

CURSUS ART PRO CRÉATIF ANATEN

Accessible niveau BAC- Tests et entretien

Il s'adresse principalement à des profils passionnés par les techniques de dessin et disposant d'une bonne culture en manga, film d'animation ou jeu vidéo. Complète, la formation débouche en 3 ans sur le BACHELOR Narrative & Digital Art. Un MASTÈRE Game Art ou Narrative Art en 4ème année permet de renforcer son savoir faire et développer un projet individuel. Cette formation donne accès aux différents métiers de graphiste 2D/3D, concept artiste, animateur 2D/3D, storyboarder, VFX artiste ...



Shanice MASSOULIE LAIDA - Promo BURTON

ART PRO CRÉATIF BACHELOR

CRÉA 1ère année ÉDITION BD MANGA

- UNIVERS NARRATIF & CONCEPT ART
- TECHNIQUES DIGITALES 2D/3D
- PROJET ÉDITION
- BOOK & SITE PROFESSIONNEL

CRÉA 2ème année ANIMATION - JEU VIDÉO

- NARRATION & CONCEPT ART
- ANIMATION 2D/3D
- PROJET TRANSMÉDIA JEU VIDÉO
- BOOK & DEMOREEL

CRÉA 3ème année OPTION 2D / 3D + stage

- NARRATION & ANIMATION
- ANIMATION 2D/3D
- PROJET TRANSMÉDIA XR
- BOOK & DEMOREEL

ART PRO CRÉATIF MASTERE

MASTÈRE 2D NARRATIVE ART

- PROJET ÉDITION / ANIMATION
- MÉTHODOLOGIE PROJET
- FINANCEMENT PROJET
- BOOK & SITE PROFESSIONNEL

MASTÈRE 3D GAME ART

- PROJET ANIMATION TEMPS RÉEL
- CONCEPTION SCÈNE 3D
- CONCEPTION ANIMATION
- BOOK & SITE PROFESSIONNEL

NOTRE PROJET PÉDAGOGIQUE :

Vous accompagner tout le long de votre formation pour ouvrir tous les opportunités des métiers de la création, et vous aider à vous positionner sur les domaines qui vous correspondent au mieux pour acquérir en fin de formation les outils de présentation professionnels nécessaires pour travailler sur ces secteurs créatifs.

NOS POINTS FORTS :

- Mise à disposition d'une tablette graphique pendant leur formation
- Des classes de 12 à 15 élèves
- Des projets professionnels en 3ème année pour enrichir leur CV
- Intégration en 3ème année des techniques d'animation en temps réel, utilisées en jeu vidéo et qui intégrées sur des productions du secteur de l'animation

SECTEUR LIVRE BD - Étude GFK

C'est un chiffre d'affaires de 510 millions d'euros en 2018 avec plus de 44 millions de livres vendus.

Ce dynamisme est surtout porté par l'édition Manga : 1 livre vendu sur 3 étant un manga

SECTEUR ANIMATION - Étude CNC

Il est représenté par 125 studios en France. Notre pays est le 1er producteur de films d'animation européens et le 3ème au rang mondial. Il génère 76 millions d'euros de ventes à l'exportation devant le cinéma classique, pas moins de 353 œuvres ont été créées en 2017 et comptabilisent 14000 heures de diffusion sur les chaînes françaises.

SECTEUR JEU VIDEO - Étude AFJV

C'est la première entreprise culturelle avec un chiffre d'affaires pesant 4.9 Milliards d'euros représentant 26000 emplois en France, 2000 à 3000 postes à pourvoir sur ces prochaines années avec une progression de 10% par an