

# PROFIL & COMPÉTENCES

## BACHELOR EN DIRECTION ARTISTIQUE

### LES ÉTUDIANT.E.S DE BACHELOR ONT DEUX STAGES A EFFECTUER :

- > Le 1<sup>er</sup> stage a lieu en début de 2<sup>e</sup> année : entre début juillet et fin janvier, durée de 5 à 6 mois.
- > Le 2<sup>ème</sup> stage a lieu en fin de 3<sup>e</sup> année : à partir de début février, durée de 5 à 8 mois.

### QUELS SONT LES POSTES QUE LES ETUDIANT.E.S PEUVENT OCCUPER PENDANT LEURS STAGES ?

Les étudiant.e.s sont aptes à rejoindre une agence de communication, ou les équipes marketing et communication d'un annonceur, à des postes d'assistant.e.s des métiers ci-dessous (liste non exhaustive) :

*Art Director • Digital Art Director • Graphic Designer • Content Creator • Video Content Creator • Creation Director • Interactive graphic designer • UX/UI webdesigner • Motion designer • Art Project Manager.*

Les compétences des étudiant.e.s varient en fonction du niveau de formation. Celles-ci sont détaillées ci-dessous.

## 1<sup>ER</sup> STAGE

### QUEL EST LE PROFIL DE L'ÉTUDIANT.E DE DEBUT DE 2<sup>ème</sup> ANNÉE ?

L'étudiant.e a suivi un enseignement à temps plein qui lui a permis d'acquérir les mécanismes fondamentaux du processus créatif, de développer une culture de l'image et de la communication de marque. Il-Elle possède également une bonne maîtrise des outils nécessaires à la gestion de projets créatifs 360 (print, photo, digital, audiovisuel) pour appréhender des problématiques de communication variées. L'étudiant.e est à même de travailler en autonomie à partir d'un brief clair et de s'intégrer dans un processus de travail collaboratif.

Durant leur stage de début de 2<sup>ème</sup> année, les étudiant.e.s pourront réaliser les projets suivants au sein de votre entreprise :

### PAO & PRODUCTION

- Maîtriser l'interface graphique, les outils, les palettes et les fonctionnalités :
  - Illustrator : pour réaliser des dessins vectoriels.
  - InDesign : pour concevoir des mises en page de supports print et digitaux.
  - Photoshop : pour les principes de base de la retouche (élimination de défauts, colorimétrie, intégrations...) et le traitement d'images (taille, résolution, cadrage, agrandissement, modes de couleur...).
- Adapter des fichiers numériques sur Acrobat en fonction de leur utilisation et les préparer pour la production et/ou diffusion.
- Identifier les procédés d'impression adéquats, organiser et suivre les différentes étapes de la chaîne graphique jusqu'à la finalité du projet.

### GRAPHIC DESIGN

- Délivrer un message en maîtrisant les éléments du langage visuel et les principes de composition : codes et vocabulaire de la typographie, de la couleur, de l'image, de la mise en page...
- Rechercher, créer et développer une identité visuelle : logotypes et charte graphique.
- Décliner une identité visuelle pour du packaging.
- Concevoir et réaliser des affiches.
- Créer et développer du contenu visuel pour une utilisation social media.
- Mettre en page différents types de supports (institutionnels, corporate, communication).

### **INTERACTIVE & WEBDESIGN**

- Concevoir et réaliser des maquettes de landing pages à l'aide d'Adobe XD.

### **PHOTO & AUDIOVISUEL**

#### **PHOTO**

- Conception et préproduction : interpréter un brief, formuler un concept visuel, faire un compositing, créer une note d'intention et un moodboard.
- Production : effectuer les réglages de base (rapport vitesse, diaphragme, sensibilité ISO, balance des blancs...) en mesurant et interprétant la lumière pour réaliser une prise de vue.
- Postproduction : trier, choisir, retoucher (bases) et traiter les images pour livrer une maquette finale et présenter un concept.

#### **VIDÉO**

- Conception et préproduction : traduire un brief en pitch narratif, argumenter un concept et des intentions narratives, réaliser un moodboard, développer et rédiger un scénario, découper et préparer un tournage.
- Production : mettre en œuvre la composition et les valeurs de cadre, appréhender la lumière, les mouvements de caméra et le choix des focales pour réaliser un tournage.
- Postproduction : gérer les formats d'entrée/de sortie, choisir ses plans et les monter sur Adobe Premiere Pro, maîtriser les principes de base du trucage, de l'incrustation sur fond vert de l'étalonnage, du mixage et du Motion Design sur Adobe After Effects pour livrer une séquence vidéo.

### **BRANDING, STORYTELLING & COPYWRITING**

- Comprendre la marque sous l'angle de ses différents concepts-clés et la traduire en éléments tangibles et sensoriels : identité visuelle et sonore, codes et symboles, signature, manifeste de marque...
- Assurer une veille concurrentielle et créative.
- Imaginer des messages publicitaires (accroches, sous-accroches, corps de texte, slogan) en complémentarité avec les images, adapter le style et la tonalité en fonction du point de contact (web, réseaux sociaux, print, radio, tv).

### **STRATÉGIES CRÉATIVES**

- Élaborer des concepts créatifs au service d'une stratégie de marque.
- Décliner un concept créatif pour proposer un écosystème de campagne adapté à la nature de chaque canal de communication (print, TV, web, réseaux sociaux, applications mobiles, guérilla marketing...).
- Préparer un deck pour présenter ses idées et les défendre.

**RÉMUNÉRATION** - La fourchette de rémunération mensuelle brute conseillée pour nos étudiants de Bachelor 2<sup>ème</sup> année se situe entre 500.- CHF et 1500.- CHF. Rémunération différente à l'étranger.

