



études & métiers

**arts plastiques
arts appliqués
culture
design**



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

La série de dossiers



études & 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 la Recherche et de l'Enseignement supérieur – 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 !

Édition 2022/2023

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

18-20, montée de la Pétrusse

L-2327 Luxembourg

Tél. : 247-88650

etudes@mesr.etat.lu

www.mesr.gouvernement.lu

www.mengstudien.lu

Photos :

© <https://stock.adobe.com> (p. 1, 5, 9, 11, 18, 51, 57)

© SIP/Uli Fielitz (p. 2)

Clôture de rédaction :

20 décembre 2022

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.



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

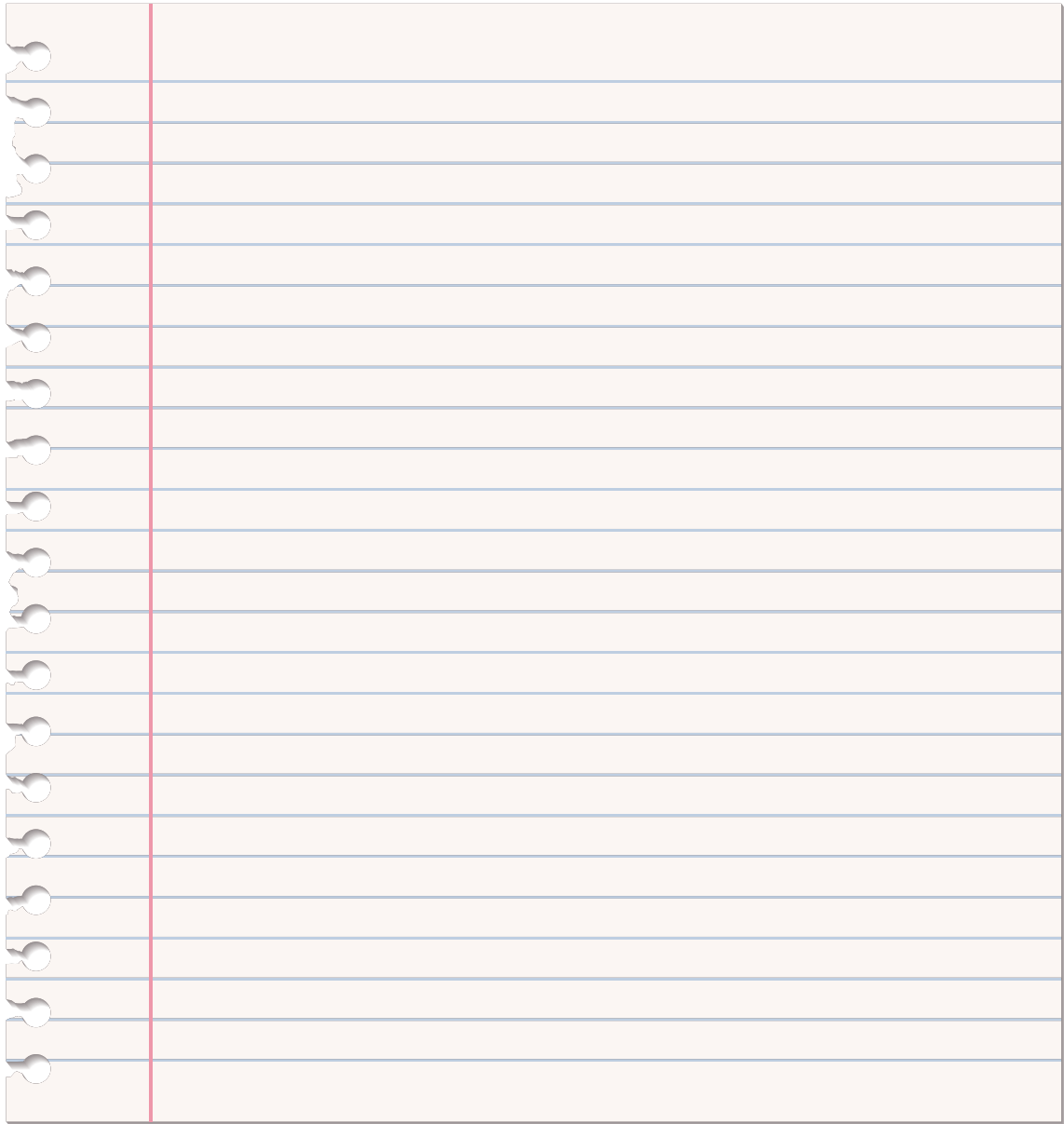






Sommaire

De quoi parle-t-on ?	5
Arts plastiques – Arts visuels	6
Arts appliqués	6
Design	7
Mode	7
Arts numériques	8
Culture/Patrimoine	8
Architecture d'intérieur, Décoration et Design	9
Les études	11
Étudier au Luxembourg	12
Étudier en Belgique	16
Étudier en France	20
Étudier en Italie	30
Étudier en Suisse	34
Studieren in Deutschland	37
Studieren in Österreich	40
Studying in the Netherlands	42
Studying in the United Kingdom	44
Les métiers	47
Animateur 2D/3D	48
Architecte d'intérieur	48
Concepteur multimédia	48
Curateur	48
Designer produit	49
Directeur artistique	49
Game designer	49
Infographiste	49
Layout man	50
Manager culturel	50
Médiateur culturel	50
Scénographe	51
Storyboarder	51
Styliste de mode	51
Webdesigner	51
Sources d'information sur les études et les métiers	53





De quoi parle-t-on ?

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



Arts plastiques – Arts visuels

Freie 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, etc.

