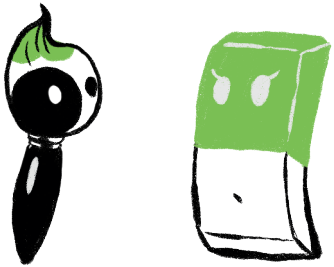


SOMMAIRE

L'école 4

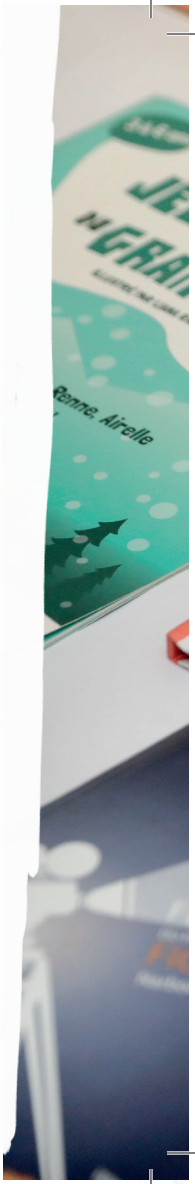
Prépa Design & MANAA 12

Illustration Concept Art 22

Design Graphique 34

Design D'espace 44

Réseau Icônes 54


Canne, Airelle

Notre savoir-faire au service de votre avenir

Fondée en 1987 à Montpellier, l'IPESAA est un précurseur dans l'enseignement des métiers artistiques.

Depuis plus de 30 ans, nos formations en arts appliqués sont diverses mais toujours en cohérence avec les besoins professionnels, permettant à tous les passionnés des métiers de l'image de trouver leur voie. Mise en pratique, apprentissages théoriques, présentations devant des jurys de professionnels : l'école met ses étudiants dans des conditions qui leur permettront une insertion professionnelle optimale une fois leur diplôme en poche.

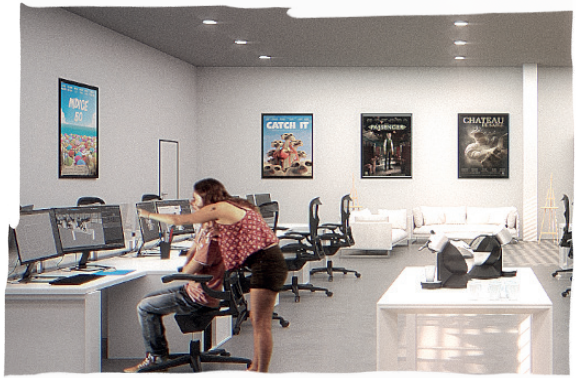
C'est aussi dans cette optique que l'école s'attache à développer son réseau, aussi bien auprès d'interlocuteurs professionnels que pédagogiques. Ce sont des acquis dont les étudiants pourront ensuite bénéficier dans le cadre de leur recherche d'emploi, ou encore de stage lors de leur cursus.

Apporter à nos étudiants les compétences requises dans le cadre de leur future activité, mais aussi toute l'aide dont ils pourront bénéficier pendant et après leurs études, c'est l'objectif que nous nous fixons chaque jour.

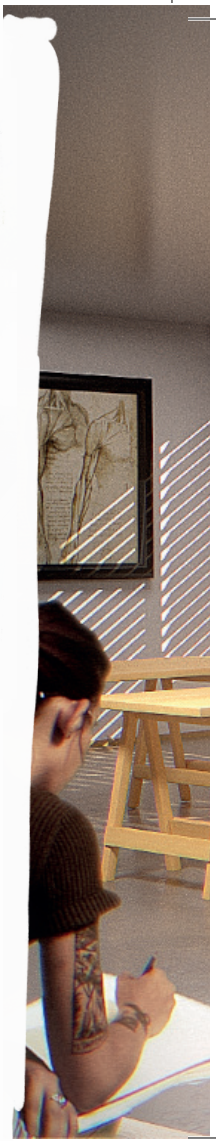
Vene

Une école à taille humaine...

L'IPESAA est une école à l'esprit familial. Nous faisons le choix d'accueillir un nombre limité d'étudiants afin d'assurer un suivi individualisé. Ses équipes pédagogiques et administratives, très proches des étudiants, leur permettent ainsi de s'épanouir au sein de chacune des formations que l'école propose.


