

Etudes & Métiers



ARTS PLASTIQUES

ARTS APPLIQUÉS

CULTURE - DESIGN



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Recherche

Edition:

2020/2021

Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche

Service Information études supérieures

18-20, montée de la Pétrusse

L-2327 Luxembourg

Photos:

Fotolia.com

Clôture de rédaction:

27 octobre 2020

Toute modification postérieure à cette date est annoncée sur le site www.mengstudien.lu.

Dans la présente publication, le masculin est utilisé dans un souci de lisibilité sans volonté de discrimination.

Sommaire

4	DE QUOI PARLE-T-ON ?
8-40	LES ÉTUDES
8	■ Luxembourg
12	■ Belgique
16	■ France
25	■ Italie
29	■ Suisse
31	■ Deutschland
35	■ Österreich
39	■ Netherlands
42	■ United Kingdom
44	LES MÉTIERS
49	SOURCES D'INFORMATION

La série de dossiers

« Etudes & Métiers »

a pour objectif de vous donner les informations de base nécessaires pour vous aider à faire votre choix. De nombreux sites internet y sont référencés. Consultez-les pour obtenir une information détaillée sur les formations, les établissements, les procédures d'inscription et le cadre professionnel.

En matière d'information, soyez vigilants :

- Les informations les plus récentes se trouvent toujours sur le site de l'école ou de l'université !
 - Contactez le Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche - Service Information études supérieures pour vous assurer que la formation est reconnue et vous donne droit aux aides financières de l'État pour études supérieures !
 - Ne limitez pas votre demande d'inscription à une seule université ou un seul pays !
-

Utiliser le dessin, la peinture, la sculpture, la photographie ou de multiples autres techniques et technologies plastiques et visuelles pour concevoir, réaliser et diffuser des œuvres.

Vous vous sentez une âme créative ?

Vous cherchez à transmettre vos idées, à communiquer vos émotions, à vous exprimer au travers de l'art ?

Vous rêvez de faire de votre talent un métier ?

S'il est vrai que les débouchés demeurent incertains, les métiers artistiques sont nombreux et de nouveaux métiers apparaissent, notamment du fait des nouvelles technologies.

Chaque pays à ses spécificités. Cette brochure vous aidera à y voir plus clair dans les nombreuses offres de formations et les procédures d'admission.

De quoi parle-t-on ?

Sources : www.siep.be www.studienwahl.de

Arts plastiques - arts visuels

«Feie Kunst - bildende Kunst»,
«Fine arts - visual arts»

Contrairement à l'art appliqué, les objets d'art visuel n'ont généralement pas de valeur pratique. Peintures, sculptures, œuvres plastiques diverses, l'artiste produit des œuvres uniques, sans préoccupation commerciale préalable.

Quelques métiers :

graphiste, peintre, photographe, sculpteur, ...

Arts appliqués

«Angewandte Kunst» ,
«Applied arts»

La pratique artistique est appliquée à des métiers ou des secteurs d'activité particuliers.

Quelques métiers :

le domaine des arts appliqués comprend l'orfèvrerie, la céramique, l'art textile et la scénographie, avec de nombreux recoupements avec le graphisme, les arts médiatiques, le design textile, le design de produits, etc. La transition vers les arts plastiques est parfois fluide.

Design

«Gestaltung», « Design »

Les domaines classiques sont le design de communication, qui comprend le design graphique, le design de produit et le design industriel. Le design numérique et le game design deviennent de plus en plus importants en raison de la numérisation.

Dans le domaine de la conception de produits ou du design industriel, les concepts créés sont voués à une commercialisation, qu'il s'agisse d'une illustration publicitaire, d'un design automobile ou de design de mode. La conception en communication traite de divers médias, tels que les magazines ou les sites web.

Quelques métiers :

Auteur de bande dessinée / bédéiste, designer, graphiste, illustrateur, layout man, modéliste – maquetiste, storyboarder , ...

Mode

«Mode design»,

«Fashion design»

Créer des tissus, des matières ; concevoir, fabriquer ou retoucher des vêtements ou accessoires, sur mesure ou en grande quantité ; promouvoir et diffuser les produits, définir les tendances, etc. Du dessin des croquis à la réalisation manuelle ou à l'aide de machines, en passant par les choix de couleurs, matières, etc.

Quelques métiers :

designer textile, modéliste, styliste...

Arts numériques

«Digitale Kunst»,
«Digital design»

Mêler l'art, la technologie et les sciences pour créer des produits multimédias au moyen de techniques numériques ; associer des contenus et des supports divers, dans un objectif d'interactivité ; traiter, manipuler et transférer des données ; diffuser des productions, etc.

Quelques métiers :

animateur 2D-3D, auteur-scénariste multimédia, chef de projet multimédia, concepteur multimédia, concepteur vidéo, directeur artistique multimédia, game designer, infographiste, webdesigner.

Culture / Patrimoine

«Kunstwissenschaft / Kulturmanagement»,
«Art history / cultural heritage»

Etudier et conserver le patrimoine culturel ; mettre en valeur et transmettre des connaissances sur le patrimoine en organisant des expositions, des animations, des conférences ; identifier le style et la valeur d'objets anciens ; restaurer des objets d'art, etc.

Quelques métiers :

commissaire d'exposition /curateur, commissaire-priseur, conservateur du patrimoine, expert d'art, galeriste, historien d'art, manager culturel, médiateur culturel, muséographe

Architecture d'intérieur, décoration et design

«Innenarchitektur, Gestaltung»,

«Interior design»

Imaginer et réinventer les espaces de vie et les objets qui les composent, qu'il s'agisse d'accessoires, d'objets décoratifs ou utilitaires ; travailler la matière de manière artisanale pour créer différentes pièces. Pour cela, les actions principales sont l'analyse de la demande, la réalisation de plans, de croquis, de dessins techniques, la sélection des matières premières, des couleurs, des formes, la création de collections...

Quelques métiers :

architecte d'intérieur, décorateur d'intérieur, décorateur de plateau ou de spectacle, designer, maquettiste, ...

Les Etudes

La majorité des cursus sont précédés d'une procédure de sélection spécifique, dont les modalités varient. Des tests d'aptitude voire des concours peuvent être organisés suivant le pays d'études. Un portfolio avec des échantillons de votre travail artistique vous sera demandé pour certains programmes.

Informez-vous bien à temps sur les conditions d'admissions en visitant les sites internet des institutions de formation.

Certaines formations sont organisées par des établissements privés. Leurs diplômes ne sont pas toujours reconnus!

Contactez le Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche - CEDIES avant de vous lancer : etudes@mesr.etat.lu

LUXEMBOURG

Brochure et Flyer du Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche:

www.mengstudien.lu

www.bts.lu

www.uni.lu

Types d'institution

Lycée :

Lycée des Arts et Métiers

www.ltam.lu

Université:

Université du Luxembourg

www.uni.lu

Diplômes

■ **BTS :**

bac + 2 ans

■ **Bachelor :**

4 semestres après un bac + 1 an

Admissions

En BTS :

www.ltam.lu

■ **Prérequis :**

diplôme de fin d'études
secondaires classique / général
/ technicien avec réussite des
modules préparatoires

- Epreuve d'admission début septembre ; pour le BTS dessin d'animation : examen-concours début juillet
<https://www.ltam.lu/bts-animation/>
- Délai d'inscription : de mars à début septembre (dessin d'animation : 1er juillet)
- Procédure : suivre la procédure indiquée sur le site de l'école

En bachelor :

https://www.fr.uni.lu/studies/fhse/bachelor_in_animation

- Prérequis : 60 ECTS du BTS dessin d'animation ou 3 ans d'expérience dans le domaine; maîtrise de l'anglais et du français
- Admission sur dossier et éventuellement interview
- Délai d'inscription :
 - 1e vague : 15.03.2020 - 15.04.2020
 - 2e vague : 15.05.2020 - 15.06.2020
- Procédure : s'inscrire en ligne sur le site www.uni.lu

Formations

Arts appliqués

BTS

- Dessin d'animation
- Game art and Game design
- Réalisateur graphique

BTS dessin d'animation

www.ltam.lu/bts-animation/

Le BTS Dessin d'animation, qui se base sur une expérience de 30 ans d'existence, offre des études qui préparent aux différents métiers de la production d'un film d'animation.

Spécificités de la formation :

- aspects techniques des processus de fabrication
- conventions à respecter par les professionnels
- pratique constante du dessin à main levée, exigeantes et spécifiques au dessin animé.

Game Art and Game design

www.btsgame.lu

Le Game designer doit avoir de bonnes compétences en 3D et en art. Il doit pouvoir concevoir et produire des œuvres en 3D pour une variété d'utilisations, y compris les jeux en 3D et les films d'animation.

