

SP4 DIRECTION ARTISTIQUE & CRÉATION AUDIOVISUELLE

TITRE RNCP : DIRECTEUR ARTISTIQUE ET DE LA CRÉATION

SP5

PROGRAMME EN 24 MOIS CERTIFIÉ PAR L'ÉTAT NIV. 7
910 HEURES | 120 CRÉDITS ECTS | EFFECTIF GROUPE : 15 MIN - 39 MAX
CODE RNCP 31993 | CODE DIPLÔME 16X32101
TAUX D'INSERTION PROFESSIONNELLE - 85%* | TAUX DE DIPLOMATION - 95%
ACCESSIBLE AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

ALTERNANCE EN 24 MOIS

SP4 INITIAL

ADMISSION PARALLÈLE SP5 ALTERNANCE

ADMISSION PARALLÈLE SP5 EN INITIAL

BORDEAUX - LYON

21 100 €

9 800 €

10 800 €

10 300 €

PARIS

21 450 €

9 950 €

10 950 €

10 450 €

L'arrivée du numérique a bouleversé les pratiques audiovisuelles. Les outils (caméras, optiques, lumières, machinerie, etc.) sont devenus plus accessibles. L'avènement des réseaux sociaux a métamorphosé le marché. Les métiers se sont diversifiés et hybridés. Aujourd'hui, la vidéo est un outil marketing incontournable. D'après Wyzowl, 86% des consommateurs veulent voir davantage de vidéos. En 2023, un internaute regarde en moyenne 16 heures de vidéos en ligne. Les nouvelles générations de créateur-riche-s et producteur-riche-s de contenus audiovisuels doivent anticiper et s'adapter à ces nouveaux enjeux.

— OBJECTIFS, COMPÉTENCES & APTITUDES

> Analyser un marché et l'environnement concurrentiel d'une marque

Étudier les enjeux du marché audiovisuel. Mettre en œuvre et analyser la veille créative et stratégique. Réaliser des benchmarks, analyser les tendances artistiques et technologiques ainsi que les univers de marque.

> Analyser et élaborer une stratégie audiovisuelle

Analyser la stratégie du commanditaire et identifier ses besoins pour proposer des axes créatifs. Savoir observer et comprendre les usages des consommateurs-spectateurs. Transformer les insights stratégiques en insights créatifs. Élaborer et concevoir des contenus audiovisuels en adéquation avec les objectifs marketing de la marque et de son budget.

> Élaborer le concept créatif et piloter sa mise en œuvre

Appréhender un projet audiovisuel sur les différentes étapes de la conception et apprendre à piloter l'ensemble de la chaîne de production.

> Élaborer les supports de communication adaptés

Choisir et appliquer à l'aide d'outils appropriés les codes visuels en fonction de l'impact souhaité, sur tous les médias adaptés à élaborer des projets créatifs à partir d'axes artistiques définis.

> Piloter la relation client

Suivre et gérer le budget en tenant compte des objectifs du client et du budget alloué. Réunir les compétences techniques et créatives adéquates et être en mesure de défendre les projets (soutenance orale ou élaboration d'un dossier) et les partis-pris créatifs. Piloter la production de la stratégie créative.

> Connaître les outils techniques de la création et comprendre leurs usages

Suivre et connaître les évolutions techniques dans le domaine de l'audiovisuel et leur impact sur la culture graphique, pour les utiliser comme source de créativité.

> Manager un projet et une équipe pluridisciplinaire

Collaborer, décider voire diriger sont des aptitudes professionnelles que les étudiant-e-s expérimentent au quotidien dans de nombreux enseignements lors de travaux pratiques, d'ateliers et de mises en situation afin d'apprendre à manager une équipe et une entreprise.

EN SAVOIR PLUS

Rentrée en Septembre

Rythme : 1 semaine de cours / 3 semaines en entreprise pendant 24 mois à partir de septembre.