CATCH IT
CHATEAU

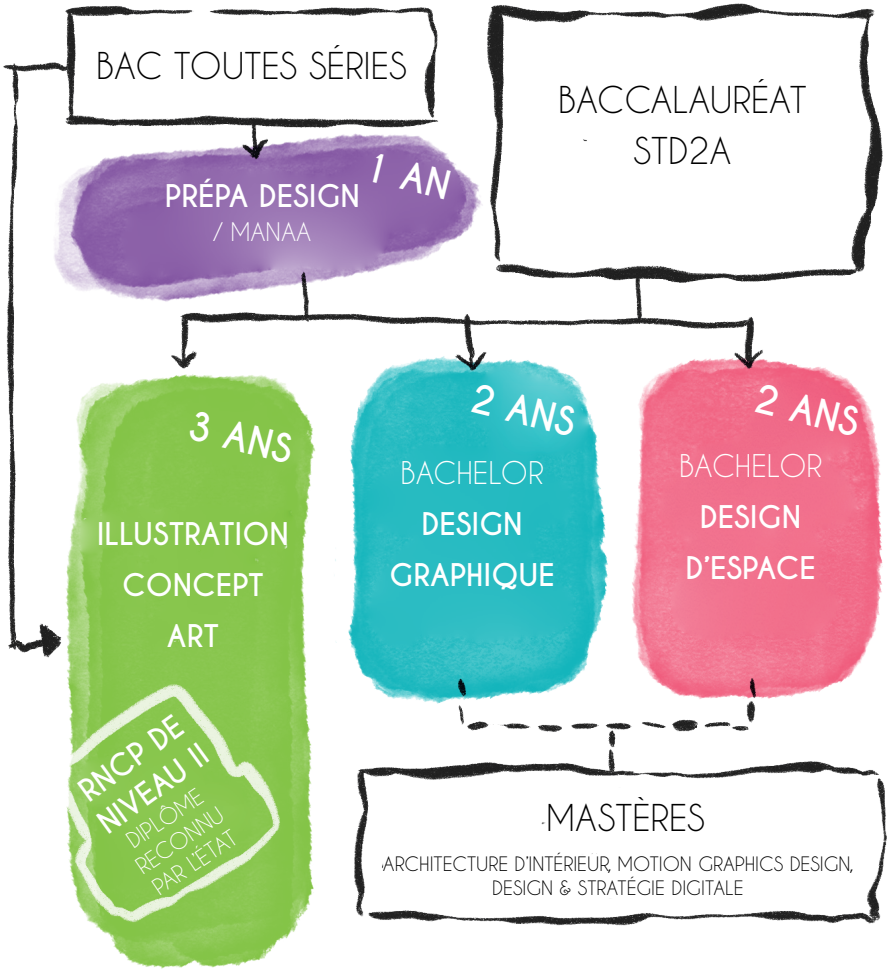
cone

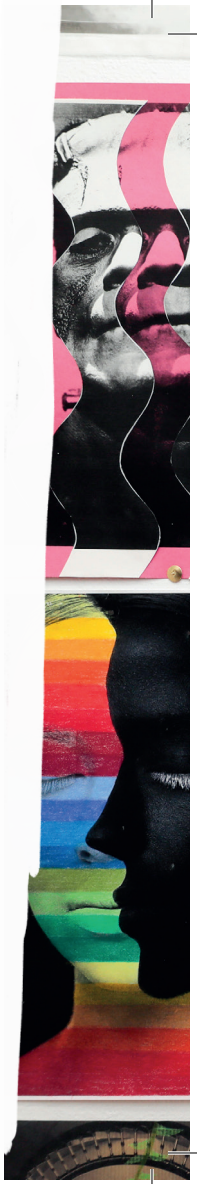


...Dans un campus d'envergure

Longtemps située en centre-ville de Montpellier, l'IPESAA intègrera à la rentrée 2020 le Campus Créatif. Ce regroupement d'écoles, amorcé par la Cité Créative, est un ambitieux projet porté par la Métropole de Montpellier qui cherche à créer un pôle dédié aux arts appliqués et à l'industrie du numérique. L'intérêt étant de favoriser les échanges et les collaborations entre différents domaines artistiques et numériques, mais aussi avec les entreprises du secteur.

Ce changement ouvre de nouvelles perspectives qui seront bénéfiques pour la qualité de nos formations et à la hauteur de l'ambition de nos élèves.


BAC TOUTES SÉRIES
BACCALAURÉAT STD2A
PRÉPA DESIGN 1 AN
/ MANAA
3 ANS
ILLUSTRATION
CONCEPT
ART
RNCP DE NIVEAU II
DIPLÔME RECONNU PAR L'ÉTAT
2 ANS
BACHELOR
DESIGN
GRAPHIQUE
2 ANS
BACHELOR
DESIGN
D'ESPACE
MASTÈRES
ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR, MOTION GRAPHICS DESIGN,
DESIGN & STRATÉGIE DIGITALE



Des formations en accord avec le monde professionnel

Aujourd'hui, l'institut propose 4 cursus aux créatifs en devenir : une année préparatoire (Prépa Design/MANAA), un cycle Illustration Concept Art, une formation Design Graphique (bachelor) et une formation Design d'Espace (bachelor).

