









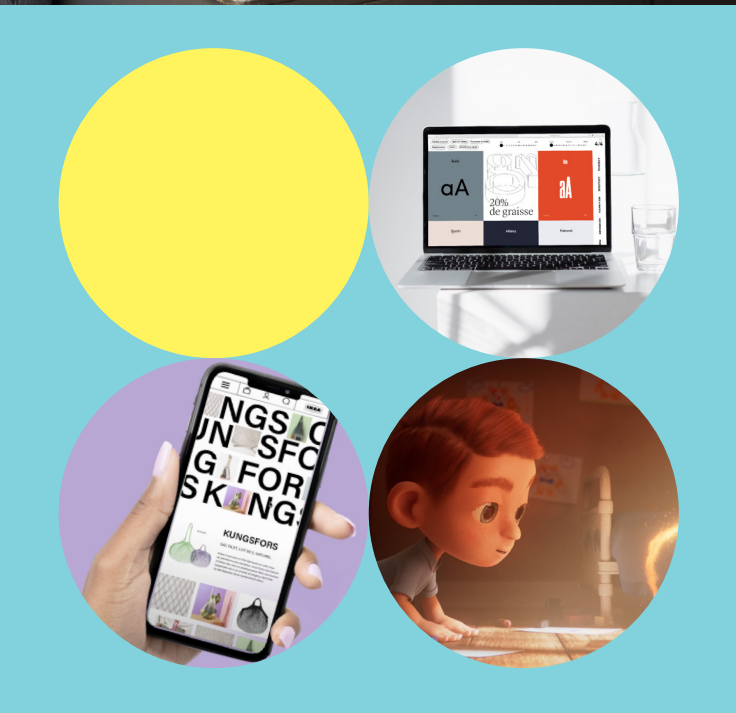




DES CRÉATIFS  
OUVERTS  
SUR LE MONDE



# ÉCOLE DE CRÉATION VISUELLE



# SOMMAIRE

## L'ÉCOLE

Qui sommes-nous ?	11
Valeurs & engagements	14
Domaines d'expertise	15
Pédagogie	17
Démarche de conception	18
Schéma d'études	19
Diplômes & Titres RNCP	21
Certifications	22

## L'INTERNATIONAL

Parcours international	24
Témoignages	25
Dispositifs de mobilité	26
Workshop à Mumbai	27
Ouverture Européenne	28

## LES CURSUS

Design	29
Architecture d'intérieur	35
Digital	41
Animation	47
Game	53

## UN PARCOURS PRO'

Stages & Alternance	60
Entreprises partenaires	61
Relations entreprises & carrières	62
Communauté alumni	63
Plateforme ECV Community	64

## LES CAMPUS

Paris	66
Bordeaux	66
Aix-en-Provence	67
Nantes	67
Lille	68
Strasbourg	68

## NOUS REJOINDRE

Nous rencontrer	70
Modalités d'admission	71
Préparer son book	72
AD Education	73
Contacts	74

Pour en savoir plus,  
cliquez sur ce picto



Depuis son lancement en 1984, l'ECV se distingue par sa capacité à anticiper les besoins et les attentes des industries créatives.

À l'heure où la création est un acte de plus en plus collectif, l'ECV vise à former les talents qui, demain, sauront le mieux travailler en équipe et collaborer pour apporter toute leur inventivité et leur sensibilité aux domaines du design, de l'architecture d'intérieur, du cinéma d'animation, des jeux vidéo et du digital.

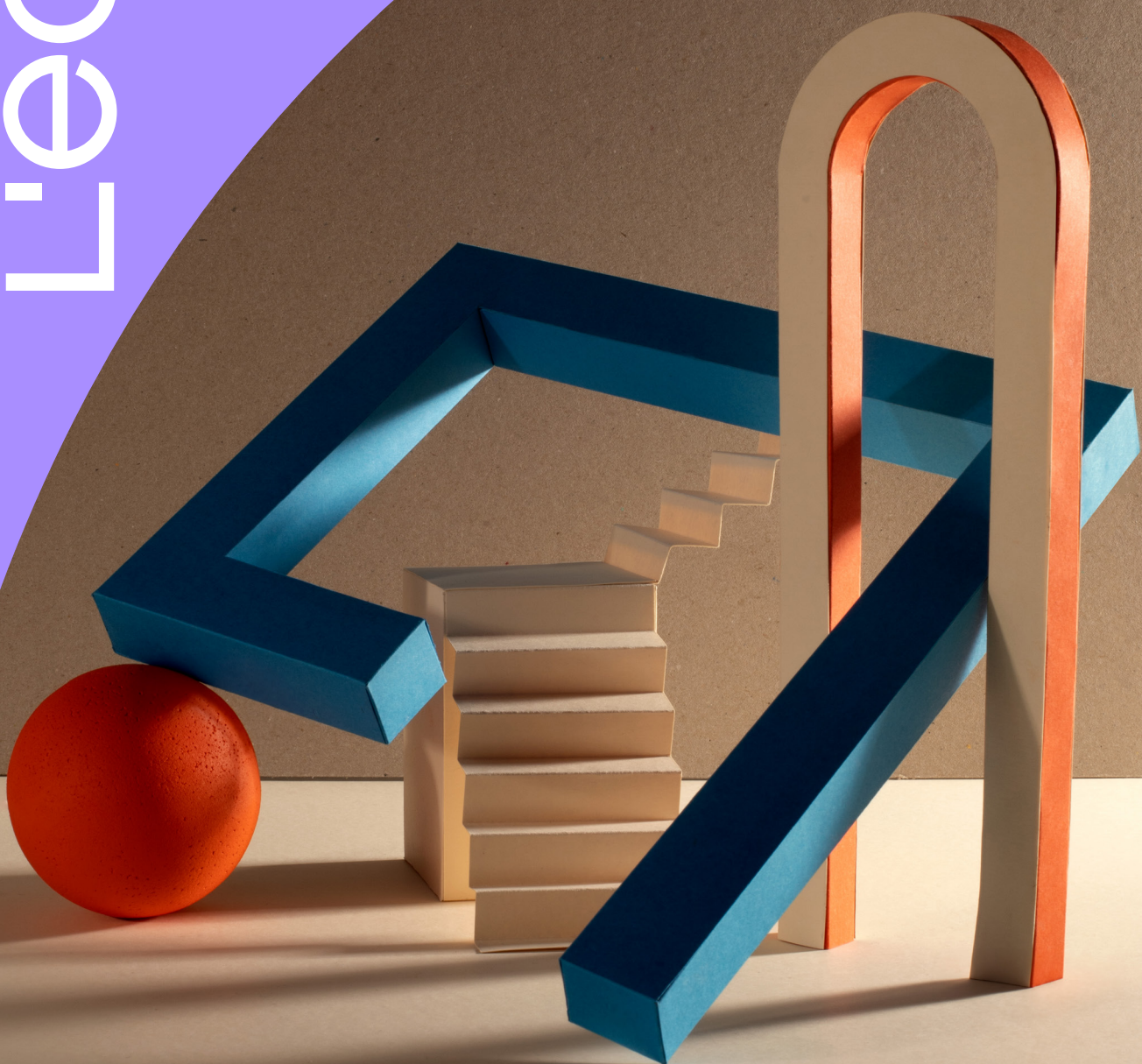
C'est en apprenant à créer ensemble, grâce à une expérience pédagogique unique et collective, que nos étudiants gagnent en confiance et développent leur singularité.

Le réseau des écoles ECV offre un lieu d'hybridation et d'effervescence créative, qui permet à chacun d'expérimenter et d'affirmer son talent.

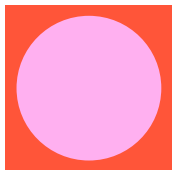
**Bienvenue à l'ECV !**



l'École



# QUI SOMMES NOUS ?



## Comment est née l'ECV et quelle est sa vocation ?

L'ECV a été créée en 1984. Depuis 40 ans, l'ECV est avant tout une ambition partagée par tous ceux qui se sont engagés à former avec succès des étudiants aux métiers de la création (design, digital, architecture d'intérieur, animation & game).

Chaque année, l'école transforme sa pédagogie en fonction de l'évolution des métiers et du secteur pour former des talents créatifs qui répondent aux besoins du marché.

## Quelle importance accordez-vous aux valeurs humaines et à la liberté créative ?

Rejoindre l'ECV, c'est intégrer une école avec des valeurs humaines fortes qui respectent l'inclusion, la diversité et la personnalité des étudiants. Plus de 100 collaborateurs et 1000 intervenants professionnels accompagnent quotidiennement les futurs talents créatifs. Le cadre bienveillant laisse place à la liberté créative, ce qui permet aux étudiants de s'affirmer et de nourrir leur singularité.

## Pourquoi implanter le 6<sup>e</sup> campus à Strasbourg ?

En septembre 2025, nous ouvrirons une nouvelle école au cœur de la capitale européenne à Strasbourg. Ce campus renforce notre développement à l'international grâce à la mise en place de partenariats avec les écoles du réseau AD Education\*.



**LUCIE JADEAU**  
DIRECTRICE DU DÉVELOPPEMENT

## 1984

Création de l'ECV, l'école de la communication visuelle à Paris.

## 1996

L'ECV est la 1<sup>re</sup> école à obtenir l'homologation de son diplôme au niveau II.

## 2006

L'ECV intègre le réseau Cumulus, Association Internationale d'Universités d'Art.

## 2007

La Commission européenne délivre la Charte Universitaire Erasmus à l'ECV et l'école renforce ses partenariats à l'international.

## 2017

Célébration des 33 ans de l'école au sein de la prestigieuse Salle Pleyel en présence de plus de 1000 professionnels de la création.

## 2019

L'ECV rejoint le réseau AD Education, le 1<sup>er</sup> réseau européen de formations créatives qui rassemble plus de 36 000 étudiants en France et en Europe.

## 2024

L'ECV obtient le titre de Directeur Artistique de projets en communication visuelle.

## 2025

Ouverture du 6<sup>e</sup> campus de l'ECV à Strasbourg.

\*Plus d'infos p.72









# VALEURS & ENGAGEMENTS

## EXCELLENCE PÉDAGOGIQUE

L'ECV accorde une attention particulière à la qualité de l'enseignement et au recrutement des intervenants professionnels reconnus et distingués dans leur domaine. Nos échanges étroits et privilégiés avec les agences nourrissent et font évoluer les contenus pédagogiques chaque année.

## PROFESSIONNALISME & PARTENARIATS

L'ECV inscrit au cœur de sa pédagogie le travail sur des cas réels d'entreprises partenaires. Sélectionnés pour l'intérêt de leur collaboration école-entreprise, ces projets permettent aux étudiants de se confronter à la réalité professionnelle et à ses exigences. L'ECV figure dans les classements d'écoles préférées des professionnels et a été précurseur dans l'ouverture de ses filières à l'alternance, dès 2015.

## AUDACE & CRÉATIVITÉ

Métisser les savoirs et les cultures, savoir prendre des risques et expérimenter pour favoriser le surgissement des idées et des créations nouvelles, sont des valeurs que nous défendons et que nous transmettons à nos étudiants pour leur permettre de devenir excellents.



## RÉSEAU & RECONNAISSANCE

Depuis sa création, l'ECV entretient des relations privilégiées avec les agences et les grandes organisations professionnelles du Design, de l'Architecture d'Intérieur, de l'Animation, du Game et du Digital, liens renforcés par la présence de ses diplômés dans de multiples secteurs et dans le monde entier. Sans aucun doute, il s'agit là pour nos étudiants d'un tissu relationnel précieux pour leur avenir.

## INTERNATIONAL

Dans un métier sans frontières, former des créatifs mobiles et ouverts sur le monde est indispensable. À l'ECV, nous souhaitons offrir à nos étudiants une expérience internationale au sein de leur parcours d'études en profitant d'une mobilité allant jusqu'à 1 an dans une école du réseau AD, d'un semestre dans une université partenaire, mais également de possibilités de stages et de workshops à l'étranger.

## VIE DE L'ÉCOLE

Une école est une communauté d'apprentissage et de partage, qui doit favoriser l'épanouissement, le travail en équipe et l'esprit d'initiative des étudiants. Ceux-ci construisent ainsi leur avenir et leur réseau professionnel avec confiance. Les fondements pédagogiques à l'ECV se sont construits autour de valeurs humaines de proximité avec les étudiants, d'attention et de disponibilité de nos enseignants.




# DOMAINES D'EXPERTISE

Depuis 1984, l'ECV forme des créatifs ouverts sur le monde. À travers 5 cursus d'exception, l'école privilégie une pédagogie qui associe réflexion conceptuelle et maîtrise technique. Cette approche permet à chaque talent de faire carrière au sein des entreprises, agences et studios les plus prestigieux.




## DESIGN

Depuis 40 ans, l'ECV forme des designers ouverts sur le monde capables d'imaginer, penser et créer des concepts créatifs. Les différentes formations offrent la possibilité de se spécialiser dans des métiers stratégiques en France et à l'international comme la direction artistique, le design graphique ou encore la publicité.

 @ecv\_design

## ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR

L'école forme de futurs professionnels, capables de concevoir des espaces qui allient fonctionnalité, esthétique et respect de l'environnement. Le cursus associe les fondamentaux de l'architecture d'intérieur et de la scénographie.


 @ecv\_design





## DIGITAL

L'ECV forme des profils qui ont l'ambition de se spécialiser dans les métiers créatifs appliqués au digital. En alliant expertise technique et compétences artistiques, l'école prépare ses étudiants à exceller dans des domaines variés, tels que l'UX design, la conception UI ou encore le développement front-end.

 @ecv\_digital

## ANIMATION

Classée parmi les meilleures écoles françaises par The Rookies, l'ECV est reconnue comme l'un des établissements les plus influents dans le domaine de l'animation 2D/3D. Les formations proposées couvrent l'ensemble des métiers de cette industrie : character design, modélisation, concept art, etc...

 @ecv\_animationgame



## GAME

L'ECV est une école spécialisée dans l'industrie du jeu vidéo. Ce cursus permet aux jeunes talents de développer des compétences solides en game art, et d'intégrer à l'issue de leur parcours des studios de production de renom en France et à l'étranger.

 @ecv\_animationgame

# PÉDAGOGIE



**STÉPHANIE RAPIN**  
DIRECTRICE DES PROGRAMMES  
& DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

## Comment se déroule le parcours en 5 ans à l'ECV ?

Les étudiants découvrent la démarche de conception et expérimentent en Prépa, puis, en Bachelor, ils approfondissent les différents aspects des métiers afin de consolider leurs compétences et en Mastère, ils choisissent une spécialité et s'orientent vers la gestion de projet.

## Comment la pédagogie évolue-t-elle pour être en cohérence avec le marché ?

Depuis 40 ans, l'ECV entretient des relations privilégiées avec les acteurs clés des différents secteurs. Chaque année, nous échangeons avec des professionnels pour faire évoluer la pédagogie lors de conseils de perfectionnement mais également en invitant des professionnels à des restitutions, jury de projet ou diplômes. Au quotidien, le regard avisé des tuteurs d'alternance nous permet de maintenir l'excellence pédagogique visée, tout en préparant nos étudiants aux nouveaux enjeux des entreprises, comme ceux liés à l'intelligence artificielle par exemple.