Arts appliqués

Angewandte Kunst

Applied Arts

La pratique artistique est appliquée à des métiers ou à 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 recouvrements 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-maquettiste, storyboarder, etc.

Mode

Modedesign

Fashion Design

Créer des tissus, des matières ; concevoir, fabriquer ou retoucher des vêtements ou des 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, etc.

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, etc.

Culture/Patrimoine

Kunstwissenschaft/Kulturmanagement

Art History/Cultural Heritage

Étudier 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, etc.



Architecture d'intérieur, Décoration et Design

Innenarchitektur, Gestaltung

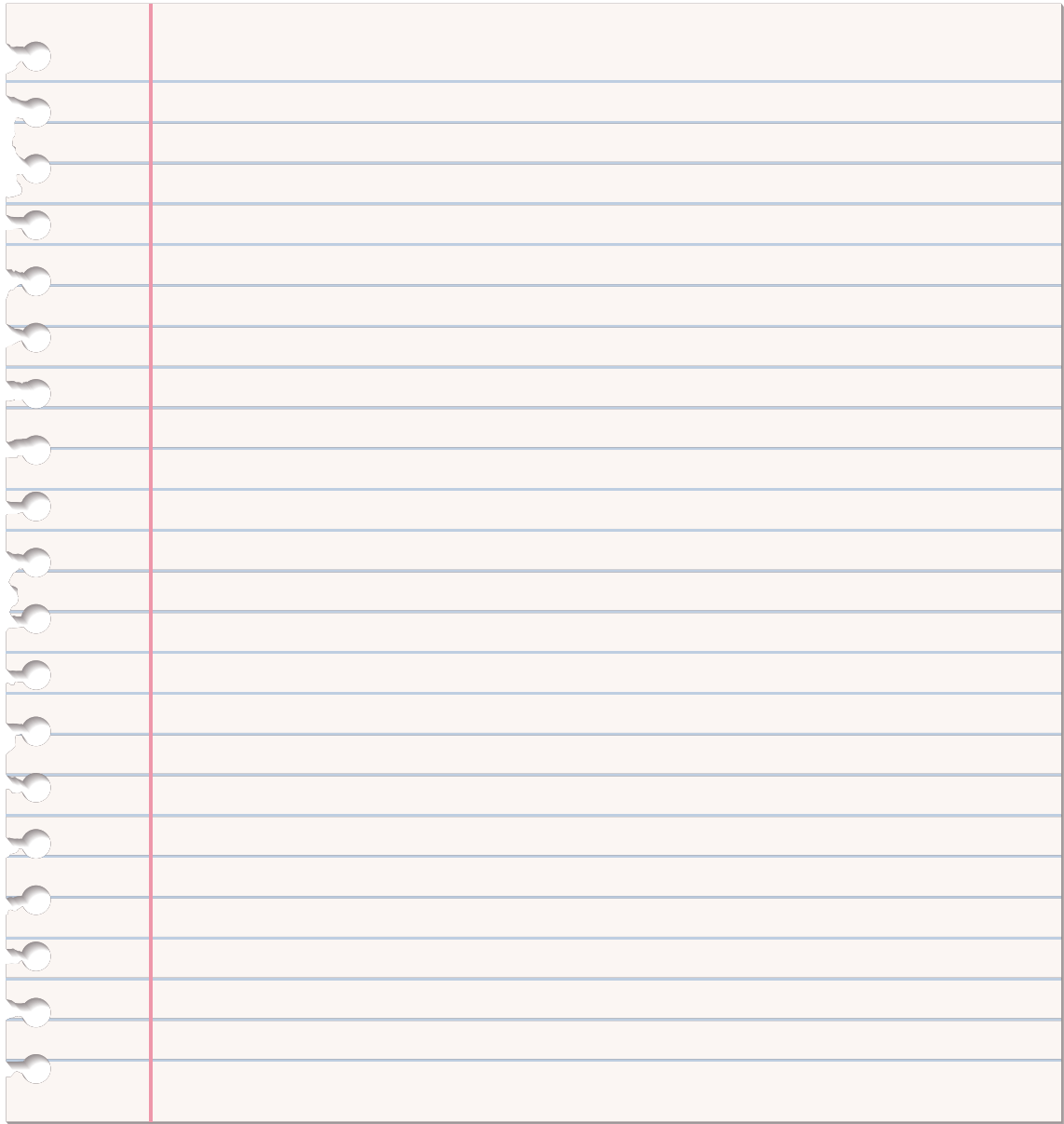
Interior Design

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, etc.

Quelques métiers :

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







Les études

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'admission 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 la Recherche et de l'Enseignement supérieur avant de vous lancer : etudes@mesr.etat.lu.

Étudier au Luxembourg



- www.bts.lu
 - www.uni.lu
-

Types d'institutions

- **Lycée** : Lycée des Arts et Métiers www.artsetmetiers.lu
 - **Université** : Université du Luxembourg www.uni.lu
-

Diplômes

- **BTS** : bac + 2 ans
 - **Bachelor** : 4 semestres après un bac + 1 an
-

Admissions

BTS – Brevet de technicien supérieur

www.artsetmetiers.lu

- Prérequis : diplôme de fin d'études secondaires classique/général/technicien avec réussite des modules préparatoires
 - Épreuve d'admission : début septembre ;
pour le BTS Dessin d'animation : examen-concours début juillet <https://an.btshub.lu/>
 - Délai d'inscription : de mars à juin
 - Procédure : suivre la procédure indiquée sur le site de l'école
-

Bachelor

https://wwwfr.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 : du 1^{er} février au 30 avril
 - Procédure : s'inscrire en ligne sur le site www.uni.lu
-



Formations

BTS – Brevet de technicien supérieur

www.artsetmetiers.lu

BTS Dessin d'animation

<https://an.btshub.lu/>

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

BTS Game Art and Game Design

www.btsag.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 de la formation

- **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.

