateur
- > Conseiller artistique

CAMILLE MORHAIN

« Après mon baccalauréat, j'ai intégré l'école Studio M en Bachelor Design d'Espace. Cette formation très enrichissante m'a permis d'acquérir les compétences requises et nécessaires au métier de Designer d'Espace. Des professeurs très compétents m'ont accompagnée du début à la fin de mon cursus, soutenu par l'ambiance et le partage entre les élèves Studio M. Aujourd'hui, grâce à cette formation, j'ai poursuivi à l'école Supérieure d'Architecture de Bordeaux et obtenu un double diplôme en Design d'Espace et Architecture. »





Expert en design d'espace, le Manager de projet réalise des études d'expertise de projets d'aménagement et de conception d'espace pour répondre à différentes demandes (particuliers, institutionnels, commerciaux...). Il va évaluer les besoins financiers, humains et matériels et coordonne toutes les ressources nécessaires à la réalisation du projet de design d'espace afin d'optimiser les résultats en termes d'exécution, délais et satisfaction clients.

La formation **Manager de Projet en Design Espace** permet à l'étudiant doté de compétences artistiques en design d'espace d'acquérir une expertise en design, en gestion de projet, en management et stratégie d'entreprise. A l'issue des deux années d'études, l'étudiant sera à même de manager des équipes et d'accéder à des postes à responsabilités.



ENSEIGNEMENTS

- > Atelier de création, technologie, actualités, techniques de conception, workshops, projets
- > Stratégie d'entreprise, droit, méthodologie et gestion de projet, management, anglais

POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Designer Manager Chef de projet
- > Designer d'espace
- > Architecte d'intérieur
- > Concepteur artistique
- > Scénographe
- > Designer événementiel



NICOLAS LABASTE

« Après l'obtention de mon diplôme, j'ai créé ma propre entreprise afin de faire de ma passion du design, mon métier.

J'interviens en gestion de projet et en stratégie design pour différents clients. Mes compétences professionnelles me permettent de travailler sur des projets diversifiés comme le design d'intérieur, la modélisation architecturale, le design de produit et l'animation 3D. Un travail enrichissant qui m'amène à collaborer avec divers corps de métiers, architectes, promoteurs, professionnels de la communication visuelle, agents immobiliers... »



CONCEPT ARTIST

UNITY



DIGITAL PAINTER

UNREAL 5

GAME DESIGN

PROGRAMMING

LEVEL DESIGN

HOUDINI
MAYA

JEUX VIDÉO

ANIMATION 3D

ZBRUSH

GAME ART

VFX



DIGITAL PAINTER

DURÉE : 3 ANS (STATUT ÉTUDIANT)

NIVEAU D'ENTRÉE : TOUS BACS SUR DOSSIER, ENTRETIEN ET PORFOLIO

STAGE DE FIN D'ÉTUDES : 16 SEMAINES MINIMUM



Le Bachelor Digital Painter offre aux étudiants une approche à la fois théorique et pratique. La formation se concentre sur l'environnement conceptuel du jeu vidéo et du film d'animation.

Durant ces trois années, les étudiants développent leur créativité, leur sens critique, leur culture artistique, ainsi que des compétences techniques en design, dessin et digital painting.

La professionnalisation est au cœur de la formation, grâce aux périodes de stage en entreprise et aux entretiens personnalisés réguliers, qui permettent aux élèves de définir ou d'affiner leurs objectifs professionnels.

ENSEIGNEMENTS

- > Story-board / scénario, Peinture traditionnelle, Dessin d'observation, Perspective, anatomie, valeurs de gris, Lumière, volumes, composition
- > Digital painting, Design véhicule, Character design, video game, cinema, Modélisation 3D sous Maya pour le Concept-Art
- > Travaux de groupe, Culture artistique, Anglais



POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Concept Artist
- > Storyboarder
- > Environment Artist
- > Props Designer
- > Character Designer
- > Directeur Artistique
- > Production Designer
- > Illustrateur
- > Designer de jouets



ADRIAN FERIOLO

« J'ai intégré l'école Studio M, après un BAC Scientifique, dans une bonne ambiance entre enseignants et étudiants.

Un des points très positifs de Studio M. Diplômé, j'ai rejoint l'équipe Hymersion comme graphiste. Je suis également infographiste au sein de la start-up. Mes missions sont axées sur la modélisation (Environnement Artist), le compositing sous Unity Lighting, le post Processing, l'optimisation du Concept Art de l'animation. »



DIPLÔME EUROPÉEN

CERTIFICAT SUPÉRIEUR PROFESSIONNEL
ACCREDITATION FEDE (FEDERATION
FOR EDUCATION IN EUROPE)

DURÉE : 3 ANS (STATUT ÉTUDIANT)

NIVEAU D'ENTRÉE : TOUS BACS SUR DOSSIER
ET ENTRETIENSTAGE EN ENTREPRISE : 12 SEMAINES EN 2^E
OU 3^E ANNÉE

+

Le Bachelor Jeux vidéo s'adresse aux étudiants créatifs, passionnés par le secteur du jeu vidéo. Il forme aux méthodes, logiciels et outils utilisés aujourd'hui dans les studios de développement. En fonction de leur spécialisation, les élèves réalisent personnages et décors 3D, les animent et intègrent les données dans le moteur temps réel du jeu. Ces différents éléments composent un univers imaginé par les élèves eux-mêmes, qui abordent ainsi toutes les étapes de la production d'un jeu vidéo : ils scénarisent, définissent concept et mécaniques de jeu, créent l'ensemble des éléments visuels, établissent les game documents correspondants, se familiarisent avec l'ensemble des rôles de la chaîne de production d'un jeu vidéo. **Les métiers de ce secteur se répartissent en différentes familles :**

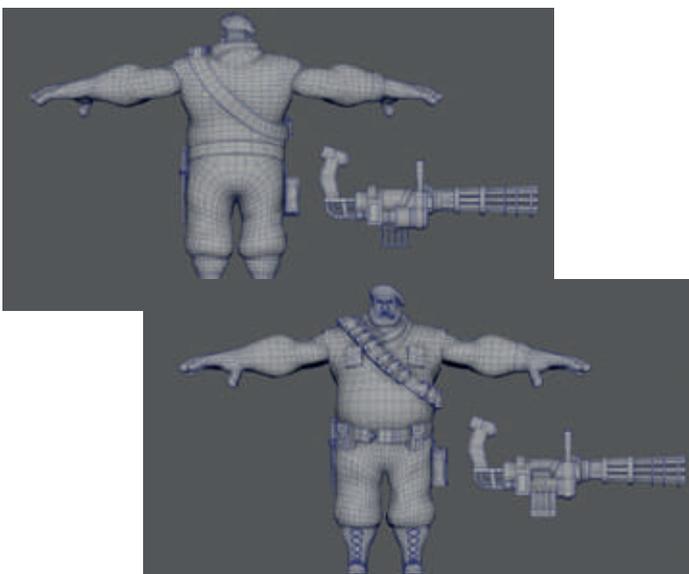
- > **La conception, les métiers scénaristiques**, qui déterminent ce que le joueur va vivre dans le jeu.
- > **La création artistique, les métiers artistiques**, qui définissent l'aspect visuel du jeu.
- > **L'interactivité**, qui va permettre d'interférer avec l'univers dans lequel se déroule le jeu.