\* Titres RNCP



## L'école intègre-t-elle les enjeux environnementaux dans sa pédagogie ?

Les diplômes\* intègrent dorénavant une obligation pour les étudiants de concevoir un projet à impact positif. Tous les acteurs de l'école sont formés à ces évolutions, c'est une responsabilité commune. Les étudiants doivent dès le concept avoir un regard systématique sur le cycle de vie du projet et son impact en termes d'énergie, identifier les ressources locales en termes de matériaux ou de collaborations, tout en plaçant les usagers au centre de la démarche.

## Quelle place occupe l'international dans le parcours des étudiants ?

Nous offrons à nos étudiants plusieurs expériences internationales durant leur parcours : un stage, un workshop, une année dans une école du réseau AD Education... En 2024, 80 étudiants de 3<sup>e</sup> année sont partis en workshop en Espagne et en Italie. L'objectif est de rendre nos étudiants "ouverts" sur le monde. En travaillant avec nos partenaires, nous bénéficions d'une approche innovante, européenne de la pédagogie, en faisant résonner nos méthodes d'enseignement et nos cultures.

# DÉMARCHE DE CONCEPTION



1

## ANALYSE DE BRIEF

Le commanditaire formalise à l'écrit sa demande - appelée brief - nécessaire à la réalisation d'un projet. Ce document explique le besoin du client, les consignes, la cible, les attendus, les contraintes techniques, le budget, etc.

2

## IDÉATION & CONCEPTION

Cette étape de recherches permet d'échanger sur les idées en réalisant un brainstorming seul ou en équipe. Les premières pistes créatives émergent dans le respect du brief et donnent naissance à un **concept** qui est retranscrit à travers des croquis / storyboards.



DOMAINE  
**Beauheu**  
DEPUIS 1756

3

## STRATÉGIE & GESTION DE PROJET

Le directeur artistique va également accompagner le client vers la définition d'une stratégie de communication globale. Il sera chargé d'orchestrer différents spécialistes dans leur domaine d'expertise (photographie, vidéo...) en gardant une vision 360° du projet.

4

## DIRECTION ARTISTIQUE

Enfin, il supervise l'exécution et les déclinaisons du projet sur différents supports (print, digital, motion, packaging...) dans le respect de la charte graphique afin de s'assurer du bon respect de l'image de marque.





## DESIGN

## DIGITAL

## BACHELOR

1<sup>re</sup>  
annéePRÉPA  
**DESIGN***option 100% anglais  
à Paris & Strasbourg*2<sup>e</sup>  
annéeBACHELOR  
**DESIGN GRAPHIQUE***option 100% anglais  
à Paris & Strasbourg*3<sup>e</sup>  
annéeBACHELOR  
**CONCEPTION UI**

ALTERNANCE

## MASTÈRE

4<sup>e</sup>  
annéeMASTÈRE  
**DIRECTION  
ARTISTIQUE**

**Spécialisations :**

- design graphique
- publicité
- digital

- 360°

- typographie
- international

ALTERNANCE

5<sup>e</sup>  
annéeMASTÈRE  
**UX**

**Spécialisations :**

- UX / UI
- UX research

MASTÈRE  
**LEAD  
DEVELOPER  
FRONT END**MASTÈRE  
**PRODUCT  
MANAGER**

ALTERNANCE

TITRES  
RNCP\*

Titre RNCP niveau 7  
"Directeur Artistique de projets  
en communication visuelle"  
Certificateur ECV

Titre RNCP niveau 7  
"Manager de Projets  
Digitaux en UX Design"  
Certificateur ECV

Titre RNCP niveau 7  
"Manager en stratégie et  
développement de projet digital"  
Certificateur Sup de Web Paris

Titre RNCP niveau 7  
"Manager de l'ingénierie numérique"  
Certificateur De Vinci Higher  
Education (DVHE)

\* Plus d'infos page 21



ARCHI' INT'

ANIMATION

GAME

PRÉPA  
**ARCHITECTURE  
D'INTÉRIEUR**

PRÉPA  
**ANIMATION**

PRÉPA  
**GAME**

BACHELOR  
**ARCHITECTURE  
D'INTÉRIEUR**

BACHELOR  
**ANIMATION**  
*spécialisation 2D ou 3D  
dès la 3<sup>e</sup> année*

BACHELOR  
**GAME**

MASTÈRE  
**ARCHITECTURE  
D'INTÉRIEUR  
& SCÉNOGRAPHIE**

ALTERNANCE

MASTÈRE  
**ANIMATION**  
**Spécialisations :**  
- 2D  
- 3D

MASTÈRE  
**GAME**

Titre RNCP niveau 7  
"Architecte d'intérieur  
designer scénographe"  
Certificateur ECV

Titre RNCP niveau 7  
"Expert en conception et  
production de film d'animation"  
Certificateur ECV

Titre RNCP niveau 7  
"Expert en création et développement  
de jeu vidéo"  
Certificateur De Vinci Higher Education  
(DVHE)

# DIPLÔMES & TITRES RNCP

L'ECV prépare des diplômes d'école et des titres de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistrés au Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP).



- Titre RNCP n° 39251 **DIRECTEUR ARTISTIQUE DE PROJETS EN COMMUNICATION VISUELLE** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 27/06/2024 - codes NSF 132g-320v - *certificateurs ECV, EDC & Ad Education*
- Titre RNCP n°36987 **MANAGER DE PROJETS DIGITAUX EN UX DESIGN** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 24/10/2022 - codes NSF 134-320 - *certificateurs ECV & Ad Education*
- Titre RNCP n°40555 **EXPERT EN CONCEPTION ET PRODUCTION DE FILM D'ANIMATION** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 30/04/2025 - codes NSF 132g-320v-323n - *certificateurs ECV & Ad Education*
- Titre RNCP n°37801 **ARCHITECTE D'INTÉRIEUR DESIGNER SCÉNOGRAPHE** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 19/07/2023 - codes NSF 230n-233n - *certificateurs ECV, EDC & Ad Education*
- Titre RNCP n°38590 **MANAGER DE L'INGÉNIERIE NUMÉRIQUE** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 09/02/2024 - codes NSF 326m - *certificateur De Vinci Higher Education (DVHE)*
- Titre RNCP n°34758 **MANAGER EN STRATÉGIE ET DÉVELOPPEMENT DE PROJET DIGITAL** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 23/07/2020 - codes NSF 326-320 - *certificateurs Supdeweb Paris & Learning Management Développement*
- Titre RNCP n°39594 **EXPERT EN CRÉATION ET DÉVELOPPEMENT DE JEU VIDÉO** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 07/10/2024 - codes NSF 323s - *certificateur De Vinci Higher Education (DVHE)*



Plus d'infos sur  
nos certifications  
RNCP sur [ecv.fr](http://ecv.fr)

# CERTIFICATIONS

Ces titres RNCP /diplômes certifient les compétences et les aptitudes des étudiants dans leur spécialité, en Design, Architecture d'Intérieur, Animation, Game et Digital, en parfaite adéquation avec les attentes du milieu professionnel. Près de 90% des diplômés de l'ECV sont insérés dans la vie professionnelle dans les 2 ans qui suivent leurs études.

1

Les titres inscrits au **Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)** sont un gage de qualité pour les établissements d'enseignement supérieur privés. Leur enregistrement repose sur des dispositifs d'évaluation et de contrôle rigoureux, proposés par l'établissement et validés par **France compétences**, l'organisme public chargé de garantir la qualité des formations et des certifications en France.

2

Au cours des 4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> années, les étudiants valident progressivement des blocs de compétences directement liés au titre RNCP et aux exigences du métier pour lequel ils se préparent. Cette approche, en phase avec les **attentes des entreprises**, assure que les compétences acquises correspondent aux **besoins réels du marché**. Les titres RNCP, reconnus par les professionnels du secteur, offrent ainsi de solides **perspectives d'insertion professionnelle**.

3

À l'ECV, les diplômés certifiés au titre RNCP39251, renouvelé en juin 2024, intègrent désormais la notion de **conception de projet à impact positif**. Cette approche innovante, en phase avec les enjeux environnementaux actuels, permet aux étudiants de répondre aux nouvelles attentes du marché du travail, où la **responsabilité sociale et environnementale** des entreprises devient essentielle.

90%

des diplômés de l'ECV sont insérés dans la vie professionnelle dans les 2 ans (enquête d'insertion promotion 2022)



# L'INTERNATIONAL



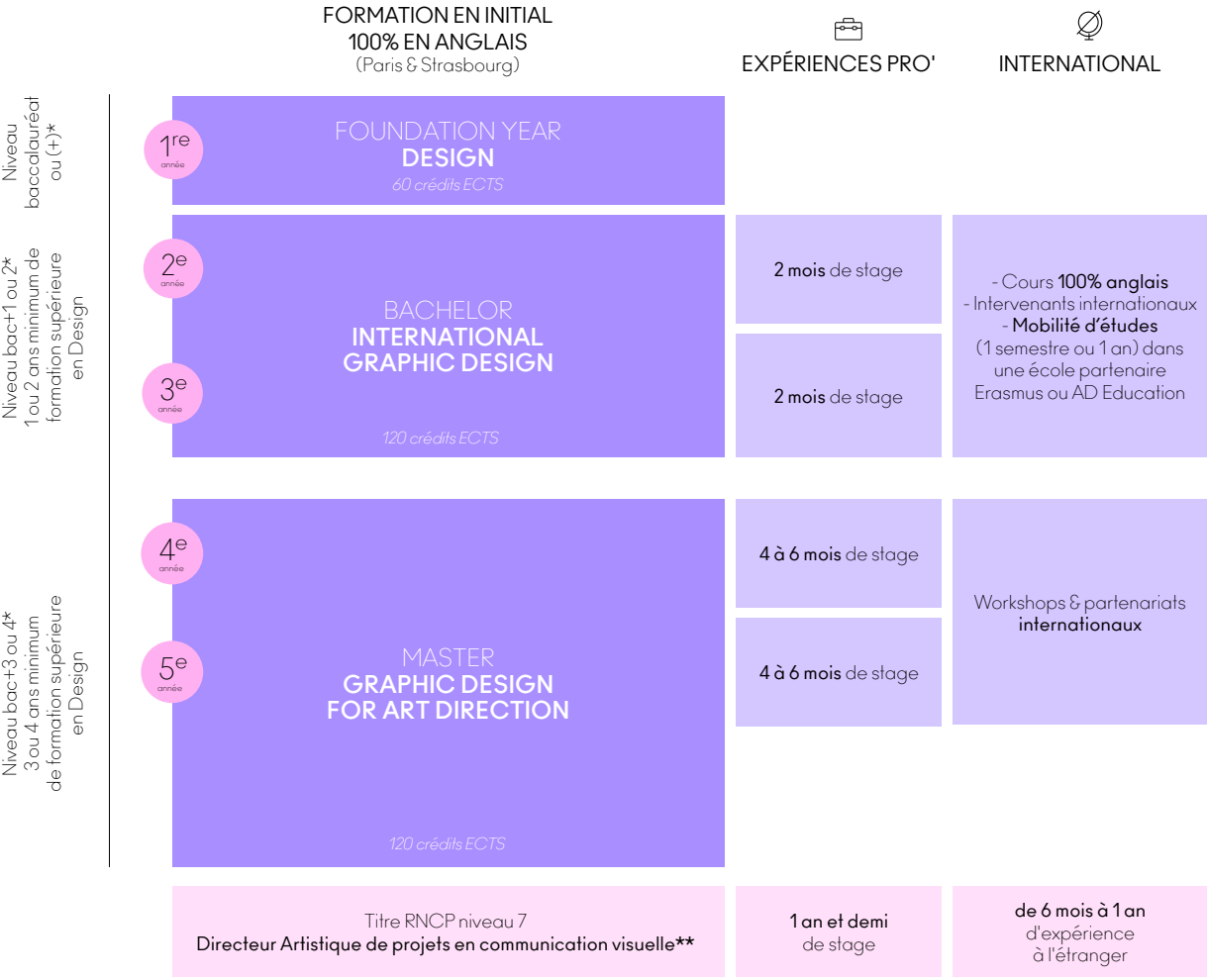
## ADMISSIONS INTERNATIONALES

Pour les étudiants à l'étranger, les entretiens peuvent se faire à distance en envoyant au préalable leur dossier de candidature :

[international.admissions@ecv.fr](mailto:international.admissions@ecv.fr)

# PARCOURS INTERNATIONAL

Depuis 40 ans, la dimension internationale fait partie intégrante du parcours des étudiants dans l'objectif de les préparer à une carrière à l'étranger. En donnant l'opportunité aux futurs professionnels de collaborer avec des créatifs du monde entier, leur vision et leur savoir-faire s'imprègnent d'influences variées. Ils enrichissent ainsi leur créativité, leur culture et leur regard sur le monde.



\* Ou un titre RNCP de niveau équivalent  
\*\* Titre RNCP n° 39251 **Directeur Artistique de projets en communication visuelle** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 27/06/2024 - codes NSF 132g-320v - certificateurs ECV, EDC & Ad Education  
Chaque année de formation validée à l'ECV permet d'obtenir 60 crédits ECTS.

# TÉMOIGNAGES

73%

des étudiants en Bachelor Design vivent une expérience internationale dans leur parcours d'études, via des **workshops internationaux**, des mobilités d'études ou des stages.

## PIERRE-EMMANUEL

« Les cours étaient très intéressants, avec beaucoup d'intervenants, et des projets réels en groupe ce qui m'a permis de progresser dans mon domaine. »

*Erasmus à Oslo*

## SOLÈNE

« J'ai découvert des personnes formidables dans mon lieu d'accueil, notamment le studio de graphisme Van Lennep. »

*Stage de 6 mois à Amsterdam*

## COLOMBE

« C'est l'occasion de découvrir la beauté de l'indépendance, et de tisser des liens forts avec de nouveaux amis qui résisteront aux frontières et au temps. »

*Erasmus à Bruxelles*

## LISON

« Le dernier voyage d'études s'est déroulé à Turin à l'occasion du Graphic Days, un festival de graphisme. Magnifique découverte, du print, des typos, des affiches du monde entier, du digital, des performances graphiques avec à chaque fois un message fort et engagé. »

*Voyage international à Turin*

## LÉANE

« Cela m'a permis d'élargir mes horizons et d'apprendre à m'adapter à un environnement différent. »

*Workshop international à Valence*

**Barreira**  
Arte+Diseño

# DISPOSITIFS DE MOBILITÉS

Depuis 40 ans, l'école offre l'opportunité à ses étudiants d'intégrer la dimension internationale à leur parcours d'études. En rencontrant des créatifs du monde entier, en découvrant l'histoire, le patrimoine et les pratiques d'autres pays, les étudiants enrichissent leur créativité, leur perception et leur compréhension du monde, nécessaires à l'exercice de leur métier. À l'ECV, plusieurs dispositifs permettent aux étudiants de vivre une expérience hors des frontières.