Notre philosophie se fonde plus que jamais sur l'acquisition d'une solide culture artistique, sur la maîtrise des outils et des techniques de création, et sur la confrontation des élèves aux exigences du marché. Cette pédagogie est mise en œuvre par une équipe d'enseignants réputés et avec la participation de professionnels que rencontrent nos étudiants lors de stages obligatoires en entreprise ou de workshops.

Année Préparatoire
Design / MANAA

Théorique autant que pratique, l'année préparatoire met en condition les étudiants pour intégrer des formations supérieures en illustration, design graphique et design d'espace. Partez à la découverte de cette formation qui donne accès ensuite au Cycle professionnel et aux bachelors en arts appliqués.

Durée

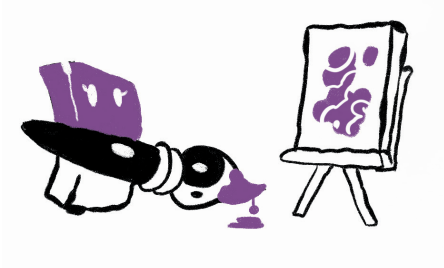
1 an

Admission

Titulaires du baccalauréat, les candidats sont recrutés sur dossier et entretien.

Évaluation

La formation fait l'objet d'un contrôle continu. Un examen terminal permet d'évaluer les acquis de l'étudiant.



CÔTE D'OR
Milka
Menilka!
MILKA

Pour bien débuter votre cursus en arts appliqués

L'année préparatoire est une véritable passerelle entre les baccalauréats (toutes séries) et les études supérieures en arts appliqués. Elle permet aux étudiants de consolider leur culture et de s'initier aux techniques fondamentales des métiers artistiques. Cette année de transition leur permet d'acquérir les bases indispensables à tout acte de création qui leur serviront tout au long de leur cursus.

Articulée autour d'enseignements généraux et artistiques, l'année préparatoire est aussi une année de découverte de soi, de son potentiel et de ses ambitions. L'objectif est de développer sa créativité et sa capacité d'adaptation, afin de faire grandir et d'affirmer son identité graphique et artistique.

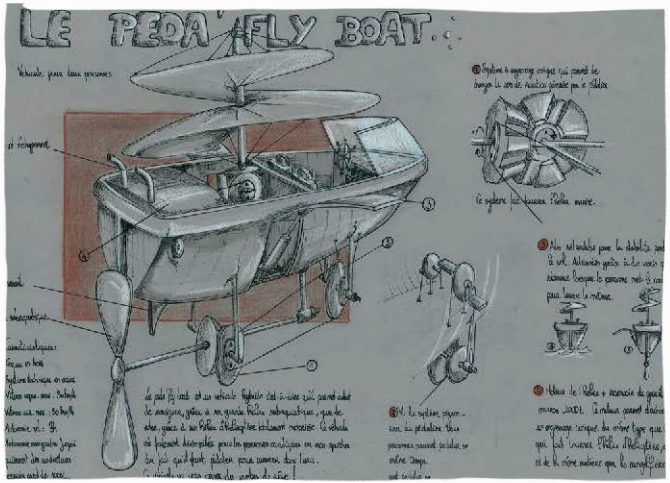
Cette exploration du monde artistique prépare parfaitement les étudiants à une poursuite d'études, et leur ouvre de multiples voies. De quoi répondre aux attentes de tous les artistes en herbe !