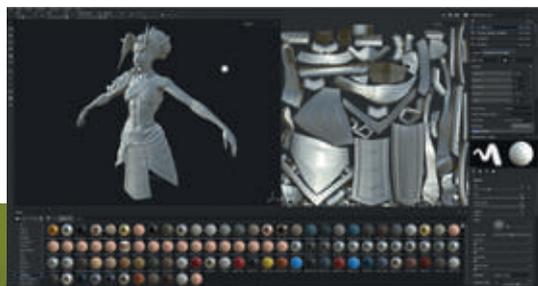
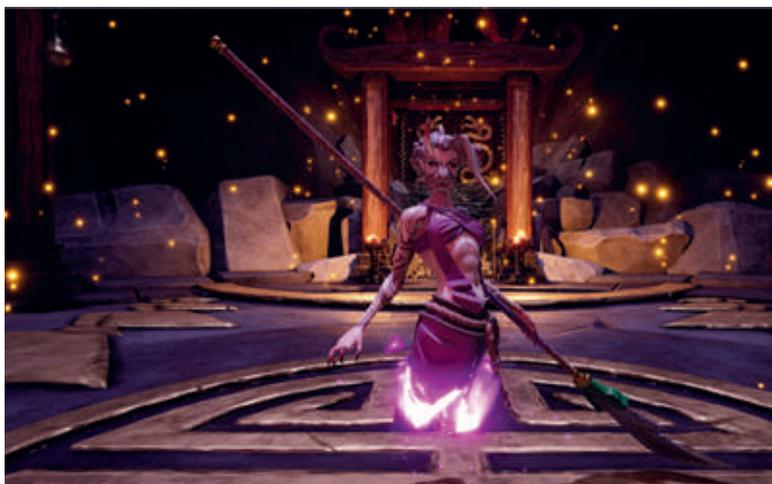
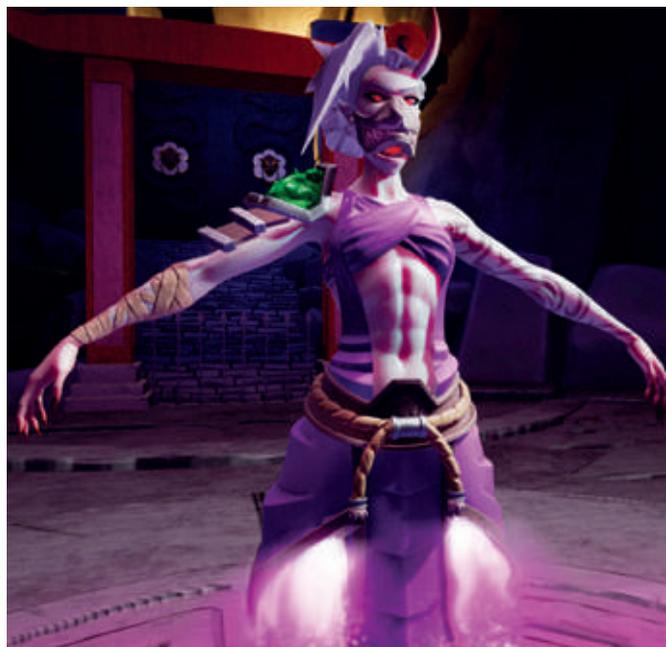
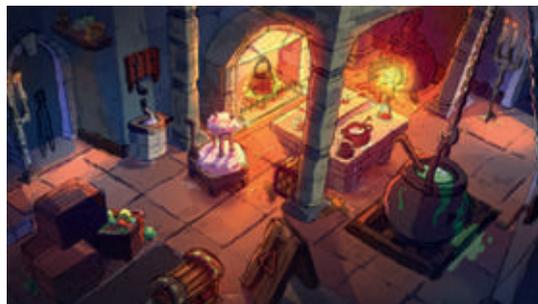
ENSEIGNEMENTS

- > Game Design, Level Design, Digital Painting, Modélisation 3D, Texturing sous Substance Painter, Rigging, Shading / Lighting, VFX Houdini, VFX Artist, Technical Artist, Organic modeling (character design), Animation 3D
- > Culture artistique, analyse de travaux, Anglais

POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Environment Artist
- > Concept Artist
- > Infographiste 3D temps réel
- > Character Artist
- > VFX Artist temps réel
- > Graphiste 3D / Illustrateur
- > Véhicule Artist
- > Animateur 3D
- > Technical Artist
- > Rigger





BENJAMIN DUPONT

« Cette 2^e année en Bachelor Jeux vidéo m'a permis de découvrir et explorer les différentes facettes des métiers numériques du jeu vidéo : Character designer, environnement designer, level design. Game Designer en environnement 3D me plaît beaucoup. Je vais investir mes efforts en cette 3^e année pour y parvenir. »





Le **game design** est une discipline multiple essentielle de la création d'un jeu vidéo.

Le Bachelor Game Design traite des connaissances fondamentales liées à la création d'un jeu et des outils permettant d'améliorer la créativité et l'imaginaire.

Un **Game Designer** débute souvent comme **Level Designer**, qui conçoit les décors et l'environnement général du jeu. Après plusieurs années d'expérience, il peut devenir **Lead Game Designer**, **Game Director** (réalisateur du jeu) ou **Directeur de production**.

Il peut avoir à superviser l'ensemble de la chaîne éditoriale, la programmation, le graphisme et le marketing.

Les Game Designers restent majoritairement fidèles à leur métier. Pour cette raison, ils recherchent souvent à évoluer au sein du même métier, mais dans des entreprises ou des studios plus importants.



ENSEIGNEMENTS

- > Culture & histoire du jeu, Game Design, Narrative Design, Ergonomie UX/UI/HUD, Level Design
- > Marketing, Atelier création par équipe, Anglais

POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Game Designer
- > Level Designer

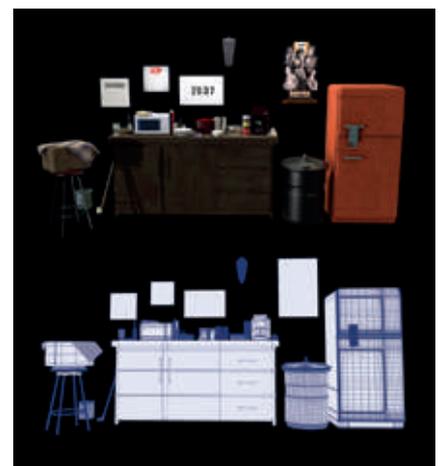
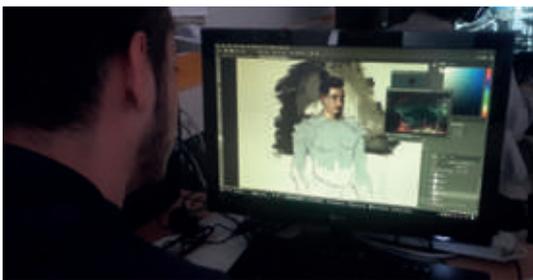
Indian Tribe