BTS Réalisateur graphique

<https://rg.btshub.lu>

Vous intéressez-vous au domaine de la communication visuelle et aux métiers des industries graphiques et de la création visuelle ? Êtes-vous attiré 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, etc.).

Bachelor

Animation

https://wwwfr.uni.lu/studies/fhse/bachelor_in_animation

This study programme addresses itself to students who 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 designer*
- chargé de production
- directeur technique
- intervalliste
- *layout man*
- opérateur compositing
- *storyboarder*
- 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

Étudier en Belgique

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



Types d'institutions

- ESA – Écoles Supérieures des Arts (16 en Fédération Wallonie-Bruxelles)
- Hautes écoles (3 hautes écoles 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

- 1^{er} cycle : bachelier (3 ans)
 - > bachelier professionnalisant/type court : en haute école
 - > bachelier de transition/type long (pour continuer en master) : en haute école/à l'université
- 2^e cycle : master (1 à 2 ans) en haute école/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
- Épreuve d'admission en ESA – École Supérieure des Arts : 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 école : 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.



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

Étudier en anglais en Belgique néerlandophone
www.highereducation.be/home

Exemples :
Bachelors *Digital Arts, Audiovisual Arts, Visual Arts, Product Design*, etc.

Tout savoir sur l'épreuve d'admission

L'épreuve est organisée en trois parties :

- **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

- **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**

- **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 ; de définir son projet personnel, projet artistique/professionnel/de vie ; de démontrer son intérêt (sa passion) pour le cursus par la maîtrise d'une culture personnelle (lectures, visites, créations, dessins, carnets, collages, voyages, stages, photos, etc.). Sont pris en compte : la curiosité, la créativité, l'univers personnel, la culture du cursus, la motivation, etc.

durée : une quinzaine de minutes

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
- *layout man*
- modéliste – maquettiste
- peintre
- photographe
- photoreporter
- sculpteur
- *storyboarder*
- *webdesigner*

Arts numériques

Les principaux cursus

- Animation 3D et Effets spéciaux
- Arts numériques
- Communication visuelle
- Écriture 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

- Architecture*
- Architecture d'intérieur*
- Création d'intérieurs
- Design industriel
- Design textile
- Design urbain
- Styliste d'objets ou Esthétique industrielle

Pour quels métiers ?

- architecte* (profession réglementée au Luxembourg)
- architecte d'intérieur* (profession réglementée au Luxembourg)
- décorateur d'intérieur
- designer

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



Culture/Patrimoine

Les principaux cursus

- 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

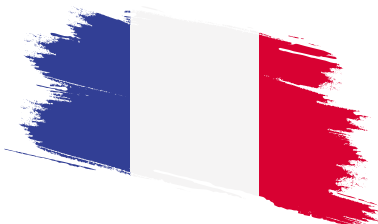
- Arts du tissu
- Design textile
- Stylisme – Modélisme
- Stylisme et Création de mode
- Tapisserie – Arts textiles
- Textile – orientation Techniques de mode

Pour quels métiers ?

- designer textile
- modéliste
- styliste
- *visual merchandiser*

Étudier en France

www.onisep.fr



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

Types d'institutions

- lycées et écoles d'arts appliqués
- écoles des beaux-arts
- écoles nationales supérieures d'art
- écoles 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.

www.appea.fr

Attention ! Elles ne délivrent pas d'ECTS et ne permettent pas d'obtenir une aide financière de l'État !



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 www.parcoursup.fr de janvier à mars pour les diplômes suivants :
 - 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 tant que telles, 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

- écoles nationales supérieures d'art

- universités

- écoles 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.

Écoles 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/>
 - > ESAD – Talm Tours <https://esad-talm.fr/>

- Design sonore :
 - > ESAD – Talm Le Mans <https://esad-talm.fr/>

- Scénographie/Illustration :
 - > HEAR – Strasbourg www.hear.fr/



Écoles 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/

Écoles 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'État !

Universités

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

Masters :

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 diplômes précisés ci-dessus !)

- Design d'espace
 - > ENSAAMA Paris www.ensaama.net
 - > École Boule <http://ecole-boule.org/>
 - > École 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 – École 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'École 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 supérieur : 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 spécialisées, moyennant un concours, comme l'école nationale supérieure des métiers de l'image et du son (FEMIS), Louis Lumière ou l'École nationale supérieure des arts et techniques du théâtre (ENSATT www.ensatt.fr/).

Exemples d'écoles reconnues (uniquement pour les diplômes précisés ci-dessus !)

- écoles 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, etc.



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'École supérieure d'art
 - > ESAD Talm-Tours <https://esad-talm.fr/>
 - > École supérieure d'Art d'Avignon <http://esaavignon.eu/>
- Diplôme de 2^e cycle de l'École du Louvre (= master) www.ecoledulouvre.fr
(Attention ! Le diplôme de 1^{er} cycle n'est pas reconnu !)
- DN MADE
 - > École Boule (Restauration de mobilier) <http://ecole-boulle.org/>

Universités

- licence :
 - > Université Panthéon-Sorbonne (L2 Préservation des biens culturels) www.pantheonsorbonne.fr/ufr/ufr03/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 :
 - > À 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 diplômes de 2^e 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.panthéonsorbonne.fr/ufr/ufr03/formations/masters/histoire-de-lart/master-2-marche-de-lart/
 - > École du Louvre (2^e cycle)
 - > Formation professionnelle de Commissaire-Preneur des ventes volontaires
(obligatoire pour exercer le métier en France mais n'ayant pas de reconnaissance académique)

Pour quels métiers ?