Spécificités du Game design :

- travail créatif :
rechercher, conceptualiser et prendre des décisions créatives; travailler avec la couleur, la forme et le volume pour concevoir des mondes virtuels, leur contenu et leurs habitants.
- tâches techniques :
travailler avec des logiciels modernes et spécialisés et créer les ressources, les niveaux et les personnages en 2D et 3D nécessaires pour donner vie aux jeux numériques.
- travail en équipe :
la production de jeux repose sur le travail d'équipe de créatifs spécialisés.

Réalisateur graphique

www.ltam.lu

Vous intéressez-vous au domaine de la communication visuelle et aux métiers des industries graphiques et de la création visuelle ? Êtes-vous attirés par la publication assistée sur ordinateur (PAO) et par les techniques de réalisation graphique, par la publication imprimée et électronique ainsi que par la conception et la réalisation de pages internet ?

Le quotidien du réalisateur graphique consiste à manipuler, à assembler et à traiter des textes et des images sur ordinateur, selon les règles de l'art, pour la réalisation de documents destinés aussi bien à l'impression qu'à la publication électronique et interactive : affiches, livres, magazines, brochures, papiers d'affaires et autres produits d'imprimerie et/ou documents destinés à la diffusion électronique (e-publishing pour sites internet, pour tablettes, documents interactifs...)

Bachelor

Animation

https://www.fr.uni.lu/studies/fhse/bachelor_in_animation

This study programme is addressed to students that already have basic competences in Animation. Students are then only required to complete 4 semesters, namely from semester 3 to semester 6.

Highlights of the programme

- Learn from industry professionals who work in animation studios;
- Individualized learning experience;
- Dedicated facilities and computer lab with long hours access for students;
- Take advantage of internship opportunities to prepare yourself to enter the animation industry.

Pour quels métiers ?

Réalisateur graphique / Dessin d'animation

- Administrateur de production
- Animateur 3D
- Assistant animateur
- Character designer /Model-sheet
- Chargé de production
- Directeur technique
- Intervalliste
- Layout man
- Opérateur compositing
- Story-boarder
- Superviseur d'animation

Game art and Game design

- Artiste conceptuel
 - Artiste du jeu
 - Artiste technique
 - Artiste 3D
 - Concepteur de médias interactifs
 - Concepteur de niveaux
 - Concepteur de personnages
-

BELGIQUE

www.mesetudes.be

<http://metiers.siep.be/>

Types d'institution

- **Ecoles Supérieures des Arts – ESA (16 en Fédération Wallonie-Bruxelles)**
- **Hautes Ecoles (3 Hautes Ecoles avec section artistique)**
- **Universités**
Les universités organisent uniquement des bacheliers et masters en
 - Histoire de l'art et archéologie
 - Gestion de l'art
 - Communication :
médiation culturelle / culture et communication / stratégie de communication et médias

Diplômes

- **1er cycle** : bachelier (3 ans)
 - bachelier professionnalisant / type court : en Haute Ecole
 - bachelier de transition / type long : en Haute Ecole / à l'université
- **2e cycle** : master (1 à 2 ans) en Haute Ecole / à l'université

Admissions

Admission en communauté wallonne

- **Prérequis** :
obtenir l'équivalence du diplôme de fin d'études secondaires non belge auprès de la Communauté française Wallonie-Bruxelles
www.equivalences.cfwb.be
Délai de la demande : 15 juillet
- **Epreuve d'admission en Ecole Supérieure des Arts - ESA**:
inscription en **août** (janvier pour les étudiants non UE)
- **Délais d'inscription et procédure** :
 - En ESA :
de septembre à fin octobre, après réussite de l'examen d'admission
 - En Haute Ecole :
auprès du secrétariat jusque **fin octobre** (fin mai pour les étudiants non UE)
 - À l'université :
pré-inscription en ligne jusque fin août (fin avril pour les étudiants non UE); inscription définitive jusque fin septembre auprès du service des inscriptions.

Tout savoir sur l'épreuve d'admission

L'épreuve est organisée en trois parties :

1. une partie théorique :

analyse d'un texte en rapport avec le domaine artistique (visuel ou de l'espace). Des questions sont posées, des définitions, un avis personnel et un résumé sont demandés. La présentation, l'orthographe, le style, la clarté sont pris en compte.

Durée : environ 3h ;

2. une partie pratique :

simulation d'un exercice propre à l'option. Travail en atelier avec un matériel demandé lors de l'inscription. Présence de professeurs pour répondre aux questions.

Durée : variable selon les cursus, de deux à trois jours ;

3. une partie « motivation » :

interview du candidat par une équipe de professeurs. Il s'agit de se présenter et d'expliquer les raisons du choix du cursus. Il s'agit de définir son projet personnel, projet artistique/professionnel/de vie. Il s'agit de démontrer son intérêt (sa passion) pour le cursus par la maîtrise d'une culture personnelle (lectures, visites, créations, dessins, carnets, collages, voyages, stages, photo etc.). Sont pris en compte : la curiosité, la créativité, l'univers personnel, la culture du cursus, la motivation...

Durée : une quinzaine de minutes.

Admission en communauté flamande

- Prérequis :
obtenir un certificat de connaissance de la langue anglaise (TOEFL test / IELTS test)
- Délais et procédure :
s'inscrire sur le site de l'école en respectant les dates limites indiquées par chaque institution.

www.highereducation.be/home

Etudier en anglais en Belgique néerlandophone

www.highereducation.be/home

Exemples :

bachelors digital arts / audiovisual arts / visual arts / product design...

Formations

Trouvez votre formation sur www.mesetudes.be en utilisant les mots-clés repris ci-dessous. Toutes les formations reprises sur ce site sont reconnues officiellement.

Arts plastiques et visuels

Les principaux cursus

- Arts graphiques
- Bande dessinée
- Communication visuelle
- Dessin
- Graphisme
- Illustration
- Infographie
- Multimédia
- Peinture
- Photographie
- Sculpture

Pour quels métiers ?

- Bédéiste / auteur de bande dessinée
- Graphiste
- Illustrateur
- Lay-out man
- Modéliste – Maquettiste
- Peintre
- Photographe
- Photoreporter
- Sculpteur
- Story-board
- Webdesigner

Arts numériques

Les principaux cursus

www.mesetudes.be

- Animation 3D et effets spéciaux
- Arts numériques
- Communication visuelle
- Ecriture multimédia
- Informatique musicale
- Multimédia
- Développement de jeux vidéos
- Radio – télévision – multimédia
- Techniques infographiques

Pour quels métiers ?

- Animateur 2D-3D
 - Chef de projet multimédia
 - Concepteur multimédia
 - Concepteur vidéo
 - Game designer
 - Infographiste
 - Webdesigner
-

Architecture, décoration et design

Les principaux cursus

www.mesetudes.be

- Architecture*
- Architecture d'intérieur*
- Création d'intérieurs
- Design industriel
- Design textile
- Design urbain
- Stylisme d'objets ou esthétique industrielle

*voir publication du Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche - CEDIES : « Etudes et métiers architecture, ingénierie, construction, urbanisme. »

Pour quels métiers ?

- Architecte
(profession réglementée au Luxembourg)
- Architecte d'intérieur
(profession réglementée au Luxembourg)
- Décorateur d'intérieur
- Designer

Culture / Patrimoine

Les principaux cursus

www.mesetudes.be

- Conservation et restauration d'œuvres d'art
- Design urbain : design d'exposition
- Gestion culturelle
- Histoire
- Histoire de l'art
- Pratiques de l'exposition

Pour quels métiers ?

- Commissaire d'exposition / curateur
- Commissaire-priseur
- Conservateur du patrimoine
- Expert d'art
- Galeriste
- Muséographe
- Restaurateur d'art

Mode

Les principaux cursus

www.mesetudes.be

- Arts du tissu
- Design textile
- Stylisme-modélisme
- Stylisme et création de mode
- Tapisserie : arts textiles
- Textile – orientation techniques de mode

Pour quels métiers ?

- Designer textile
- Modéliste
- Styliste
- Visual merchandiser

FRANCE

De nombreuses formations permettent d'exercer un des métiers du domaine artistique. Seuls les diplômes visé par l'État français sont présentés dans cette brochure et permettent d'obtenir une aide financière de l'Etat pour études supérieures !

www.onisep.fr

Types d'institution

- Lycées et écoles d'art appliqués
- Ecoles des beaux-arts
- Ecoles nationales supérieures d'art
- Ecoles spécialisées
- Universités

Diplômes

- DMA diplôme des métiers d'art = bac + 2
 - DN MADE diplôme national des métiers d'art et du design = bac + 3 (confère le grade de licence)
 - DNA diplôme national d'art = bac + 3
 - DNSEP diplôme national supérieur d'expression plastique = bac + 5
 - DNSAP diplôme national supérieur d'arts plastiques = bac + 5 (master)
-

- licence = bac + 3
- licence professionnelle
= 1 an après bac + 2
- master = 2 ans après bac + 3

Classes préparatoires

Les prépas artistiques préparent aux examens d'entrée des écoles supérieures d'art et de design. Attention! Elles ne délivrent pas d'ECTS et ne permettent pas d'obtenir une aide financière de l'Etat!

www.appea.fr

Admissions

- Prérequis : diplôme de fin d'études secondaires
- Admission sur dossier ou concours suivant le cursus
- Délais d'inscription et procédures :
 - sur la plateforme Parcoursup de **janvier à mars** pour les diplômes suivants
www.parcoursup.fr
 - DMA
 - DN MADE
 - licences
 - sur le site de l'école de janvier à mars: concours propres aux écoles pour les diplômes suivants:
 - DNA
 - DNSAP

Adresses des écoles sur
www.onisep.fr

Formations

Quel profil de formation intégrer?