LUDOVIC BONNET

« En première année, nous apprenons toutes les ficelles et outils nécessaires pour chaque discipline. Le cursus est divisé en plusieurs projets où l'on apprend de nouveaux outils, techniques, méthodes de travail. Je trouve très intéressant de travailler sur des projets où l'on associe toutes nos compétences pour les finaliser. Pour réussir, pas de secret, il faut s'investir, être passionné et avoir un objectif professionnel. »

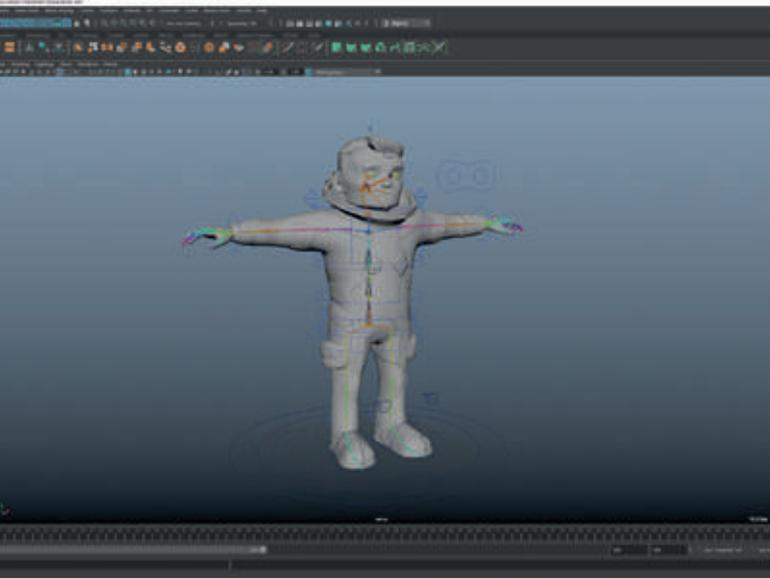




Le développeur de jeux vidéo ou programmeur développe les comportements interactifs de tous les objets d'un jeu vidéo. **Il occupe un rôle essentiel dans la chaîne de conception et possède de solides bases en programmation : codes et algorithmes n'ont pas de secret pour lui.**

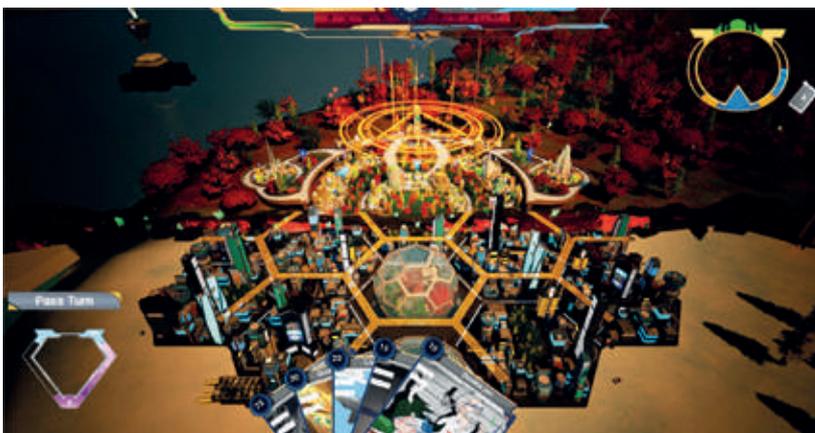
Il est détenteur d'un savoir-faire technique nécessitant rigueur et précision. Le développeur de jeux vidéo est responsable des mécaniques internes du jeu et de son interactivité. Il rassemble les parties du jeu produites par le reste de l'équipe (les visuels des graphistes/modeleurs/animateurs, les environnements des Level Designers, les musiques et bruitages des sound designers, etc.) et leur donne vie.

L'objectif premier du Game Développeur est de procurer une expérience optimale au joueur. Pour ce faire, il doit s'assurer que le jeu répond bien aux contraintes de performances graphiques et techniques et que toutes ses interfaces fonctionnent correctement.



ENSEIGNEMENTS

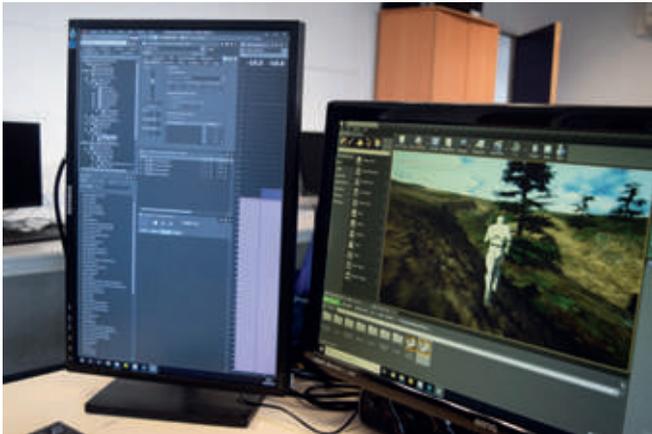
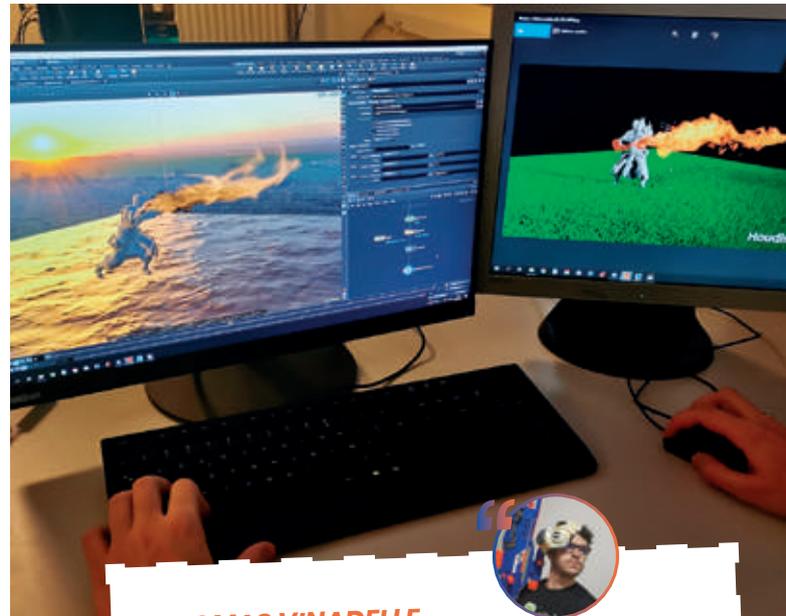
- > Game Design, Sound Design, Intégration son, Intégration moteur jeu, Géométrie dans l'espace
- > Introduction aux Bases de Données, Structure de données, Programmation impérative, C++ / C# / Programmation Orientée Agents, Python, Modélisation et Programmation 3D, Complexité algorithmique et optimisation, Prototypage, Retro Engineering, Mécaniques de Gameplay
- > Accompagnement de projet personnel, Workshops, Anglais



POUR QUELS MÉTIERS ?

