



FACTORY

CENTRE DES NOUVELLES IMAGES

www.ecole-factory.com

Avant tout construit sur un ancrage professionnel prédominant et un apprentissage en situation réelle, la philosophie et l'éthique de FACTORY s'organisent en plusieurs valeurs :



Responsabilité
Créativité
Individualisation
Recherche
Professionnalisation
Transversalité
Adaptabilité
Réactivité



Trois éléments en pivot pour générer de la compétence collective au service d'un épanouissement individuel. Tous nos projets sont issus du monde professionnel et adaptés en terme de méthodologie et d'apprentissage. Nous sommes en lien permanent avec des partenaires privés, publics et différents pays européens.

Plus qu'une école, nous sommes un centre de création artistique.



NOTRE OBJECTIF

Etre l'antichambre de votre insertion dans le monde professionnel tout en restant en lien avec votre spécificité ! Favoriser, porter, accompagner vos projets et vos idées.

FACTORY demande attention, engagement, conviction, investissement et ne saurait se passer d'une forte motivation autour d'un objectif ambitieux.

A BIENTÔT !

N'hésitez pas à venir vous renseigner, nous vous apporterons toutes les précisions nécessaires à la construction de votre projet professionnel.

www.ecole-factory.com

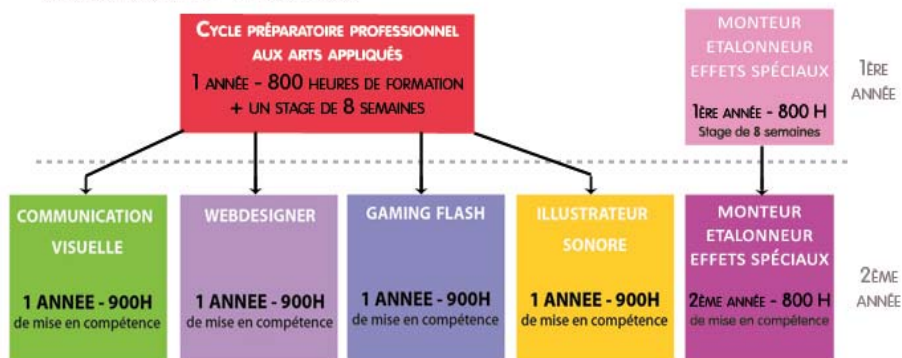
contact@ecole-factory.com

CURSUS

FORMATIONS TRANSVERSES ET COOPERATION INTER-SECTIONS
PRODUCTION AU COEUR D'OBJECTIFS PROFESSIONNELS

DISPOSITIF DE SÉLECTION

CYCLES COURTS - 1 OU 2 ANS



CYCLES LONGS - 3 OU 4 ANS



CYCLE PRÉPARATOIRE PROFESSIONNEL

PUBLIC CONCERNÉ

Jeunes titulaires du niveau bac ou ayant le bac.

OBJECTIFS

Cette formation permet à des élèves issus d'un second cycle non spécifique d'accéder au cycle d'un an proposant des pistes concrètes d'orientation et d'équilibre professionnel. Une année de découverte : production, comédien, son, mise en scène, image/3d, communication visuelle, web. Pour trouver ensemble un parcours professionnel en regardant les enjeux de professions complexes.

PROGRAMME

800 heures de formation

Compétences transverses

Dessin

Histoire de l'art et de la musique

Communication expression

Anglais

Culture générale

Séquences témoignages :

Réalisateur, musicien, comédien

Producteur, web agency

Professionnel jeu vidéo, industriel

ORIENTATION

Cette année préparatoire vous permet d'intégrer directement les formations des cycles courts et longs sans passer par le dispositif de sélection.

ORGANISATION

1ÈRE SESSION DE RECRUTEMENT

du 23 février au 30 mai 2009

2ÈME SESSION DE RECRUTEMENT

du 19 août au 25 sept 2009

DURÉE DE LA FORMATION

30 semaines

DATES

14 septembre 2009 au 21 mai 2010

COÛT ANNÉE : 4800 €

Compétences techniques

7 modules : «découverte et ambitions»

Comédie

- *Initiation jeu - présentation de travail*

Gestion projet

- *Préparation de projet clip annuaire visuel*

- *Notions globales de gestion*

3D/Volume

- *Maquette*

- *Objets 3D*

Réalisation

- *Cadrage, lumière, montage autour du projet du clip annuaire visuel*

Son

- *Habillage sonore sur clip annuaire visuel*

Communication visuelle

- *CV et annuaire des anciens*

- *Notions globales de création graphique*

Web

- *Mise en place d'un site web avec cv en ligne et contenu personnel (book etc.)*

PÉDAGOGIE

FACTORY propose une formation pluridisciplinaire sur tous les enjeux qui peuvent aboutir au choix de votre parcours professionnel.

La priorité est mise sur l'ouverture des disciplines et leur présentation dans un cadre professionnel commenté et dynamique.

Chaque module de 5 semaines vous emmène dans un univers spécifique (web, réalisation, son, etc...) dans une mise en situation efficace qui balaye le champ de compétences et les atouts nécessaires pour vous engager pleinement dans une démarche «spécialiste et technique».

C'est une année d'orientation et de choix où nous nous efforçons de vous donner toutes les clefs de votre future réussite.

Afin d'assurer un suivi individualisé et professionnalisant, chaque étudiant se voit évalué par un compte-rendu individuel de compétences (objectifs à atteindre et compétences à acquérir) et suivi par un tuteur attitré.

COMMUNICATION VISUELLE

PUBLIC CONCERNÉ

Jeunes titulaires d'un niveau bac à bac + 2 possédant une bonne culture générale et un sens artistique.

OBJECTIFS

Maîtriser les règles graphiques et infographiques, développer la créativité et la recherche de concept.
Construire et faire passer un message.

EMPLOIS CIBLÉS

Concepteur réalisateur multimédia, infographiste PAO.