Les écoles d'art sont divisées en deux filières distinctes : arts appliqués et arts plastiques ou beaux-arts.

Les **filières "arts appliqués"** dépendent du ministère de l'éducation nationale et apprennent à mettre la créativité et le savoir-faire au service de projets concrets et de commandes. Elles sont censées diriger l'étudiant vers un métier technique bien spécifique (styliste, designer, artisan d'art, etc.).

Les **formations en arts plastiques et design** (dites « écoles supérieures d'art ou écoles des beaux-arts) qui dépendent du ministère de la culture et de la communication, se concentrent plus sur une réflexion artistique et l'apprentissage de techniques artistiques « en soi », à mettre ou non au profit d'une application directe.

À noter que les « grandes écoles » d'art, qui dépendent aussi du ministère de la culture et de la communication, entrent plus difficilement dans une catégorie ou l'autre. Elles privilégient, selon les établissements, soit la démarche de créateur, soit son application.

Les facultés universitaires d'arts privilégient la théorie et la culture générale artistiques

Arts plastiques, arts appliqués

Les principaux cursus

- Arts appliqués
- Beaux-arts
- Ecoles nationales supérieures d'art
- Universités
- Ecoles spécialisées

Lycées et écoles d'arts appliqués : Bac + 2 à 3

Le DMA et le DN MADE sont axés sur la pratique mais permettent la poursuite d'études en école des beaux-arts ou en école nationale supérieure d'art.

La plupart des DMA sont remplacés progressivement par les DN MADE.

Le DN MADE propose 14 mentions : animation, espace, événement, graphisme, innovation sociale, instrument, livre, matériaux, mode, numérique, objet, ornement, patrimoine, spectacle.

Sélection sur dossier et parfois entretien ; accessible à tous les bacheliers.

Ecoles des beaux-arts

Accessibles sur concours, elles sont une quarantaine d'écoles, nationales, régionales ou municipales.

Le DNA ou diplôme national d'art propose 3 options : art, design et communication.

Le DNSEP ou diplôme national supérieur d'expression plastique est la suite logique du DNA. Il forme des créateurs-concepteurs dans les mêmes options avec les spécialisations régionales suivantes :

Exemples d'écoles reconnues * *uniquement pour les diplômes nationaux précisés ci-dessus!

- Bande dessinée ou création numérique : Eesi Angoulême / Poitiers www.eesi.eu
 - Conservation-restauration : ESAA Avignon <http://esaavignon.eu/> ; ESBA Talm Tours <https://esad-talm.fr/>
 - Design sonore : ESBA Talm Le Mans <https://esad-talm.fr/>
 - Scénographie / illustration : HEAR Strasbourg www.hear.fr/
-

Ecoles nationales supérieures d'art

Le DNSAP ou diplôme national supérieur d'arts plastiques des trois écoles nationales supérieures d'art ENSBA, ENSAD et ENSCI mène à des carrières artistiques, à la recherche ou à l'enseignement. Sélection sur concours très sélectif !

- ENSBA = les Beaux-Arts (peinture, sculpture...)
www.beauxartsparis.fr/fr/
- ENSAD = les Arts Déco (design, scénographie, stylisme...)
www.ensad.fr
- ENSCI = les Ateliers (design)
www.ensci.com/

Ecoles spécialisées

Il s'agit d'écoles privées dont les diplômes ne sont généralement pas reconnus et les frais d'inscriptions très élevés ! Leurs formations ne donnent en principe pas accès aux aides financières de l'Etat !

Université

Les cursus universitaires de licence et de master préparent davantage à l'enseignement, à la recherche et au management culturel qu'à la création. L'université privilégie une approche théorique avec 30 à 50 % des cours dédiés à la pratique artistique.

Mentions en licence :

- Arts :
pour les passionnés du design
- Arts plastiques :
pour les passionnés du dessin, de la peinture, gravure, image
- Histoire de l'art et archéologie

Tous les masters sur

www.trouvermonmaster.gouv.fr

Design

Les principaux cursus

www.onisep.fr

- Design d'espace / architecture d'intérieur
- Design de mode
- Design de produits /design industriel

Diplômes nationaux (reconnus)

DN MADE, DSAA, DNA, DNSEP, licences, masters

Exemples d'écoles reconnues *

***uniquement pour les diplômés précisés ci-dessus!**

■ Design d'espace

ENSAAMA Paris

www.ensaama.net

Ecole Boulle

<http://ecole-boulle.org/>

Ecole Camondo

<http://ecolecamondo.fr/>

■ Design de mode

Createch Roanne

www.createch-formation.fr/

ENSAD / ENAMOMA

www.ensad.fr/

ENSBA Lyon

www.ensba-lyon.fr/

ENSCI

www.ensci.com/ensci-les-ateliers/

ESEAA Ecole supérieure des arts appliqués Duperré

<https://duperre.org/>

HEAR Mulhouse

www.hear.fr/

IFM Institut Français de la Mode Paris

www.ifmparis.fr/en *

***uniquement le Master of Arts Créateur-concepteur de mode**

Istituto Marangoni

www.istitutomarangoni.com **

**uniquement pour les

Bachelors en anglais offerts à Paris et à Londres délivrés par la Manchester Metropolitan University - UK

Management du luxe

Diplôme de l'Ecole supérieure de commerce SKEMA (Master Global Luxury Management)

www.skema-bs.fr/

M.Sc. Marketing and brand management KEDGE

<https://kedge.edu/>

■ Design de produits

ENSAD

www.ensad.fr/

ENSCI

www.ensci.com/ensci-les-ateliers/

Graphisme

Les principaux cursus

www.onisep.fr

- Publicité
- Édition, livre
- Communication visuelle
- Numérique
 - Multimédia et internet
 - Animation
 - Jeux vidéo

Diplômes nationaux (reconnus)

DN MADE, DSAA, DNA, DNSEP,
licences, masters

Exemples d'écoles reconnues *

***uniquement pour les diplômes précisés
ci-dessus!**

Numérique

ENSAD

www.ensad.fr/

ESRA Paris www.esra.edu (diplômes
reconnus : DESRA – DESFA – DHEC)

Bande dessinée

EESI Angoulême / Poitiers

www.eesi.eu/site/index.php

Image

Les principaux cursus

www.onisep.fr

- Audiovisuel
- Photographie

Diplômes nationaux (reconnus)

BTS, DSMS (diplôme supérieur des
métiers du son), diplômes d'écoles
nationales, licences, masters

Audiovisuel

Dans l'audiovisuel, le diplôme de
base est le brevet de technicien supé-
rieur : BTS métiers de l'audiovisuel
(bac + 2).

Options :

- Gestion de production
- Métiers de l'image
- Montage et postproduction

Le BTS donne accès à la licence
professionnelle ou aux écoles spé-
cialisées, moyennant un concours,
comme l'école nationale supérieure
des métiers de l'image et du son (FE-
MIS), Louis Lumière ou l'Ecole natio-
nale supérieure des arts et techniques
du théâtre (Ensatt www.ensatt.fr/).

Exemples d'écoles reconnues *

*uniquement pour les diplômes précisés ci-dessus!

Ecoles publiques

- La Fémis ou ENSMIS
www.femis.fr
(diplômes de la Fémis)
- Louis Lumière
www.ens-louis-lumiere.fr
(diplôme de l'École Nationale Louis Lumière)

Universités

www.onisep.fr

Licences

Toutes les licences sur

www.parcoursup.fr

- Arts du spectacle / cinéma-audiovisuel : Sorbonne Nouvelle, Saint Denis, Bordeaux Montaigne, université de Paris
- Arts / Création audiovisuelle : ESAV Toulouse – Jean Jaurès www.esav.fr/
- Sciences et technologies /arts et techniques de l'image et du son : Aix-Marseille

Licences professionnelles

- Conception/réalisation
- Montage
- Diffusion
- Gestion de production audio-visuelle de l'UPEM-Gobelins www.gobelins.fr/

- Techniques du son et de l'image

Masters

www.trouvermonmaster.gouv.fr

Une trentaine de masters sont orientés scénario, réalisation documentaire, postproduction...

Accès sélectif après un Master 1.

Photographie

Les formations sont peu nombreuses, que ce soit en BTS (10 établissements) ou dans les grandes écoles.