- antiquaire

- commissaire-priseur

- courtier

- critique d'art

- expert d'art

- galeriste

Étudier en 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/*accademie di belle arti*
- académies des beaux-arts privées reconnues/*accademie di belle arti legalmente riconosciute*
- instituts supérieurs des industries artistiques (ISIA)/*istituti superiori per le industrie artistiche*
- universités/*università*

Diplômes

www.quadroeditoli.it/Index.aspx?IDL=1
www.university.it/index.php/university/afamitalia

- **ITS – Istituti tecnici superiori**
 - > *diploma di tecnico superiore* : 2 ans
- **AFAM – Alta formazione artistica, musicale e coreutica**
 - > *diploma accademico di primo livello (bac +3)*
 - > *diploma accademico di secondo livello (bac +5)*
 - > *diploma accademico di formazione alla ricerca (bac +8)*
- **Diplômes universitaires**
 - > *laurea (bac +3)*
 - > *laurea specialistica/magistrale (bac +5)*
 - > *Dottorato di ricerca (bac +8)*
 - > *diploma di specializzazione*



Admissions

- Prérequis : diplôme de fin d'études secondaires
- Admission : interview et test d'entrée suivant l'école
- Délais d'inscription et procédure :
 - > préinscription 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

Écoles 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 primo 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
 - > Diplôme reconnu :
 - *laurea*

- *Istituto Marangoni Milano, Firenze* www.istitutomarangoni.com/en/
 - > Formations :
 - Arts (Multimédia ; 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 :
 - Design graphique et Médias numériques
 - > Diplôme reconnu :
 - *diploma 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.university.it/index.php/cercacorsi/universita

Diplômes reconnus :

- *laurea primo livello (180 ECTS)*
- *laurea magistrale secondo livello (300 ECTS)*

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/2022/31807/home>
 - > Design
- *Università degli studi Firenze* www.design.unifi.it/
 - > Disegno industriale
- *Università di Bologna* www.unibo.it/en

Culture/Patrimoine

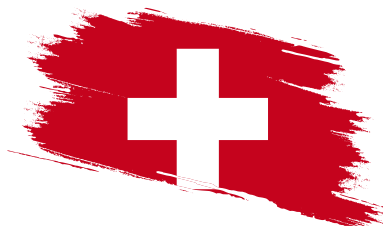
Universités

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/2022/31294/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/>

Étudier en Suisse



www.orientation.ch

www.swissuniversities.ch

Types d'institutions

- Hautes écoles spécialisées (HES)
 - Hautes écoles universitaires (HEU)
-

Diplômes

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

Admissions

Haute école spécialisée

Prérequis : diplôme de fin d'études secondaires classiques*

- 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 !

Haute école universitaire

- Prérequis : diplôme de fin d'études secondaires classiques
 - 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

Un diplôme d'études secondaires supérieures de formation générale qui doit avoir porté sur six branches d'enseignement suivies dans chacune des trois dernières années d'études secondaires supérieures selon la liste suivante :

1. première langue (langue maternelle)
2. deuxième langue
3. mathématiques
4. sciences naturelles (biologie, chimie ou physique)
5. sciences humaines et sociales (géographie, histoire ou économie/droit)
6. choix libre (une branche parmi les branches 2, 4 ou 5 ou informatique ou philosophie. L'informatique et la philosophie peuvent être choisies uniquement comme 6^e branche)

www.swissuniversities.ch/fr/themes/etudes/admission-aux-hautes-ecoles-universitaires/certificats-etranagers

Formations

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

Hautes écoles 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*
- *Fine Arts*
- Conservation – Restauration/*Konservierung*
- Culture – Patrimoine
- Design
- Design de mode/*Modedesign*
- Design industriel/*Industrial Design*
- Design industriel et Produits, orientation Bijoux et Accessoires/*Produkt- und Industriedesign*
- Design industriel et Produits, orientation Design horloger
- Design, orientation Espace et Communication
- Design, orientation Mode et Accessoires

Hautes écoles universitaires

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

- Histoire de l'art
 - Kunstgeschichte
-



Studieren in Deutschland



<https://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

Die Vorgaben für die Kunstmappe sind von Hochschule zu Hochschule unterschiedlich.

An manchen Hochschulen erhält der Kandidat bestimmte Aufgabenstellungen, bei anderen ist die (thematische) Gestaltung dem Bewerber überlassen.

Weitere allgemeine Informationen:

Mappe fürs Kunststudium: So bewirbst du dich richtig! - UNICUM ABI

Studien

Kunst

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

- Bildende Kunst: Die bildende Kunst gliedert sich in zwei Hauptbereiche: die freie und die angewandte Kunst.
- Kunstgeschichte, -wissenschaft
- Kunstpädagogik

Studienangebot

Finden Sie Ihr Studienprogramm mit den folgenden Schlüsselwörtern unter <https://studienwahl.de/>:

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

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 <https://studienwahl.de/>:

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

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.

Studieren in Österreich



www.studienwahl.at

Institutionen

- Kunsthochschulen
- Universitäten
- Pädagogische Hochschulen
- Fachhochschulen

Studienabschlüsse

- Bachelor: 6 Semester
- Master: 4 Semester
- 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 Mappenabgabe 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.