MCR

Claire de Chazal

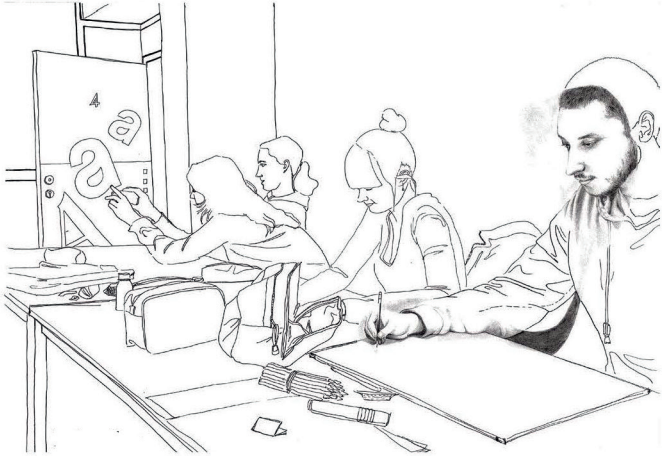
Mélissa Danet

Jules Pottier

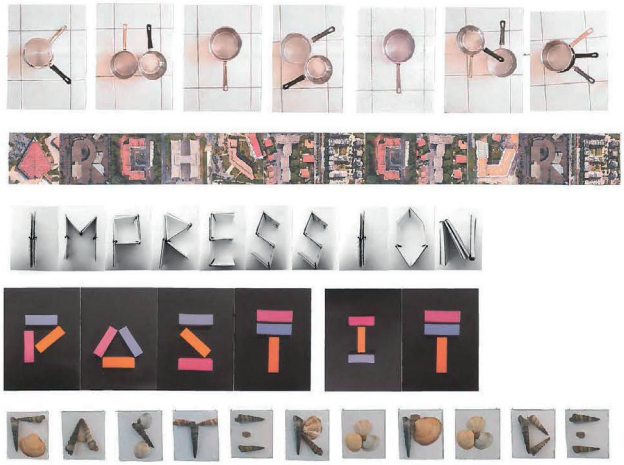


Jérôme Guillaumond

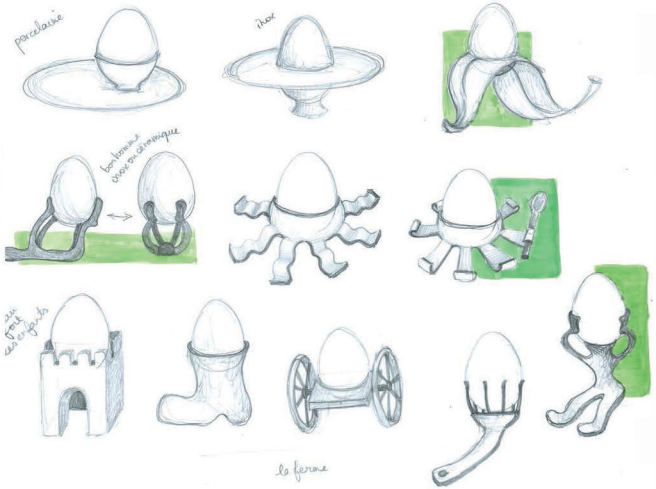
Jules Pottier, Alexandre Carceller, Anastasia Arjalies



Xian Chen



Sarah Guiraudon



Alexis Guillen

Mélodie Perez

Enseignements Artistiques

Pendant 1 an, les étudiants étudient et expérimentent toutes les disciplines artistiques. Ils seront alors en mesure de mieux définir leurs projets professionnels et ainsi choisir la formation adaptée.

Arts Plastiques et Dessin Académique

L'étudiant va être amené à comprendre et à mettre en pratique les principes fondamentaux des arts plastiques et de ses principaux moyens d'expression (dessin, peinture, couleur, maquette, etc.). Il va aussi développer ses capacités en croquis et en dessin d'observation.

Modes Conventionnels de Représentation

L'étudiant va acquérir et mettre en pratique des modes de représentation permettant d'effectuer des constats synthétiques, des observations approfondies, des représentations de volumes, d'espaces et d'ensembles techniques.

Arts Appliqués

Des ateliers hebdomadaires de design graphique et de design d'espace sont mis en place.

Arts Visuels

Initiation à l'histoire des arts, des techniques et des civilisations. Acquisition de méthodes d'analyse, de synthèse et de comparaison d'oeuvres.

Enseignements Généralistes

En parallèle des enseignements artistiques, l'IPESAA met un point d'honneur à consolider et à accroître la culture générale de ses étudiants. Un moyen supplémentaire de les préparer à la suite de leurs études.

Culture Générale et Expression

Les exercices mis en place dans le cadre de cette matière sont très divers : productions écrites, prises de parole et apprentissage de différentes techniques de communication.

Anglais

Révision des connaissances générales et acquisition des lexiques spécifiques à l'analyse artistique et à l'environnement professionnel.

Mathématiques et Sciences

Rappels des connaissances générales de l'enseignement secondaire : théorie des ensembles, fractions, puissances, identités remarquables, équations et inéquations du premier degré, équations du second degré, notions de calcul infinitésimal, géométrie descriptive, etc.

Fanny BRES
Arts visuels

" La Prépa Design est une année importante pour plusieurs raisons. Tout d'abord, c'est l'occasion pour les étudiants d'aborder de nouvelles disciplines liées aux arts appliqués. C'est aussi le moment pour eux d'enrichir leur culture générale en découvrant notamment les arts visuels. Enfin, au travers d'analyses d'images et de thématiques spécifiques (architecture, peinture, photographie, etc.), ils vont avoir une vision globale des grandes périodes artistiques et par la même occasion, ils vont développer leur créativité. "

Olivier BOSCOURNU
Mode conventionnel de représentation

" L'année préparatoire est propice à découvrir les différentes disciplines liées aux arts appliqués, et notamment le design de produits.
Il y est question de concevoir des objets du quotidien ou prospectifs, en prenant en considération un cahier des charges en relation avec la production industrielle et ses impératifs. Le mobilier, l'automobile ou encore la mode, sont des exemples de thèmes que l'on explore. On étudie également les principes de perspective en cours de MCR (Mode Conventionnel de Représentation). "

Et après l'année préparatoire ?