Exemples d'écoles reconnues

ENSP

www.ensp-arles.fr/

Louis Lumière

www.ens-louis-lumiere.fr/

Accès sur concours avec un bac + 2.

Admissions dès décembre !

Métiers de la culture

Les principaux cursus

www.onisep.fr

- Patrimoine
- Management culturel
- Marché de l'art

Diplômes nationaux (reconnus) :

DN MADE, DNSEP, licences, masters

Patrimoine

Exemples d'écoles et de diplômes reconnus

- Diplôme de l'INP Institut national du patrimoine Paris
www.inp.fr/ (accès sur concours)
- DNSEP de l'Ecole supérieure d'art ESAD Talm-Tours
<https://esad-talm.fr/>
et de l'Ecole supérieure d'art d'Avignon
<http://esaavignon.eu/>
- Diplôme de 2e cycle de l'Ecole du Louvre (= master)
www.ecoledulouvre.fr
(Attention ! le diplôme de 1er cycle n'est pas reconnu !)
- DN MADE :
Ecole Boule (restauration de mobilier)
<http://ecole-boule.org/>

Universités

■ Licence :

Université Panthéon-Sorbonne (L2 préservation des biens culturels)
www.pantheonsorbonne.fr/ufu/ufu03/formations/licence/l2-l3-haa-parcours-pbc/

■ Master :

Université de Limoges (valorisation du patrimoine)
www.unilim.fr/ ;
UBS
www.univ-ubs.fr/fr/index.html
(développement culturel) ;
Paris 1 (conservation-restauration)
www.pantheonsorbonne.fr/

Tous les masters sur

www.trouvermonmaster.gouv.fr

Pour quels métiers ?

- Conservateur du patrimoine
- Régisseur d'œuvres d'art
- Restaurateur

Management culturel

Universités

A l'université, la spécialisation en management culturel débute au niveau du master. Les candidats sont recrutés sur dossier et expérience.

Certaines licences proposent un parcours médiation culturelle.

Licences avec parcours médiation culturelle :

- licence information-communication Paris 8 Saint-Denis
www.univ-paris8.fr
- licence art Sorbonne-Nouvelle
www.univ-paris3.fr

Master :

- Culture et communication
- Direction de projets ou d'établissements culturels

Tous les masters sur
www.trouvermonmaster.gouv.fr.

Pour quels métiers ?

- Attaché culturel
- Animateur culturel
- Guide-conférencier
- Médiateur culturel
- Muséologue

Marché de l'art

Exemples d'écoles reconnues

École du Louvre
www.ecoledulouvre.fr/

Seuls les diplômés de 2e cycle sont reconnus et sont équivalents à un master.

Universités

Les doubles cursus arts et économie-gestion, histoire de l'art et droit sont appréciés.

Exemple:

licence droit-histoire de l'art et archéologie permet de se former au métier de commissaire-priseur.

Inscriptions via Parcoursup :

licence droit (pour la formation recherchée), puis histoire de l'art (pour la mention/spécialité).

Poursuite d'études

- master droit, option histoire de l'art ou master histoire de l'art, option droit à l'université Paris 1.
- master valorisation touristique des sites culturels
- master marché de l'art à l'Université Panthéon-Sorbonne
www.pantheonsorbonne.fr/ufr/ufr03/formations/masters/histoire-de-lart/master-2-marche-de-lart/

- École du Louvre (2e cycle)
- formation professionnelle de commissaire-priseur des ventes volontaires (obligatoire pour exercer le métier en France)

Pour quels métiers

- Antiquaire
- Commissaire-priseur
- Courtier
- Critique d'art
- Expert d'art
- Galeriste

ITALIE

www.afam.miur.it/
www.studiare-in-italia.it/

Mode, design, architecture, beaux-arts... l'Italie est réputée pour ses formations supérieures artistiques. Mais attention! Si beaucoup sont excellentes, toutes ne sont pas reconnues. Nous vous indiquons ici celles dont les diplômes sont accrédités et vous donnent accès aux aides financières de l'État pour études supérieures.

Types d'institutions

- Académies des beaux-arts publiques / Accademia di belle arti
 - Académies des beaux-arts privées reconnues / Accademia di belle arti legalmente riconosciute
 - Instituts supérieurs des industries artistiques (ISIA) / Istituti superiori per le industrie artistiche
 - Universités / Università
-

Diplômes

www.quadrodeititoli.it/Index.aspx?IDL=1

www.universitaly.it/index.php/university/afamitalia

- diploma accademico di primo livello (180 ECTS / AFAM)
- diploma accademico di secondo livello (300 ECTS / AFAM)
- diploma di specializzazione di primo livello (300 – 360 ECTS / AFAM)
- diploma di specializzazione di secondo livello (300 – 480 ECTS / AFAM)
- master accademico di primo livello (240 ECTS / AFAM)
- master accademico di secondo livello (360 ECTS / AFAM)
- laurea primo livello (180 ECTS)
- laurea magistrale secondo livello (300 ECTS)
- master universitario di primo livello (60 ECTS après une laurea)
- master universitaire di secondo livello (60 ECTS après une laurea magistrale)

Admissions

- Prérequis :
diplôme de fin d'études secondaires
- Admission :
Interview et test d'entrée suivant l'école
- Délais d'inscription et procédure:
 - Préinscriptions en ligne sur le site de l'école dès le mois de mars
 - Inscription directement auprès de l'institution

Formations

Design

Les principaux cursus

- Communication visuelle / communication digitale
- Design d'intérieur
- Design produit
- Mode

Ecoles d'art

liste non exhaustive

www.afam.miur.it/

- **ISIA Faenza, Firenze, Roma. Urbino**

www.isiadesign.fi.it/index.php

Formations

- Communication digitale
 - Design produit industriel
-

Diplômes reconnus

- diploma accademico di I livello in design
- diploma accademico di secondo livello in design

■ **IAAD Torino** www.iaad.it/

Formations

- Design de communication
- Design d'intérieur
- Design produit
- Design textile / design de mode

Diplômes reconnus

- laurea
- master

■ **Istituto Marangoni Milano, Firenze** www.istitutomarangoni.com/en/

Formations

- Arts (multimedia ; histoire de l'art)
- Design produit – design d'espace
- Mode

Diplômes reconnus

- bachelor's degree de la Manchester Metropolitan University pour les cours suivis en anglais à Paris et à Londres
- diploma accademico di primo livello pour les cours suivis à Milan

■ **Accademia di Belle Arti "G.B. Tiepolo" – Udine** <http://accademiatiepolo.it/>

Formations

- Architecture d'intérieur
- Design graphique

Diplôme reconnu

- diploma accademico di primo livello (Design grafico per l'impresa)

■ **Accademia ABADIR - Sant'Agata Li Battiati (CT) Catania** www.abadir.net/

Formations

- Communication visuelle et design produit
- Design graphique
- Advertising communication, brand design, coordinated image, editorial design, illustration, animation, as well as interactive and multimedia communicative systems backed up by new technology such as digital products and websites
- Design produit
- Interior design, exhibition design

Diplômes reconnus

- diploma accademico di primo livello
- master accademico di primo livello

- Istituto Europeo di design
www.ied.edu/milan/fashion-school/undergraduate-courses/fashion-design/MBA1980E

Formations

- Communication visuelle
- Design et management
- Design produit
- Mode (design / marketing)

Diplôme reconnu

- diploma accademico di primo livello

Universités

www.universitaly.it/index.php/cercacorsi/universita

Diplômes reconnus

- laurea primo livello (180 ECTS)
- laurea magistrale secondo livello (300 ECTS)
- master universitario di primo livello (60 ECTS après une laurea)
- master universitaire di secondo livello (60 ECTS après une laurea magistrale)

Liste non exhaustive

- Politecnico di Milano / Scuola del Design
www.polimi.it

Formations

- Design d'aménagement intérieur
- Design de communication
- Design de mode
- Design de produits industriels

- Università di Roma Sapienza
<https://corsidilaurea.uniroma1.it/it/corso/2019/29843/home>
- Design

- Università degli studi Firenze
www.design.unifi.it/
- Disegno industriale

- Università di Bologna
<https://corsi.unibo.it>

Culture / Patrimoine**Universités****Les principaux cursus****Liste non exhaustive**

(sélection de cursus en anglais)

- Culture et pratiques della moda / Fashion Studies
<https://corsi.unibo.it/2cycle/FashionStudies>
<https://corsidilaurea.uniroma1.it/it/corso/2019/29964/home>
 - Conservazione e restauro dei beni culturali / Science for the Conservation-Restoration of Cultural Heritage
<https://corsi.unibo.it/2cycle/ScienceForConservation>
 - European heritage, digital media
www.unisalento.it
 - Innovation and Organization of Culture and the Arts
<https://corsi.unibo.it/2cycle/gioca>
 - Storia dell'arte / Art history
<http://arthistoryrome.uniroma2.it/>
-

SUISSE

www.orientation.ch

www.swissuniversities.ch

Types d'institutions

- Hautes Ecoles Spécialisées (HES)
- Hautes Ecoles Universitaires (HEU)

Diplômes

- 1er cycle : bachelor (3 ans)
- 2e cycle : master (1 à 2 ans)

Admissions

En Haute Ecole Spécialisée

- Prérequis : diplôme de fin d'études secondaires classique*
- Procédure d'admission : dépôt d'un portefeuille + test d'aptitude + év. 1 année préparatoire ou expérience professionnelle
- Délai d'inscription : mi-mars

*Certaines écoles acceptent également le diplôme luxembourgeois de fin d'études secondaires générales section arts et communication visuelle (GACV). Vérifiez auprès de l'école!