PROGRAMME

900 heures de formation

Compétences transverses

Histoire de l'Art
Analyse filmique
Déconstruction visuelle et symbolisme
Transmission du message
Recherche créative et moteur artistique
Culture générale
Identité visuelle & design
Module juridique «Création d'entreprise»
Gestion
Histoire de la publicité
Cahier des charges
Analyse des besoins
Gestion de projet
Anglais

Compétences techniques

Dessin Art
Perspective
Volume et maquette
Expression plastique
Packaging
Graphisme & PAO
Edition et typographie
Typologie des fichiers
Supports et formats (imprimé, internet etc.)
Illustrator®
Photoshop®
Indesign®
Techniques multimédia (cdrom dvd)
Initiation au web
Dreamweaver®

ORGANISATION

1ÈRE SESSION DE RECRUTEMENT
du 23 février au 30 mai 2009

2ÈME SESSION DE RECRUTEMENT
du 19 août au 10 sept 2009

DURÉE DE LA FORMATION
34 semaines

DATES
14 septembre 2009 au 18 juin 2010

COÛT ANNÉE : 6000 €

PÉDAGOGIE

FACTORY propose une formation en lien direct avec le monde de l'entreprise, de la publicité et de la communication.

Il s'agit de vous donner toutes les compétences qui vous rendront polyvalent, armé pour évoluer et vous adapter à un univers professionnel en perpétuel mouvement.

L'accélération des outils informatiques a radicalement modifié la chaîne de production, un infographiste doit être à la fois le créatif et l'exécutant. Il doit être attentif aux codes, aux signes qui ne cessent de se transformer.

Afin d'assurer un suivi individualisé et professionnalisant, chaque étudiant se voit évalué par un compte-rendu individuel de compétences (objectifs à atteindre et compétences à acquérir) et suivi par un tuteur attiré.

WEB DESIGN

PUBLIC CONCERNÉ

Jeunes titulaires d'un niveau bac à bac + 2.

Cette formation peut être suivie après un cursus de **Graphiste Communication Visuelle**.

OBJECTIFS

Ce cycle vous permet de devenir un créateur web opérationnel et polyvalent qui répond aux attentes d'un marché changeant. L'objectif est de vous donner tous les moyens pour vous adapter et vous rendre autonome dans vos démarches professionnelles.

EMPLOIS CIBLÉS

Développeur Web, Web designer.

PROGRAMME

900 heures de formation

Compétences transverses

*Histoire de l'Art
Analyse filmique
Culture générale
Culture internet
Référencement
Interactivité
Module juridique «Création d'entreprise»
Recherche design
Ergonomie web
Navigation & principe de lecture
Architecture et arborescence
Accessibilité et portabilité
Anglais*

Compétences techniques

*Dessin d'Art
Perspective
Graphisme
Typographie
Web
HTML, PHP, CSS, XHTML, XML
JAVA®, MySQL®
Dreamweaver®
Flash®
Illustrator®
Photoshop®
Action script®
Son et vidéo pour le web*

ORGANISATION

1ÈRE SESSION DE RECRUTEMENT

du 23 février au 30 mai 2009

2ÈME SESSION DE RECRUTEMENT

du 19 août au 10 sept 2009

DURÉE DE LA FORMATION

34 semaines

DATES

14 septembre 2009 au 18 juin 2010

COÛT ANNÉE : 6000 €

PÉDAGOGIE

FACTORY construit une formation d'un an en lien avec les demandes sans cesse grandissantes de l'économie Internet. Sur un marché concurrentiel où les technologies se renouvellent tous les jours, nous vous préparons à une opérabilité maximum, une adaptabilité rapide en travaillant avec vous sur les différentes techniques et sur une connaissance élargie des notions d'art, de culture générale et de déconstruction visuelle.

Cette formation demande un investissement important des étudiants en regard d'un programme dense, intense et exigeant mené sur des projets concrets et professionnels.

Afin d'assurer un suivi individualisé et professionnalisant, chaque étudiant se voit évalué par un compte-rendu individuel de compétences (objectifs à atteindre et compétences à acquérir) et suivi par un tuteur attiré.

ILLUSTRATEUR SONORE

TECHNICIEN & CRÉATEUR SON

PUBLIC CONCERNÉ

Jeunes titulaires d'un niveau Bac à Bac + 2 possédant un intérêt tout particulier en ce qui concerne l'exploitation du son en secteur artistique. Idéalement issu d'un cursus scientifique.

OBJECTIFS

Former des professionnels autonomes, capables d'intervenir à n'importe quelle étape du processus d'une production sonore nécessitant un travail technique et/ou artistique.

EMPLOIS CIBLÉS

Opérateur prises de sons, Sound designer / Illustrateur sonore, Ingénieur du son en studio d'enregistrement et de post-production, mixeur son, régisseur de spectacles vivants...

PROGRAMME

900 heures de formation

Compétences transverses

Esthétique du son

Sons musicaux
Sons harmoniques
Association sonore
Sound designing

Histoire de l'art

Histoire de la musique
Environnement juridique
Gestion
Communication expression
Culture économique et générale
Anglais

Compétences techniques

Technologies du son

Acoustique, électricité, impédances
Microphonie, consoles de mixage, effets, hauts parleurs
Physique
Informatique, DtD, réseaux.
Son numérique, formats audionumériques.
Langage MIDI, synchronisation...

Exploitation & travaux pratiques (workshop)

Prises de son extérieur
Prises de son studio et spectacle
Mixage analogique et numérique
Edition, montage et Sound Designing
M.A.O & post synchronisation

Projet professionnel

Création d'un festival d'œuvres sonores, mixage film, bruitage, ambiance, doublage.

ORGANISATION

SESSION DE RECRUTEMENT

du 23 février au 30 mai 2009

2ÈME SESSION DE RECRUTEMENT

du 19 août au 25 sept 2009

DURÉE DE LA FORMATION

30 semaines

DATES

28 septembre 2009 au 04 juin 2010

COÛT DE L'ANNÉE : 6000 €

PÉDAGOGIE

FACTORY propose une formation en adéquation avec le monde de l'entreprise. Tout au long du processus d'apprentissage, l'étudiant acquiert des connaissances théoriques tant au niveau des technologies du son qu'en ce qui concerne le monde artistique. Pour ce qui est de l'apprentissage pratique, l'étudiant travaille de manière autonome mais reste en étroite collaboration avec une équipe d'exploitation. Le cursus est ponctué par un projet professionnel allant de la pré-production à la post-production. Pour se faire, chaque étudiant se verra allouer un certain nombre d'heures tout au long de l'année. Afin d'assurer un suivi individualisé et professionnalisant, chaque étudiant se voit évalué par un compte-rendu individuel de compétences (objectifs à atteindre et compétences à acquérir) et suivi par un tuteur attitré.

FLASH GAMING

PUBLIC CONCERNÉ

Jeunes titulaires d'un niveau bac à bac + 2.