1

Un **parcours 100% en anglais depuis Paris & Strasbourg** avec la Foundation Year (prépa), le Bachelor International Graphic Design et le Mastère Graphic Design for Art Direction.

2

Un **programme d'échange d'un semestre** en Europe au sein des écoles d'art et de design les plus prestigieuses : Rome, Madrid, Lisbonne, Berlin, Düsseldorf, Barcelone, Milan, Copenhague, Oslo, ...

3

Une **mobilité d'un an** en Bachelor ou en Mastère au sein des écoles du réseau AD Education (IAAD, Accademia Italiana, Barreira, Media University).

4

Des **stages et workshops internationaux** pour appréhender les différentes cultures et les techniques créatives pratiquées ailleurs.

5

Des **summer sessions** d'une durée de 1 à 3 semaines organisées à Londres en partenariat avec SAE UK et un studio VFX de renommée internationale.

6

Des **bourses Erasmus\*** pour donner la chance à chacun de vivre une expérience inoubliable à l'étranger.

\*de 400 à 600€ par mois en fonction des accords et des pays membres du réseau Erasmus.





# WORKSHOP À MUMBAI



X

# Whistling Woods International

Pendant deux semaines, des étudiants sont partis en immersion totale en Inde, au sein de Whistling Woods International (WWI), le plus grand institut de Film et Arts des médias, situé au cœur du site de production de Bollywood. L'objectif de ce workshop était de réaliser des affiches typographiques mêlant différentes langues et systèmes d'écriture en s'inspirant de la culture graphique locale. Cette collaboration franco-indienne aura permis aux étudiants de s'ouvrir à la typographie pratiquée à l'étranger, et d'aborder la créativité de façon cosmopolite.



*Sélection d'affiches réalisées dans le cadre du workshop.*

« C'était une belle expérience et une opportunité de pouvoir partir aussi loin, dans une culture réellement différente de la nôtre. En Inde, on a pu découvrir que l'approche expérimentale était beaucoup plus importante qu'en France. »

# MARIE



Découvrez  
le témoignage





# OUVERTURE EUROPÉENNE

Les workshops internationaux font partie intégrante de la pédagogie de l'ECV. En juin 2024, 80 étudiants de 3<sup>e</sup> année de Bachelor Design Graphique ont participé à un workshop 100% anglais autour de l'éco-conception au sein des écoles du réseau AD Education en Espagne et en Italie.



Accueillis par Accademia Italiana à Rome, les étudiants ont exploré des techniques durables ainsi que l'utilisation de matériaux recyclés et recyclables.



En partenariat avec l'école Barreira A + D à Valence, ainsi qu'une marque locale de sacs en cuir vegan, les étudiants ont conçu un sac et sa campagne globale.



## PARCOURS 100% EN ANGLAIS

Pour s'ouvrir à une carrière internationale, les étudiants peuvent désormais suivre un parcours 100% en anglais à Paris et Strasbourg. Cette formation permet aux étudiants d'acquérir un excellent niveau d'anglais, de maîtriser le vocabulaire professionnel, et d'être préparés à la gestion complète d'un projet en design graphique à l'international. Les classes sont composées d'étudiants français et internationaux.





## MODALITÉS D'ADMISSION

ENTRETIEN D'ADMISSION AVEC PRÉSENTATION  
D'UN DOSSIER DE CANDIDATURE :

- Un dossier de travaux créatifs personnels (ou book\*),
- Une lettre de motivation,
- Les derniers bulletins de notes et/ou du dernier diplôme obtenu (baccalauréat, bachelor... ),
- Un CV\*.

\*valable pour le cycle supérieur

# CURSUS DESIGN



L'ECV Design forme depuis 1984 de futurs professionnels du design graphique, capables de maîtriser la conception et la conduite de projet dans son intégralité.

Les métiers du design et de la communication visuelle sont nés avec l'écriture et l'image, ils ont traversé les époques et se sont enrichis des nouvelles technologies. Ils ont évolué, ont su s'adapter, en préservant leur cœur de métier : l'image et la création.

		EXPÉRIENCES PRO'	INTERNATIONAL
Niveau baccalauréat ou (+)*	<b>1<sup>re</sup> année</b> <b>PRÉPA DESIGN</b> option 100% anglais (Paris & Strasbourg) <i>60 crédits ECTS</i>		
Niveau bac+1 ou 2* 1 ou 2 ans minimum de formation supérieure en Design	<b>2<sup>e</sup> année</b> <b>BACHELOR DESIGN GRAPHIQUE</b> option 100% anglais (Paris & Strasbourg) <i>120 crédits ECTS</i>	<b>2 mois de stage en France</b>	<b>- Mobilité d'études (1 semestre ou 1 an)</b> dans une école partenaire Erasmus ou AD Education <b>- Parcours 100% en anglais</b> (Paris & Strasbourg) <b>- Workshops internationaux</b>
Niveau bac+3 ou 4* 3 ou 4 ans minimum de formation supérieure en Design	<b>4<sup>e</sup> année</b> <b>MASTÈRE DIRECTION ARTISTIQUE</b> SPÉCIALISATIONS : <div> <b>Design Graphique</b>  <b>Publicité Digital</b>  <b>ALTERNANCE</b> </div> <b>360 °</b> <b>Typographie Internationale</b> <i>100% en anglais</i> <i>120 crédits ECTS</i>	<b>1 an d'alternance</b>	<b>En initial :</b> <b>- Mobilité d'études (1 semestre)</b> dans une école partenaire Erasmus ou AD Education <b>- Stages à l'étranger</b> <b>- Workshops internationaux</b>
	<b>5<sup>e</sup> année</b> <b>ALTERNANCE</b>	<b>1 an d'alternance</b>	
	Titre RNCP niveau 7 <b>Directeur Artistique de projets en communication visuelle**</b>	<b>2 ans d'alternance et 4 mois de stage</b>	<b>1 an et demi d'expérience</b>



\* Ou un titre RNCP de niveau équivalent

\*\* Titre RNCP n° 39251 **Directeur Artistique de projets en communication visuelle** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 27/06/2024 - codes NSF 132g-320v - certificateurs ECV, EDC & Ad Education

Chaque année de formation validée à l'ECV permet d'obtenir 60 crédits ECTS.



# PROGRAMME PÉDAGOGIQUE



« Devenir designer, c'est chercher à donner du sens. À l'ECV, nos étudiants de design sont curieux et sensibles. C'est une constellation d'esprits vifs, engagés, tournés vers les autres, qui ont envie d'explorer leur créativité pour répondre aux besoins de demain. Notre école ouvre une porte et notre rôle, c'est d'accompagner, faire découvrir et révéler pour préparer ces créatifs de demain à devenir de bons designers graphiques, directeurs artistiques, humanistes et professionnels. »

**STÉPHANIE RAPIN**

**DIRECTRICE DES PROGRAMMES  
& DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE**

	1 <sup>RE</sup> ANNÉE	2 <sup>E</sup> & 3 <sup>E</sup> ANNÉE	4 <sup>E</sup> & 5 <sup>E</sup> ANNÉE
	PRÉPA	BACHELOR	MASTÈRE ALTERNANCE*
DÉMARCHE & RECHERCHE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anglais</li> <li>- Culture design &amp; artistique</li> <li>- Analyse &amp; démarche de conception</li> <li>- Démarche créative</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anglais</li> <li>- Culture design</li> <li>- Culture typographique</li> <li>- Sémiologie</li> <li>- Démarche créative</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Culture graphique &amp; parcours scénographique</li> <li>- Culture design</li> <li>- Culture typographique</li> <li>- Sémiologie</li> <li>- Suivi rapport de recherche</li> <li>- Design thinking &amp; prospectif</li> </ul>
FONDAMENTAUX & REPRÉSENTATION	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modèle vivant</li> <li>- Dessin d'analyse</li> <li>- Illustration</li> <li>- Couleur</li> <li>- Suite Adobe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Illustration &amp; IA</li> <li>- Motion design &amp; 3D</li> <li>- Outils numériques</li> <li>- Photographie</li> <li>- Vidéo</li> <li>- Rough &amp; dessin d'intention</li> <li>- Fabrication</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motion design &amp; contenus 3D</li> <li>- Outils numériques</li> </ul>
CONCEPTION & DIRECTION ARTISTIQUE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Design graphique</li> <li>- Volume</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Design graphique</li> <li>- Design éditorial</li> <li>- Design publicitaire</li> <li>- Conception-rédaction</li> <li>- Design d'interfaces (UX-UI)</li> <li>- Typographie</li> <li>- Suivi book &amp; positionnement professionnel</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- DA en design graphique</li> <li>- DA photo</li> <li>- DA vidéo</li> <li>- DA social média</li> <li>- Planning stratégique</li> <li>- Typographie</li> <li>- Design éditorial</li> <li>- UX UI</li> </ul>
GESTION DE PROJETS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prise de parole / éloquence</li> <li>- Soft skills</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshop (book / oralité)</li> <li>- Positionnement stage</li> <li>- Marketing et stratégie de projet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Branding &amp; ADN de marques</li> <li>- Stratégie de communication</li> <li>- Droit à l'image et propriété intellectuelle</li> <li>- Soft skills</li> </ul>
EXPÉRIMENTER	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshops</li> <li>- Projet de fin d'année</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshop international</li> <li>- Eco-conception</li> <li>- Workshops</li> <li>- Challenge inter école</li> <li>- Stage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshops &amp; masterclass</li> </ul>

\*Selon les formations, les mastères sont proposés en initial ou en alternance, plus d'infos page 18-19

Certains modules d'enseignement pourront être proposés dans un format hybride incluant des cours en e-learning (asynchrones ou en classe inversée.)

# PROJETS & TÉMOIGNAGES



## MAXENCE

Bachelor Design Graphique

« Ce qui rend l'école spéciale, c'est l'esprit d'entraide, de collaboration et de partage qui anime la communauté étudiante. Les cours sont spécialement conçus pour encourager l'exploration, la prise de risques et la recherche constante de nouvelles idées. »



## CHARLINE

Mastère Direction Artistique 360°

« J'ai choisi l'ECV car c'est une école réputée. J'ai apprécié le fait de pouvoir découvrir le design en début de formation et de me spécialiser par la suite. »

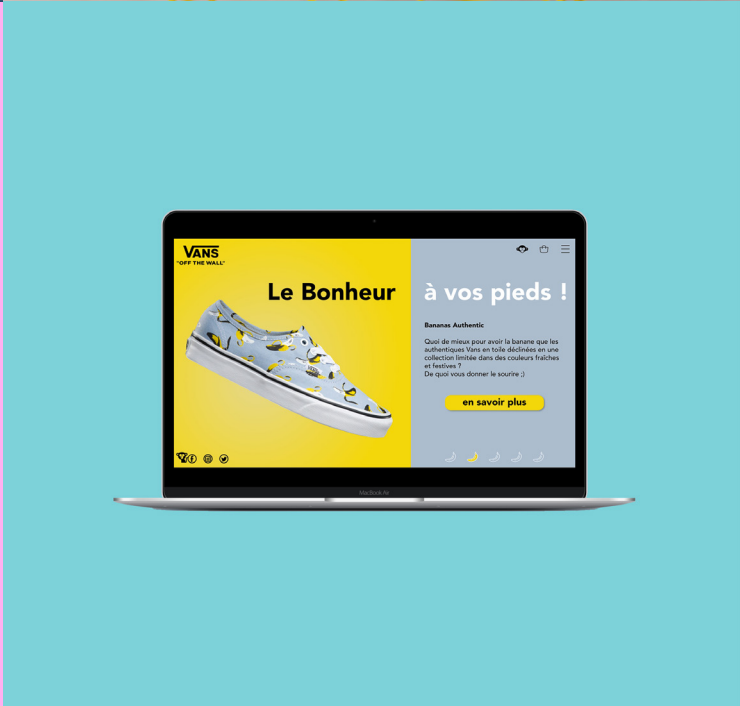
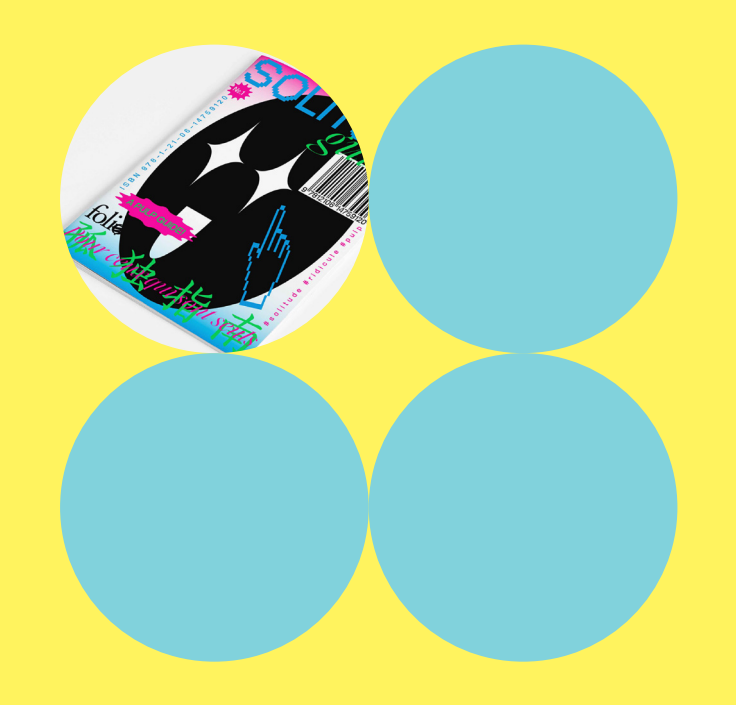
« Nous apprenons à comprendre comment les choses sont construites avant d'utiliser l'ordinateur qui est partout aujourd'hui, et c'est essentiel ! »

**ALIX**

Découvrez  
le témoignage







# INSERTION PROFESSIONNELLE

## LE MÉTIER DE DIRECTEUR ARTISTIQUE

Sa mission est de concevoir et de garantir la cohérence de l'image d'une marque. Il est responsable du choix des formes, des couleurs ou encore des typographies utilisées. Son rôle est de faire ressortir la marque et son univers sur tous les supports de communication.