En Haute Ecole Universitaire

- Prérequis : diplôme de fin d'études secondaires classiques + attestation de l'Université du Luxembourg que ce programme n'y est pas organisé ! Demande à faire par mail à seve.admission@uni.lu.

- Procédure d'admission : pré-inscription en ligne sur le site de l'université
- Délai d'inscription : fin avril

Diplômes acceptés par les universités suisses /Anerkanntes Reifezeugnis

- Diplôme de fin d'études secondaires classiques
 - Section B
 - Section C
 - Section D
 - Section G

Comprenant les matières générales énumérées (suivies durant les 3 dernières années)

- 1e langue (langue maternelle)
- 2e langue
- mathématiques
- sciences naturelles (biologie, chimie ou physique)
- sciences humaines et sociales (géographie, histoire ou économie/droit)

Au choix : 1 matière parmi les catégories 2, 4 ou 5 ou informatique ou philosophe. Informatique et philosophie peuvent être choisis uniquement comme 6e matière.

Formations

Recherchez votre formation sur les sites www.orientation.ch ou www.studyprogrammes.ch en sélectionnant parmi les mots clés suivants :

Hautes Ecoles Spécialisées

- Architecture d'intérieur, décoration et design / Innenarchitektur
- Art et médias / Kunst und Medien
- Arts numériques / digital art
- Arts visuels – communication visuelle / Visuelle Kommunikation
- Beaux-arts / Bildende Kunst
- Conservation – restauration / Konservierung
- Culture - Patrimoine
- Design
- Design de mode / Mode design
- Design industriel / industrial design
- Design industriel et produits orientation bijoux et accessoires / Produkt und Industrie Design
- Design industriel et produits orientation design horloger
- Design orientation espace et communication Fine Arts
- Design orientation mode et accessoires

Hautes Écoles Universitaires

Recherchez votre formation sur le site www.studyprogrammes.ch en sélectionnant les mots clés suivants :

histoire de l'art / Kunstgeschichte
 La Maîtrise universitaire forme des historiens de l'art prêts à devenir les acteurs d'un monde professionnel exigeant et en constante transformation. Celui-ci comprend outre la recherche, l'inventaire et la conservation du patrimoine, les musées et centres d'art, l'organisation d'expositions, le marché de l'art, l'édition et la médiation culturelle.
 Der Abschluss im Major «Kunstgeschichte» qualifiziert für die Ausübung eines Berufs insbesondere in Museen (Archiv, Pädagogik, Öffentlichkeitsarbeit), in Kunsthandlungen (Galerien, Auktionshäuser), im Journalismus (Presse, Radio, Fernsehen), im Verlagswesen oder in der Tourismusbranche und ist erster Qualifikationsschritt für eine akademische Laufbahn.

DEUTSCHLAND

www.studienwahl.de
<https://berufenet.arbeitsagentur.de/>

Institutionen

- Fachhochschulen
- Kunsthochschulen
- Pädagogische Hochschulen
- Universitäten

Studienabschlüsse

- Bachelor
- Master
- PhD

Zulassung

- **Voraussetzungen**
 - Hochschulreife/
Fachhochschulreife*
 - künstlerisch-gestalterische
Arbeitsproben / Mappe
 - meistens Auswahl- oder
Eignungsprüfungsverfahren:
Mappe mit eigenständigen
künstlerischen Arbeiten,
Klausuren und i.d.R. ein
Auswahlgespräch.
 - im Bereich Gestaltung und
Design: Vorpraktika von
unterschiedlicher Dauer
- **Bewerbung**
- **Einschreibebedingungen**

*Ein Studium ohne Hochschulreife ist nur bei herausragender künstlerischer Begabung möglich. Dies gilt allerdings nicht für Studiengänge, die mit der Ersten Staatsprüfung für ein Lehramt abschließen.

Kunstmappe

Um ein Kunststudium zu beginnen, benötigt man bei den meisten Kunsthochschulen eine **Bewerbungsmappe**, auch **Kunstmappe** genannt. Diese soll die künstlerische und kreative Eignung aufzeigen. Da es bei den künstlerischen Studiengängen meist wesentlich mehr Bewerber als Studienplätze gibt, kommt der Bewerbungsmappe eine entscheidende Bedeutung zu.

Was muss man unbedingt in seiner Mappe haben?

Die Vorgaben für den Inhalt einer Mappe sind von Hochschule zu Hochschule unterschiedlich. An manchen Hochschulen erhält man bestimmte Aufgabenstellungen, die man umsetzen muss, bei anderen ist die Umsetzung komplett dem Student überlassen.

Kopien oder Abzüge werden hingegen nicht so gerne gesehen.

Zwischen 15 und 25 Blätter sollte eine Mappe schon beinhalten

Gibt es die Möglichkeiten, sich irgendwie professionell vorzubereiten?

Es gibt die Möglichkeit, einen Vorbereitungskurs zu besuchen.

Studien

Kunst

Die Bildenden Künste, die Kunstwissenschaft bzw. -geschichte und die Kunstpädagogik bilden die drei Säulen dieses Studienfelds.

- Bildende Kunst
- Kunstgeschichte, -wissenschaft
- Kunstpädagogik

Studienangebot

Finden Sie Ihr Studienprogramm mit den folgenden Schlüsselwörtern unter www.studienwahl.de.

- Bildende Kunst
- Bildhauerei
- Buchkunst
- Freie Kunst
- Grafik
- Grafikdesign
- Illustration
- Kultur-, Medienpädagogik
- Kunst
- Kunsterziehung
- Kunstgeschichte
- Kunstpädagogik
- Kunsttherapie
- Kunst- und Kunstvermittlung
- Kunstwissenschaft
- Malerei

Bildende Kunst

Die Bildende Kunst gliedert sich in zwei Hauptbereiche: die freie und die angewandte Kunst.

■ Freie Kunst

Zur freien Kunst zählen Malerei, Grafik, Bildhauerei oder Fotografie einschl. aller dreidimensionalen Arbeiten wie Objekte und Installationen.

■ Angewandte Kunst

Zum Bereich der angewandten Kunst gehören Gold- und Silberschmieden, Keramik, Textilkunst und Bühnenbild, wobei es zahlreiche Überschneidungen mit dem Bereich Grafikdesign, Medienkunst, Textildesign, Produktdesign etc. gibt. Auch der Übergang zu den freien Künsten ist mitunter fließend.

Kunstgeschichte / Kunstwissenschaft

Kunstgeschichte, -wissenschaft befasst sich im Wesentlichen mit der historischen Entwicklung der bildenden Künste von der Antike bis zur Gegenwart. Sie umfasst Werke aus den Bereichen Architektur, Plastik, Malerei, Grafik, Ornamentik und Kunstgewerbe einschließlich der technischen Bildmedien.

Kunstpädagogik

Im Zentrum der Kunstpädagogik steht die Vermittlung der Kunst und der ästhetischen Phänomene des alltäglichen Lebens in unserer Gesellschaft. Der Studiengang kombiniert zu diesem Zweck ein kunstwissenschaftliches Studium mit einer gestalterisch-praktischen und einer fachdidaktischen Ausbildung.

Für welche Berufe

Absolventen der Bildenden Künste können in den Bereichen Bildhauerei, Malerei oder künstlerisches Zeichnen tätig werden. Sie arbeiten häufig freiberuflich.

- Ausstellungsmanager
- Kunst-, Kulturmanager
- Kunst-, Antiquitätenhandler
- Kunsthistoriker
- Kunstpädagoge
- Künstler

Gestaltung, Design

Ideen eine Form geben ist das zentrale Anliegen des Bereichs Gestaltung/Design, der im Wesentlichen das Produkt- bzw. Industriedesign sowie das Kommunikationsdesign (visuelle Kommunikation) umfasst.

Studienangebot

Finden Sie Ihr Studienprogramm mit den folgenden Schlüsselwörtern unter www.studienwahl.de.

- Audio-, Sounddesign
- Ausstellungsdesign
- Design
- Fotografie
- Game Design
- Grafik Design
- Industrial Design
- Kommunikationsdesign
- Mediendesign
- Mode Design /Fashion Design
- Produkt Design
- Visuelle Kommunikation...