Pré-requis

Justifier d'un Bac+3 validé (180 ECTS) ou, pour une admission parallèle, d'un Bac+4 (240 ECTS), d'une certification de niveau 6 ou équivalent, prioritairement dans les domaines de la création artistique, de la communication, du marketing et de satisfaire aux épreuves de sélection de l'établissement (ou équivalent s'il s'agit d'un-e candidat-e étranger).

Notre valeur ajoutée

Accompagnement professionnel

Le service des relations entreprises aide les étudiant-es à trouver leur alternance ou leur stage (alterné). Il-Elles bénéficient aussi d'un accompagnement personnalisé avec des coachings CV et lettres de motivation.

Immersion

Le programme est axé sur la mise en situation immersive et sur les formats innovants qui rythment chaque année de M1/M2 (Conférences, visites, bootcamp, hackathon, masterclass).

Des intervenant-e-s de qualité

Les cours sont tous animés par des professionnel-les du secteur de la communication, du marketing ou de la création. La pédagogie permet la mise en application des connaissances.

Blocs de compétences de la certification

Bloc 1 – Analyser la stratégie du commanditaire et identifier ses besoins pour proposer des axes créatifs.

Bloc 2 – Élaborer des projets créatifs à partir d'axes artistiques définis.

Bloc 3 – Mettre en œuvre et analyser la veille créative et stratégique.

Bloc 4 – Piloter la production de la stratégie créative.

Bloc 5 – Manager une équipe et une entreprise.

— ENSEIGNEMENTS PRINCIPAUX

Enseignements de Première Année (SP4)

455H - 60 ECTS

- Analyse filmique
- Stratégie créative
- Réalisation
- Brand content
- After Effect
- Premiere Pro
- Prise de vue et techniques audiovisuelles
- Court-métrage
- Production audiovisuelle
- Série digitale
- Veille créative
- DA audiovisuelle
- Scénario
- Son

Enseignements de Deuxième Année (SP5)

455H - 60 ECTS

- Analyse du marché
- Brainstorming et écriture
- Scénario et note d'intention
- Conception DA
- Préproduction
- Management d'un tournage
- Réalisation
- Post-production

— PLUS PÉDAGOGIQUES ET ÉVALUATIONS

L'obtention du diplôme se fait par l'obtention de 120 ECTS par différentes modalités d'évaluation (étude de cas, mise en situation, questionnaire....). Un temps en entreprise est également requis.

Compétitions

Il s'agit d'une mise en situation professionnelle. Pendant deux semaines, nos apprenant-e-s travaillent sur un brief client réel présenté par l'agence et/ou l'annonceur pour répondre à une problématique stratégique, marketing ou créative. Ce travail transversal est réalisé collectivement avec une répartition des attendus en fonction des compétences, sous forme de proposition d'agence.

Book day

En fin d'année, les étudiant-e-s présentent leur book à des professionnel-le-s du secteur. Le Book Day est un véritable entretien-tremplin qui permet aux étudiant-e-s créatif-ve-s de se distinguer et se faire remarquer, avant même leur arrivée sur le marché de l'emploi.

Le projet professionnel : Créer sa start-up

Les apprenant-e-s constituent des groupes de projet mixtes entre les différentes spécialités afin de mener à bien ce fil rouge. Il-elle-s auront un an pour acquérir les connaissances entrepreneuriales nécessaires afin de créer leur propre start-up fictive. Ceux ou celles qui le désireront, auront la possibilité d'intégrer l'incubateur Omnes Education pour être accompagné-e-s afin de déployer réellement leur concept.

— MÉTIERS ET PERSPECTIVES DE CARRIÈRE

[Salaire indicatif à l'embauche : 24 - 42k€]

- Directeur-riche artistique
- Créateur-riche de contenus audiovisuels
- Responsable des effets visuels numériques
- Responsable de prise de vues
- Chargé-e de production
- Cadreur-euse - Monteur-riche
- Vidéaste polyvalent