Cette formation peut être suivie après un cursus d'infographiste 3D/FX de 3 ans.

OBJECTIFS

Cette formation vous donne les moyens de créations techniques et artistiques autour de l'univers du jeu, du serious gaming.

EMPLOIS CIBLÉS

Développeur jeux web, animation et habillage flash.

PROGRAMME

900 heures de formation

Compétences transverses

Module juridique «Création d'entreprise»

Anglais

Analyse filmique

Culture générale

Histoire de l'Art

Atelier d'écriture

Scénario

Recherche & documentation

Etude de jeux

Ergonomie

Direction artistique

Compétences techniques

Développement web

Graphisme

Dessin

Java®

Flash®

Photoshop®

Action Script

Interactivité

Gamedesign

Level design

Gameplay

Sound design

ORGANISATION

1ÈRE SESSION DE RECRUTEMENT

du 23 février au 30 mai 2009

2ÈME SESSION DE RECRUTEMENT

du 19 août au 25 sept 2009

DURÉE DE LA FORMATION

30 semaines

DATES

28 septembre 2009 au 04 juin 2010

COÛT ANNÉE : 6000 €

PÉDAGOGIE

FACTORY, centre de recherche dans les nouvelles pistes métiers construit avec vous un parcours en un an autour du jeu 100 % web. Ces nouvelles approches professionnelles sont de parfaits vecteurs d'expressions et de création qui permettent d'exprimer des compétences variées issues de la technologie internet mais aussi du dessin, du cinéma, du son et de l'écriture.

C'est ce défi que vous devez relever en devenant de nouveaux acteurs du loisir numérique, et de la créativité «gaming». Nous vous encadrons pour vous accompagner sur ces nouvelles technologies et inventer celles de demain.

Afin d'assurer un suivi individualisé et professionnalisant, chaque étudiant se voit évalué par un compte-rendu individuel de compétences (objectifs à atteindre et compétences à acquérir) et suivi par un tuteur attiré.

MONTEUR, ETALONNEUR, FX

PUBLIC CONCERNÉ

Jeunes titulaires d'un niveau bac à bac + 2 possédant une bonne culture générale et un sens artistique.

OBJECTIFS

Maîtriser les règles de montage, d'étalonnage dans le secteur de l'audiovisuelle, du cinéma,

Etre capable d'utiliser les techniques d'effets spéciaux et d'imagerie 3D.

EMPLOIS CIBLÉS

Monteur, étalonneur, truquiste, matte painter, ...

PROGRAMME

1ère année - 800 heures

Compétences transverses

Histoire de l'art
Analyse filmique
Ecriture scénaristique
Administration
Economie / Gestion
Anglais
Gestion de projet
Communication et expression

Compétences techniques

Initiation Technique caméra
Initiation lumière
Montage
Maquettage
Compositing
Etalonnage et colorimétrie
Gestion de la chaine image
Initiation aux effets spéciaux

Stage obligatoire de 8 semaines

ORGANISATION

SESSION DE RECRUTEMENT

du 23 février au 30 mai 2009

2ÈME SESSION DE RECRUTEMENT

du 19 août au 25 sept 2009

DURÉE DE LA FORMATION

30 semaines

DATES

28 septembre 2009 au 02 juillet 2010

COÛT 1ÈRE ANNÉE : 5000 €

COÛT 2ÈME ANNÉE : 5000 €

PROGRAMME

2ème année - 800 heures

Compétences transverses

Histoire de l'art
Analyse filmique
Ecriture scénaristique
Economie / Gestion
Anglais

Compétences techniques

Maquettage
Matte painting
Maîtrise After effect®
Gestion Keyframe avancée
Organigrammes de gestion de projet
Compositing avancé (multiplan, rotoscopie)
Etalonnage multipiste
Colorimétrie avancée
Script (jsx)
Effets spéciaux avancés
Passerelle avec Premiere® et Encore® (dynamic link bridge)

Suivi de point et tremblement
Modes de fusions avancés
Objets nuls
Creation d'environnement 3D
Caméra et lumière 3D
Maîtrise 3DSmax®

Stage obligatoire de 8 semaines

Chaque année, les étudiants travaillent en étroite collaboration avec le monde professionnel.

Ils réalisent plusieurs projets ambitieux, ces derniers sont systématiquement commandités par des entreprises, des collectivités ou des associations. Ils se construisent avec l'engagement de la responsabilité des étudiants sous le couvert d'une convention de partenariat pédagogique.

PÉDAGOGIE

FACTORY propose une formation en lien direct avec le monde de l'entreprise. Il s'agit de vous donner toutes les compétences qui vous rendront polyvalent, armé pour évoluer et vous adapter à un univers professionnel en perpétuel mouvement.

L'univers des effets spéciaux demande une coordination de nombreuses aptitudes autour du graphisme de l'image en mouvement. Le spécialiste effet spéciaux est un créateur et un technicien hors pair, un consultant artistique initiateur de solution. Il doit rester à l'écoute de toutes les innovations et des avancées du secteur pour initier de nouvelles visions, de nouveaux champs de compétences. Il doit également se former au métier de l'humain de l'analyse de projet, de l'expertise, de la gestion d'équipe. Les étudiants rencontrent de nombreux professionnels qui interviennent sur des secteurs variés en relation directs avec des activités de création et d'application projet. Plusieurs modules demandent un investissement personnel pour être suivi dans leur intégralité (tournages, travail FX sur site...).

IMAGE 3D/FX

PUBLIC CONCERNÉ

Jeunes titulaires d'un niveau bac à bac + 2 possédant une bonne culture générale et des qualités de communication.

OBJECTIFS

Acquérir de solides compétences en 3D, en modélisation et animation, maîtriser la lecture, le décodage d'une image, la mise en espace et la construction d'émotions par la création graphique.

EMPLOIS CIBLÉS

Infographiste 2D/3D, modelleur, animateur 3D, textureur.