Industriedesign

Zum **Industriedesign** gehört die Gestaltung von Konsumgütern (z.B. Mode, Schmuck, Hausrat, Möbel, Verpackung, Verbrauchsgüter), Investitionsgütern (z.B. Maschinen, Anlagen, Werkzeug, medizinisches Gerät, Arbeitsmittel) und Fahrzeugen (z.B. Pkw, Schienenfahrzeuge, Schiffe, Flugzeuge).

Kommunikationsdesign / visuelle Kommunikation

Zum Bereich Kommunikationsdesign zählt die Gestaltung von Kommunikationsmitteln wie Zeitungen, Zeitschriften, Prospekten, Verpackungen, Displays und Multimedia. Hierzu gehört etwa die Herstellung von Druckvorlagen für Werbung, Kataloge, Kundeninformationen, Gebrauchsanleitungen und Presseerzeugnisse. Ebenso relevant sind die Konzeption, Gestaltung und Erstellung von Corporate Designs und Medien (z.B. Werbevideos, Spiele und Lehrfilme). Neben zahlreichen weiteren Ausbildungsrichtungen geht es darüber hinaus auch um die Gestaltung von Internetseiten oder von elektronischen Informations- und Lernsystemen.

Für welche Berufe

Designer arbeiten in Designateliers und -büros, in Werbe-, Medien- und PR-Agenturen sowie in Entwicklungs- bzw. Konstruktionsabteilungen von Unternehmen.

Grafik- bzw. Kommunikationsdesigner sind vorwiegend in der Werbung und Öffentlichkeitsarbeit, aber auch in den Neuen Medien tätig.

Industrie- bzw. Produktdesigner finden Beschäftigung in der Konsum- und Investitionsgüterindustrie.

Darüber hinaus können Designer auch bei Zeitungen, Zeitschriften, Verlagen tätig sein sowie als Einkäufer im Handel oder bei Film und Fernsehen.

ÖSTERREICH

www.studienwahl.at

Institutionen

- Kunsthochschulen
- Universitäten
- Pädagogische Hochschulen
- Fachhochschulen

Studienabschlüsse

- Bachelor: 6 Semester
- Master: 10 Semester (6 + 4)
- Magister artium (Mag.art.): 8 Semester
- PhD

Zulassung

- Hochschulreife/
Fachhochschulreife
- künstlerisch-gestalterische
Arbeitsproben / Mappe
- meistens Auswahl- oder
Eignungsprüfungsverfahren:
Mappe mit eigenständigen
künstlerischen Arbeiten,
Klausuren und i.d.R. ein
Auswahlgespräch.
- im Bereich Gestaltung
und Design: Vorpraktika von
unterschiedlicher Dauer

Wichtig:

Es gibt feste Termine für die Mappeabgabe und die Prüfung. Diese finden nur einmal im Jahr statt – also sich frühzeitig bei der Wunschakademie informieren!

Ein Studium ohne Hochschulreife ist nur bei herausragender künstlerischer Begabung möglich. Dies gilt allerdings nicht für Studiengänge, die mit der Ersten Staatsprüfung für ein Lehramt abschließen.

Studien

Das «klassische» Kunststudium meint Studien der Bildenden Kunst, die sich mit unter anderem Malerei, Bildhauerei, Grafik, Fotografie, Zeichnung oder Baukunst beschäftigen. Das Studium der Bildenden Kunst wird an Kunstuniversitäten oder Kunstakademien angeboten, verwandte Studien durchaus auch an Fachhochschulen.

Bildende Kunst

Das Fach Bildende Kunst gliedert sich in die Bereiche Malerei und Graphik, Bildhauerei und experimentelle Gestaltung. Im Fokus stehen praktische und theoretische künstlerische Aspekte.

Inhalt und Schwerpunkt des Studiums

Im Diplomstudium Studienzweig Bildende Kunst erlernen Studierende selbstständiges gestalterisches und künstlerisches Arbeiten sowie Reflexions-, Kommunikations- und Handlungskompetenz. Ziele der künstlerischen Ausbildung sind u.a. die Herausbildung der Wahrnehmungs- und Ausdrucksfähigkeit, die Fähigkeit zur Umsetzung von Konzepten in Projekten und Verständnis für die Mechanismen des Kunstbetriebes und Kunstmarktes. Im Rahmen der kunst-, kultur- und naturwissenschaftlichen Ausbildung

soll den Studierende einen Überblick über die Entwicklung der Kunst, der visuellen Kultur und der ästhetischen Theorien, die Zusammenhänge von Kunst, Kultur und Gesellschaft sowie unterschiedliche kunst-, kultur- und naturwissenschaftliche Fragestellungen und Methoden gegeben werden. Entscheidende Bedeutung kommt der Fähigkeit zur selbstständigen wissenschaftlichen Recherche zu.

Finden Sie Ihr Studienprogramm mit den folgenden Schlüsselwörtern unter www.studienwahl.at.

Bildnerische Erziehung

Das Fach Bildnerische Erziehung befasst sich mit der Rolle des Visuellen, des Sinnlichen, der Kunst und Kultur in Gegenwart und Geschichte. Besondere Bedeutung kommt dem Verhältnis zwischen wissenschaftlichen Theorien und Kunst, Kultur und Pädagogik zu.

Bühnengestaltung / Scenography

Zentralen Schwerpunkt des Diplomstudiums bildet das Erlernen der Entwicklung künstlerischer Prozesse. Desweiteren wird die Vertiefung des zentralen künstlerischen Fachs sowie die Vorbereitung und Umsetzung von eigenständigen künstlerischen Arbeiten gefördert. AbsolventInnen haben zudem die Grundlagen der Elemente

der Farbe, Form, Bewegung, Klang, Musik und Raum im Hinblick auf die technische Umsetzbarkeit für Bühne und Bild erlangt. Das stark Praxis bezogene Studium gewährleistet herausragende Ergebnisse in der Zusammenarbeit mit den unterschiedlichen theatralen Bereichen sowie eine starke Förderung der jeweiligen eigenen künstlerischen Fähigkeiten.

Design / Grafik Design

Das Studium Design, Grafik Design setzt künstlerische Kreativität und wissenschaftlichen Diskurs in enge Beziehung zur Praxis von Wirtschaft und Gesellschaft.

Industrial Design

Industrial Design steht am Scheideweg zwischen oberflächlichem Styling und technologisch-wissenschaftlicher Innovation mit multidisziplinären Wissensansätzen und deren Interdependenzen. Als Weiterentwicklung des Design-Begriffes nennt sich die neue Richtung „scionic“, um die Intention zu bezeichnen, aus Vorbildern der naturwissenschaftlich forschend Inspirationen zu generieren.

Konservierung und Restaurierung

Das Fach Konservierung und Restaurierung beschäftigt sich mit der aktiven Erhaltung von Kunst- und Kulturgütern, die durch ihren geschichtlichen, künstlerischen, kulturellen und wissenschaftlichen Wert uner-

setzbare Dokumente und Denkmäler sind.

Kunst und Gestaltung

Das Fach Raum & Designstrategien beschäftigt sich mit Raumnutzungskonzepten, Rauminszenierungen und virtuellen Raumsystemen. Das Fach beinhaltet das Design von Einzelobjekten sowie die Entwicklung und Realisierung von raumbezogenen Konzepten.

Mediengestaltung

Das Studium Digitale Kunst integriert künstlerische, wissenschaftliche, kunst- und medientheoriebezogener, organisatorischer und gesellschaftlicher Aspekte.

Im Mittelpunkt des Diplomstudiums steht die Herausbildung eigenständiger künstlerisch-experimenteller Entwurfsfähigkeit und die forschende Aneignung technischen Wissens und Könnens zur Erschließung neuer mediengestalterischer Qualitäten.

Textiles Gestalten

Das Fach beschäftigt sich mit den Erscheinungsformen und Funktionen des Mediums Textil in Kunst und Alltagskultur in der Vergangenheit und Gegenwart. Im Fach werden die Bereiche Kleidung und Mode, Raumgestaltung und Wohnen, textile Artefakte, Theater, Kostüm und Textildesign behandelt.

TransArts -Transdisziplinäre Kunst

Das Studium TransArts – Transdisziplinäre Kunst beschäftigt sich mit unterschiedlichen künstlerischen und wissenschaftlichen Disziplinen wie der bildenden Kunst, der Medienkunst, Sound und Musik, Tanz und Performance, Architektur und Design, Kulturwissenschaften und Physik, Neurowissenschaften und Ökonomie sowie Literatur und Theater.

Kulturmanagement

Im Studium beschäftigt man sich mit den Besonderheiten der Kulturbranche, der betriebswirtschaftlichen Effektivität eines Kulturbetriebs sowie der Planung und Organisation von Kulturveranstaltungen. Im Fokus stehen dabei also nicht Kulturtheorien (wie es bei den Kulturwissenschaften der Fall ist), sondern das Management von Kulturbetrieben. Betriebswirtschaftliche und rechtliche Grundlagen sowie Sponsoring, Veranstaltungsmanagement, Kunstmarkt, Kulturmarketing oder Medienarbeit sind zentrale Themen.