- DIRECTEUR DE CRÉATION
- DESIGNER GRAPHIQUE
- MOTION DESIGNER
- ILLUSTRATEUR
- TYPOGRAPHE



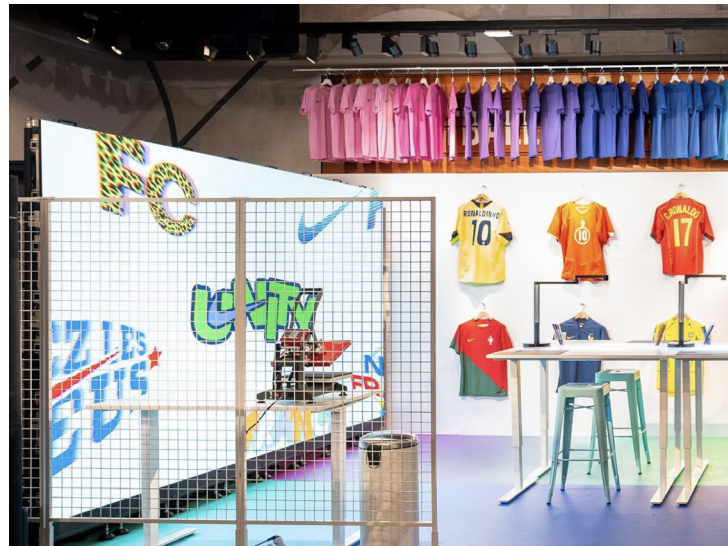
*Alexandre Saad, Creative Director pour Cartier  
& alumni promotion 2008*

*"The Fabulous Cartier Journey" : cette expérience immersive et interactive met en lumière l'expertise de Cartier à travers un voyage fascinant. Ce projet s'inscrit dans la stratégie de gamification de la marque.*



71%

des diplômés sont  
Directeur Artistique  
après 5 ans d'expérience  
(promotion 2021)



*Bastien TESSANNE, Directeur Artistique pour WWESH STUDIO  
& alumni promotion 2023*

*Réalisation d'un motion design pour la marque Nike à l'occasion d'un événement organisé à Paris. Le contenu a été diffusé sur les réseaux sociaux, l'application Nike et en live tout au long de l'évènement.*



# ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR



## MODALITÉS D'ADMISSION

ENTRETIEN D'ADMISSION AVEC PRÉSENTATION  
D'UN DOSSIER DE CANDIDATURE :

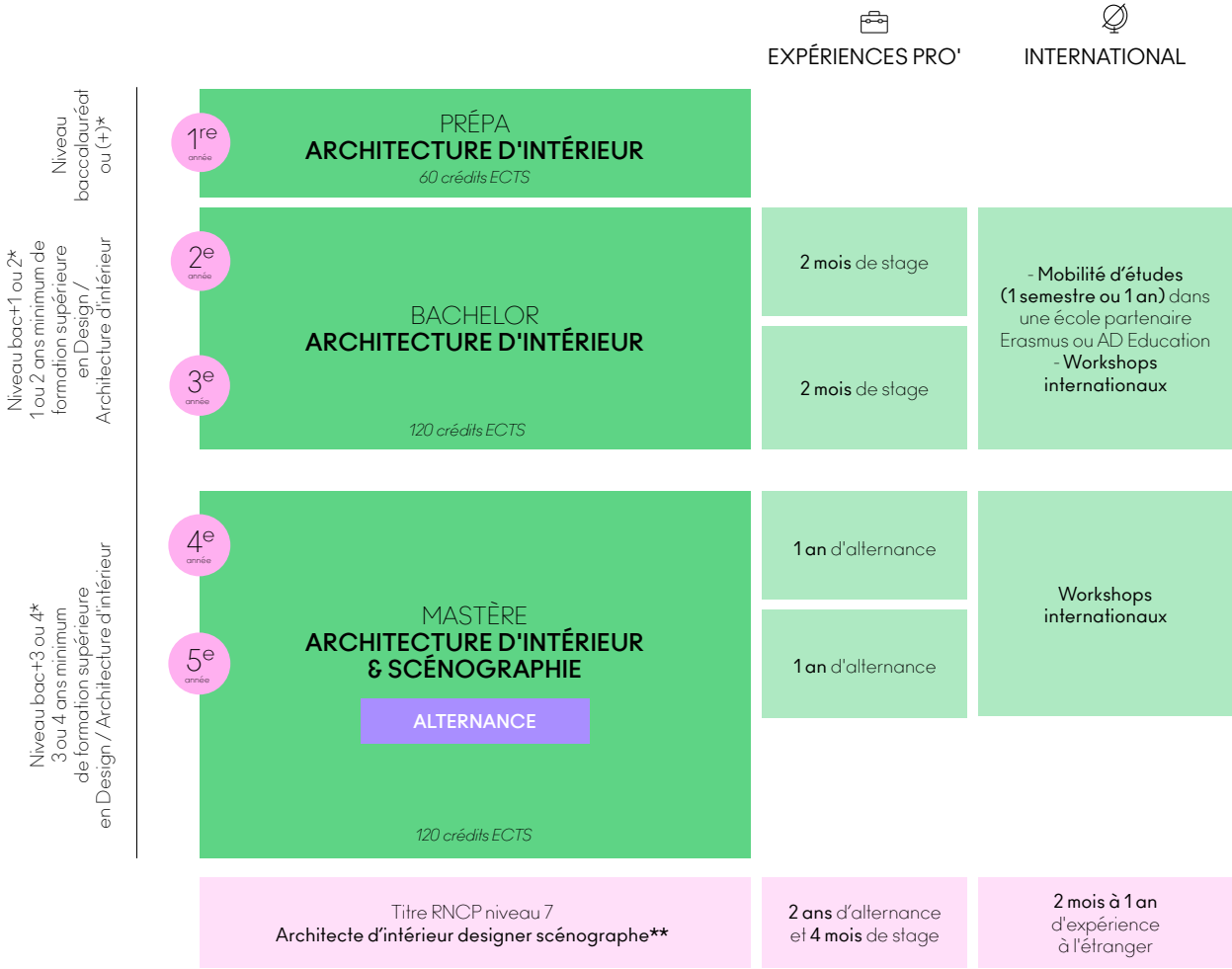
- Un dossier de travaux créatifs personnels (ou book\*),
- Une lettre de motivation,
- Les derniers bulletins de notes et/ou du dernier diplôme obtenu (baccalauréat, bachelor... ),
- Un CV\*.

\*valable pour le cycle supérieur



# CURSUS ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR

L'ECV prépare ses étudiants aux métiers du design d'espaces à travers une formation approfondie en conception, programmation, représentation de l'espace et communication. Grâce à un contenu pédagogique diversifié, les étudiants acquièrent les compétences nécessaires pour devenir des professionnels accomplis, aptes à concevoir et réaliser des espaces tant réels que virtuels.



\* Ou un titre RNCP de niveau équivalent

\*\* Titre RNCP n°37801 **Architecte d'intérieur designer scénographe** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 19/07/2023 - codes NSF 230n-233n - certificateurs ECV, EDC & Ad Education

Chaque année de formation validée à l'ECV permet d'obtenir 60 crédits ECTS.

# PROGRAMME PÉDAGOGIQUE



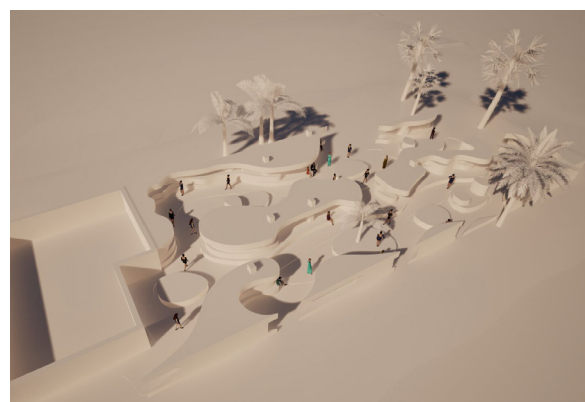
« Le travail de l'espace regroupe les problématiques du quotidien mais pas seulement, il intègre également la dimension d'imaginaire. Il s'étend à des domaines qui relèvent du divertissement tels que le cinéma, les spectacles, les expositions. Finalement, il s'applique à tout ce qui nous fait rêver. »

**STÉPHANIE RAPIN**  
DIRECTRICE DES PROGRAMMES  
& DE L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE

	1 <sup>RE</sup> ANNÉE	2 <sup>E</sup> & 3 <sup>E</sup> ANNÉE	4 <sup>E</sup> & 5 <sup>E</sup> ANNÉE
	PRÉPA	BACHELOR	MASTÈRE ALTERNANCE
DÉMARCHE & RECHERCHE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anglais</li> <li>- Culture architecturale</li> <li>- Démarche créative</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anglais</li> <li>- Culture visuelle de l'architecture</li> <li>- Méthodologie de projet</li> <li>- Scénographie</li> <li>- Sémiologie de l'espace</li> <li>- Sociologie des usages</li> <li>- Démarche créative</li> <li>- Branding &amp; ADN de marque dans l'espace</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Culture architecturale</li> <li>- Scénographie</li> <li>- Méthodologie de projet</li> <li>- Design thinking &amp; prospectif</li> <li>- Suivi rapport de recherche</li> <li>- Sociologie des usages</li> </ul>
FONDAMENTAUX & REPRÉSENTATION	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Croquis d'architecture</li> <li>- Dessin d'architecture</li> <li>- Perspective</li> <li>- Couleur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dessin d'architecture</li> <li>- Outils numériques 2D / 3D</li> <li>- Photographie</li> <li>- Prototypes &amp; maquettes</li> <li>- Design graphique</li> <li>- Couleur &amp; création plastique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réalité augmentée</li> <li>- Outils numériques 2D / 3D</li> <li>- Lumière &amp; son</li> <li>- Prototypes &amp; maquettes</li> </ul>
CONCEPTION	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Design d'espace</li> <li>- Volume/prototypage</li> <li>- Suite adobe/autocad</li> <li>- Scénographie</li> <li>- Workshop matériaux</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atelier de conception architecture intérieure</li> <li>- Atelier de conception en scénographie</li> <li>- Micro architecture</li> <li>- Design espace immersif</li> <li>- Technique et matériaux (éco-conception)</li> <li>- Book</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Atelier d'architecture intérieure</li> <li>- Atelier de scénographie</li> <li>- DA photo architecturale</li> <li>- Éco-conception</li> <li>- Design graphique &amp; exposition dans l'espace</li> <li>- Contenus de marque (branding) &amp; espace</li> </ul>
GESTION DE PROJET	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Prise de parole / éloquence</li> <li>- Soft skills</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Normes et réglementations</li> <li>- Soft skills</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Normes et réglementations</li> <li>- Programmation</li> <li>- Soft skills et oralité</li> <li>- Anglais</li> </ul>
EXPÉRIMENTER	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshops (design graphique, photographie)</li> <li>- Projet de fin d'année</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshop (book / oralité / positionnement stage)</li> <li>- Workshop international</li> <li>- Stage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshops</li> </ul>

Certains modules d'enseignement pourront être proposés dans un format hybride incluant des cours en e-learning (asynchrones ou en classe inversée.)

# PROJETS & TÉMOIGNAGES



« L'ECV propose une formation qui allie deux corps de métiers : l'architecture d'intérieur et la scénographie. Cette double compétence offre tellement d'ouvertures possibles ! »

**THÉO**



**ANJA**

Bachelor Architecture d'intérieur

« À l'ECV, je me suis spécialisé en architecture d'intérieur, scénographie et éco-conception aux côtés d'intervenants professionnels. Les projets peuvent être réels comme fictifs, récemment nous avons travaillé sur un projet immersif autour de Nikeland et du métavers. »



**LEILOU**

Bachelor Architecture d'intérieur

« La Prépa architecture d'intérieur nous apprend toutes les bases comme le dessin. Cette année est un tremplin pour réussir sa poursuite d'études en Bachelor puis en Mastère. »

Découvrez  
le témoignage







**ALEXANDRA DE ASSUNÇÃO,**  
Directrice Artistique & Illustratrice en Freelance  
& alumni promotion 2015

Réalisation d'une fresque inclusive pour Foot Locker Paris, située aux Champs-Élysées, mettant en avant des figures féminines conquérantes et sportives.



# INSERTION PROFESSIONNELLE

## LE MÉTIER

### D'ARCHITECTE D'INTÉRIEUR

Son rôle est d'aménager et de structurer un espace tout en respectant les attentes et les besoins de son client. L'espace doit être fonctionnel et esthétique pour son client. Il compose donc avec la lumière, les volumes, les matériaux et les formes.

- SCÉNOGRAPHE
- DESIGNER D'ESPACE
- DÉCORATEUR D'INTÉRIEUR
- DESIGNER RETAIL



*Marie ROUX, Directrice Artistique & Associée pour l'agence Vingt Quatre Avril & alumni promotion 2014. Création des vitrines du concept store 86 Champs pour l'Occitane et Pierre Hermé. Un décor pop aux couleurs de la marque de cosmétiques, mettant en valeur la charte graphique des packagings à l'occasion des fêtes de fin d'année.*

84%

des étudiants sont insérés  
professionnellement dans les 2 ans  
après l'obtention de leur diplôme.  
(promotion 2021)



# DIGITAL



## MODALITÉS D'ADMISSION

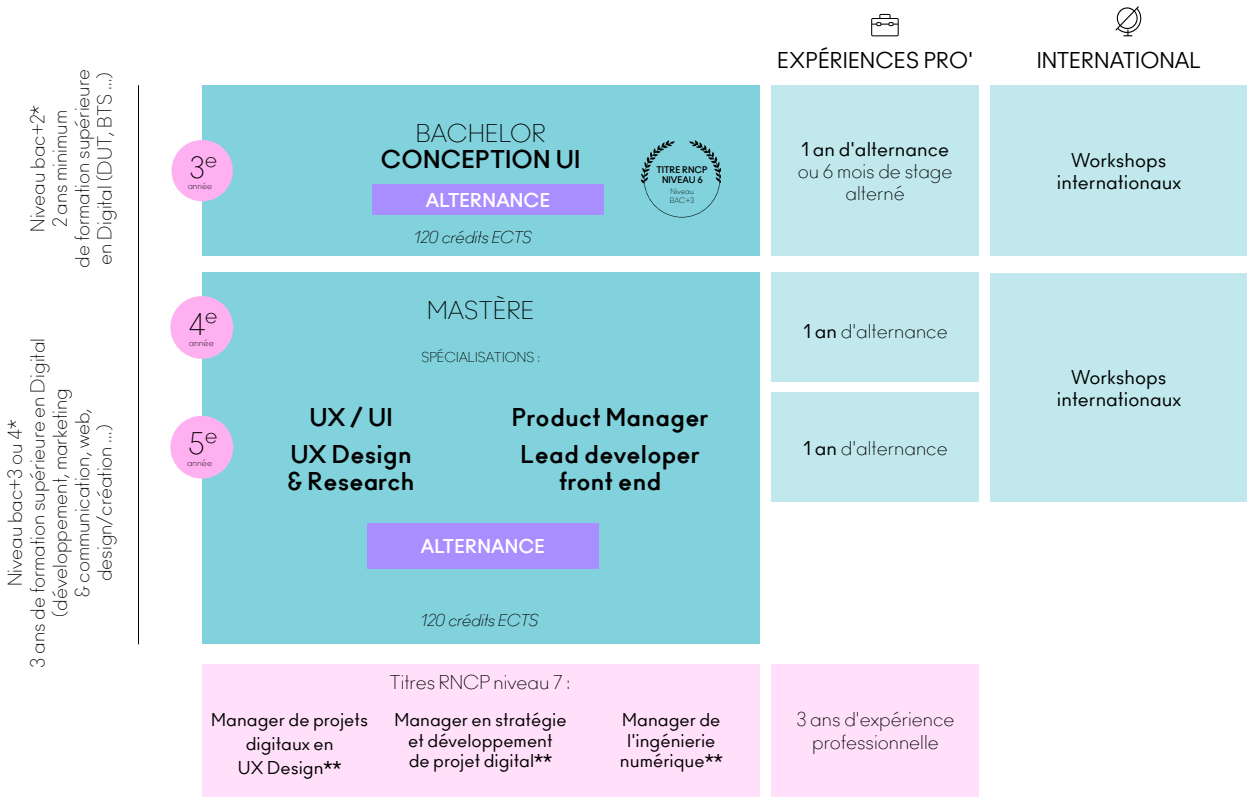
ENTRETIEN D'ADMISSION AVEC PRÉSENTATION  
D'UN DOSSIER DE CANDIDATURE :

- un CV,
- une lettre de motivation,
- les derniers bulletins de notes et/ou du dernier diplôme obtenu,
- un book (uniquement pour les mastères DA en Digital et UI-UX Design).