PROGRAMME

1ère année - 900 heures

*Dessin Art
Dessin d'objet
Perspective
Peinture
Dessin académique
Anatomie humaine & animale
Dessin - modèle vivant
Techniques d'animation traditionnelle
Volume
Sculpture
Modélisme
Maquette
Pâte à modeler
Personnages pour l'animation
Histoire de l'Art
Analyse filmique
Culture générale
Histoire de l'animation
Architecture*

PROGRAMME

2ème année - 900 heures

*Techniques 3D
Apprentissage de 3ds max®
Module Zbrush®
Infographie 2D
Photoshop®, Illustrator®
Indesign®
Mise en couleurs
Dessin, Croquis, Illustration
Images, Cadrage, Eclairage
Volume, Modélisme
Pâte à modeler
Personnages pour l'animation
Analyse filmique
Montage et compositing
Première Pro®, After Effect®
Bruitages et effets spéciaux
Marketing et commercial
Cahier des charges
Histoire de l'art
Analyse, Rédaction*

Réalisation d'un projet avec la section mise en scène année 2

PROGRAMME

3ème année - 900 heures

*Techniques 3D
Dessin, Croquis
Analyse filmique
Bruitages et effets spéciaux
Gestion de projet
Histoire de l'art*

**Année projet professionnelle
issu d'un commanditaire et
réparti sur 6 orientations**

- Web/serious game/cdrom
- Film d'animation
- Film Publicitaire
- Design Mobilier/Industriel
- Médecine/Anatomie
- Reconstitution Historique

**Accompagnement de projet
L'étudiant choisit un projet
proposé par FACTORY.**

ORGANISATION

1ÈRE SESSION DE RECRUTEMENT

du 23 février au 30 mai 2009

2ÈME SESSION DE RECRUTEMENT

du 19 août au 25 sept 2009

DURÉE DE LA FORMATION

34 semaines

DATES

28 septembre 2009 au 02 juillet 2010

COÛT 1ÈRE ANNÉE : 5500 €

COÛT 2ÈME ANNÉE : 6200 €

COÛT 3ÈME ANNÉE : 6200 €

PÉDAGOGIE

FACTORY propose une formation en lien direct avec le monde de l'entreprise, l'Europe et les pôles de compétitivité, autour de toutes les perspectives de l'image (Serious Game, Cdrom interactif, web, jeu vidéo, ...). La 3ème année est structurée en mode projet (Constitution d'équipe avec chef de projet, détermination du plan de charges, échéancier de réalisation, suivi de projet par le client, recette, ...).

Cette 3ème année peut être suivie d'une embauche en CDD par l'association Talent FACTORY afin de terminer le projet commandité. Les projets développés mettent les étudiants en confrontation directe avec des initiatives d'envergure issues du monde professionnel (OMS, INRAP, Planétarium...). Afin d'assurer un suivi individualisé et professionnalisant, chaque étudiant se voit évalué par un compte-rendu individuel de compétences (objectifs à atteindre et compétences à acquérir) et suivi par un tuteur attiré.

©Ces logiciels sont des marques déposées.

ARTS DE LA SCÈNE & DU CINÉMA

OPTION COMÉDIE - RÉGIE

PUBLIC CONCERNÉ

Jeunes titulaires d'un niveau bac et/ou toute personne ayant eu une première expérience dans les domaines des arts vivants et l'audiovisuel, possédant un intérêt pour l'art sous toutes ses formes, une solide culture générale et une volonté de communication, de gestion et d'organisation autour d'enjeux artistiques et culturels.

OBJECTIFS

Créer des équipes autonomes capables de gérer leur propre projet artistique. Vous donner une solide formation pluridisciplinaire et une spécialisation phare (jeu, réalisation, ...).

Préparer au recrutement, à la création de projets. (Film, pièce, écriture, événement culturel...).

EMPLOIS CIBLÉS

Comédiens pour les secteurs du cinéma, théâtre, jeu vidéo, audiovisuel.

PROGRAMME

1ère année - 900 heures

*Histoire de l'art
Écriture littéraire - Écriture théâtrale
Écriture cinématographique
Interprétation - Improvisation
Scènes du répertoire
Lecture - Échauffement
Analyse mise en scène
Technique de mise en scène
Technique caméra & montage
Lumières
Communication & administration
Économie
Initiation au droit public et privé
Informatique appliquée
Maîtrise des outils bureautiques
Cinéclub
Concert & exposition
Anglais
Gestion de projet*

Stage obligatoire de 8 semaines

ORGANISATION

1ÈRE SESSION DE RECRUTEMENT

du 23 février au 30 mai 2009

2ÈME SESSION DE RECRUTEMENT

du 19 août au 25 sept 2009

DURÉE DE LA FORMATION

30 semaines

DATES

28 septembre 2009 au 02 juillet 2010

COÛT 1ÈRE ANNÉE : 6000 €

COÛT 2ÈME ANNÉE : 6000 €

COÛT 3ÈME ANNÉE : 4500 €

PROGRAMME

2ème année - 900 heures

Cours communs Arts de la scène
*Analyse, écriture & rédactionnel
Administration culturelle
Création et administration projet
Anglais*

Modules spécifiques (interprétation)

*Escrime, danse
Musicologie & chant
Théâtre classique & Théâtre contemporain
Travail d'improvisation et d'happening
Lumière, décors et scénographie
Costumes & maquillage
Administration & production
Montage et caméra
Comedia dell'arte (Théâtre Asphodèles)
Plusieurs modules spécifiques proposés
annuellement (le calendrier de ces modules
est publié en septembre 2009)
Echange à l'étranger*

Conférences
*Cinéma, Théâtre, Production
Peinture, Littérature, Jeux vidéo*

Créations

*Pièce,
Forme Artistique, Festival
Saison culturelle*

Stage obligatoire de 8 semaines

PÉDAGOGIE

Au cœur des questions de mise en scène et du comédien, FACTORY propose un travail complet sur les questions de l'apprentissage et de l'application professionnelle en proposant une première année charnière dense et la plus ouverte possible. Rapidement soutenus par des projets concrets, les étudiants basculent dans la création artistique et le perfectionnement aux techniques. Les projets professionnels mettent les étudiants en confrontation directe avec des initiatives d'envergure issues du monde professionnel.

Afin d'assurer un suivi individualisé et professionnalisant, chaque étudiant se voit évalué par un compte-rendu individuel de compétences.