---

## **2<sup>ÈME</sup> STAGE**

---

### **QUEL EST LE PROFIL DE L'ÉTUDIANT.E DE 3<sup>ÈME</sup> ANNÉE ?**

L'étudiant.e a suivi un enseignement à temps plein et s'est pleinement approprié.e une méthodologie de réflexion et de créativité, ainsi qu'une véritable culture de l'image et de la communication de marque. Il-Elle s'est également perfectionné.e dans la maîtrise des outils nécessaires à la gestion de projets créatifs 360 (print, photo, digital, audiovisuel) pour appréhender des problématiques de communication variées. L'étudiant.e est à même de travailler en autonomie à partir d'un brief clair et de s'intégrer dans un processus de travail collaboratif.

---

Durant leur stage de fin d'études, les étudiant.e.s pourront réaliser les projets suivants au sein de votre entreprise :

### **STRATÉGIES CRÉATIVES & DIRECTION ARTISTIQUE**

- Décrypter un brief pour appréhender les enjeux d'une marque et conduire un planning créatif (objectif(s), cible(s), univers de marque et environnement concurrentiel...).

- Élaborer des concepts créatifs au service d'une stratégie de marque.
- Décliner un concept créatif pour proposer un écosystème de campagne adapté à la nature de chaque canal de communication (print, TV, web, réseaux sociaux, applications mobiles, guérilla marketing...).
- Maîtriser les processus d'activation digitale pour proposer des campagnes expérientielles.
- Préparer un deck client pour présenter ses idées et les défendre.
- Construire et produire un case study pour participer à des concours publicitaires.

### **BRANDING, STORYTELLING & COPYWRITING**

- Comprendre la marque sous l'angle de ses différents concepts-clés et la traduire en éléments tangibles et sensoriels : identité visuelle et sonore, codes et symboles, signature, manifeste de marque...
- Assurer une veille concurrentielle et créative
- Imaginer des messages publicitaires (accroches, sous-accroches, corps de texte, slogan) en complémentarité avec les images, adapter le style et la tonalité en fonction du point de contact (web, réseaux sociaux, print, radio, tv).

### **GRAPHIC DESIGN & DIRECTION ARTISTIQUE**

- Délivrer un message en maîtrisant les éléments du langage visuel et les principes de composition : codes et vocabulaire de la typographie, de la couleur, de l'image, de la mise en page...
- Maîtriser la Direction Artistique d'un projet de design graphique en créant des univers visuels uniques et cohérents :
  - Identité visuelle : logotypes et charte graphique
  - Packaging
  - Affiches print et digitales
  - Contenus visuels pour une utilisation social media
  - Design éditorial : institutionnel, corporate, communication...

### **INTERACTIVE/WEBDESIGN & DIRECTION ARTISTIQUE**

- Concevoir et réaliser des projets de communication digitale en assurant la direction artistique :
  - Site web
  - App
  - Plug-in.
- Développer un site wordpress responsive.
- Concevoir une animation à l'aide d'Adobe After Effects pour différents projets : logos, affiches, déclinaisons plans vidéo.
- Concevoir et développer un projet de communication expérientielle multi formats orienté utilisateur : affiche digitale, vidéo, animation, contenu social media, app, site web, epanel, mapping... (*Spécialisation « DA Digitale »*).

### **PHOTO, AUDIOVISUEL & DIRECTION ARTISTIQUE**

#### **PHOTO**

- Conception et préproduction : interpréter un brief, formuler un concept visuel, faire un compositing, créer une note d'intention et un moodboard.
- Production : effectuer les réglages de base (rapport vitesse, diaphragme, sensibilité ISO, balance des blancs...) en mesurant et interprétant la lumière pour réaliser une prise de vue.
- Postproduction : trier, choisir, retoucher (bases) et traiter les images pour livrer une maquette finale et présenter un concept.
- Concevoir et organiser un photo shooting de la prise de brief à la livraison de visuels prêts à être publiés.

#### **VIDÉO**

- Conception et préproduction : traduire un brief en pitch narratif, argumenter un concept et des intentions narratives, réaliser un moodboard, développer et rédiger un scénario, découper et préparer un tournage.
- Production : mettre en œuvre la composition et les valeurs de cadre, appréhender la lumière, les mouvements de caméra et le choix des focales pour réaliser un tournage.
- Postproduction : gérer les formats d'entrée/de sortie, choisir ses plans et les monter sur Adobe Premiere Pro, maîtriser les principes de base du trucage, de l'incrustation sur fond vert de l'étalonnage, du mixage et du Motion Design sur Adobe After Effects pour livrer une séquence vidéo.
- Concevoir et développer une campagne de Brand Content depuis la prise de brief jusqu'à la livraison de films prêts à être diffusés (*Spécialisation « Audiovisuel »*).

### **PAO & PRODUCTION**

- Maîtriser l'interface graphique, les outils, les palettes et les fonctionnalités :
  - Illustrator : pour réaliser des dessins vectoriels.
  - InDesign : pour concevoir des mises en page de supports print et digitaux.
  - Photoshop : pour les principes de base de la retouche (élimination de défauts, colorimétrie, intégrations...) et le traitement d'images (taille, résolution, cadrage, agrandissement, modes de couleur...).
- Adapter des fichiers numériques sur Acrobat en fonction de leur utilisation et les préparer pour la production et/ou diffusion.
- Identifier les procédés d'impression adéquats, organiser et suivre les différentes étapes de la chaîne graphique jusqu'à la finalité du projet.

**RÉMUNÉRATION** - La fourchette de rémunération mensuelle brute conseillée pour nos étudiants de Bachelor 3<sup>ème</sup> année se situe entre 1000.- CHF et 2500.- CHF. Rémunération différente à l'étranger.