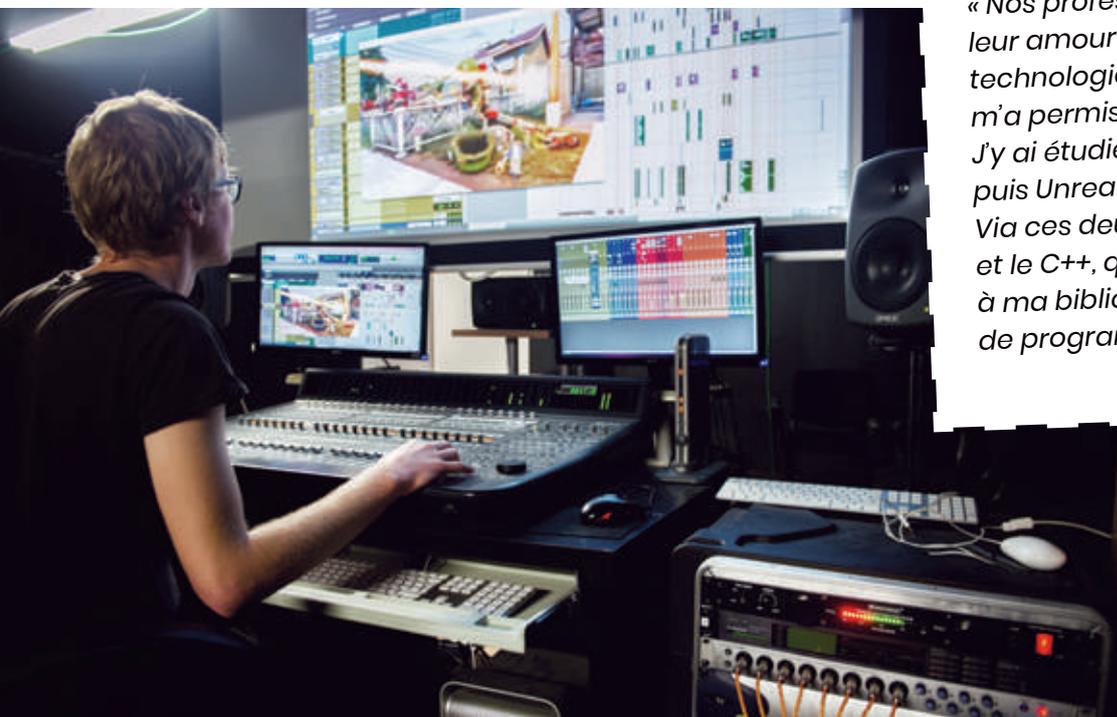
- > Gameplay programmer
- > C# / Unity3D programmer
- > TC++ / Unreal Engine programmer
- > UI programmer
- > AI programmer





THOMAS VINADELLE

« Nos professeurs nous ont transmis leur amour du Jeu Vidéo, de la technologie et de la création, ce qui m'a permis d'arriver où j'en suis. J'y ai étudié Unity3D en 1^{ère} année, puis Unreal Engine 4 en 2^{ème} année. Via ces deux moteurs, j'ai appris le C# et le C++, qui sont venus s'ajouter à ma bibliothèque de langages de programmation. »



ANIMATION 3D

CERTIFICAT SUPÉRIEUR PROFESSIONNEL

DURÉE : 3 ANS (STATUT ÉTUDIANT)

NIVEAU D'ENTRÉE : TOUS BACS SUR DOSSIER ET ENTRETIEN

STAGE EN ENTREPRISE : 12 SEMAINES EN 2^E OU 3^E ANNÉE



Le concepteur de film d'animation 3D assure les responsabilités artistiques et techniques de la conception et de la réalisation d'un projet d'animation. Les étudiants apprennent à retranscrire les besoins d'un commanditaire à travers un concept créatif. Ils réalisent des storyboards, produisent des illustrations en 2D et 3D, mettent en mouvement univers et personnages et exécutent le montage et la postproduction. Leurs choix artistiques et techniques leur permettent de créer des ambiances, des situations et des textures en accord avec les demandes formulées.

La modélisation 3D consiste à réaliser numériquement, à l'aide de logiciels spécialisés, un objet, un espace, un personnage, une créature etc. Elle est la technique la plus utilisée dans l'univers du jeu vidéo et du cinéma d'animation. Assisté des logiciels Maya, Zbrush, Substance painter, Nuke et Houdini, l'étudiant pourra, au cours de deux années de formation, affiner son sens de l'observation pour réaliser des items et procéder à leur animation.

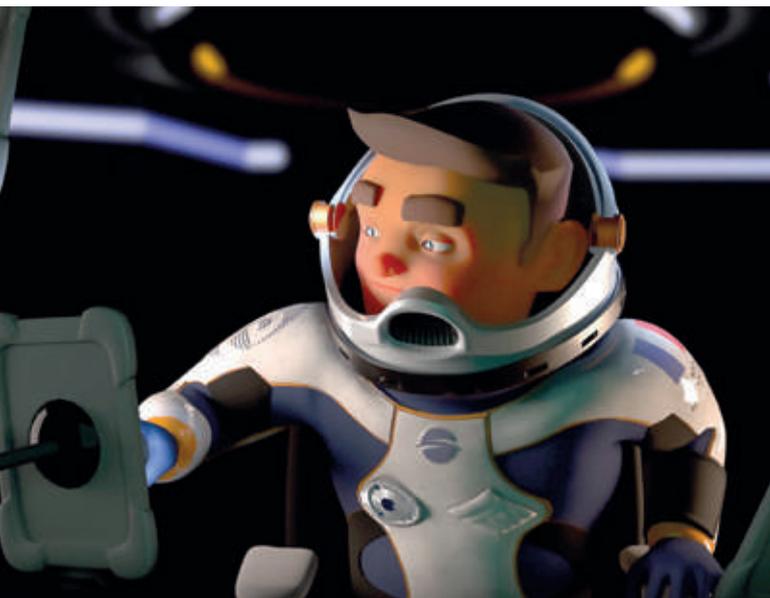


ENSEIGNEMENTS

- > Modélisation 3D organique sous Zbrush, Animation 3D sous Maya, Rigging bipède
- > Shading / Lighting, Houdini (brouillard, fumée, neige, feu...), VFX explosion, destruction, compositing sous Houdini, VFX Artist, Technical Artist
- > Anglais

POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Texturing artist
- > CG Rigger
- > Animateur 3D
- > VFX Artist
- > Matte painter
- > Layout artist
- > Environment artist
- > Lighting artist





ANTHONY HURTAUD

« La formation nous apprend rapidement à être autonome : comment aborder un projet, avoir le bon workflow, savoir où chercher les solutions à nos problèmes... Nous avons rencontré de nombreux professionnels du métier et découvert plusieurs points de vue avec une grande ouverture d'esprit. C'est aussi très bénéfique pour notre réseau de contacts ! Il est important de ne rien lâcher, ça fait extrêmement plaisir quand on voit les personnages qu'on a modélisés s'animer et prendre vie dans un décor avec des belles textures et une jolie lumière ! »



MASTÈRE JEUX VIDÉO

NIVEAU BAC+4

DURÉE : 1 AN (STATUT ÉTUDIANT)

NIVEAU D'ENTRÉE : BACHELOR JEUX VIDÉO
OU BAC+3 SUR ENTRETIEN DE MOTIVATION
ET ÉVALUATION D'ENTRÉE

STAGE DE FIN D'ÉTUDES : 6 MOIS



D'une durée de 6 mois (septembre à février) + 6 mois de stage obligatoire, le **Mastère Jeux vidéo** s'adresse aux étudiants qui ont déjà validé leurs 3 premières années d'études (cursus initial en Jeux vidéo ou Cinéma d'animation 3D) ou à des étudiants externes déjà formés aux métiers du jeu vidéo qui souhaitent se professionnaliser.