# CURSUS DIGITAL



L'ECV forme des créatifs spécialisés dans les métiers du digital, tels que l'UX/UI design, la direction artistique ou encore le développement front-end. La pédagogie basée sur l'esprit collaboratif et l'innovation s'appuie sur la réalisation de projets réels. Menée en partenariat avec des agences, des annonceurs et des start-up reconnus en France et à l'international, cette approche offre la possibilité aux étudiants de se confronter à des situations d'expérimentation concrètes et de développer des compétences associant créativité, stratégie et business. À l'issue de leur parcours, les diplômés sont capables d'appréhender tous les enjeux du numérique.



\* Ou un titre RNCP de niveau équivalent  
\*\* À l'ECV, les étudiants sont formés à l'obtention de titres certifiés pour les Bachelors et les Masters, tous accessibles par la Validation des Acquis de l'Expérience (VAE) et par une préparation autonome aux différents blocs de compétences.  
> Bachelor : Titre RNCP n°35634 TP - Concepteur designer UI de niveau 6 (équivalent Bac+3) enregistré par décision publiée le 01/06/2021 - codes NSF 320 - certificateurs Ministère du travail du plein emploi et de l'insertion  
> Master : Titre RNCP n°36987 Manager de projets digitaux en UX design de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 24/10/2022 - codes NSF 134-320 - certificateurs ECV & Ad Education  
> Master : Titre RNCP n°38590 Manager de l'ingénierie numérique de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 09/02/2024 - codes NSF 326m - certificateurs De Vinci Higher Education (DVHE)  
> Master : Titre RNCP n°34758 Manager en stratégie et développement de projet digital de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 23/07/2020 - codes NSF 326-320 - certificateurs Supdeweb Paris & Learning Management Développement  
Chaque année de formation validée à l'ECV permet d'obtenir 60 crédits ECTS.

# PROGRAMME PÉDAGOGIQUE



« Le Digital est en expansion depuis plusieurs années et une forte croissance est encore prévue pour les décennies à venir. Ce secteur offre une multitude de carrières, de projets et de rencontres tout en étant centré sur la création et l'innovation. C'est d'ailleurs grâce à son savoir-faire créatif que l'ECV forme des professionnels du digital capables d'analyser des problématiques et de proposer des solutions adaptées aux besoins des utilisateurs. »

**ALEXIA MOITY**  
DIRECTRICE ECV PARIS

	3 <sup>e</sup> ANNÉE	4 <sup>e</sup> & 5 <sup>e</sup> ANNÉE	4 <sup>e</sup> & 5 <sup>e</sup> ANNÉE	4 <sup>e</sup> & 5 <sup>e</sup> ANNÉE
	UI DESIGN ALTERNANCE	UX/UI DESIGN UX RESEARCH ALTERNANCE	LEAD DÉVELOPPEUR FRONT END ALTERNANCE	PRODUCT MANAGER ALTERNANCE
CULTURE MÉTIER & POSITIONNEMENT	- Culture graphique - Culture digitale	- Culture Tech & innovation - Certifications Opquast & Google Analytics - Mémoire - Projet de fin d'étude	- Culture Tech & innovation - Certifications Opquast - Mémoire - Projet de fin d'étude - Innovation Web 3.0 & IA	- Culture Tech & innovation - Certifications Opquast & Google - Mémoire - Projet de fin d'étude
DÉMARCHE DE CONCEPTION	- Conception créative - Design d'interface	- Design d'interface - Design d'information - Co-crétion & design system - Ergonomie et architecture - Accessibilité & eco-conception	- Stratégie Technique - Co-crétion & design system - Eco-conception - Devops	- Marketing stratégique & opérationnel - Planning stratégique - Eco-Conception - Growth Management - Big Data & marketing
EXPERTISES MÉTIERS	- Ergonomie & UX - Développement Web - Digital Marketing	- Psychologie Cognitive - Sociologie des usages - Recherche utilisateur (anthropologie / ethnologie) - Panorama & méthodes UX (+guide d'entretien) - Test utilisateur	- HTLS/CSS - JS algorithmique & Frameworks JS - Three JS - Dev Mobile - PHP - My SQL - BDD	- Traffic Management - E-commerce & market place - CRM - Mobile Marketing - Product Design
GESTION DE PROJETS	- Gestion de projet - Stratégie de marque & comportement consommateur	- Gestion de projet - Product design - Branding & UX - Business model & innovation	- Gestion de projet & agilité - Cyber sécurité & hacking	- Gestion de projet & agilité - Leadership & management - Product Management
PRODUCTION DE CONTENU	- Technique Graphique - Vidéo - Motion design	- Intégration - Motion Design - Animation 3D - Illustration - Typographie - Creative Coding	- No Code - CMS - Modélisation 3D	- Social Ads - Pub Digitale - Marketing Automation - Inbound Marketing - No Code - Brand Content & Story Telling

Certains modules d'enseignement pourront être proposés dans un format hybride incluant des cours en e-learning (asynchrones ou en classe inversée.)



# PROJETS & TÉMOIGNAGES



**ALEXANDRA**  
Mastère DA en Digital

« Ma visite aux portes ouvertes m'a convaincue, et la possibilité de faire une alternance en Mastère m'a confortée dans l'idée de rester pour les 5 ans. Le rythme d'un jour par semaine à l'école permet de bien suivre les projets en entreprise, tout en suivant les projets scolaires efficacement. »



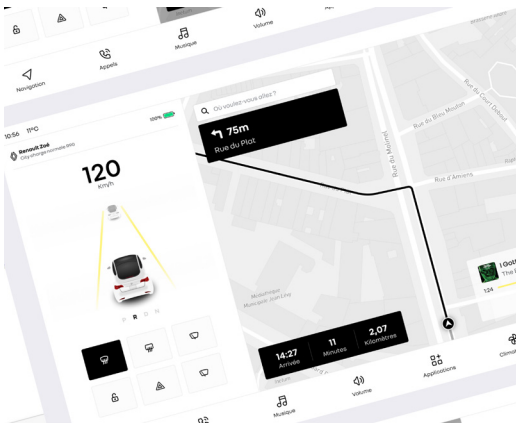
**LÉO**  
Mastère UX/UI Design

« L'ECV, par sa réputation et son enseignement, a été un choix évident. La qualité des cours enseignés et le ciblage de ma formation en UX/UI correspondent exactement à ce que je recherchais. De plus, l'école nous pousse à faire preuve d'une rigueur qui permet de se professionnaliser. »

« J'ai découvert l'ECV grâce à un collègue en alternance, j'ai pu visualiser quelques projets et ses compétences en tant qu'UX/UI designer. Son feedback m'a donné envie de m'inscrire à cette formation. »

**CAMILLE**

Découvrez  
le témoignage



@ecv\_digital

## HACKATHON

Ce rendez-vous annuel propose aux étudiants de travailler sur des problématiques réelles d'entreprises ou des enjeux sociétaux.

- Des équipes pluridisciplinaires pour favoriser la collaboration entre étudiants
- 48h de challenge pour apporter des solutions créatives
- Un coaching assuré par des intervenants & professionnels du secteur

Centré sur l'innovation, le Hackathon invite les étudiants à bousculer les codes, transformer et créer ensemble. Lors des éditions précédentes, les étudiants avaient travaillé sur des cas réels et concrets avec des structures de renom comme :



Découvrez  
le hackathon

**SAMSUNG**



**cité**

sciences  
et industrie



**AFD**  
AGENCE FRANÇAISE  
DE DÉVELOPPEMENT

**free**

**CANAL+**

**GREENPEACE**



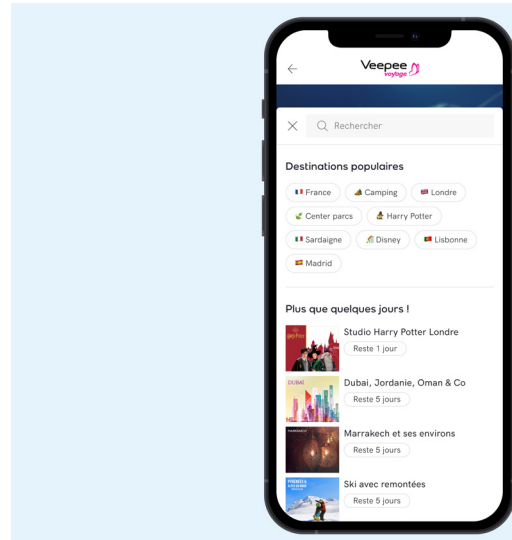


# INSERTION PROFESSIONNELLE

## LE MÉTIER D'UX DESIGNER

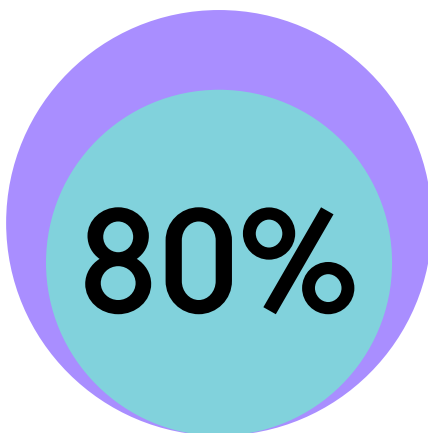
Son rôle est de concevoir des interfaces numériques en se basant sur les besoins des utilisateurs pour rendre les interactions intuitives et agréables. Il réalise des recherches, crée des prototypes, teste des solutions dans le but d'offrir la meilleure expérience possible.

- DÉVELOPPEUR FRONT END
- INTÉGRATEUR WEB
- DA EN DIGITAL
- PRODUCT MANAGER

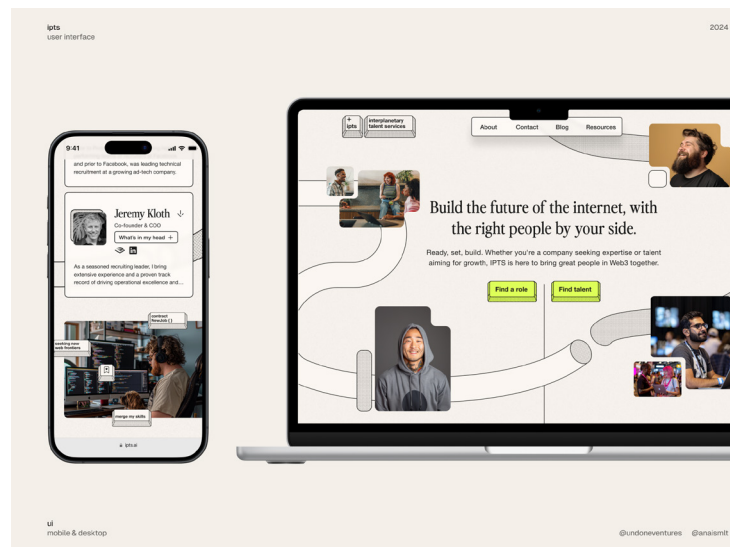


*Sonia HOANG, UX/UI Designer pour Veepee  
& alumni promotion 2019*

*Refonte de l'outil de recherche de la section "Voyage"  
de l'application dans le but d'optimiser l'expérience utilisateur  
et ses performances.*



des étudiants sont insérés  
professionnellement dans les 6 mois  
après l'obtention de leur diplôme.  
(promotion 2022)



*Anaïs MILLET, Brand & UX/UI Designer pour Agency Undone  
& alumni promotion 2022*

*Conception de l'interface desktop d'une plateforme spécialisée  
dans le recrutement de candidats en Web3.*



# ANIMATION

## MODALITÉS D'ADMISSION

ENTRETIEN D'ADMISSION AVEC PRÉSENTATION  
D'UN DOSSIER DE CANDIDATURE :

- Un dossier de travaux créatifs personnels (ou book\*),
- Une lettre de motivation,
- Les derniers bulletins de notes et/ou du dernier diplôme obtenu (baccalauréat, bachelor... ),
- Un CV\*,
- Une bande démo / showreel (à partir de la 3<sup>e</sup> année)\*.

\*valable pour le cycle supérieur



# CURSUS ANIMATION



L'ECV Animation permet aux étudiants d'acquérir des compétences techniques essentielles pour devenir des professionnels à la pointe de l'innovation : concept modeling, rigging, animation 2D/3D, lighting, rendering, compositing, etc. En Mastère, les étudiants se consacrent à la réalisation du projet de fin d'étude : un court-métrage d'animation. Ce projet d'équipe est l'occasion de faire la démonstration de leurs talents dans des conditions proches du monde professionnel.

		EXPÉRIENCES PRO'	INTERNATIONAL
Niveau baccalauréat ou (+)*	<b>1<sup>re</sup> année</b> <b>PRÉPA ANIMATION</b> <i>60 crédits ECTS</i>		
Niveau bac+1 ou 2* 1 ou 2 ans minimum de formation supérieure en Animation	<b>2<sup>e</sup> année</b> <b>BACHELOR ANIMATION 2D/3D</b> <i>120 crédits ECTS</i>	- Création d'un 1 <sup>er</sup> court-métrage 2D ou 3D - Possibilité de stage en France ou à l'étranger	- Mobilité d'étude (1 semestre) dans une école partenaire Erasmus ou AD Education - Workshops & partenariats internationaux
Niveau bac+3 ou 4* 3 ou 4 ans minimum de formation supérieure en Animation	<b>4<sup>e</sup> année</b> <b>5<sup>e</sup> année</b> <b>MASTÈRE</b> SPÉCIALISATIONS : <b>ANIMATION 2D</b> <b>ANIMATION 3D</b> <i>120 crédits ECTS</i>	- Masterclass & rencontres avec des professionnels de studios d'animation - Possibilité de stage (en cours ou en fin de parcours) - Réalisation d'un court-métrage de niveau pro	- Possibilité de summer sessions de 1 à 3 semaines à Londres avec SAE UK et un studio VFX de renommée internationale
	Titre RNCP niveau 7 <b>Expert en conception et production de film d'animation**</b>	2 courts-métrages d'animation 2D ou 3D	1 semaine à 6 mois d'expériences à l'étranger



\* Ou un titre RNCP de niveau équivalent

\*\* Titre RNCP n°40555 **Expert en conception et production de film d'animation** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 29/04/2025 - codes NSF 132g-320v-323n - certificateurs ECV & Ad Education

Chaque année de formation validée à l'ECV permet d'obtenir 60 crédits ECTS.