Grâce aux enseignements théoriques et pratiques, l'année préparatoire permet aux étudiants de maîtriser l'ensemble des bases artistiques et de s'appuyer sur une culture générale complète qui leur servira tout au long de leurs études.

L'année préparatoire leur ouvre ainsi les portes à toutes les formations en arts appliqués. Selon leurs projets professionnels, les étudiants peuvent continuer leur cursus au sein de l'IPESAA en intégrant un bachelor Design Graphique, un bachelor Design d'Espace, suivi d'un mastère ou bien d'un cycle professionnel Illustration Concept Art. Ils peuvent également se présenter aux concours d'entrée des écoles nationales d'arts appliqués.

Au terme de leurs études, de nombreux métiers créatifs et artistiques leur seront accessibles : designer d'espace, illustrateur-graphiste, directeur artistique, concept artist, webdesigner, animateur 3D, architecte d'intérieur, designer d'environnement, chef de projet, etc. Les étudiants auront le choix de travailler aussi bien en agence, au sein d'une entreprise, pour une collectivité, ou en tant qu'indépendants.

Illustration Concept Art

Spécialisé dans la création d'univers, l'illustrateur peut travailler dans différents domaines du divertissement : BD, cinéma d'animation, jeu vidéo, etc.

Le dessin, l'illustration numérique, le graphisme 2D, ainsi que la scénarisation, sont au cœur de cette formation.

Durée

3 ans

Admission

Les candidats sont recrutés sur dossier et entretien, après le baccalauréat.

Évaluation

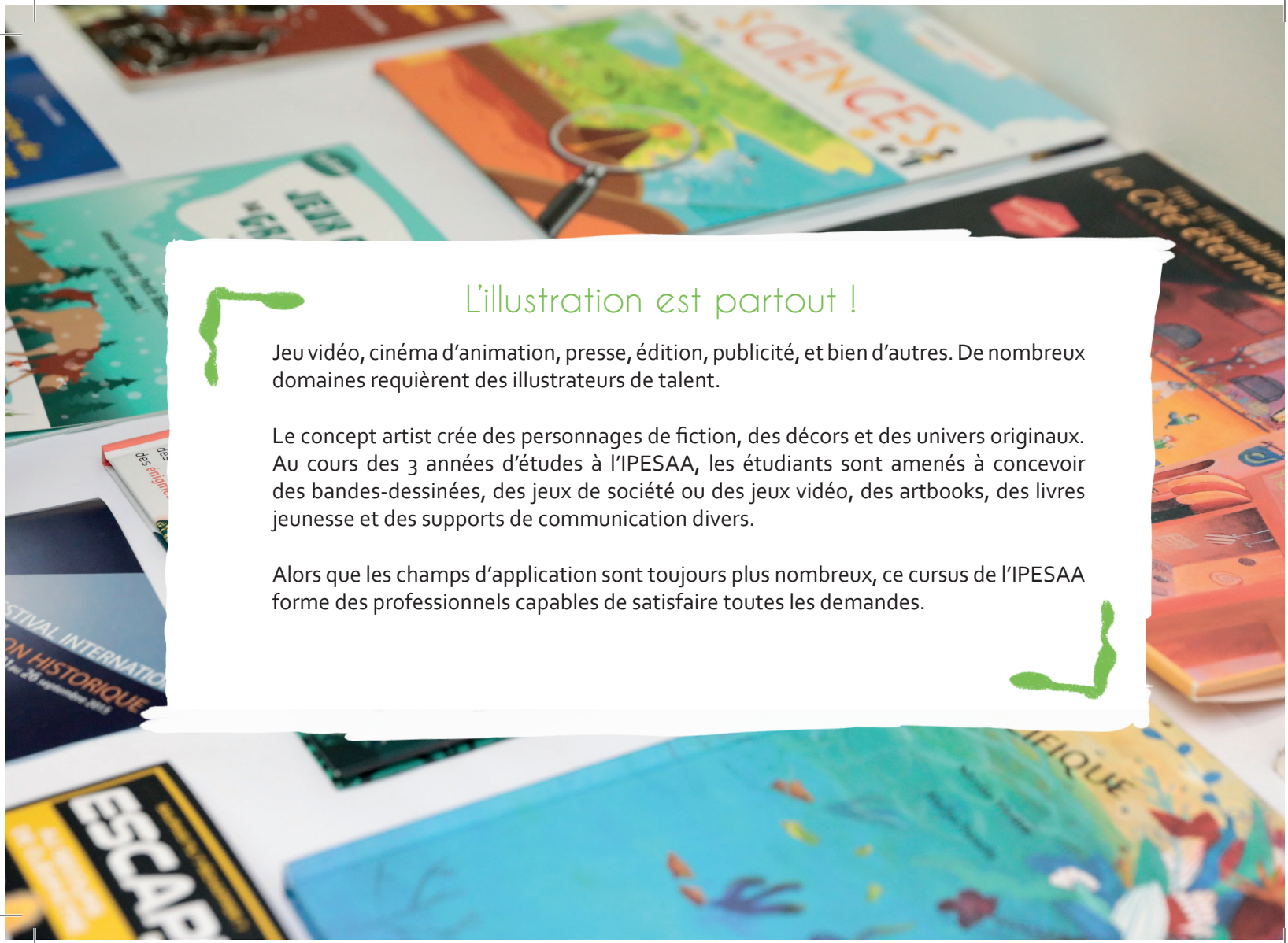
Contrôle continu et présentation du projet de fin d'études devant un jury de professionnels.