Après une 1^{ère} année et 2^{ème} année qui fixent des bases techniques et artistiques solides, la 3^{ème} année permet le travail en équipe avec un projet concret. Cette 4^{ème} année de professionnalisation spécialisée dans les domaines recherchés par les studios et propose en plus du projet de groupe, une bande démo individuelle de qualité.

SPÉCIALISATIONS PROPOSÉES

- > **ORGANIC MODELER (CHARACTER ARTIST) :**
Créer un personnage/créature avec maîtrise des contraintes techniques du jeu vidéo, maîtrise de l'anatomie, texturing, UV mapping...
- > **TECHNICAL ARTIST :**
Apprendre à tenir un rôle de référent technique tout en définissant des méthodes de production graphique.

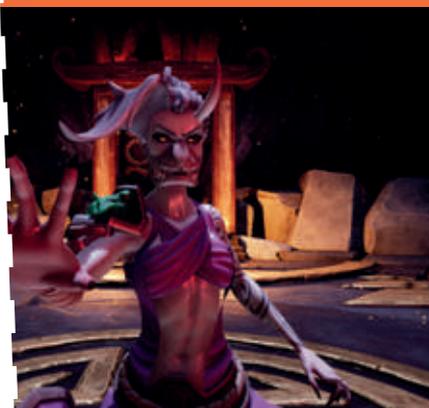


EMMA SUBIRA

« Mon objectif est de devenir Character Designer.

En intégrant Studio M, j'ai développé

mes compétences en dessin et ma créativité. La formation en Jeux vidéo est globale au départ afin de connaître et comprendre chaque métier du jeu vidéo pour pouvoir mieux communiquer en agence ou en entreprise. Ensuite elle nous donne la possibilité de nous spécialiser car les matières sont très complètes. J'ai choisi Studio M pour ses enseignants professionnels, pour bénéficier de leurs expériences et ils sont à l'écoute des étudiants. Studio M est une école familiale avec une bonne ambiance de travail. »



POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Environment Artist
- > Concept Artist
- > Infographiste 3D temps réel
- > Character Artist
- > VFX Artist temps réel
- > Graphiste 3D / Illustrateur
- > Véhicule Artist
- > Animateur 3D
- > Technical Artist
- > Rigger

MASTERE ANIMATION 3D

NIVEAU BAC+4

DURÉE : 1 AN (STATUT ÉTUDIANT)

NIVEAU D'ENTRÉE : BACHELOR ANIMATION 3D
OU BAC+3 SUR ENTRETIEN DE MOTIVATION
ET ÉVALUATION D'ENTRÉE

STAGE DE FIN D'ÉTUDES : 6 MOIS



D'une durée de 6 mois (septembre à février) + 6 mois de stage obligatoire, **le Mastère Animation 3D s'adresse aux étudiants qui ont déjà validé un Bac+3 et qui souhaitent se spécialiser.**

Après 2 années axées sur des bases techniques et artistiques solides, une 3^{ème} année sur le travail en équipe avec un projet concret, cette 4^{ème} année permet aux étudiants de se professionnaliser dans des domaines recherchés par les studios et de proposer en plus du projet de groupe une bande démo individuelle de qualité.

SPÉCIALISATIONS PROPOSÉES

> ANIMATEUR 3D :

Donner vie à des bipèdes (personnage) ou quadrupèdes et maîtriser l'animation faciale (animation cinématique ou film).

> RIGGER :

Étape technique du processus d'animation, maîtrise de la conception de RIG bipède/quadrupède et facial.

> VFX ARTIST TEMPS RÉEL :

Concevoir et produire des VFX (simulation et animation de particule) temps réel, en maîtrisant les contraintes techniques de production.

POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Texturing artist
- > CG Rigger
- > Animateur 3D
- > VFX Artist
- > Matte painter
- > Layout artist
- > Environment artist
- > Lighting artist



ANTOINE BAULIEU

« En étant étudiant à Studio M, j'ai découvert le jeu vidéo d'un point de vue plus précis, grâce à une équipe pédagogique à l'écoute et disponible. »

MASTERE DIGITAL PAINTER

NIVEAU BAC+4

DURÉE : 1 AN (STATUT ÉTUDIANT)

NIVEAU D'ENTRÉE : BACHELOR ANIMATION 3D
OU BAC+3 SUR ENTRETIEN DE MOTIVATION
ET ÉVALUATION D'ENTRÉE

STAGE DE FIN D'ÉTUDES : 6 MOIS



D'une durée de 6 mois (septembre à février) + 6 mois de stage obligatoire, **le Mastère Digital Painter s'adresse aux étudiants de notre école qui ont déjà validé un Bac+3, et aux étudiants externes déjà formés aux métiers du jeu vidéo, qui souhaitent se spécialiser.**

Après 2 premières années de bases techniques et artistiques solides et une 3^{ème} année sur le travail en équipe avec un projet concret, cette 4^{ème} année permet aux étudiants de se professionnaliser dans des domaines recherchés par les studios et de proposer en plus du projet de groupe, une bande démo individuelle de qualité.

ENSEIGNEMENTS

LA PÉDAGOGIE INTÈGRE COURS THÉORIQUES ET PRATIQUES EN SITUATION RÉELLE :

- Savoir écouter et proposer des itérations d'idées novatrices
- Gérer temps et stress pour s'adapter à une demande
- Respecter cahiers des charges et délais
- Développer un style personnel
- Monter en compétences par une pratique intensive temps réel, en maîtrisant les contraintes techniques de production.

POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Texturing artist
- > Concept Artist décors
- > Développeur visuel
- > Designer pour décors de parc d'attraction
- > Illustrateur key frame
- > Character designer

LECTRA

MARQUES



SOCIAL MEDIA

FASHION



TEXTILE



STYLISME

MODÉLISME

INSTAGRAM



MODE

LUXURY

COMMUNITY
MANAGEMENT

RESPONSIBLE COLLECTION





Le titulaire du **BTS Conseils et Commercialisation de Solutions Techniques** a pour fonction principale la vente de biens et services. Pour cela, il va mobiliser des compétences commerciales et des savoirs techniques afin d'adapter l'offre aux attentes de sa clientèle. C'est un négociateur-vendeur qui conseille sa clientèle dans l'identification, l'analyse et la formulation de ses attentes. Le programme de la formation se partage entre un enseignement industriel et commercial. Cette formation bénéficie de toutes les installations et organisations d'une école de mode et nos étudiants participent aux séminaires professionnels.