Die meisten Kulturmanagement-Studien sind als Master studierbar, die sich an Absolventen eines kultur- oder anderweitig geisteswissenschaftlichen Studiums richten, es gibt jedoch einige Bachelor-Optionen für Studienanfänger.

- Fachhochschule Kufstein
fh-kufstein.ac.at
- New Design University Pölsen
ndu.ac.at

Für welche Berufe

- Kurator
 - Kunstvermittler
 - (Online) Marketing Manager
 - Pressesprecher
 - Eventmanager
-

NETHERLANDS

www.studyin.nl

Institutions

- Research universities
- Universities of applied sciences
- Universities of the arts / school of arts

Degrees

- Bachelor of Arts (BA): 3 -4 years
- Master of Arts (MA): 1-3 years

Admission

In a Bachelor :

- High school diploma
- Proof of English Language proficiency
- Portfolio & motivation:
As part of the admission and selection procedure, you'll be asked to provide examples of earlier work and explain your motivation
- Entrance examination and assignment:
If you get invited to the entrance examination day, you will be asked to prepare a home assignment and on the day, itself, complete an assignment
- Deadline for admission:
mostly 1 May (procedure may start as early as December! Check the website of the institution)

- Procedure: applying for degree programmes in the Netherlands is done via the national application registration system called Studielink www.studielink.nl .

Programmes

Choose your programme on www.studyin.nl

by using the following keywords:

Arts and culture, arts culture and media, fine arts, design, animation design, comic design, crossmedia design, cultural heritage, fashion design, game design, graphic design, illustration design, interior design, interaction design, photography, product design...

Examples

Arts, culture and media

University of Groningen

www.rug.nl/

Students acquire a deepened analytical, historical and theoretical understanding of (a) two art forms chosen from film, music, theater/performance, visual arts or literature; and (b) specialized scholarly knowledge in one of two frameworks: 'Arts, Policy and Cultural Entrepreneurship' or 'Analysis and Criticism.' This broad multi- and interdisciplinary combination makes it unique. Studying works of art like music videos, novels or computer games in a scholarly way – how they are produced, distribu-

ted, used, perceived, appreciated and how they function socially – this is what our Bachelor’s programme is about. It thus paves the way for a variety of professional avenues into the field of arts and media.

Students have found jobs as critics, scholars, curators, organizers of art events, members of art councils and many more.

Crossmedia design

ArtEZ

www.artez.nl/en/course/crossmedia-design

- Broad, interdisciplinary design course that fits seamlessly into the contemporary practice of a designer.
- Your own talent, individual development and choices are the key sources of inspiration.
- With a focus on interaction, photography, print media, moving images or 3D.

Design

Royal academy of art The Hague

www.kabk.nl/en/programmes

The study programme in Design is provided by five departments, each representing a distinct design field.

■ Photography:

Education is directed within an environment that not only encourages the development of quality photographic images but also intensively promotes research into the effects of video and photographic imagery.

■ Graphic Design:

Its world-wide reputation is fueled by the high level and thorough education, the investigative and conceptual approach in teaching, as well as the excellent quality in the field of typeface design and typography.

■ Interactive/Media/Design

trains students to become designers of interactive concepts and processes, establishing the link between people and processes, as well as between people and products.

■ Interior Architecture and Furniture Design

covers the full width of the spatial domain by focusing on spatial conditions that determine how we experience our daily living environment.

Fine arts

Hanze University of Applied Sciences, Groningen

www.hanze.nl/eng

The bachelor of Fine Art will guide you on the road to become a professional visual artist.

During this bachelor's programme, you will learn to express your ideas, feelings and fascination in images, using different materials, techniques and media. Each time you ask yourself: what is it I want to say? What do I want the public to feel? You can use any medium you want: paintings, films or photographs, a spatial performance or computer simulation.

Following your studies, you can establish yourself as an independent fine artist, photographer, filmmaker, exhibition designer, critic or art critic, event and demonstration organizer, creative thinker, or maker.

Game design

Hanze University of Applied Sciences, Groningen

www.hanze.nl

Throughout the programme, you will work on defining and promoting game concepts, understanding the principles of game art, as well as developing the code for gameplay. While working in a team, you will

learn how to turn a game concept into a final product and how to involve the end user in the development cycle. With an emphasis on research, innovation, intercultural communication, and entrepreneurship, it is both a generalist and a specialist training programme for the creative industry.

Interaction design

ArtEZ University of the Arts

www.artez.nl/en/home

Combination of design, technology and visual arts

- A challenging programme for the designers of the future
 - Practice-oriented projects, interesting design studios and prominent external partners
 - The choice of two specialties: Information Design and Digital Audio-Visual Design
- Following your studies, you can begin work as a professional interaction designer or opt for a job at an interaction design agency.

UNITED KINGDOM

Institutions

- Universities
- Colleges

Degrees

- Higher national diploma – HND- (2 years)
- Foundation degree (2 years)
- bachelor (3 to 4 years)
- master (1 year)

Admission

It is important you check the specific programme page of the University for the exact requirements.

If you are unsure about your qualifications please contact the Admissions team who will be happy to give you further information!

Studying art and history of art is recommended and a personal portfolio of your collected work is a must.

- **Qualification requirements:**
A Level (diplôme de fin d'études secondaires)
- **Additional entry requirements:**
 - admission test
 - interview
 - portfolio
- **English language requirements:**
IELTS 6.5 overall, with no lower than 6.0 in any one component. (check the website of the institution) / TOEFL

Application procedure:

- Apply by 15 January on www.ucas.com
- Submit a portfolio if required
- Attend an interview if required

Fees

EU students: £9250* per year
*This is a provisional fee and subject to change.

Programmes

When applying to study Art in the UK, you will need to think about which part of the subject you are interested in, and then research the right art school or university to apply to. Each art school has different equipment and specialisations to help you learn.

Art and design

What is art and design?

www.ucas.com

Covering a vast range of skills and talents, art and design is a diverse subject that will help you turn your creative passion into a money-making career. Whether you want to be the next Damien Hirst or Tracey Emin, or you want to play a role in what the next Ferrari looks like, this subject will help you improve your talents and pursue your dream.

Art and design students are highly entrepreneurial and self-motivated, both qualities that you learn on your journey to becoming an artist. A qua-

lification in art and design isn't just about pencils and pictures, you'll also learn all about the business and management side of the industry, which is vital to succeeding in a very competitive job market.

Select your programme on

www.ucas.com

Filter by subject:

Art, Animation, Computer games, Creative arts, Design, Design theory, Digital art, Drawing, Fine art, Game Design, Graphic arts, Graphic communication, Graphic design, Fashion, Fashion design, History of art, Media design, Media production, Photography, Three dimensional design, Visual arts.

How to choose the right programme for you?

Rankings

www.thecompleteuniversityguide.co.uk

<https://www.theguardian.com/education/ng-interactive/2020/sep/05/the-best-uk-universities-2021-league-table>

www.timeshighereducation.com/

Les métiers

Source : <http://metiers.siep.be>

Animateur 2D/3D

L'animateur 2D/3D exerce un métier alliant à la fois créativité et savoir-faire technique. Dans le cadre d'un projet cinématographique, télévisuel ou dans le processus de conception d'un jeu vidéo, il est chargé de l'animation des éléments graphiques en deux dimensions (illusion d'un mouvement sur une surface plane) ou en trois dimensions (images mobiles avec impression de relief et de profondeur).

Architecte d'intérieur

L'architecte d'intérieur apporte son aide et ses conseils, afin d'optimiser ou d'agencer des projets d'aménagement intérieur, pour des espaces résidentiels, institutionnels, commerciaux ou industriels. Afin de concevoir des projets agréables, esthétiques et fonctionnels, il compose des espaces avec différents volumes, tout en tenant compte des contraintes techniques telles que les matériaux utilisés, les économies d'énergie ou encore l'acoustique.

Concepteur multimédia

Le concepteur multimédia est chargé d'adapter la scénarisation d'un projet (cd-rom, site web, animations 2D-3D, performances live de VJ, exposition interactive, supports interactifs, spots et bannières publicitaires, jeux vidéo, applications mobiles, etc.) et de diriger les étapes de la conception. Après avoir rédigé un cahier des charges reprenant les différents postes et le budget, il établit la structure, l'arborescence du produit, suite aux indications de l'auteur-scénariste.

Curateur

Le curateur ou commissaire d'exposition conçoit et organise une exposition d'œuvres d'art (peinture, sculpture, design, etc.). Pour cela, il commence par choisir les œuvres qu'il désire pour son exposition et dresse une liste de celles-ci en indiquant les endroits où elles se trouvent (musée, ville, pays). Il doit alors prendre contact avec les différents détenteurs des œuvres et gérer le prêt de ces œuvres ainsi que les transports. Il se met également à la recherche d'un lieu qui conviendra selon le type d'exposition à préparer (superficie adaptée, luminosité, agencement de l'espace, etc.).