# PROGRAMME PÉDAGOGIQUE



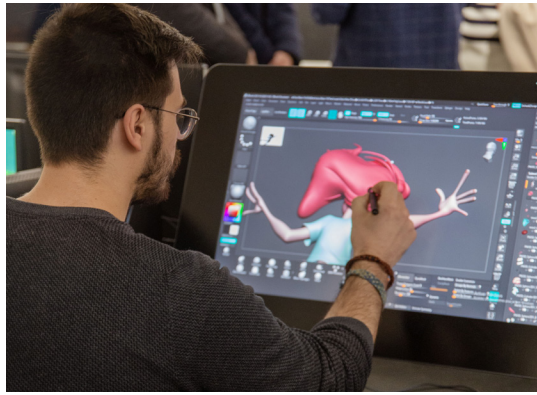
« Forte de ses vingt années d'expérience, l'ECV Animation est aujourd'hui une école incontournable dans l'industrie du Cinéma d'Animation. Avec des alumni placés dans les plus grands studios internationaux et des courts-métrages multi-primés, cette formation est devenue le fleuron pédagogique des nouvelles technologies d'images animées. »

**VINCENT CHIAROTTO**  
DIRECTEUR ECV BORDEAUX

	1 <sup>RE</sup> ANNÉE	2 <sup>È</sup> & 3 <sup>È</sup> ANNÉE	4 <sup>È</sup> & 5 <sup>È</sup> ANNÉE
	PRÉPA	BACHELOR	MASTÈRE
FONDAMENTAUX	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dessin d'analyse</li> <li>- Modèle vivant</li> <li>- Étude anatomique</li> <li>- Illustration</li> <li>- Étude documentaire</li> <li>- Perspective</li> <li>- Croquis extérieur</li> <li>- Volume &amp; modelage</li> <li>- Photo &amp; vidéo</li> <li>- Infographie 2D</li> <li>- Digital Painting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modèle vivant</li> <li>- Étude anatomique</li> <li>- Illustration</li> <li>- Étude documentaire</li> <li>- Croquis extérieur</li> <li>- Photo &amp; vidéo</li> <li>- Infographie 2D</li> <li>- Digital Painting</li> </ul>	
DÉVELOPPEMENT VISUEL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chara design</li> <li>- Concept art / Background</li> <li>- Narration / Storytelling</li> <li>- Storyboard</li> <li>- Scénarisation / Narration</li> </ul>		
CULTURE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anglais</li> <li>- Histoire du cinéma</li> <li>- Culture visuelle</li> </ul>		
ANIMATION & PRODUCTION	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animation 2D &amp; techniques d'Animation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animation 2D &amp; techniques d'animation</li> <li>- Animation 3D &amp; rigging</li> <li>- Modélisation 3D</li> <li>- Lighting</li> <li>- Sound Design</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animation 2D &amp; techniques d'animation</li> <li>- Animation 3D &amp; rigging</li> <li>- Modélisation 3D</li> <li>- Sculpt</li> <li>- Lighting</li> </ul>
POST PRODUCTION		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Compositing</li> <li>- Montage</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- VFX</li> <li>- Compositing</li> <li>- Post production</li> </ul>
PROJETS & SPÉCIALISATION	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suivi de projet</li> <li>- Suivi de book &amp; démo</li> <li>- Ateliers &amp; Workshops</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suivi de projet</li> <li>- Suivi de book &amp; démo</li> <li>- Soft skills &amp; insertion pro</li> <li>- Masterclass</li> </ul>

Certains modules d'enseignement pourront être proposés dans un format hybride incluant des cours en e-learning (asynchrones ou en classe inversée.)

# PROJETS & TÉMOIGNAGES



Découvrez les bandes-annonces des étudiants du Mastère Cinéma d'Animation 2D et 3D réalisées pour promouvoir les Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024 et diffusés sur France Télévisions, permettant ainsi une visibilité nationale à ces futurs professionnels de l'industrie du cinéma d'animation.



Découvrez les bandes-annonces



## JUSTIN

Mastère Animation

« Depuis mon arrivée à l'ECV, j'ai pris en niveau et j'ai surtout développé un regard plus attentif qui se répercute sur mes créations. J'y ai également rencontré des personnes formidables et c'est un plaisir de venir chaque jour en cours. »

Découvrez le témoignage



## MARGOT

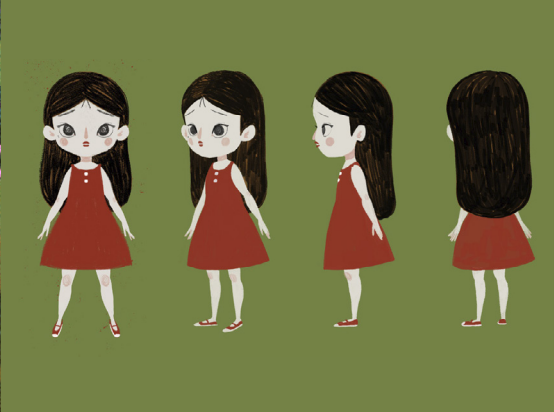
Prépa Animation & Game

« Les professeurs sont vraiment à notre écoute et se dévouent pour que nous atteignons nos objectifs. Cette année m'a appris la rigueur et l'acharnement nécessaires pour mener à bien mes projets. Le soutien et l'engagement des enseignants ont été essentiels pour mon développement personnel et académique. »



@ecv\_animationgame





**“NON”,  
UN COURT-MÉTRAGE 2D  
ENGAGÉ CONTRE LES  
VIOLENCES SEXUELLES**

réalisé par 5 étudiantes de l’ECV dans le cadre de leur projet de fin d’études. Il aborde de manière saisissante et émouvante la problématique des violences sexuelles faites aux enfants.



**LE CINÉMA D’ANIMATION  
POUR SENSIBILISER**

C’est un moyen d’expression extrêmement puissant pour prendre la parole et s’engager sur des sujets sensibles. En 2D comme en 3D, un film est un bon canal pour lever le tabou avec subtilité, en exprimant visuellement ce que les mots ne permettent pas toujours.



Découvrez le film



“Nous voulions nous exprimer sur un sujet important et actuel. Aujourd’hui encore, les violences sexuelles restent un problème grave et assez répandu, notamment du côté des enfants.”

**CAMILLE, XIAONING, YANFENG,  
JULIE & TIANYING**



# INSERTION PROFESSIONNELLE

## LE MÉTIER

### D'ANIMATEUR 2D/3D

C'est un professionnel qui travaille dans l'industrie de l'animation et des effets spéciaux. Sa mission est de donner vie à de nombreux personnages : créatures, animaux, humains, véhicules... L'animateur peut travailler pour diverses industries : les films et séries d'animation, les publicités et bien plus encore.

- CHARACTER DESIGNER
- CONCEPT ARTIST
- STORYBOARDER
- SURFACING ARTIST



Prix du public  
2024



École membre du Réseau  
des Écoles de Cinéma  
d'Animation,  
(Paris et Bordeaux)



**Pierick SALIGNON**, Modelleur 3D pour Illumination Studios & alumni promotion 2021

Modélisation d'éléments de décors du film "Super Mario Bros" : colonnes en pierre sculptées, meubles, voitures détruites, détails de Brooklyn et intérieur de l'unagi.

70%

des étudiants sont insérés  
professionnellement dans les 6 mois  
après l'obtention de leur diplôme  
(promotion 2022)



**Alexandre LEFEBVRE**, Junior Modeling & Texturing Artist pour ICON Creative Studio, & alumni promotion 2020

Modélisation 3D dans le cadre de la série Star Wars : Young Jedi Adventures, avec la création de vaisseaux, cockpits des personnages principaux, la conception et le set dressing des grands décors de cette production initiée par Lucasfilm et Disney.

# GAME



## MODALITÉS D'ADMISSION

ENTRETIEN D'ADMISSION AVEC PRÉSENTATION  
D'UN DOSSIER DE CANDIDATURE :

- Un dossier de travaux créatifs personnels (ou book\*),
- Une lettre de motivation,
- Les derniers bulletins de notes et/ou du dernier diplôme obtenu (baccalauréat, bachelor... ),
- Un CV\*,
- Une bande démo / showreel (à partir de la 3<sup>e</sup> année)\*.

\*valable pour le cycle supérieur



# CURSUS GAME



L'ECV Game forme de futurs professionnels capables d'allier créativité et technique en vue d'intégrer aussi bien les studios indépendants que les leaders du secteur tels que Ubisoft, Gameloft ou encore Shiro Games. Tout au long de leur parcours, les étudiants sont immergés dans un environnement de production similaire aux conditions réelles. En développant plusieurs projets en équipe, il sont confrontés à tous les enjeux professionnels de la création d'un jeu vidéo.

		EXPÉRIENCES PRO'	INTERNATIONAL
Niveau baccalauréat ou (+)*	<div>1<sup>re</sup> année</div> <div>PRÉPA GAME</div> <div>60 crédits ECTS</div>		
Niveau bac+1 ou 2* 1 ou 2 ans minimum de formation supérieure en Animation / Game	<div>2<sup>e</sup> année</div> <div>BACHELOR GAME</div> <div>120 crédits ECTS</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Création d'un 1<sup>er</sup> jeu vidéo</li> <li>- Game Jam en équipe</li> <li>- Possibilité de stage en France ou à l'étranger</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mobilité d'étude (1 semestre) dans une école partenaire Erasmus ou AD Education</li> <li>- Workshops &amp; partenariats internationaux</li> </ul>
Niveau bac+3 ou 4* 3 ou 4 ans minimum de formation supérieure en Animation / Game	<div>4<sup>e</sup> année</div> <div>MASTÈRE GAME</div> <div>120 crédits ECTS</div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Masterclass &amp; rencontres avec des professionnels de studios de jeux vidéos</li> <li>- Possibilité de stage (en cours ou en fin de parcours)</li> <li>- Réalisation d'un jeu vidéo de niveau pro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Workshop international à Londres</li> </ul>
	Expert en création et développement de jeu vidéo**	2 jeux vidéos	1 semaine à 6 mois d'expériences à l'étranger



\* Ou un titre RNCP de niveau équivalent

\*\* Titre RNCP n°39594 **Expert en création et développement de jeu vidéo** de niveau 7 (équivalent Bac+5) enregistré par décision publiée le 07/10/2024 - codes NSF 323s - certificateur - De Vinci Higher Education (DVHE)

Chaque année de formation validée à l'ECV permet d'obtenir 60 crédits ECTS.

# PROGRAMME PÉDAGOGIQUE



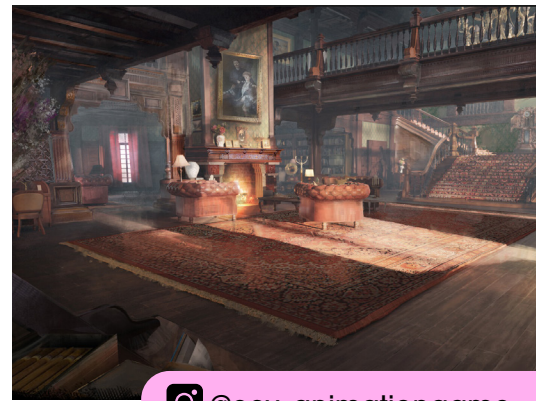
« Ubisoft, Gameloft, Asobo... Les studios de renom intégrant nos alumni sont aujourd'hui pléthores. La qualité et l'avant-garde de notre formation Game est reconnue de par le monde (en France, au Canada ou au Royaume-Uni) et permet à nos étudiants de réaliser leur rêve en participant à de grandes productions vidéoludiques. »

**VINCENT CHIAROTTO**  
DIRECTEUR ECV BORDEAUX

	1 <sup>re</sup> ANNÉE	2 <sup>e</sup> & 3 <sup>e</sup> ANNÉE	4 <sup>e</sup> & 5 <sup>e</sup> ANNÉE
	PRÉPA	BACHELOR	MASTÈRE
FONDAMENTAUX	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dessin d'analyse</li> <li>- Modèle vivant</li> <li>- Étude anatomique</li> <li>- Illustration</li> <li>- Étude documentaire</li> <li>- Perspective</li> <li>- Croquis extérieur</li> <li>- Volume &amp; modelage</li> <li>- Photo &amp; vidéo</li> <li>- Infographie 2D</li> <li>- Digital Painting</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Illustration</li> <li>- Modèle vivant</li> <li>- Étude anatomique</li> <li>- Photo &amp; vidéo</li> </ul>	
DÉVELOPPEMENT VISUEL	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Chara design</li> <li>- Concept art</li> <li>- Game Design</li> <li>- Scénarisation</li> <li>- Game Lab / Background</li> <li>- Narration / Storytelling</li> <li>- Storyboard</li> </ul>		
CULTURE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anglais</li> <li>- Histoire du jeu vidéo</li> <li>- Game Studies</li> </ul>		
GAME & PRODUCTION	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Animation 2D &amp; techniques d'Animation</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Infographie 2D</li> <li>- Digital Painting</li> <li>- Modélisation 3D</li> <li>- Sculpt</li> <li>- 3D temps réel</li> <li>- Lighting</li> <li>- Animation 3D &amp; rigging</li> <li>- Techniques d'animation</li> <li>- Sound Design</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Narrative design</li> <li>- Modeling / sculpt</li> <li>- Temps réel</li> <li>- Animation 3D &amp; rigging</li> <li>- Game Design</li> </ul>
PROJETS & SPÉCIALISATION	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suivi de projet</li> <li>- Suivi de book &amp; démo</li> <li>- Ateliers &amp; Workshops</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Suivi de projet</li> <li>- Soft skills &amp; insertion pro</li> <li>- Masterclass</li> </ul>

Certains modules d'enseignement pourront être proposés dans un format hybride incluant des cours en e-learning (asynchrones ou en classe inversée.)