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

- Bildende Kunst
- Bildnerische Erziehung
- Bühnengestaltung/*Scenography*
- Design/Grafik Design
- *Industrial Design*
- Konservierung und Restaurierung
- Kunst und Gestaltung
- Mediengestaltung
- Textiles Gestalten
- *TransArts* – Transdisziplinäre Kunst
- Kulturmanagement

Studying in the 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

To a Bachelor :

- High school diploma
- Proof of English Language proficiency
- Portfolio & motivation:
As part of the admission and selection procedure, you will be asked to provide examples of earlier work and explain your motivation.
- Entrance examination and assignment:
If you are 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 1st 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.

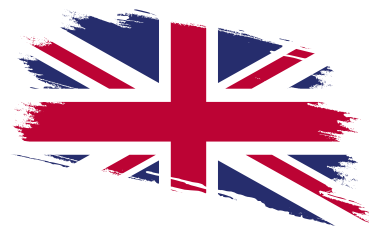


Programmes

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

Studying in the United Kingdom



Institutions

- Universities
 - Colleges
-

Degrees

- HND – Higher national diploma (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: secondary school leaving diploma
 - 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 the last Wednesday of January on www.ucas.com
 - > submit a portfolio if required
 - > attend an interview if required
 - Fees: EU students pay overseas fees due to Brexit! (around £ 17 950).
-



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.

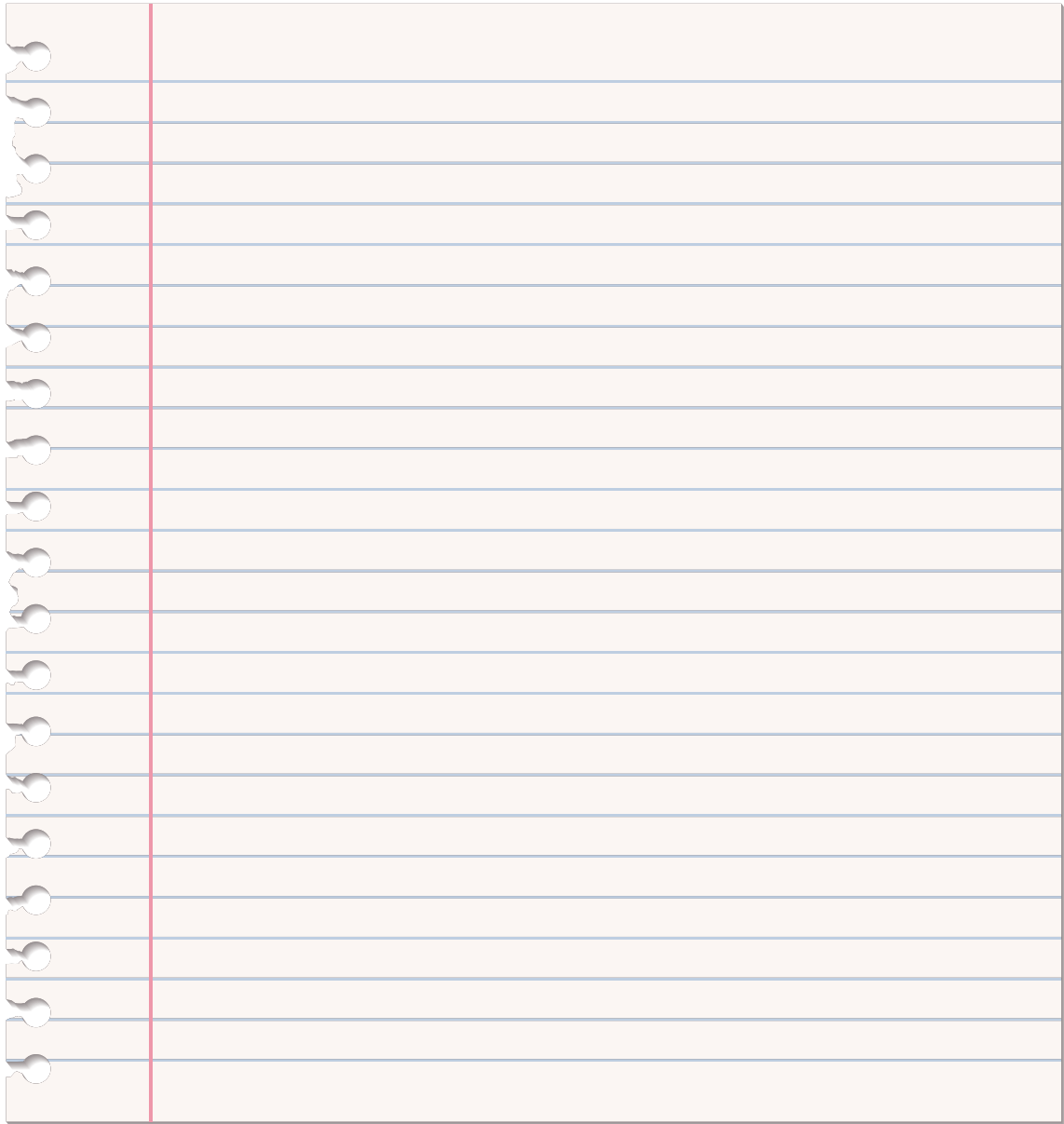
Select your programme on www.ucas.com using the following keywords:

- | | |
|------------------|----------------------------|
| • Art | • Graphic Arts |
| • Art and Design | • Graphic Communication |
| • Animation | • Graphic Design |
| • Computer Games | • Fashion |
| • Creative Arts | • Fashion Design |
| • Design | • History of Art |
| • Design Theory | • Media Design |
| • Digital Art | • Media Production |
| • Drawing | • Photography |
| • Fine Art | • Three Dimensional Design |
| • Game Design | • Visual Arts |

How to choose the right programme for you?