Cinq fonctions essentielles caractérisent son activité :

- 1 – La vente de solutions technico-commerciales
- 2 – Le développement de clientèle
- 3 – La gestion de l'information technique et commerciale
- 4 – Le management de l'activité commerciale
- 5 – La mise en œuvre de la politique commerciale



ENSEIGNEMENTS

- > Français, Anglais, Environnement économique et juridique, Techniques industrielles, Gestion de projet, Développement de clientèle, Communication et négociation, Management commercial, Culture générale et expression
- > Option : Responsable collection

POUR QUEL MÉTIER ?

- > Technico-commercial dans la mode



BENJAMIN LE GAC

« Mon expérience en **BTS Conseils et Commercialisation de Solutions Techniques** a développé ma personnalité, ma rigueur professionnelle (vitale dans le monde du travail), mon goût du travail bien fait. L'ambiance au sein de l'école est familiale et sérieuse, idéale pour la confiance en soi et pour s'exprimer à 100% dans son travail. J'ai été accompagné tout au long de ma formation par une équipe pédagogique très qualifiée et réellement concernée, je les en remercie. »





La formation supérieure **Bachelor Modélisme Artistique** prépare l'étudiant au métier de modéliste, qui traduit le projet du designer et transforme le croquis en prototype, tout en mettant en œuvre une dimension artistique.

La formation est centrée sur la maîtrise du produit, conception comme réalisation. L'équipe pédagogique assure une présence constante auprès de l'étudiant et met à sa disposition tous les moyens techniques et professionnels nécessaires.

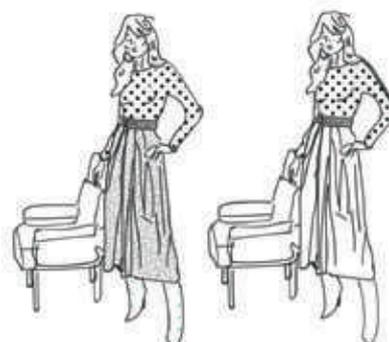
Chaque année, un stage permet d'appliquer les connaissances techniques et pratiques et de mieux se rendre compte de la réalité économique du métier. La 3^e année enseigne la préparation d'une collection et un mémoire de production, parallèlement à l'approfondissement des connaissances.

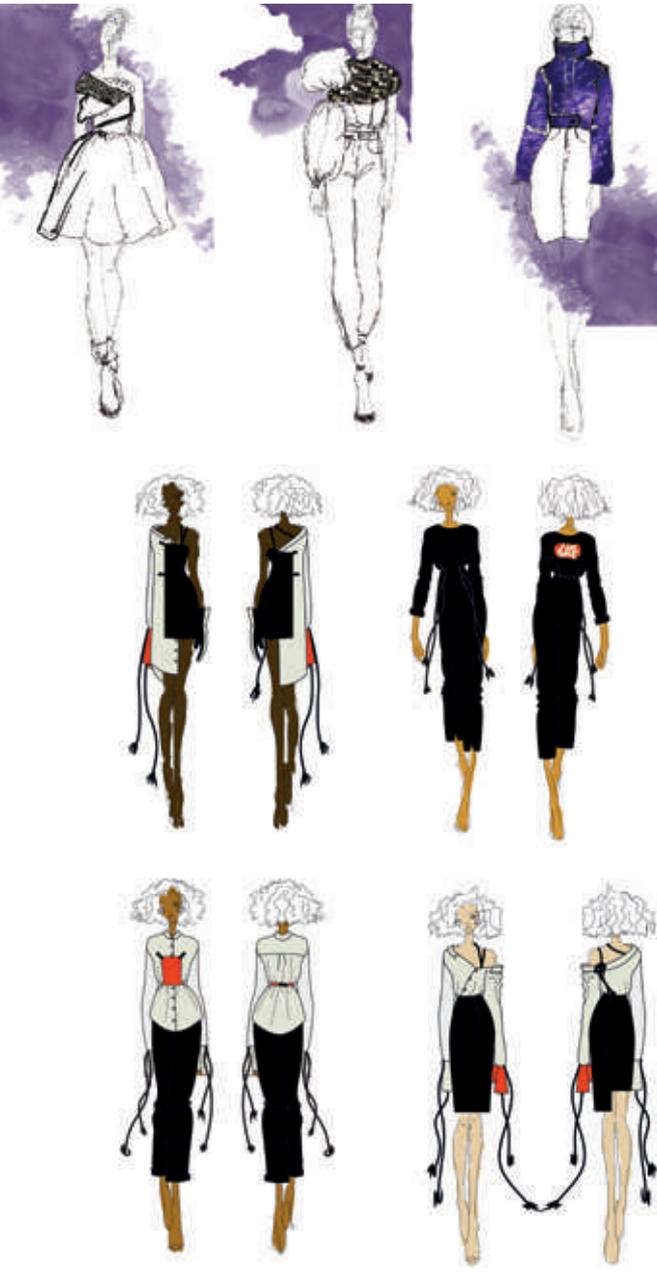
ENSEIGNEMENTS

- > Maîtrise du produit en modélisme, en patronage et en moulage, Création et conception du vêtement, Modélisme assisté par ordinateur, Apprentissage des matières textiles, Connaissance artistique, Digital design, Culture mode, Gestion de production, Communication professionnelle
- > Séminaires professionnels, Anglais technique

POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Modéliste prêt-à-porter
- > Modéliste industriel
- > Modéliste artistique
- > Assistant costumier

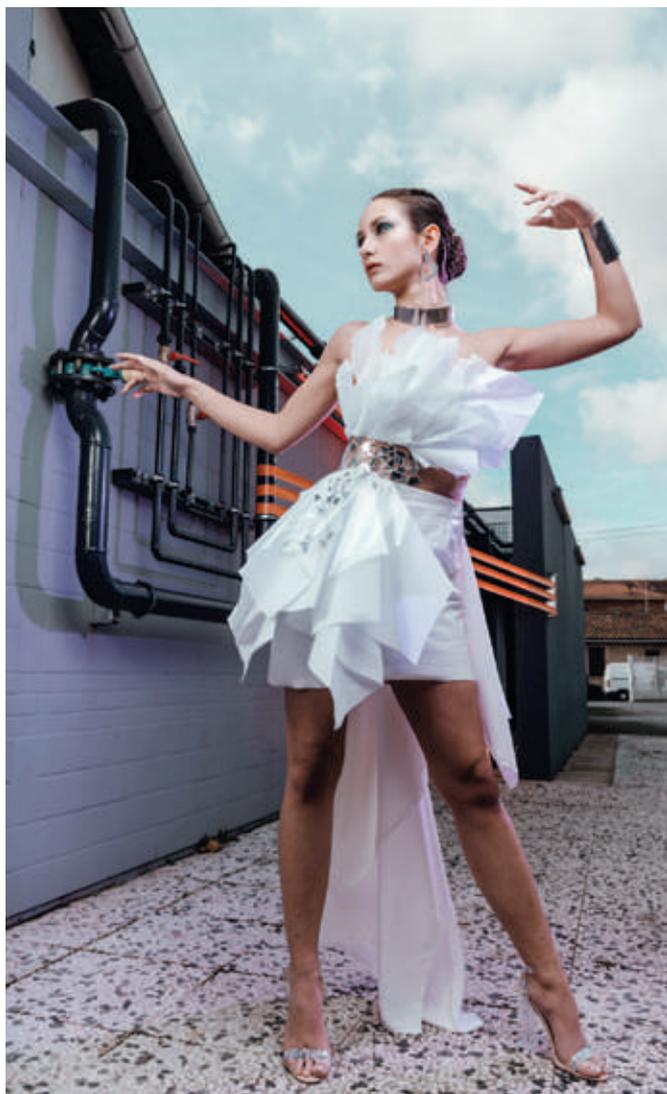




ARNAUD DESERCES

« Issu d'une formation professionnelle dans l'habillement, j'ai d'abord travaillé quatre ans et demi comme couturier dans le prêt-à-porter de luxe - secteur Flou - avant de reprendre mes études en alternance dans le cadre du Bachelor Modélisme Artistique. J'ai acquis une large connaissance des techniques nécessaires à la réalisation d'un modèle : construction des bases, moulage, prototype, MAO... »