# PROJETS & TÉMOIGNAGES



@ecv\_animationgame



**MARC**

Mastère Game

« À mes yeux, l'ECV est avant tout une école bienveillante. L'équipe pédagogique est à l'écoute et met tout en œuvre pour améliorer la qualité de nos études d'année en année. On est entouré de professionnels qui répondent à nos interrogations sur notre futur professionnel ! En Mastère Game, on a la maîtrise de tous les logiciels pour être opérationnel dans le milieu du jeu vidéo ! »



**CLÉMENT**

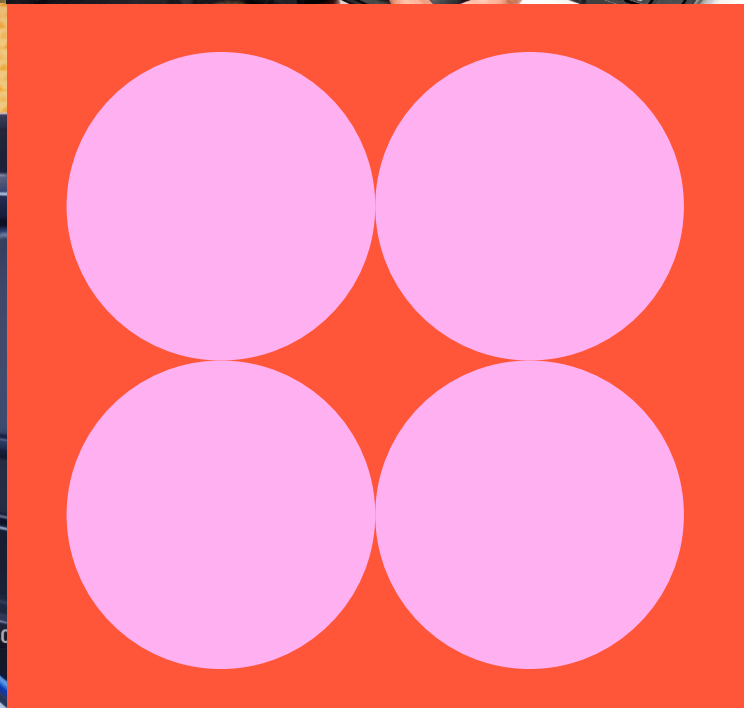
Bachelor Game

« Super ambiance au sein de l'école, que ce soit entre élèves ou juste concernant la relation étudiants-intervenants ! L'enseignement répond à mes attentes, c'est très complet et pédagogiquement on se sent accompagné dans nos projets. »

« J'ai découvert l'ECV à travers le classement des Rookies, et je ne regrette pas de l'avoir choisi. La section Game a vraiment une super ambiance d'entraide. J'ai assimilé énormément de compétences en seulement deux ans. »

**ÉLOÏSE**





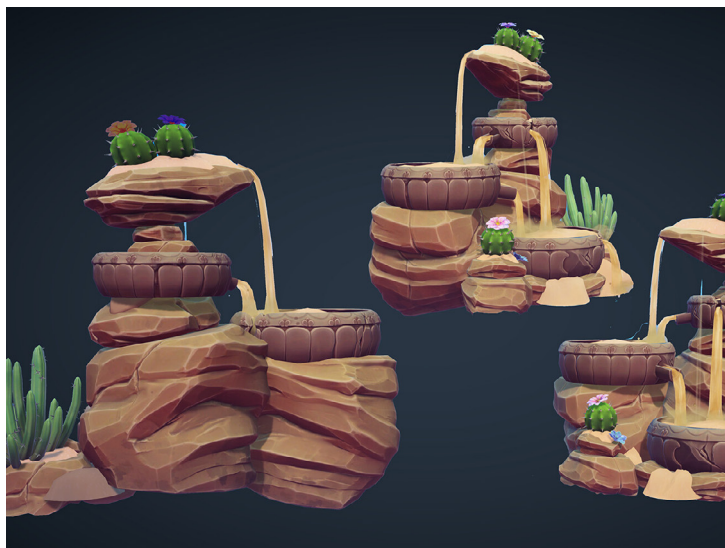


# INSERTION PROFESSIONNELLE

## LE MÉTIER DE CONCEPT ARTIST

Le concept artist contribue à créer et à réaliser la vision artistique du projet en créant des personnages, des objets et un univers graphique.

- CHARACTER DESIGNER
- GAME ARTIST
- MODÉLISATEUR
- SURFACING ARTIST



**Rémy LAURET**, 3D Environment Artist pour Gameloft (Canada)  
& alumni promotion 2021

Conception d'accessoires pour "Disney Dreamlight Valley",  
intégrant toutes les étapes du processus, du blockout initial  
à la texture finale.



**Charles Antoine LEREIN**, Mid level Character artist pour Shiro Games  
& alumni promotion 2020

Conception des différents sets d'armures pour "Wartales".  
Les armures, riches en accessoires, nécessitent un travail technique  
sur les matériaux et les différentes textures.

# UN PARCOURS PRO'





# STAGES & ALTERNANCE

L'ECV entretient des liens privilégiés avec plus de 1300 agences de renom réparties dans le monde entier. Ce réseau s'est renforcé par la présence des diplômés au sein de ces agences. Il s'est également développé dans toutes les industries créatives, studios d'animation, jeux vidéo, start-ups ...



« L'accompagnement lors de ma recherche d'alternance est l'un des nombreux points positifs de l'école. J'ai vraiment été aidé dans cette étape grâce à la plateforme ECV Community ainsi qu'à l'équipe des relations entreprises. J'ai pu trouver une alternance avant la rentrée, ce qui est très rassurant. »

NAO

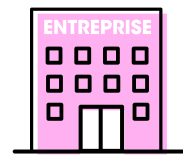
## RYTHME D'ALTERNANCE

Les formations en alternance à l'ECV (Bac+3/ Bac+5) sont proposées avec un rythme alterné de 4/5<sup>e</sup> hebdomadaire, c'est-à-dire 4 jours en entreprise, 1 jour à l'école. Ce rythme est idéal pour s'intégrer rapidement à l'entreprise et faciliter la gestion des différentes missions qui sont confiées à l'étudiant.



1 JOUR  
À L'ÉCOLE

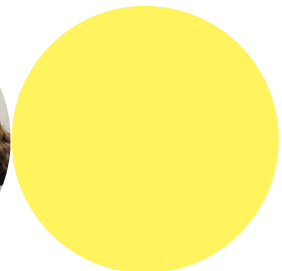
+



4 JOURS  
EN ENTREPRISE

## PÉRIODES DE STAGES

Pour chacun des cursus, les étudiants ont l'opportunité d'effectuer un stage en entreprise de 2 à 6 mois pour leur permettre de se confronter au monde professionnel et de valider leur projet d'orientation.



Découvrez  
l'alternance  
à l'ECV

## ENTREPRISES PARTENAIRES

AIRFRANCE

CANAL+

CARRE NOIR

Cartier

LACOSTE

HAVAS

Disneyland  
PARIS

ENEDIS  
L'ELECTRICITE EN RESEAU

SNCF

orange

Purée  
Maison

RATP

THE KOOPLES

TOYOTA

TRENDS

UBISOFT

VINCI  
ENERGIES

HERMÈS  
PARIS

DECATHLON

entrecom  
social

extreme

Mazarine

WATSON

Veepee

Memo Bank

RIOT  
GAMES

valtech

TBWA

DRAGON ROUGE

Dire

deezer

Capgemini

THALES

Sezane

BETC

Cdiscount

CHANEL

biggerband

MY  
LITTLE  
PARIS

SNCF

# RELATIONS ENTREPRISES & CARRIÈRES



**MAËLLE ANKI-RODRIGUES**  
RESPONSABLE NATIONALE  
DU PÔLE CARRIÈRES

## Comment les étudiants sont-ils accompagnés pour être placés efficacement en entreprise ?

Le pôle relation entreprise est à l'écoute des attentes des étudiants et des entreprises partenaires. Cela passe par l'étude des compétences et du projet professionnel de l'étudiant, un coaching et une revalorisation de ses outils de candidature. Cette connaissance des profils de nos étudiants nous permet de sélectionner et recommander aux entreprises des candidats qui correspondent à leurs besoins de recrutement. L'école dispose de deux plateformes ECV Community et la cvthèque ECV Talents pour maximiser la visibilité de chaque étudiant auprès des entreprises.



Découvrez  
l'interview



## Pourquoi l'alternance est-elle une valeur ajoutée pour l'étudiant ?

Nos étudiants se démarquent par leur créativité et leur professionnalisme. Ils seront opérationnels très rapidement en entreprise, grâce notamment à la pédagogie professionnalisante qui est proposée à l'ECV. De plus, le rythme d'alternance de 4 jours en entreprise et 1 jour en formation permet à nos étudiants de s'intégrer plus rapidement à leur équipe et de suivre des projets de manière continue.

## Quelle est la suite après l'alternance ?

À l'ECV, un étudiant sur deux reste dans son entreprise à l'issue du contrat d'alternance - que ce soit en CDI, CDD ou sur des missions de freelance ou de consultant. L'alternance est une réelle voie privilégiée vers une embauche au sein de l'entreprise d'accueil ou d'une filiale du groupe. Près de 90% des diplômés de l'ECV sont insérés dans la vie professionnelle dans les 2 ans qui suivent leurs études.





# COMMUNAUTÉ ALUMNI

L'ECV entretient des liens privilégiés avec un réseau de plus de 1300 agences et studios de renom répartis dans le monde entier. Ce réseau s'est renforcé par la présence des diplômés de l'école à l'intérieur de ces mêmes structures. De ce fait, l'école est en mesure de faciliter l'obtention de stages ainsi que l'insertion professionnelle de ses diplômés. Les étudiants bénéficient d'un réseau de contacts qui s'étoffera encore au fur et à mesure de leurs études puis de leur parcours professionnel.



**François DEVAMBÈZ**  
Directeur artistique  
Agence **ORÈS**



**Romanne BRUN**  
Animatrice FX 2D  
**TEAMTO**



**Eva HOLZL**  
Designer graphique  
packaging **BIODERMA**



**Léa ONOFRI**  
Directrice artistique  
**TBWA/Corporate**



**Camille DEWAELE**  
Directrice artistique  
**HAVAS FACTORY**



**Paul LENAERS**  
Senior Designer  
Agence **Pentagram**



**Marine DESBONNET**  
Directrice artistique  
**Feed**



**UBISOFT**

**Léo GAMMEL**  
Junior Score Level  
Designer **Ubisoft Paris**



**Valentin BOHER**  
CEO  
Agence **Favoreat**



**Noémie FAMBONNE**  
Assistante Storyboard  
**Gaumont**



**William DESRUEL**  
Décorateur  
**XILAM**



**Mathis DYK**  
Creative Developer  
**Warner Music France**



**Martin MOLCRÈTE**  
Lead UI Design  
System **Norauto**



**Maxime POURCHON**  
Directeur artistique  
**Leroy & Rose**



**Leslie DESBIENS**  
UI Designer  
**BNP Paribas**



**Rémy LAURET**  
Artiste environnement 3D  
**Gameloft**

# PLATEFORME ECV COMMUNITY



## LE RÉSEAU DES TALENTS CRÉATIFS

Depuis 40 ans, l'ECV s'est construite avec l'objectif de former les talents créatifs de demain. Plus de 8000 alumni et 3000 étudiants expriment leur créativité dans les domaines du Design, de l'Animation, du Game et du Digital, et représentent avec fierté l'image de l'école. Aujourd'hui nous souhaitons développer, fédérer et animer cette communauté, à travers la plateforme de networking : ECV Community.



Rejoignez-nous sur ECV Community !  
Accélérateur de carrières & d'opportunités



# LES CAMPUS





# PARIS



@ecv\_paris

Depuis 40 ans, l'implantation historique de l'ECV dans la capitale mondiale des arts et de la culture a permis de développer de nombreux partenariats avec les entreprises et institutions des différents secteurs créatifs. Situés près du Jardin des Plantes, du quartier de la Bastille et de la mairie du XV<sup>e</sup>, les trois campus de plus de 1000 m<sup>2</sup> chacun offrent un cadre de travail exceptionnel tout en étant facilement accessibles en transports en commun.

1984 1050

date de  
création

étudiants



# BORDEAUX

1991 83%

date de  
création

de nos étudiants  
sont satisfaits\*

Il y a 30 ans, l'ECV s'implantait à Bordeaux pour y créer le 1<sup>er</sup> établissement privé de Design & d'Animation. Aujourd'hui, l'école s'étend sur trois campus situés dans des quartiers emblématiques de la ville. Aux Chartrons, deux bâtiments historiques en pierres de taille offrent un cadre unique aux étudiants. En 2019, un campus de 2 300 m<sup>2</sup> a été inauguré près de la Cité du Vin, au cœur des Bassins à Flot. En 2023, l'école a fait l'acquisition d'un nouveau campus de 1 200 m<sup>2</sup> rue Raze. Ce nouvel espace dispose d'un Fab Lab, d'un studio photo, d'un amphithéâtre de plus de 200 places, d'une cour intérieure et d'une cafétéria.



@ecv\_bordeaux



\*étude indépendante Happy at School

# AIX-EN-PROVENCE



@ecv\_aixenprovence

1998

date de création

36

intervenants  
internationaux

Ouverte en 1998, l'ECV Aix-en-Provence est l'école référente du Sud-Est en Design, Animation et Digital. Ville étudiante par excellence, douceur de vivre et vitalité culturelle rythment le quotidien de nos étudiants. Son campus est idéalement implanté dans le quartier des facultés, à quelques minutes du centre-ville.



# NANTES

L'ECV rayonne depuis plus de 20 ans dans le Grand Ouest à Nantes. Au cœur du centre-ville, à quelques pas seulement de la Tour de Bretagne, le campus se positionne comme un établissement de référence dans les domaines du design, du digital et de l'architecture d'intérieur. De par son excellence pédagogique, l'école s'est hissée parmi les meilleures écoles françaises.

450 200

étudiants

intervenants



@ecv\_nantes





# LILLE

2011

date de création

500

étudiants



@ecv\_lille

En 2011, l'ECV a fait le choix de s'implanter à Lille, Capitale Culturelle Mondiale du Design en 2020. Au cœur de la ville et à deux pas des gares (Flandres et Europe), l'école s'inscrit dans l'effervescence urbaine et dans l'ouverture sur le monde. Les étudiants sont répartis sur deux campus à l'architecture typique du patrimoine lillois.



# STRASBOURG



NEW

Basée au cœur de la capitale Européenne et du quartier de Schiltigheim en plein développement, l'école ouvre ses portes au sein d'un bâtiment historique et emblématique véritable institution de la ville : la brasserie Fisher. En conservant les éléments architecturaux d'origine, tels que les murs en briques apparentes, les poutres en acier et les hauts plafonds, le bâtiment abrite un lieu propice à la création. Le campus de Strasbourg bénéficie d'une couleur internationale en s'adressant aussi bien à des étudiants français qu'étrangers.

2025

date de création

@ecv\_strasbourg



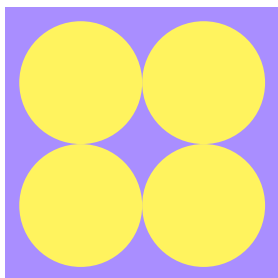
REJOINDEZ-NOUS



e  
c.v  
ÉCOLE DE  
CRÉATION  
VISUELLE

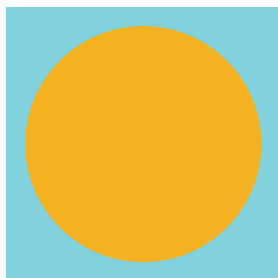
# NOUS RENCONTRER

L'ECV ouvre ses portes aux futurs étudiants toute l'année. L'occasion de découvrir les différentes formations, les travaux et d'échanger avec la communauté d'alumni, d'intervenants et d'étudiants.



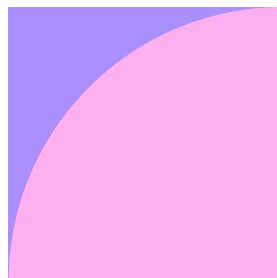
## JPO - JOURNÉES PORTES OUVERTES

Plusieurs fois par an, les écoles ouvrent leurs portes au public et exposent les créations de leurs étudiants. Les JPO sont des moments privilégiés pour découvrir les campus et échanger avec l'équipe pédagogique, les alumni et les étudiants.



## JOURNÉES D'IMMERSION

Les lycéens ont la possibilité de passer une journée dans l'école, accompagnés d'un étudiant "parrain". L'objectif est de découvrir les cours, l'ambiance du campus en conditions réelles et de répondre aux questions.