Rankings

- [The Guardian University Guide 2023 – the rankings | University guide | The Guardian](#)
- [Best universities in the UK 2022 - University Rankings \(timeshighereducation.com\)](#)





études & métiers

arts plastiques, arts appliqués, culture, design



Les métiers

<https://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 documents 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.

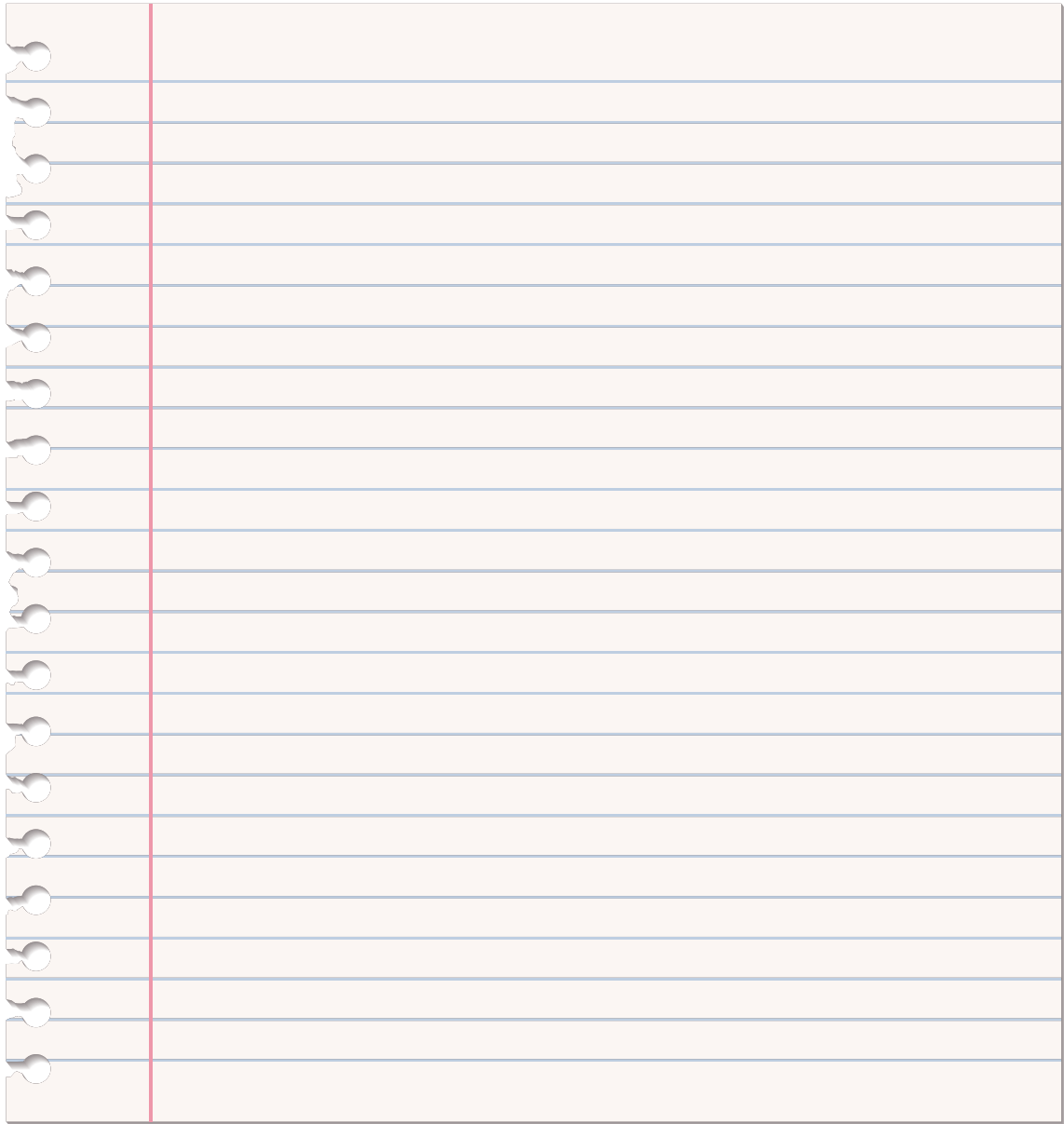
Styliste de mode

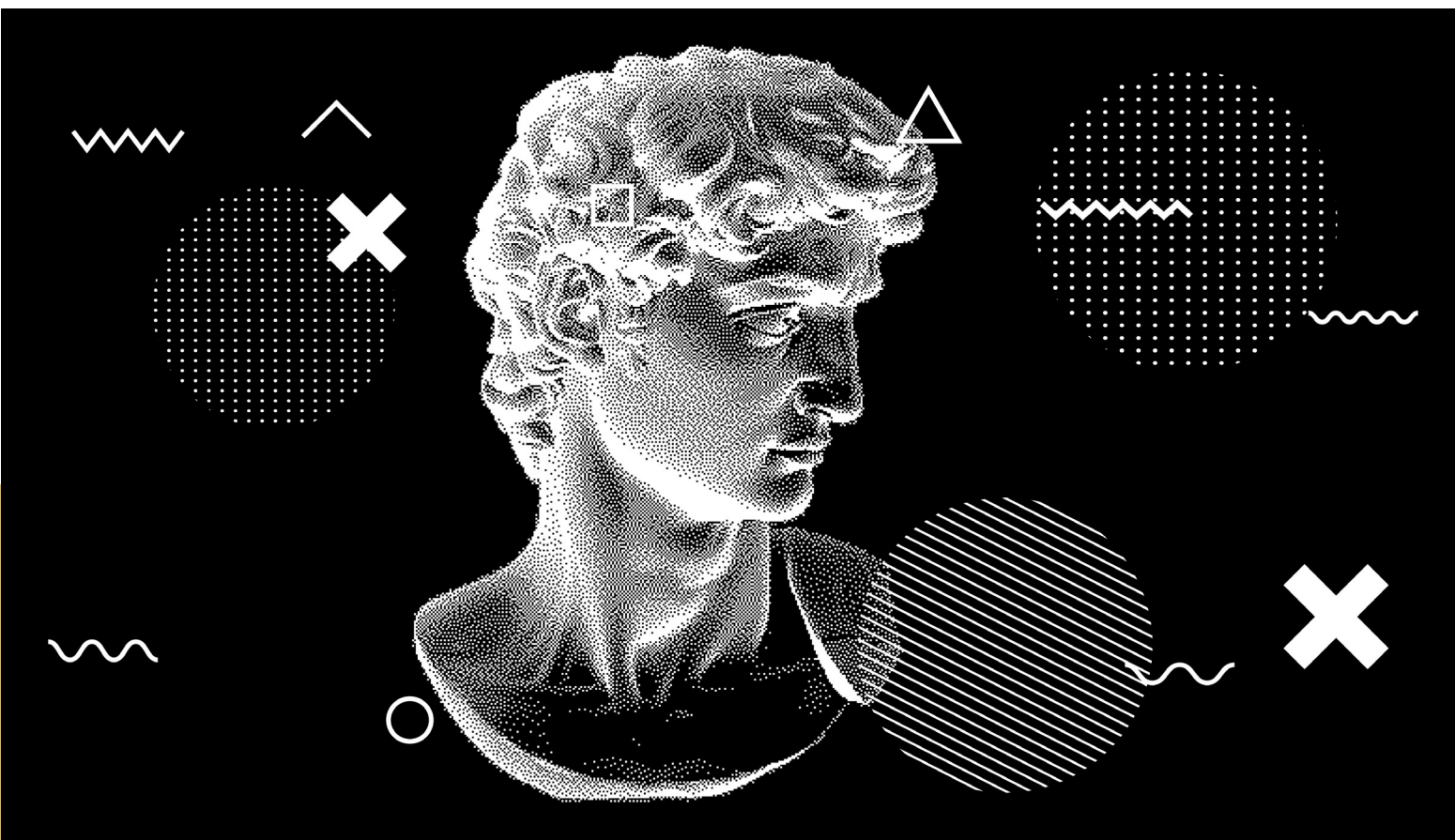
Le styliste conçoit et crée des vêtements ou des accessoires de mode. Il peut travailler pour son propre compte et lancer sa collection personnelle, mais