PROGRAMME

3ème année - 900 heures

*3ème année - 450 heures de
formation - 450 heures de projets*

Création Artistique Officielle

*Production complète
Film
Spectacle
Exposition & festival
Événement
Récital & chant
Psychologie de l'artiste
Gestion de projet*

*Année professionnelle issue d'un
commanditaire de la 3D, du spectacle
vivant, des arts ou de l'audiovisuel*

Encadrement

*Accompagnement à :
l'écriture - la création - la production
- l'exploitation - la distribution -
la commercialisation - nouveau projet
(la relance artistique et créative)*

Action de Promotion & de publicité

*Création Book, Web
Stage en structure artistique
Créer son réseau
Négociation commerciale*

Stage obligatoire de 8 semaines

ARTS DE LA SCÈNE & DU CINÉMA

OPTION RÉALISATEUR - METTEUR EN SCÈNE - CADRE & MONTAGE

PUBLIC CONCERNÉ

Jeunes titulaires d'un nouveau bac et/ou toute personne ayant eu une première expérience dans les domaines des arts vivants et l'audiovisuel, possédant un intérêt pour l'art sous toutes ses formes, une solide culture générale et une volonté de communication, de gestion et d'organisation autour d'enjeux artistiques et culturels.

OBJECTIFS

Créer des équipes autonomes capables de gérer leur propre projet artistique. Vous donner une solide formation pluridisciplinaire et une spécialisation phare (réalisation, scénographie, direction artistique, régisseur technique, ...).

EMPLOIS CIBLÉS

Chargés de production, agent d'artistes pour les secteurs du cinéma, théâtre, jeu vidéo, audiovisuel, organisations ou collectivités culturelles.

PROGRAMME

1ère année - 900 heures

*Histoire de l'art
Écriture littéraire - Écriture théâtrale
Écriture cinématographique
Interprétation - Improvisation
Scènes du répertoire
Lecture - Échauffement
Analyse mise en scène
Technique de mise en scène
Technique caméra & montage
Lumières
Communication & administration
Économie
Initiation au droit public et privé
Informatique appliquée
Maîtrise des outils bureautiques
Cinéclub
Concert & exposition
Anglais
Gestion de projet*

Stage obligatoire de 8 semaines

ORGANISATION

1ÈRE SESSION DE RECRUTEMENT

du 23 février au 30 mai 2009

2ÈME SESSION DE RECRUTEMENT

du 19 août au 25 sept 2009

DURÉE DE LA FORMATION

30 semaines

DATES

28 septembre 2009 au 02 juillet 2010

COÛT 1ÈRE ANNÉE : 6000 €

COÛT 2ÈME ANNÉE : 6000 €

COÛT 3ÈME ANNÉE : 4500 €

PROGRAMME

2ème année - 900 heures

Cours communs Arts de la scène
*Analyse, écriture & rédactionnel
Administration culturelle
Création et administration projet
Anglais*

Modules spécifiques (régie, réalisation)

Réalisation (documentaire, fiction, ...)

*Montage & étalonnage
Écrire une pièce & écrire un film
Création lumière cinéma
Création lumière théâtre
Administration culturelle & production
Décors, scénographie et direction artistique
Costumes, maquillages et FX
Mise en scène théâtre
Musique et sons
Plusieurs modules spécifiques proposés annuellement (le calendrier de ces modules est publié en septembre 2009)
Échange à l'étranger (Allemagne, Roumanie)*

Conférences

*Cinéma, Théâtre, Production
Peinture, Littérature, Jeux vidéo*

Stage obligatoire de 8 semaines

PROGRAMME

3ème année - 900 heures

*3ème année - 450 heures de formation -
450 heures de projets*

Création Artistique Officielle

Production complète

*Film
Spectacle
Exposition & festival
Événement
Récit & chant
Psychologie de l'artiste
Gestion de projet*

*Année professionnelle issue d'un
commanditaire du spectacle vivant, des
arts ou de l'audiovisuel*

Encadrement

*Accompagnement à :
la création - la production - l'exploitation
- la distribution - la commercialisation*

Gestion de projet

*Logistique & organisation
Stratégie commerciale
Développement à l'export
Anglais des affaires
Droit des affaires*

Stage obligatoire de 8 semaines

PÉDAGOGIE

Au cœur des questions de mise en scène et du comédien, FACTORY propose un travail complet sur les questions de l'apprentissage et de l'application professionnelle en proposant une première année charnière dense et la plus ouverte possible. Rapidement soutenus par des projets concrets, les étudiants basculent dans la création artistique et le perfectionnement aux techniques. Les projets professionnels mettent les étudiants en confrontation directe avec des initiatives d'envergure issues du monde professionnel.

Afin d'assurer un suivi individualisé et professionnalisant, chaque étudiant se voit évalué par un compte-rendu individuel de compétences.

ARTS DE LA SCÈNE & DU CINÉMA

OPTION CHARGE DE PRODUCTION - AGENT D'ARTISTES

PUBLIC CONCERNÉ

Jeunes titulaires d'un niveau bac et/ou toute personne ayant eu une première expérience dans les domaines des arts vivants et l'audiovisuel, possédant un intérêt pour l'art sous toutes ses formes, une solide culture générale et une volonté de communication, de gestion et d'organisation autour d'enjeux artistiques et culturels.

OBJECTIFS

Créer des équipes autonomes capables de gérer leur propre projet artistique. Vous donner une solide formation pluridisciplinaire et une spécialisation phare (production, management ...).

EMPLOIS CIBLÉS

Chargés de production, agent d'artistes pour les secteurs du cinéma, théâtre, jeu vidéo, audiovisuel, organisations ou collectivités culturelles.

PROGRAMME

1ère année - 900 heures

*Histoire de l'art
Ecriture littéraire - Ecriture théâtrale
Ecriture cinématographique
Interprétation - Improvisation
Scènes du répertoire
Lecture - Echauffement
Analyse mise en scène
Technique de mise en scène
Technique caméra & montage
Lumières
Communication & administration
Economie
Initiation au droit public et privé
Informatique appliquée
Maîtrise des outils bureautiques
Cinéclub
Concert & exposition
Anglais
Gestion de projet*

Stage obligatoire de 8 semaines

PROGRAMME

2ème année - 900 heures

Cours communs Arts de la scène
*Analyse, écriture & rédactionnel
Administration culturelle
Création et administration projet
Anglais*

Modules spécifiques

*Droit d'auteur et droit du travail
Administration culturelle
Gestion de projet
Relations publiques et médias
Management d'artiste &
Ressources humaines
Economie et gestion
Comptabilité
Analyse financière
Infographie / PAO
Initiation 3D / Webdesign
Initiation caméra & lumière
Notion de montage et de la chaîne
image*