## ATELIERS & STAGES DÉCOUVERTE

Encadrés par des intervenants de l'ECV, ces stages / ateliers permettent aux lycéens de découvrir et pratiquer une ou plusieurs disciplines créatives sur plusieurs jours pendant les vacances scolaires.

*« Choisir une école est un moment clé de l'orientation ! Nous invitons les lycéens à venir rencontrer nos étudiants & intervenants lors des journées portes ouvertes pour découvrir l'ambiance de l'école, les locaux, les métiers... À l'ECV, nous attachons une importance particulière au bien être et à l'épanouissement de nos étudiants tout au long de leur scolarité, l'école est avant tout un lieu de vie, de partage et de rencontres ! »*

**SARAH JEGU**

Responsable Admissions

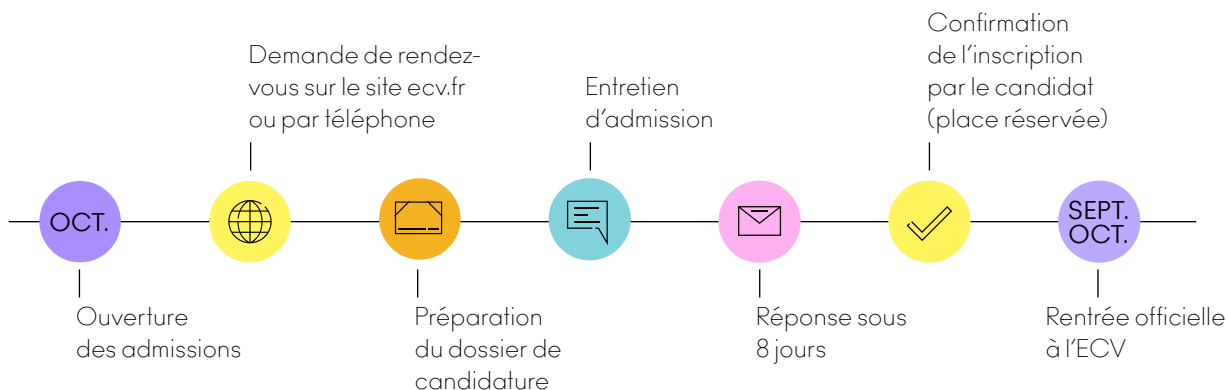
Retrouvez tous  
nos événements  
sur [ecv.fr](https://ecv.fr)



# MODALITÉS D'ADMISSION

Les inscriptions (hors Parcoursup) sont ouvertes à partir du mois d'octobre et le restent dans la limite des places disponibles, sous conditions d'admission.

## COMMENT INTÉGRER L'ECV ?



## ENTRETIEN

L'entretien d'admission a pour vocation de détecter votre potentiel créatif et votre motivation pour intégrer l'école. Au cours d'un échange privilégié, nous apprenons à faire connaissance et découvrons votre univers : culture, passions, sensibilités artistiques, inspirations... Nous étudions votre projet professionnel et déterminons les éléments sur lesquels nous devons plus particulièrement vous accompagner pendant votre scolarité.



Retrouvez toutes les informations concernant les admissions sur [ecv.fr](http://ecv.fr)



## INCLUSION

L'ECV est handi-accueillante et crée sur ses campus un environnement favorisant l'inclusion. Un référent handicap est disponible sur chaque campus : [handicap@ecv.fr](mailto:handicap@ecv.fr)

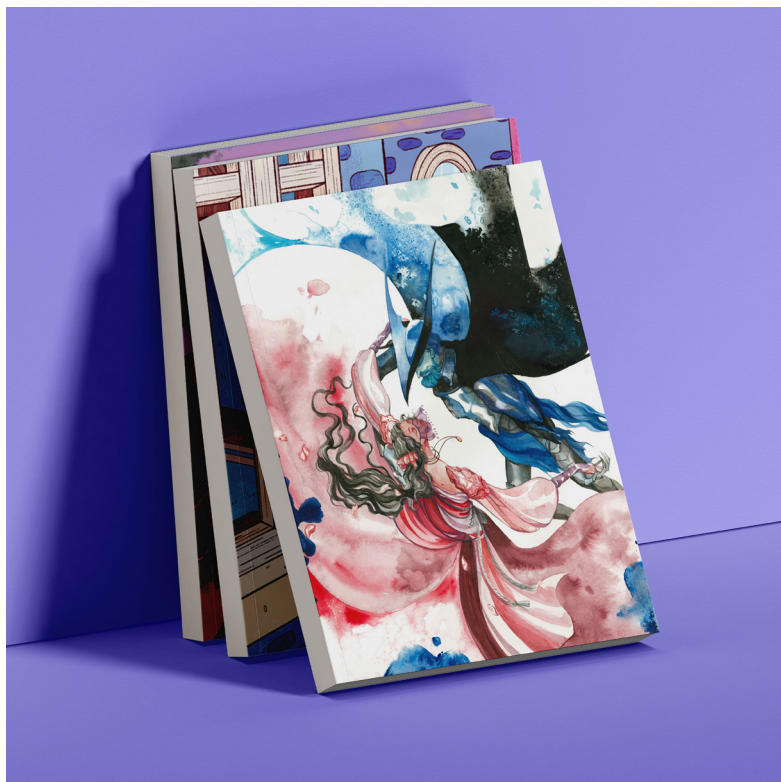
## ADMISSIONS INTERNATIONALES

Pour les étudiants à l'étranger, les entretiens peuvent se faire à distance en envoyant au préalable leur dossier de candidature : [international.admissions@ecv.fr](mailto:international.admissions@ecv.fr)



# PRÉPARER SON BOOK

La préparation du book constitue une étape clé dans le parcours d'admission à l'ECV. Le book est avant tout une représentation de l'identité artistique, des compétences et du potentiel créatif du candidat.



## LES 3 PILIERS QUI VONT VOUS DIFFÉRENCIER

CRÉATIVITÉ

CURIOSITÉ

CULTURE

## DIVERSIFIER LE BOOK

Le book est constitué au minimum d'une dizaine de travaux artistiques. Ce n'est pas nécessaire d'être exhaustif. Il est recommandé de présenter une sélection de projets, notamment ceux qui ressemblent le plus à la personnalité du candidat.

## SOIGNER LA FORME

Le book peut être présenté en version numérique ou en format papier (pour les candidats en classe de Prépa), comme dans un carnet par exemple. Quel que soit le format choisi, la lecture et la compréhension des supports doivent être fluides.

## TRAVAILLER LA CHRONOLOGIE

Proposer un classement des projets permet à votre interlocuteur de mieux cerner votre personnalité et comprendre la démarche créative. Il est possible de répertorier les travaux selon différentes logiques : par ordre chronologique, par technique utilisée ou par univers de création par exemple.



Pour vous guider, l'ECV partage une sélection de books d'étudiants en Bachelor (2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> année) et Mastère qui ont convaincu les examinateurs au moment de l'admission.

## AD EDUCATION



AD Education est le leader européen des formations créatives, en initial ou en alternance, dans les domaines du design, de l'audiovisuel, de l'animation, des jeux vidéo, de la culture et du luxe, de la communication, du marketing et du digital.

Le groupe est présent dans 9 pays en Europe et regroupe 19 établissements réunis autour de valeurs fortes liées à la transmission des savoirs. Chaque année, plus de 36 000 étudiants sont formés avec un seul objectif : les accompagner vers une insertion professionnelle réussie en faisant d'eux des acteurs du changement.

a'sfored  
edinnov

ecv

Media  
University

école  
de condé

DE VINCI

animum

E  
A C

SCD  
INSTITUTE

Barreira  
Arte + Diseño

iSCOD

ICMP

ESP

ÉCOLE SUPÉRIEURE  
DU PARFUM  
& DE LA COSMÉTIQUE

esd

CEV

IAAD.

ces

Accademia  
Italiana

ING

## FINANCEMENT & AIDE AU LOGEMENT

### FINANCEMENT

Soutenir et permettre l'émergence de nouveaux talents venant de tous les horizons est l'un des objectifs majeurs de l'ECV. L'école propose des dispositifs pour faciliter le financement des études supérieures au sein de l'établissement :

- Alternance (contrat d'apprentissage, ...)
- Échelonnement des paiements
- Prêts à des taux privilégiés
- Bourses ERASMUS
- Remise fratrie
- Bourses d'excellence
- Fonds de réserve

...



# CONTACTS



## PARIS

27, rue Buffon ●●●  
75005 Paris  
T + 33 1 55 25 80 10  
19, rue Péclet ●●●  
75015 Paris  
T + 33 1 85 08 26 80

**[admission.paris@ecv.fr](mailto:admission.paris@ecv.fr)**

1, rue du Dahomey ●  
75011 Paris  
T + 33 1 85 08 26 86  
20, rue de la Croix Nivert ●●●  
75015 Paris  
T + 33 1 76 21 68 86

Direction : Alexia MOITY  
Contacts  
Design : Garance TISSEAU  
Animation & Game : Benjamin LEFORT  
Digital : Kerlyne BEAUBRUN

@ecv\_paris  
 @ecv.paris  
 ECV Paris



## BORDEAUX

42, quai des Chartrons ●●●●●  
33000 Bordeaux  
T + 33 5 56 52 90 52

**[admission.bordeaux@ecv.fr](mailto:admission.bordeaux@ecv.fr)**

26, rue Raze ●●●●●  
33000 Bordeaux  
T + 33 5 35 54 27 97  
5, place Alice Girou ●●●●●  
33300 Bordeaux  
T + 33 5 57 14 21 10

Direction : Vincent CHIAROTTO  
Contact : Georgia ARNOUX

@ecv\_bordeaux  
 @ecv.bordeaux  
 ECV Bordeaux



## NANTES

17, rue Deshoulières ●●●●●  
44000 Nantes  
T + 33 2 40 69 15 13

**[admission.nantes@ecv.fr](mailto:admission.nantes@ecv.fr)**

Direction : Amélie BRULÉ  
Contact : Valentine BONNET

@ecv\_nantes  
 ECV Nantes



## AIX-EN-PROVENCE

970, av. Pierre Brossolette ●●●●●  
13100 Aix-en-Provence  
T + 33 4 42 93 41 13

**[admission.aix@ecv.fr](mailto:admission.aix@ecv.fr)**

Direction : Sandrine MALOZON  
Contact : Sonia RAIFF

@ecv\_aixenprovence  
 @ecv\_aix  
 ECV Aix-en-Provence



## LILLE

4, parvis Saint-Maurice ●●●●●  
59000 Lille  
T + 33 3 28 52 84 60

**[admission.lille@ecv.fr](mailto:admission.lille@ecv.fr)**

21, rue du Molinel ●●●●●  
59000 Lille  
T + 33 3 28 52 84 60

Direction : Anne BINDER  
Contact : Camille GRAVEZ

@ecv\_lille  
 @ecv.lille  
 ECV Lille



## STRASBOURG

Palais Fischer  
7 route de Bischwiller, ●●●●●  
67300 Schiltigheim

**[admission.strasbourg@ecv.fr](mailto:admission.strasbourg@ecv.fr)**

Contact : Juliette HUMBERT

@ecv\_strasbourg  
 ECV Strasbourg

● Digital  
● Game  
● Animation  
● Architecture d'intérieur  
● Design

Référents handicap :  
**[handicap@ecv.fr](mailto:handicap@ecv.fr)**

Admissions internationales :  
**[international.admissions@ecv.fr](mailto:international.admissions@ecv.fr)**



## REJOIGNEZ LA COMMUNAUTÉ CRÉATIVE DE L'ECV



**[instagram.com/ecvfrance](https://www.instagram.com/ecvfrance)**  
Les projets des étudiants de l'ECV.



**[facebook.com/ecv.creativecommunity](https://www.facebook.com/ecv.creativecommunity)**  
La communauté de l'ECV.



**[twitter.com/ecvfrance](https://twitter.com/ecvfrance)**  
L'actualité des campus de l'ECV.



**[youtube.com/ecvfrance](https://www.youtube.com/ecvfrance)**  
Les projets des étudiants et les événements de l'ECV en vidéo.



**[youtube.com/ecvanimation](https://www.youtube.com/ecvanimation)**  
Les films d'animation des étudiants de l'ECV.



**[linkedin.com/school/ecv-ecole-de-communication-visuelle](https://www.linkedin.com/school/ecv-ecole-de-communication-visuelle)**  
Le réseau de networking des talents de l'ECV.



**<https://community.ecv.fr/fr/>**  
Le réseau accélérateur de carrières & d'opportunités.



**[artstation.com/ecvanimation/profile](https://www.artstation.com/ecvanimation/profile)**  
Les projets d'animation des étudiants de l'ECV..



**[artstation.com/ecvgame/profile](https://www.artstation.com/ecvgame/profile)**  
Les jeux vidéo des étudiants de l'ECV.



La certification qualité est délivrée au titre des  
catégories d'actions suivantes :

- actions de formation,
- actions de formation par apprentissage.

## CRÉDITS

Réalisation : Marguerite LEURENT & le collectif d'alumni (Cécile ALIX, Valentin BOHER, Simon DOUAIRE, Paul LENAERS & Laetitia MARAVAL)

Directrice de publication : Lucie Jadeau

Fabrication : Manufacture d'Histoires Deux-Ponts

Crédits photos : Marguerite Leurent, Mahla Pourmoghaddam, Henri Gatard, Romain Baltz, Colombe Clier, Thibault Desplats, Maxime Dufour, Charlotte Ricordel, Erwan Fichou, Tim Fox, Furax, Samuel Guigues, Gérald Schmitte, Benjamin Soligny, Jimmy Delpire, les alumni et étudiants de l'ECV.

Nous remercions vivement les étudiants, les alumni et l'ensemble des intervenants des écoles pour leur contribution.

Document non contractuel

Les formations, programmes et échanges sont susceptibles d'évoluer.

Certaines formations ne sont pas disponibles sur tous les campus.

Veuillez consulter le site [www.ecv.fr](http://www.ecv.fr) pour les informations actualisées.

**PARIS**

27, rue Buffon  
75005 Paris  
+ 33 1 55 25 80 10

1, rue du Dahomey  
75011 Paris  
+ 33 1 85 08 26 86

17-19, rue Péclet  
75015 Paris  
+ 33 1 85 08 26 80

**BORDEAUX**

42, quai des Chartrons  
33000 Bordeaux  
+ 33 5 56 52 90 52

26, rue Raze  
33300 Bordeaux  
+ 33 5 35 54 27 97

5, place Alice Girou  
33300 Bordeaux  
+ 33 5 57 14 21 10

**AIX-EN-PROVENCE**

970, avenue Pierre Brossolette  
13100 Aix-en-Provence  
+ 33 4 42 93 41 13

**NANTES**

17, rue Deshoulières  
44000 Nantes  
+ 33 2 40 69 15 13

**LILLE**

4, parvis Saint-Maurice  
59000 Lille  
+ 33 3 28 52 84 60

21, rue du Molinel  
59000 Lille  
+ 33 3 28 52 84 60

**STRASBOURG**

Palais Fischer  
7 route de Bischwiller,  
67300 Schiltigheim