Designer produit

Dans le domaine du design d'objets, on retrouve notamment le designer industriel et le designer de produits. Bien qu'ils soient tous deux chargés de concevoir des objets originaux (meubles, luminaires, électroménagers, etc.), alliant esthétique et fonctionnalité; ces deux métiers comportent toutefois quelques particularités. Le design de produit recouvre la création de tout produit, quel qu'il soit, en petite série et souvent sur mesure. Tandis que le designer industriel crée des modèles, des systèmes, des produits complexes destinés à être fabriqués industriellement.

Directeur artistique

Dans le secteur artistique, le directeur artistique travaille très souvent en collaboration avec le producteur. Il a pour rôle de diriger le travail artistique d'un spectacle sur scène et donc de définir le style artistique du projet en tenant compte des objectifs, du public, du sujet, des lieux et des époques définis. Bref, il oriente la conception des composantes artistiques d'une production. Il veille particulièrement à ce que les éléments scénographiques (décors, costumes, mobilier, accessoires de scène, jeux d'éclairage, effets visuels, etc.) soient harmonieux.

On retrouve des directeurs artistiques dans pratiquement tous les domaines de l'art (musique, danse, théâtre, cirque, etc.) mais aussi dans le monde de l'audiovisuel et du cinéma.

Game designer

A partir d'un scénario écrit ou non par lui, le game designer, également appelé concepteur de jeu vidéo, conçoit les principes d'un jeu vidéo, son ambiance et ses mécanismes. Sur base de la charte graphique, des personnages et des décors définis en accord avec le directeur artistique et l'infographiste, il se penche sur les capacités d'action des personnages, c'est-à-dire le gameplay. Il définit les règles du jeu, les niveaux de difficultés, les différentes ambiances de chaque niveau, les énigmes... Il détermine les fonctions des commandes qui contrôlent les réactions des personnages, les déplacements, les variantes de décors, etc.

Infographiste

L'infographiste est un artiste qui conçoit et réalise les aspects graphiques (en 2D ou 3D) et artistiques d'un projet au moyen de logiciels informatiques spécifiques. Il travaille sur différents supports : sites internet, films d'animation, jeux vidéo, etc. Il se charge également de la typographie et de la mise en page de docu-

ments divers (invitations, cartes de visite, affiches, folders, etc.). Dans le domaine de l'audiovisuel, il est surtout chargé de créer des génériques, d'intégrer des effets spéciaux ou de participer à la réalisation de dessins animés. Dans le milieu du jeu vidéo, il intervient à différentes étapes au niveau de la mise en forme des images et de leurs enchaînements. Il peut même se spécialiser dans une discipline en particulier : personnages, décors, mouvement, lumière, etc. Dans la publicité ou l'édition, il se charge de la réalisation des sites internet et crée toutes sortes d'interfaces visuelles, animées ou non.

Layout man

Le layout man crée tout ou une partie des éléments graphiques et visuels (dessins, illustrations, images de synthèse, etc.) qui vont constituer un document imprimé, audiovisuel ou multimédia. Il peut ainsi se spécialiser dans le traitement d'un ou plusieurs médias (texte, image, son, animation, vidéo, page web, etc.). Selon la demande, il va réaliser ces éléments mais aussi sélectionner des photos, des logos, ou des dessins dans une base de données et en réaliser le traitement (retouches, cadrage, photomontage, etc.).

Manager culturel

Le manager culturel ou organisateur d'événements culturels assure la mise en place et la diffusion d'un événement (concert, festival, ballet, exposition, etc.) local, national ou international. En tant que responsable, il coordonne tous les aspects de l'organisation : technique, logistique, communication, accueil, finances... Ses fonctions varient généralement selon la taille de la structure et l'ampleur de l'événement organisé. Il peut donc être amené à définir un budget et chercher des financements, participer à la programmation et au choix des artistes mais aussi recruter et former le personnel. Il établit ainsi les contacts pour chaque poste, selon les besoins (techniciens, staff...), négocie les contrats, tout en veillant à respecter le budget et la ligne directrice de l'événement. Il gère aussi l'accueil des artistes et règle les aspects techniques liés au bon fonctionnement de l'événement tels que les transports, l'éclairage, la sonorisation, la sécurité, la billetterie, etc. Enfin, l'organisateur peut également se charger lui-même de l'aspect promotionnel et des relations avec la presse.

Médiateur culturel

Le médiateur culturel vise à favoriser et faciliter la rencontre entre le public et la culture sous toutes ses formes. Il est chargé de mettre en relation la culture, ses acteurs et les spectateurs. Il favorise l'accès à la culture au plus grand nombre tout en veillant à ce qu'une véritable relation sur le long terme s'installe entre le public et la culture. Afin d'assurer son travail de sensibilisation, il conçoit des animations, crée des supports et des outils pédagogiques appropriés en fonction du public (enfants, ados, adultes, etc.) de façon à rendre l'œuvre et l'artiste plus compréhensibles. Pour répondre aux objectifs de chacun, il rencontre les différents partenaires impliqués dans la démarche (partenaires sociaux, culturels, artistes ou autres) afin de mettre en place ses interventions. Une fois que les conditions de l'animation sont déterminées avec les partenaires, il rencontre alors le public bénéficiaire.

Les compétences nécessaires à l'exercice de ce métier sont très variées. Des formations issues de différents secteurs permettent d'y accéder : animation et éducation, communication, tourisme, culture, etc.

Scénographe

Au théâtre, le scénographe se charge de concevoir et d'organiser l'environnement matériel, visuel, dans lequel l'action de la pièce se déroule. Il est donc responsable de l'apparence générale du décor (des formes, des volumes, des matériaux, couleurs et sons) mais aussi du mobilier, des accessoires et des costumes. Alors que le travail du décorateur est davantage axé sur la construction du décor en tant que tel, le scénographe crée véritablement un univers, en tenant compte de l'espace, du temps et des personnages du texte. Il donne aux spectateurs des renseignements, des indications sur la vision du metteur en scène et sa conception de la pièce.

Storyboarder

Sur base du scénario et en collaboration avec le réalisateur, le storyboarder est un dessinateur qui crée un storyboard (un « scénarimage » en français). Il s'agit d'un document technique destiné à représenter les différents plans du projet cinématographique ou audiovisuel de façon illustrée. Il met donc en images au moyen de dessins, de croquis, et, pour chaque plan, fournit les indications de mouvements des acteurs (leur place dans le décor), les mouvements de la caméra (angles de prise

de vue, cadrage, etc.). Les dessins sont réalisés dans le style « bande dessinée » et peuvent être produits dans différents styles et formats, en couleur ou en noir et blanc en fonction du projet. Ce document permet non seulement de mieux planifier le tournage mais aussi d'améliorer la circulation des informations entre les différentes équipes. Le storyboarder peut également produire des shooting-boards ou des roughs pour la publicité ou la télévision.

Styliste de mode

Le styliste conçoit et crée des vêtements ou des accessoires de mode. Il peut travailler pour son propre compte et lancer sa collection personnelle, mais aussi réaliser des pièces uniques ou fabriquées en série, pour une marque ou une maison de couture bien précise.

Il peut aussi être appelé par des marques pour composer des silhouettes mises en scène dans différents médias : magazines, télé, films, spots publicitaires, blogs, etc.

Webdesigner

Le webdesigner crée, gère et met à jour un site internet pour des entreprises ou des institutions diverses. Son rôle consiste à mettre en page un site tout en le rendant attractif. Outre une parfaite connaissance des techniques et outils à utiliser, il se doit également de bien comprendre les objectifs (commerciaux) du client et de respecter dans les limites du possible ses directives.

Sources d'information

LUXEMBOURG

www.mengstudien.lu
www.ltam.lu
www.uni.lu

ALLEMAGNE

www.studienwahl.de
www.hochschulkompass.de
www.daad.de

AUTRICHE

www.studienwahl.at
www.fachhochschulen.ac.at

BELGIQUE

www.mesetudes.be
<http://metiers.siep.be/>

FRANCE

www.onisep.fr
www.parcoursup.fr
www.campusart.org
www.letudiant.fr

ITALIE

www.afam.miur.it/
www.studiare-in-italia.it/
www.universitaly.it/index.php/cercacorsi

PAYS-BAS

www.studyfinder.nl

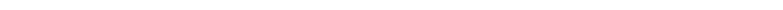
www.studyinholland.nl
www.studielink.nl

ROYAUME-UNI

www.ucas.com
<https://study-uk.britishcouncil.org>

SUISSE

www.swissuniversities.ch
www.orientation.ch





LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Enseignement supérieur
et de la Recherche

Ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche
Service Information études supérieures

18-20, montée de la Pétrusse

L-2327 Luxembourg

Tél.: 247-88650

etudes@mesr.etat.lu

www.mesr.public.lu

www.mengstudien.lu



Edition 2020/2021