Stage obligatoire de 8 semaines

PROGRAMME

3ème année - 900 heures

*3ème année - 450 heures de formation -
450 heures de projets*

Création Artistique Officielle

*Production complète
Film
Spectacle
Exposition & festival
Événement
Récital & chant
Psychologie de l'artiste
Gestion de projet*

Année professionnelle issue d'un commanditaire du spectacle vivant, des arts ou de l'audiovisuel

Encadrement

Accompagnement à :
- la création - la production - l'exploitation
- la distribution - la commercialisation -
nouveau projet

Gestion de projet

*Logistique & organisation
Stratégie commerciale
Développement à l'export
Anglais des affaires
Droit des affaires*

Stage obligatoire de 8 semaines

ORGANISATION

1ÈRE SESSION DE RECRUTEMENT

du 23 février au 30 mai 2009

2ÈME SESSION DE RECRUTEMENT

du 19 août au 25 sept 2009

DURÉE DE LA FORMATION

30 semaines

DATES

28 septembre 2009 au 02 juillet 2010

COÛT 1ÈRE ANNÉE : 6000 €

COÛT 2ÈME ANNÉE : 6000 €

COÛT 3ÈME ANNÉE : 4500 €

PÉDAGOGIE

Au cœur des questions de mise en scène et du comédien, FACTORY propose un travail complet sur les questions de l'apprentissage et de l'application professionnelle en proposant une première année charnière dense et la plus ouverte possible. Rapidement soutenu par des projets concrets, les étudiants basculent dans la création artistique et le perfectionnement aux techniques. Les projets professionnels mettent les étudiants en confrontation directe avec des initiatives d'envergure issues du monde professionnel.

Afin d'assurer un suivi individualisé et professionnalisant, chaque étudiant se voit évalué par un compte-rendu individuel de compétences.

LES MOMENTS CLES DE L'ÉCOLE

LE FORUM - un cours hors du commun

Lieu d'échange, de partage et de réunion, le forum accueille une fois par semaine les étudiants et des professionnels au coeur d'un évènement de rencontre et de dialogue.

ex : acteurs du jeu vidéo - responsable de festival - directeur de théâtre - metteur en scène - comédien ...

LES PROJETS 2008 - 2009

En lien avec le monde professionnel, plusieurs projets ambitieux, au centre des questions de l'entreprise et de l'art, se sont construits avec l'engagement de la responsabilité des étudiants.

- 10 documentaires (52 et 26 minutes) (Festival de film, Carnaval Marseille, Tremplin de L'humour)
- 5 Films pédagogiques (INRAP)
- 5 Films institutionnels (Réseau Entreprendre)
- 2 Films de fiction (courts métrage, essais)

LE SUIVI INDIVIDUALISÉ

Une évaluation trimestrielle est réalisée sous forme d'un entretien individuel. Les compétences techniques, artistiques et comportementales à atteindre sont balayées. Un nouveau plan d'objectifs est défini pour le trimestre suivant. Le bulletin scolaire disparaît au profit d'une relation professionnelle pour mieux apprécier la qualité et l'efficacité de nos étudiants.

LA TRANSVERSALITÉ

Une formation en un an est proposée en début de cursus pour donner des pistes concrètes d'orientation et d'équilibres professionnels. Une année où sont abordées toutes les facettes/métiers. Mais aussi des cycles (cycles longs et courts) qui travaillent ensemble et qui échangent : compétences, aventures professionnelles, projets personnels, actions pluridisciplinaires.



« Ce ne sont pas des professeurs qui nous enseignent le métier, mais de véritables passeurs de savoir qui nous font confiance et qui n'hésitent pas à aller chercher les projets aux 4 coins de la France pour nous initier au rythme d'un professionnel de l'audiovisuel. »

Audrey (arts de la scène et du cinéma)

« J'ai trouvé à Factory le moyen de me former tout en travaillant sur des projets professionnels immersifs et enrichissants, au côté de véritables personnes du milieu. »

Oussama (arts de la scène et du cinéma)



« Nous avons trouvé ici une façon humaine et professionnelle d'enseigner. On nous apprend aussi bien la technique que l'ouverture d'esprit, ça c'est génial ! »

Jonathan (images 3D / FX)



PARTENAIRES

Nous avons tissé des liens privilégiés avec des institutions avec qui nous échangeons régulièrement pour être au plus proche de la réalité professionnelle :

IMAGINOVE

FACTORY est labellisée par Imaginove : Pôle de compétitivité des filières de l'image en mouvement (jeu vidéo, cinéma audiovisuel, animation et multimédia). Imaginove fédère plus de 200 entreprises autour d'un objectif commun : développer les synergies entre ces filières en favorisant l'anticipation et en stimulant l'innovation des professionnels.

MAC GUFFIN

Agence de Production dans le domaine du Cinéma, Théâtre et du Film d'entreprise, depuis plus de 7 ans, Mac Guffin est un partenaire privilégié dans les domaines de la prise d'image et de son, de l'élaboration de projet de captation (films, reportages, trailers, documentaires), de mise en scène, de la construction scénique et du travail de post production (montage, diffusion).

THEATRE DES ASPHODELES

Troupe de commedia dell'arte reconnue dans le monde entier, Les Asphodèles et leur plateforme internationale (Québec, Allemagne, etc.) représentent un vivier artistique et collaboratif nourri de toutes les nationalités et d'une philosophie d'épanouissement et d'expression de l'individu.

VILLE DE VILLEURBANNE

Ville au carrefour des questions culturelles, de l'image et du cinéma, Villeurbanne défend une vision de l'art, de l'initiative, du développement économique. Son dynamisme sur toutes ces questions, son expérimentation, son intérêt pour le développement d'activités rayonnantes est une force indéniable.

DIGITALENT

Digitalent Fondation (société localisée à Barcelone) travaille à la détection de nouveaux talents dans la culture digitale : jeux vidéo, audiovisuel, cinéma etc. Cet organisme espagnol réunit les savoirs-faire et les ambitions de plusieurs sociétés pour initier les projets ambitieux et novateurs de jeunes créateurs disséminés à travers le monde.

Pour les projets 2008 - 2009, nos partenaires accompagnent techniquement et pédagogiquement nos élèves sur des réalisations commanditées et professionnelles :

INRAP

L'institut assure la détection et l'étude du patrimoine archéologique touché par les travaux d'aménagement du territoire. Il exploite et diffuse l'information auprès de la communauté scientifique et concourt à l'enseignement, la diffusion culturelle et la valorisation de l'archéologie auprès du public.