Stage

Stage obligatoire de 8 semaines minimum au cours des 3 années d'études.

Cycle professionnel - RNCP niveau II - Titre certifié par l'État

LES ZOMBIES N'EXISTENT PAS
SYLVAIN ESCAILLON
LE CHÂTEAU DU COMTE DE LA TROUILLE
LA QUÊTE DONT TU ES LE HÉROS
Avec des jeux, des rébus, des devinettes, des labyrinthes, des énigmes...
FIVRÉS
NORD
FESTIVAL INTERNATIONAL
FICTION HISTORIQUE

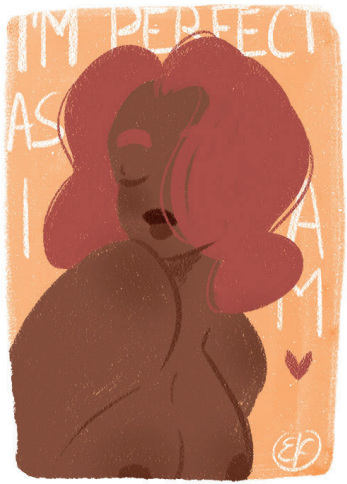


L'illustration est partout !

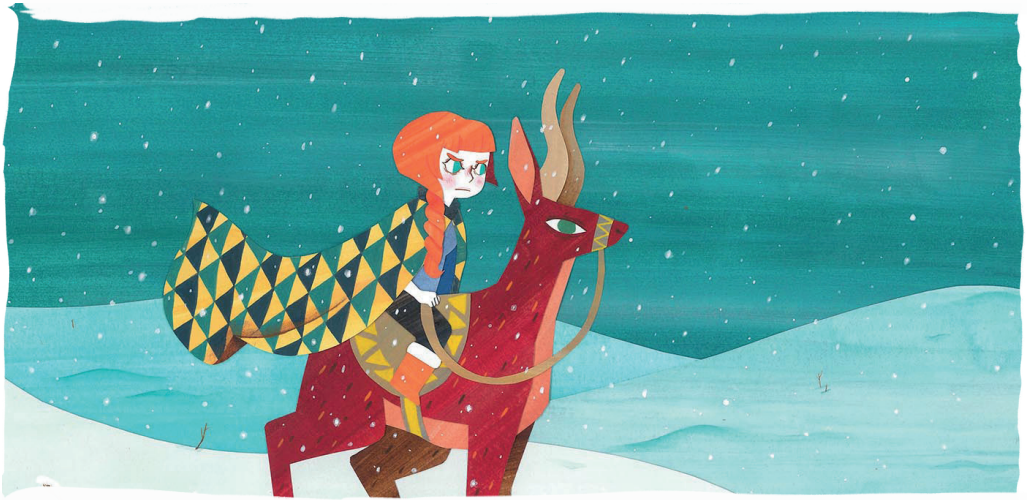
Jeu vidéo, cinéma d'animation, presse, édition, publicité, et bien d'autres. De nombreux domaines requièrent des illustrateurs de talent.

Le concept artist crée des personnages de fiction, des décors et des univers originaux. Au cours des 3 années d'études à l'IPESAA, les étudiants sont amenés à concevoir des bandes-dessinées, des jeux de société ou des jeux vidéo, des artbooks, des livres jeunesse et des supports de communication divers.

Alors que les champs d'application sont toujours plus nombreux, ce cursus de l'IPESAA forme des professionnels capables de satisfaire toutes les demandes.