aussi réaliser des pièces uniques ou fabriquées en série, pour une marque ou une maison de couture bien précise.

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 sur les études et les métiers

Luxembourg

- www.mengstudien.lu
- www.artsetmetiers.lu
- www.uni.lu

Allemagne

- <https://studienwahl.de/>
- www.hochschulkompass.de
- www.daad.de

Autriche

- www.studienwahl.at
- www.fachhochschulen.at

Belgique

- www.mesetudes.be
- <https://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.university.it/index.php/cercacorsi

Pays-Bas

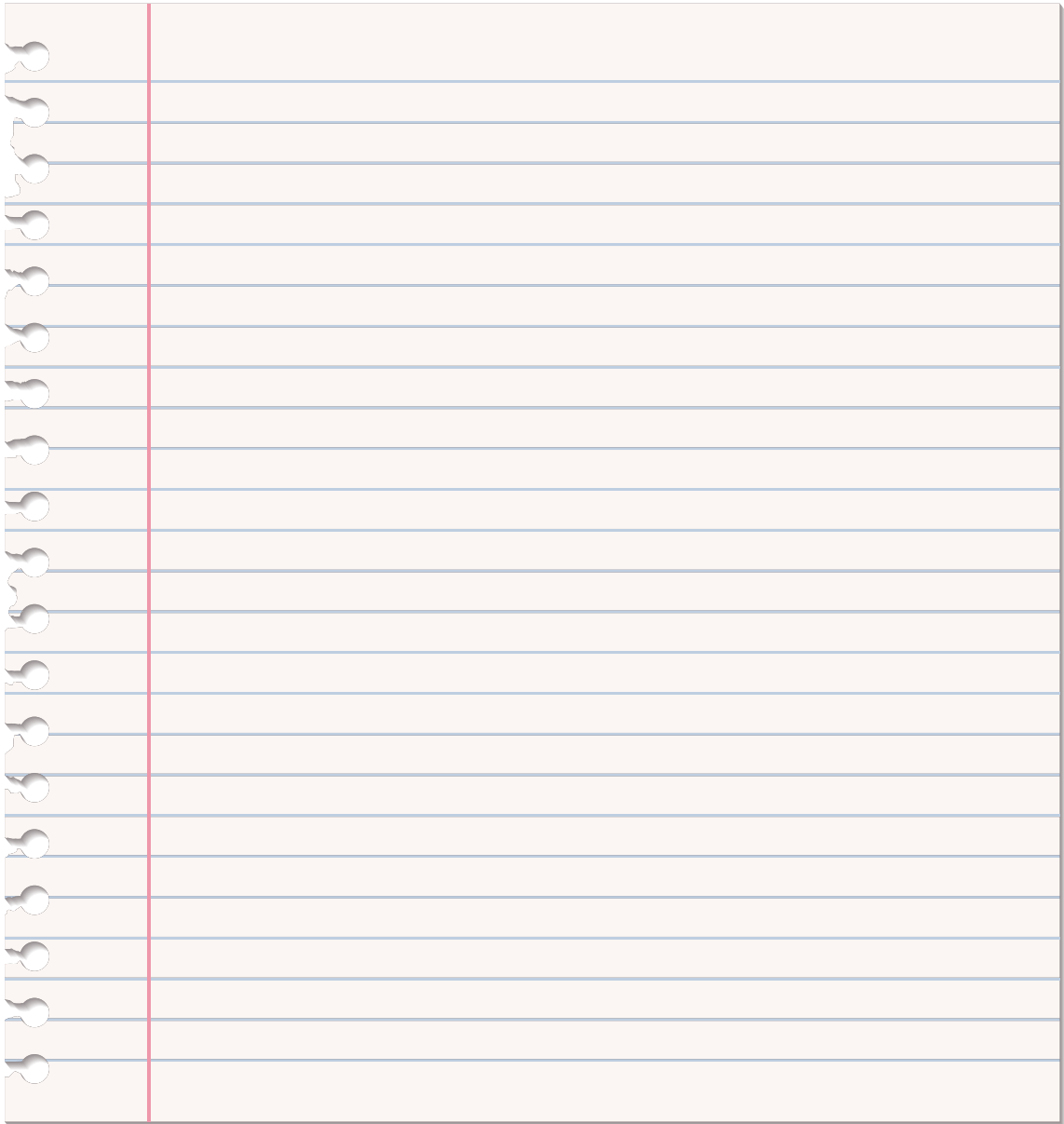
- www.studyfinder.nl
- www.studyinholland.nl
- www.studielink.nl