COMEXPRESSION

Au cœur des dynamiques sociales, des développements et des positionnements des individus, Comexpression travaille en lien avec le monde de l'enfance difficile et la dynamisation des moyens d'expression. Avec des projets citoyens de rencontre, de découverte et d'épanouissement, ce groupement sillonne les pistes de la culture, de l'art, des individus et de l'éveil.

FESTIVAL DU FILM COURT

A Villeurbanne, animé par son directeur Laurent Hugues, le festival est une antenne culturelle cinématographique de recherche, de diffusion et de défense du cinéma. Organisateur de plusieurs manifestations, le bureau des festivals est au cœur des questions de découverte et de rayonnement culturel.

MODALITES & CONDITIONS FINANCIERES

Comment s'inscrire au Centre Factory ?

Pour qu'une demande d'inscription à une formation organisée par le Centre FACTORY soit prise en compte, vous devez suivre le processus suivant :

- Remplir un dossier de candidature disponible sur www.ecole-factory.com (ou envoyé sur simple demande), et le renvoyer accompagné des pièces demandées et d'un chèque d'acompte non-encaissé de 500 €.
- La direction pédagogique étudie votre dossier et vous convoque ou non à un entretien de motivation (un examen de compétences peut être exigé en complément de cette sélection).
- Une fois admis vous recevrez une confirmation écrite à nous renvoyer signée qui validera définitivement votre inscription
- Vous devrez vous acquitter du règlement avant le démarrage de la formation.

Que comprennent les frais de scolarité ?

Ces frais comprennent en plus du coût de la formation les frais de photocopie et les principaux consommables pour les cours.

Ils ne comprennent pas :

- Les frais de cotisation à la Sécurité sociale (qui étaient de 192 € en 2008-2009) (obligatoire pour les étudiants qui auront 20 ans et plus entre le 1er octobre 2009 et le 30 septembre 2010) et de médecine préventive (21 € en 2008-2009).
- Le matériel nécessaire à certaines réalisations (ces éléments vous seront communiqués à la rentrée (environ 100 €).
- Les frais engendrés dans le cadre des stages obligatoires.

Comment régler les frais de scolarité ?

Ils peuvent être payés en totalité en début d'année ou faire l'objet d'un règlement en trois mensualités sans frais (sur octobre, novembre et décembre).

Tous les prix mentionnés s'entendent nets de taxes. FACTORY éditera une facture à encaissement total du règlement.

Comment financer mes études ?



La Banque Rhône-Alpes et le Crédit Agricole Centre-Est, partenaires de FACTORY peuvent vous accompagner dans vos études.

Les étudiants peuvent bénéficier de prêt étudiant auprès de nos deux banques partenaires à un taux préférentiel avec un différé de remboursement du crédit après la sortie de l'école (taux négocié en 2008 : 3,40%).

Les informations et coordonnées des banques sont à votre entière disposition au service des inscriptions.

Réduction accordée

Le Centre Factory accorde un escompte de 6% pour tout paiement en une fois des formations de 3 ans et plus, ce qui correspond à une réduction de plus de 1000 € sur votre scolarité.

Exemple : vous souhaitez vous inscrire pour une formation de 3 ans «Image 3D». Le coût total de la formation s'élève à 17900 € pour les trois années. Si vous souhaitez régler les trois années en une fois, le Centre Factory vous accordera une réduction de 6 % sur l'ensemble de la scolarité soit un gain de 1074 €.

Cette formule vous offre deux avantages si vous avez souscrit un prêt étudiant :

- un taux de crédit préférentiel garanti tout au long de votre scolarité
- une réduction sur vos frais de scolarité de plus de 1000 €.

En cas d'interruption de votre formation avant son terme, consulter les conditions générales de vente ci-contre (articles 6 et 9).

*Les programmes présentés dans cette brochure sont susceptibles de connaître des modifications en raison des nécessités d'organisation ou de décisions du conseil pédagogique.

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

CGV 2008 / 2009

Article 1 : Application des conditions générales de vente

Toute commande de formation implique l'acceptation sans réserve par l'acheteur et son adhésion pleine et entière aux présentes conditions générales de vente qui prévalent sur tout autre document de l'acheteur, et notamment sur toutes conditions générales d'achat.

Article 2 : Champ d'application

Les CGV s'appliquent aux formations initiales du Centre FACTORY.

Les CGV et tous les rapports entre le Centre FACTORY et ses Clients relèvent de la Loi française.

L'élection de domicile est faite par le Centre FACTORY à son siège social au – 150 rue du 4 août 69100 Villeurbanne - FRANCE.

Article 3 : Documents contractuels

Le Centre FACTORY fait parvenir au Client, une confirmation d'inscription en double exemplaire telle que prévue par la loi.

Le Client s'engage à retourner, au plus tard 10 jours avant le début de la formation, au Centre FACTORY, un exemplaire signé.

Article 4 : Prise de réservation

La réservation pour une formation n'est définitive qu'à condition d'avoir fait l'objet d'une confirmation écrite et signée après le dispositif de sélection, du règlement complet du coût de la formation et de la signature de l'ensemble des éléments contractuels (Règlement intérieur, Conditions Générales de Ventes) et d'être en règle avec les obligations légales (Journée de préparation à la défense, attestation d'assurance en responsabilité civile dans le cadre d'une formation, ...).

Toute participation aux stages, conférences, colloques, vaut acceptation même dans le cas où aucune information écrite et signée n'aurait été reçue.

Le bénéficiaire de la commande est personnel au participant et ne peut être cédé sans l'accord du Centre FACTORY.

Article 5 : Annulation de la réservation

En cas d'annulation d'une inscription par le Centre FACTORY, pour quelque cause que ce soit, les participants préalablement inscrits seront prévenus, autant que faire se peut, 5 jours avant le début de la formation concernée. Le chèque d'acompte ne sera pas restitué en cas d'annulation avant le démarrage de la formation et après acceptation définitive de l'étudiant (courrier de confirmation écrite).

Article 6 : Formation

Le Centre FACTORY se réserve le droit d'apporter à tout moment toute modification qu'il juge utile à ses programmes et prestations ainsi qu'au planning de ses cours. Il se réserve le droit de modifier, sans avis préalable, les intervenants et de supprimer un ou plusieurs cours. Les modifications ou suppressions sont susceptibles d'intervenir chaque semestre.