Fanny Pastor-Berlie

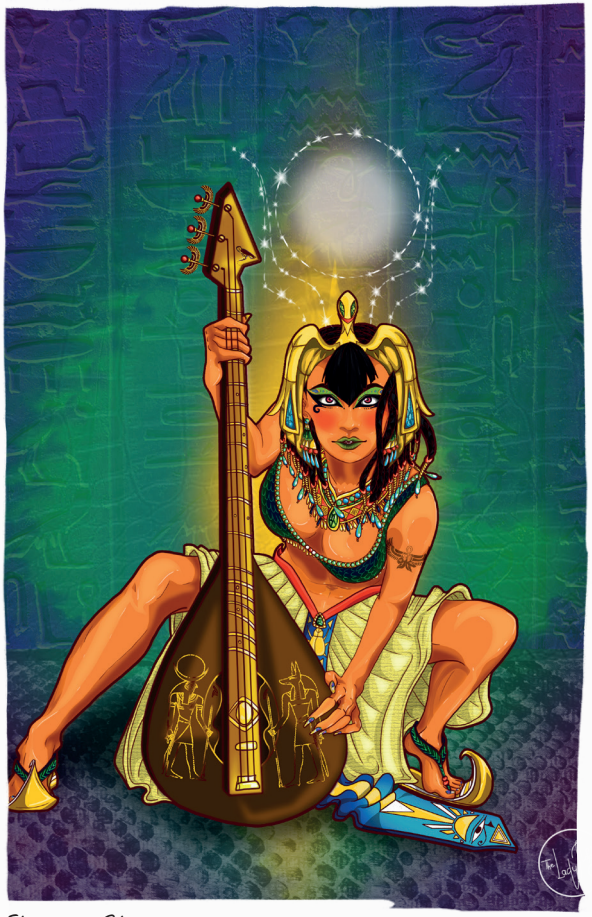


Pauline Caudriller

Thibaut Kraeber

Arthur Chambon

Amélie Marié



Juni Ba

Flavie Desbois

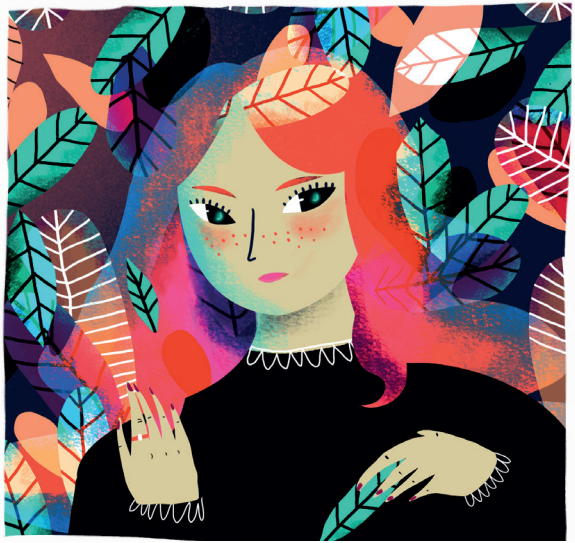
Florence Bleuse

Amélie Marié

Brian Martinez

Mariloa Martin

Flora Theillet

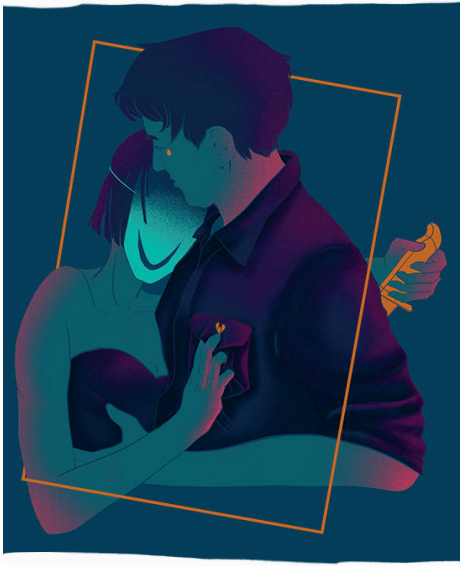


Marie Bapaume

Thibaut Kraeber

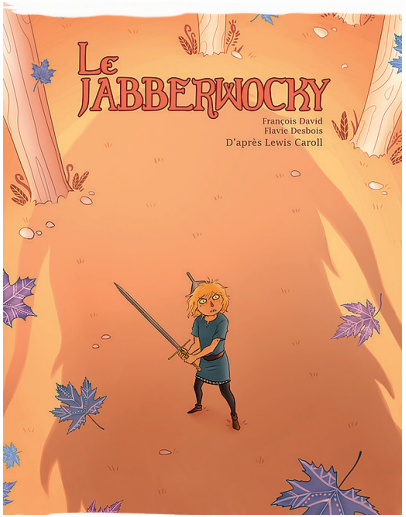
Lorenzo Mastroia

Quentin Aurouet



Lola Gabet

Lorenzo Mastroia



Flavie Desbois

Ιστορία, πες μου αυτό που εκάναν.

Επισκοπι, 23 juill.

Amandine Monbrun

Au Programme

Pendant leurs 3 années à l'IPESAA, les étudiants vont apprendre à exploiter leur potentiel et à repousser leurs limites créatives.

