



---

# FACTORY

---

CENTRE DES NOUVELLES IMAGES

[www.ecole-factory.com](http://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  
Professionalisation  
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](http://www.ecole-factory.com)

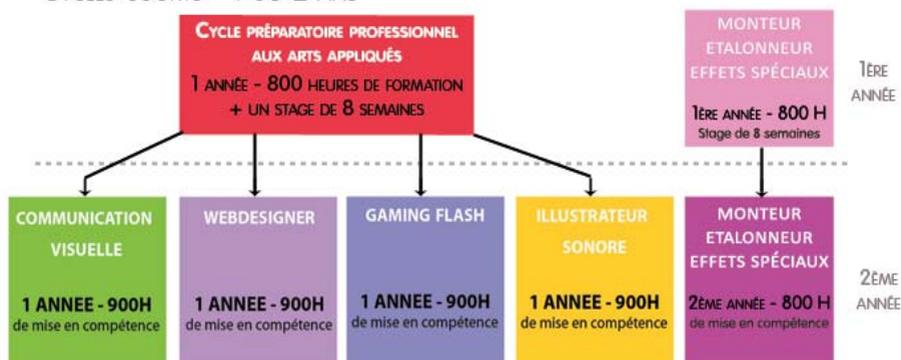
[contact@ecole-factory.com](mailto:contact@ecole-factory.com)

# 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 Design  
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 chaîne 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)

*Écriture, 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 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.

# 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.



*« 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)

*« 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)



*« 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](http://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 express 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](http://www.ecole-factory.com)  
[contact@ecole-factory.com](mailto:contact@ecole-factory.com)

© 2008 Factory. Marque et logo déposés \*