• Toute formation commencée sera due en totalité au terme d'une échéance de 15 jours suivant le premier jour de la formation. Durant cette période de 15 jours, un forfait minimum sera retenu, il est de mille cinq cents euros. Il correspond aux sommes engagées par le Centre FACTORY pour la gestion du recrutement et du dossier du candidat.

• La durée de la formation est au minimum de trente semaines et comporte au minimum 900 heures d'enseignement. Les périodes de stage en entreprise sont obligatoires et au minimum de 16 semaines sur la durée totale de la formation pour les formations en 3 ans, et de 4 semaines pour les formations en un an.

Article 7 : Prix

• Le prix figure au catalogue en vigueur lors de la réservation et peut être communiquée sur simple demande.

• Un chèque d'acompte de 500 € doit être envoyé lors de la confirmation d'inscription. Ce chèque n'est débité qu'au commencement de la formation et couvre les frais de traitement de dossier de la réservation. Il vient en déduction du coût total de la formation. En cas d'annulation de la formation à l'initiative de l'étudiant après la réception de la lettre de confirmation d'inscription, l'acompte ne sera pas restitué. Après le démarrage de la formation, les conditions prévues aux articles 6 et 9 s'appliquent.

• Les prix s'entendent Nets de Taxe.

• Le règlement complet de la formation doit être déposé au plus tard le premier jour du démarrage de la formation, y compris pour les candidats ayant opté pour une formule en paiements échelonnés.

• Le règlement du prix de la formation doit être effectué par chèque libellé à l'ordre de «SARL Centre FACTORY» ou par virement bancaire ou postal.

Article 8 : Facturation

Une facture sera délivrée au candidat lors de l'encaissement total et définitif de la formation. Cette mesure s'applique aussi au candidat ayant opté pour une formule de paiements échelonnés (3 mensualités).

Article 9 : Paiement - Retard ou défaut - Escompte

• Le non-paiement d'une seule échéance (partielle ou totale) entraînera l'exigibilité immédiate de la totalité de la dette, sans mise en demeure et pourra entraîner une exclusion, partielle ou définitive, de l'étudiant du Centre FACTORY.

• L'étudiant a la possibilité de régler l'intégralité de sa formation (trois ans et plus) dès la première année. Dans ce cas, un escompte de 6 % lui sera accordé par le Centre Factory sur la totalité du prix de la formation. En cas d'interruption de la formation à l'initiative de l'étudiant, les années effectuées et/ou commencées sont dues en intégralité conformément à l'article 6. L'année ou les années non effectuées seront remboursées à l'étudiant. Dans ce cas précis, le Centre Factory remboursera le coût de la formation des années non effectuées déduction faite de l'escompte accordé pour les années restantes (au prorata temporis).

• Toute somme non payée à l'échéance donnera lieu au paiement par le client de pénalités de retard fixées à une fois et demi le taux d'intérêt légal (C.Com. Art. 441-6 al 3). Ces pénalités sont exigibles de plein droit.

• Le client devra, par ailleurs, rembourser tous les frais occasionnés par le recouvrement contentieux des sommes dues, y compris les honoraires d'officiers ministériels (huissiers) ou d'auxiliaires de justice.

• En aucun cas, les paiements ne peuvent être suspendus ni faire l'objet d'une quelconque compensation sans l'accord écrit et préalable d'un responsable autorisé du Centre FACTORY.

Article 10 : Propriété Intellectuelle - Copyright

• L'ensemble des documents remis au cours de la formation constitue des œuvres originales et à ce titre sont protégées par la propriété intellectuelle et le copyright.

• En conséquence, l'étudiant s'interdit d'utiliser, copier, transmettre et généralement d'exploiter tout ou partie de ces documents, sans l'accord préalable et écrit d'un responsable autorisé du Centre FACTORY.

• Le participant s'interdit d'effectuer toute copie de logiciels utilisés durant la formation, à l'exception des exercices réalisés, à condition que les fichiers n'incluent en aucune façon des parties du programme protégé par un copyright, et après accord formel du formateur.

• Le Centre FACTORY ne pourra être tenu responsable quant à l'origine des fichiers, programmes, logiciels détenus sur une unité de stockage externe propriétaire de l'étudiant.

• L'étudiant s'engage à respecter les droits de licence des logiciels dont il fait usage et/ou dont il s'avère être l'utilisateur propriétaire. Le Centre FACTORY se réserve le droit de déclarer aux autorités compétentes l'utilisation frauduleuse par un étudiant d'une licence ou la possession de fichiers non-conformes aux lois en vigueur (Pédophilie, incitation à la haine raciale, ...).

Article 11 : Titre délivré

Le Centre FACTORY délivre à la fin de chaque année de formation une attestation de formation permettant, après validation du conseil pédagogique, le passage dans la classe supérieure. A l'issue complète de la formation, le Centre FACTORY délivre un certificat supérieur professionnel attestant du niveau atteint.

Article 12 : Règlement Intérieur et caution

Le participant s'engage à respecter les conditions du Règlement Intérieur dont il déclare avoir pris connaissance et en accepter les termes.

Le participant remettra le premier jour de la formation un chèque de caution à l'ordre de Centre Factory non encaissé de 3000 € couvrant les préjudices intentionnels (non couvert par la responsabilité civile du participant) que le participant pourrait commettre à l'encontre des biens et du personnel du Centre Factory. Ce chèque est restitué en fin d'année.

Article 13 : Compétence - Contestation

En cas de difficulté d'interprétation ou d'exécution des Conditions Générales de Vente, les parties conviennent expressément que la Cour d'Appel de LYON sera la seule compétente.

Article 14 : Informatique et liberté

Les informations contenues dans le dossier de candidature, sauf avis contraire de l'étudiant, feront l'objet d'un traitement informatique. Conformément à la loi n°78-17 du 6 janvier 1978, dite «informatique et Libertés», l'étudiant dispose d'un droit d'accès et de rectification. Sauf refus expresse et écrit nominatif, les données informatiques pourront faire l'objet d'une cession, d'une location ou d'un échange avec d'autres sociétés.



CENTRE FACTORY
150 rue du 4 Août - 69100 VILLEURBANNE
TEL : 04 37 48 00 21

JOURNÉES PORTES OUVERTES
TOUS LES MERCREDI DE 14H À 16H

www.ecole-factory.com
contact@ecole-factory.com

© 2008 Factory. Marque et logo déposés *