La formation **MBA Styliste de mode** est dispensée sur quatre années. Elle enseigne création et design de mode, plus particulièrement la création textile, la création de vêtements, les accessoires et la présentation des produits.

À l'issue du cursus, les jeunes créateurs sont capables d'intégrer une entreprise de mode et/ou de créer leur propre marque. Le développement durable

et le respect de l'environnement s'imposent désormais dans les choix des stylistes. Pour tous types de produits (le textile, l'ameublement, la décoration, le bricolage...), les critères environnementaux font évoluer progressivement les comportements d'achat des consommateurs. Le styliste devra mettre en avant les tendances et les produits innovants en intégrant ces nouveaux usages. Tout au long du parcours, des stages donnent l'opportunité à l'étudiant d'appliquer ses connaissances techniques et pratiques et de mieux se rendre compte in situ de la réalité des métiers.

ENSEIGNEMENTS

- > Démarche créative, Dessin, Stylisme, Modélisme, Création textile, Montage produit, Digital design, Matières textiles
- > Culture design, Communication professionnelle, Droit et environnement culturel, Marketing de la mode, Marketing digital, Merchandising, Gestion de production, mode durable
- > Anglais technique

POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Styliste de mode
- > Styliste tendanceur





DAMIEN LARROCHE

« Après 4 ans passés chez Studio M, je recommande cette école pour la qualité de sa formation. Au-delà de son accompagnement dans nos projets professionnels, l'école nous met à disposition tout le matériel nécessaire, en vue de la meilleure des réussites.



Avec l'expansion des réseaux sociaux et de la commercialisation dans le secteur de la mode sur internet, **les entreprises ont besoin de valoriser et de diffuser l'image de leur marque, de leurs collections. Leur communication sur les réseaux sociaux est primordiale pour développer la notoriété de la marque de mode et pérenniser une image d'excellence.**

Le Community manager spécialisé dans la mode devient l'interlocuteur privilégié avec les clients cibles de la marque qui passent de plus en plus de temps sur les réseaux sociaux : Instagram, Snapchat, Facebook, TikTok, Twitch...

Dans le secteur de la mode, le Community manager est au cœur de la stratégie de l'entreprise en ce qui concerne sa communication, la relation avec ses clients, la gestion de l'image de la marque. **Le Bachelor Responsable Communication et Webmarketing Mode** s'obtient en un an après un bac+2 validé, en formation initiale de septembre à juin avec 13 semaines de stage en entreprise de mode.

Cette formation se déroule avec des formateurs expérimentés, professionnels ; une pédagogie innovante ; et prépare à un métier très porteur.

ENSEIGNEMENTS

- > Marketing stratégique et opérationnel, Communication globale, Webmarketing, Community management, Webdesign et ergonomie web, SEO et rédaction web
- > Conduite de projet et animation d'équipe, Gestion de budget, Droit des TIC, Langue Anglaise technique mode



JUSTINE RUMEAU

« J'ai été embauchée en CDI en tant qu'assistante de collection développement produit pour une marque de Toulouse. Je repense aux doutes que j'ai pu avoir pendant ma dernière année sur la recherche d'emploi et j'espère que mon expérience rassurera les nouveaux étudiants ! Je remercie l'école pour mettre en place des formations si complètes, qui préparent les étudiants et futurs jeunes actifs à la vie en entreprise, au monde du travail. Sans Studio M, je ne sais pas si j'aurais pu exercer réellement ce métier. »



POUR QUELS MÉTIERS ?

- > Assistant marketing
- > Chargé d'affaires marketing
- > Responsable marketing
- > Responsable gestion de produit
- > Merchandiseur
- > Responsable marketing digital
- > Responsable e-commerce
- > Responsable commercial
- > Management relation clientèle
- > Conseiller de vente Mode ou luxe
- > Personal shopper
- > Tendancier
- > Community Manager





Le secteur de la mode et du luxe présente de réelles opportunités de croissance. Pour cela il doit recruter des diplômés de haut niveau dotés d'une sensibilité artistique et d'une culture de la mode et du luxe déjà affirmées. La formation supérieure **MBA Responsable de collection** est un titre délivré à l'issue d'un cursus de 3 années, post Bac+2.

Afin de répondre à toutes les exigences des recruteurs, vous recevrez une formation intensive pour obtenir des compétences dans les 3 grands domaines de notre secteur : la création, le management et le marketing. Notre école, depuis plus de 30 ans, a su créer des partenariats avec les acteurs clés du secteur.

Cette formation vous permettra aussi d'acquérir toutes les compétences nécessaires aux futurs entrepreneurs en matière de management des ressources humaines, d'ingénierie du financement ou de conduite de projet entrepreneurial.



ENSEIGNEMENTS

- > Management commercial, Management de proximité, Management et pilotage stratégique, Leadership et management du changement, Management international, Développement et management de l'innovation
- > Création et développement d'une marque de mode, Développement stratégique des affaires, Expertise commerciale, Stratégie digitale, Webmarketing
- > Conduite de projet entrepreneuriat, Ingénierie du financement, Business plan, Négociation et audit



MARINE QUITA

« Après une formation en gestion administrative et commerciale, je souhaitais me spécialiser dans l'industrie de la mode comme Responsable Marketing et commercial mode. J'ai commencé à travailler en vente pour l'enseigne Zara, l'opportunité d'observer de l'intérieur le fonctionnement d'une entreprise leader sur le marché, son management et merchandising. Ensuite, je suis partie 3 mois en Angleterre réaliser un stage dans une boutique multimarques pour me confronter à une expérience d'expatriation. À mon retour, j'ai été embauchée en tant qu'assistante de collection au sein du bureau d'achats de « La mode est à vous ». Aujourd'hui, je travaille au développement d'une marque féminine toulousaine de prêt-à-porter, « upcycling », des pièces uniques et conçues à partir de tissus recyclés. J'ai apprécié la diversité de nos enseignements et le fait que les professeurs soient issus du monde professionnel. »

POUR QUEL MÉTIER ?

- > Commercial export
- > Chargé d'affaires
- > Chargé de clientèle
- > Chargé des relations clients
- > Manager d'une équipe de vente
- > Responsable commercial grands comptes
- > Chargé supports commerciaux et fidélisation
- > Chef de produit junior
- > Responsable des ventes
- > Direction Commerciale



VIE DE L'ÉCOLE

En choisissant Studio M, les étudiants intègrent également la vie du campus.