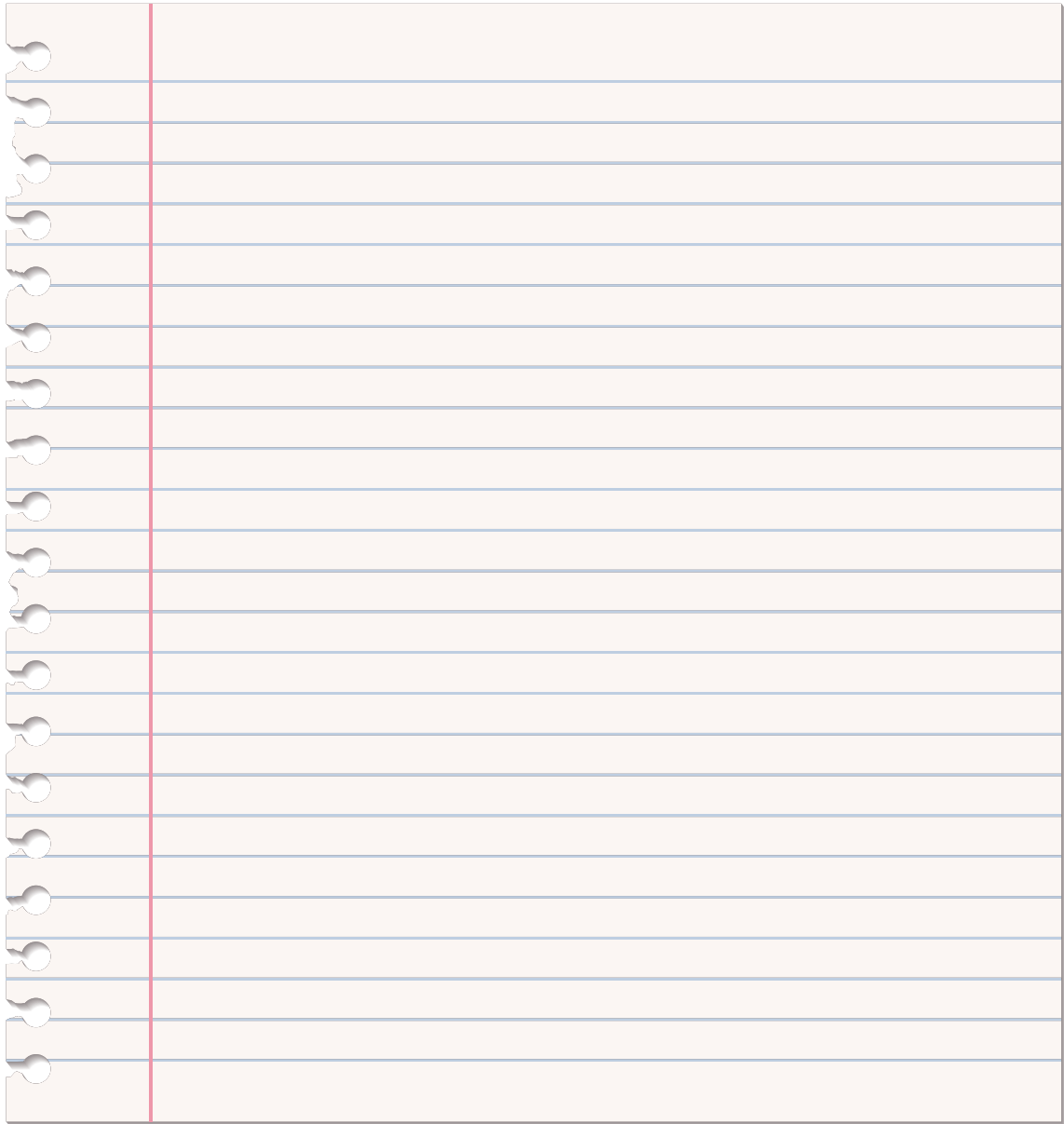
Royaume-Uni

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

Suisse

- www.swissuniversities.ch
- www.orientation.ch



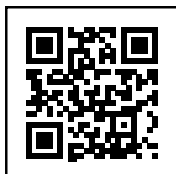




LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de la Recherche
et de l'Enseignement supérieur

www.mesr.public.lu

www.mengstudien.lu



Édition 2022/2023