Concilier études et épanouissement est la formule gagnante des futurs diplômés. Une vie étudiante riche agrmente le CV et l'expérience professionnelle.

Toute l'année, des événements professionnels, associatifs et entrepreneuriaux sont organisés pour faire de vos années chez Studio M un souvenir mémorable et une expérience étudiante et professionnalisante au-delà des cours.

WORKSHOPS

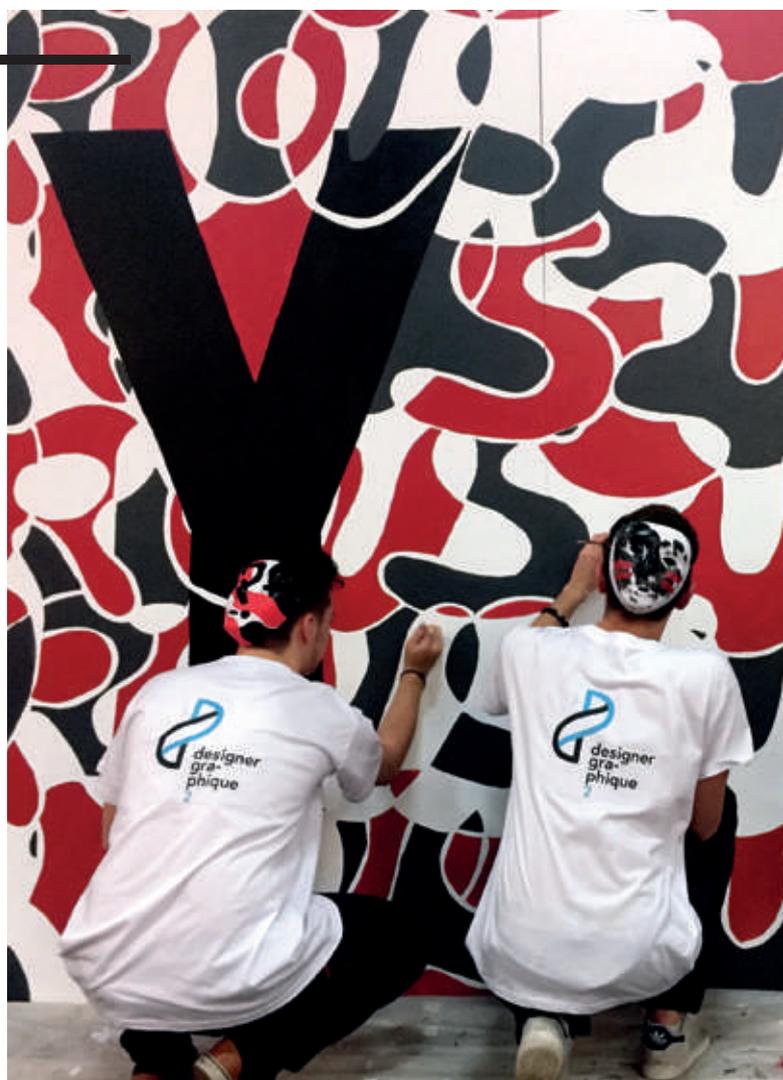
Les **workshops** permettent aux étudiants de se mettre en situation de création. Pendant des ateliers d'une semaine, les élèves viennent présenter leurs travaux, échanger sur leurs conceptions esthétiques et mettre en lumière les techniques qu'ils utilisent. Ces moments privilégiés leur permettent de travailler autour d'un projet commun, d'affiner leur choix de parcours professionnel, de partager une expérience créative et de mieux appréhender le monde du travail.

CONCOURS

Les élèves participent à des concours prestigieux, rassemblant les étudiants du monde entier ! Quelques exemples :

> **Global Game Jam** : plus grand événement de jeu vidéo au monde organisé sur des sites physiques.

> **Trophée de la Création** : concours créatif organisé par Clairefontaine & L'Étudiant.



Concilier études et épanouissement est la formule gagnante des futurs diplômés

PORTFOLIOS

Pendant leur cursus et avec l'appui de l'équipe enseignante, les étudiants Studio M créent et enrichissent leur portfolio, un outil indispensable pour valoriser leur travail auprès des recruteurs et renforcer leur employabilité.

STAGES DÉCOUVERTE

Les **stages découverte** permettent aux futurs étudiants de s'immerger, pendant 2 à 3 jours, au sein de nos campus. Cette première expérience leur permet de confirmer leur choix et de s'orienter vers la formation qui leur correspond le mieux.

MASTERCLASSES

Des conférences sont organisées avec des professionnels du secteur : expertises métiers, parcours inspirants, conseils, retours d'expérience, réseautage... les étudiants bénéficient d'une proximité accrue avec les réalités du monde du travail en perpétuelle évolution.

SALONS & FORUMS

Les **salons et forums d'orientation** créent un contact et une approche directe avec les étudiants pour informer sur les formations, la poursuite d'études et les débouchés, la vie de l'école, ses temps forts et ses équipes. L'occasion de rencontrer les élèves, de leur poser des questions et d'apprendre de leur expérience.



9 CAMPUS

EN FRANCE



www.studio-m.fr

ANGERS

19 rue André Le Nôtre
49066 Angers Cedex
02 41 73 20 30

votre contact :

Virginie Beurton-Le mignon
contact-angers@studio-m.fr

LILLE

57 Rue Pierre Mauroy
59000 Lille
03 28 36 10 10

votre contact : François Ansieau

contact-lille@studio-m.fr

PARIS

8, rue Edouard Lockroy
75011 Paris
09 72 47 68 61

votre contact : Mélanie Alonso

contact-paris@studio-m.fr

BÉZIERS

17, Quai du Port Neuf
34500 Béziers
04 48 14 04 60

votre contact : Adeline Abad

contact@cime-art.com

LYON

185/187 rue Léon Blum
69100 Villeurbanne
04 72 17 53 21

votre contact : Fanny Mennel

contact-lyon@studio-m.fr

RENNES

23 rue Louis Kérautret Botmel
CS36714, 35067 Rennes
02 99 57 12 12

votre contact : Thomas Fournet

contact-rennes@studio-m.fr

GRENOBLE

12, rue Ampère
CÉMOI / bâtiment B
38000 Grenoble
04 76 87 74 75

votre contact : Jean-Marie Colas

adm@supcrea.com

MONTPELLIER

59 avenue de Fes
34080 MONTPELLIER
04 99 52 98 68

votre contact : Déborah Rivière

contact-montpellier@studio-m.fr

TOULOUSE

54 rue du Pech
31100 Toulouse
05 62 24 02 30

votre contact : Marine Teste

contact-toulouse@studio-m.fr



Les écoles Studio M sont membres de l'Alliance Eduservices, composée de 19 campus en France, 9 à l'étranger et une équipe de 2500 personnes.

Avec Eduservices, 22 écoles spécialisées ou généralistes vous offrent des conditions uniques de poursuite d'études, de doublement de compétences ou simplement de choix de nouvelles expériences.

REJOIGNEZ L'ALLIANCE !