Dessin - Croquis

Cette matière permet d'étudier les courbes, les volumes, la lumière, les postures et les mises en scène dynamiques, ainsi que de maîtriser les techniques d'illustration au travers de concept arts (personnages, créatures, décors, objets, etc.).

Scénarisation - Narration

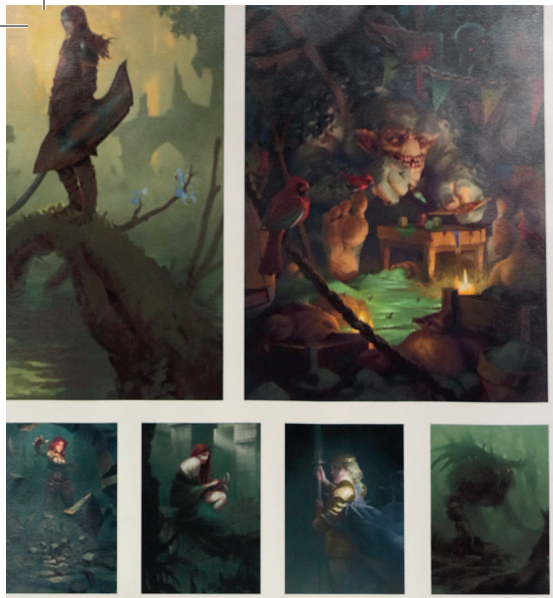
Les étudiants apprennent à concevoir des règles, des structures de jeux, des personnages, des quêtes, des progressions, des fonctionnalités, etc.

Bureau de Création

Ce cours permet à l'étudiant de mettre au point des techniques de modélisation, d'animation 2D et de textures.

Multimédia

Il est ici question d'utiliser les nouveaux supports médias pour donner vie aux projets des étudiants (web, mobile, applications, sites, etc.).



Culture Artistique

Ce cours permet d'acquérir une solide connaissance du jeu. On y aborde l'actualité et l'histoire de ce dernier, tout en sensibilisant les étudiants au transmédia (BD, littérature, animation, sciences humaines, réseaux sociaux, innovations, etc.).

Gestion de Projet

Indispensable dans sa future carrière, la gestion de projet va permettre à l'étudiant d'appréhender les étapes de production, de réaliser des listings, des cahiers des charges et des plannings, etc.

Workshops et Masterclass

Régulièrement dans l'année, des professionnels sont invités à partager leur expérience et leur savoir-faire avec les étudiants.

Anglais

L'étudiant se perfectionne au travers d'une approche originale et décontractée, dans l'objectif d'apprendre à dialoguer avec d'éventuels collaborateurs anglophones.

Camille BOYER

Illustration numérique

" Chaque étudiant du cursus ICA est formé à une pratique professionnelle complète qui va lui permettre de travailler ensuite dans différents domaines du divertissement, que ce soit au sein d'une entreprise ou en freelance. En plus du dessin, de l'illustration numérique et de la gestion de projet, leur apprentissage passe par une sensibilisation au design graphique : typographie et mise en page, techniques d'impression, tendances graphiques, etc. Cela pour leur permettre de devenir pleinement autonomes dans leur pratique.

Tout au long de l'année, des intervenants viennent partager leur expérience professionnelle au cours de workshops et autres rencontres. "

Loïc LLOSE

Narration

" La formation ICA prépare les étudiants à concevoir des univers, personnages et décors pour différents types de médias : BD, jeux vidéo, films d'animation et cinéma. L'objectif de mon cours est de les aider à mieux appréhender les contraintes et les perspectives de l'image animée. De l'idée à la diffusion, en passant par le storyboard, le cadrage, le montage et l'animation, chaque étape est abordée.

Cette découverte pratique leur permettra de répondre plus précisément aux besoins de ces différents univers numériques."

CHECK FAÏ AU

Game design

" Si les techniques de dessin traditionnelles sur support papier sont toujours valorisées de nos jours, il devient une nécessité pour le concept artist / illustrateur d'être complètement familiarisé à l'environnement numérique : maîtrise de la tablette graphique, maîtrise de plusieurs logiciels de dessin (PAO) ou de modélisation 3D. Cette polyvalence est essentielle dans le processus de fabrication d'un produit de l'entertainment, qu'il soit bande dessinée, dessin animé, jeu vidéo, etc. "

Et après la formation ?

Au cours de leurs 3 années au sein de l'IPESAA, les étudiants ont l'opportunité d'expérimenter tous les domaines de l'illustration et du Concept Art : dessin d'environnement et personnage, conception de jeux vidéo, modélisation, animation, storyboard, scénario, BD, etc. Une imagination débordante associée à une technique maîtrisée, tel est le profil de nos diplômés !

Le professionnel issu de notre formation peut travailler, entre autres, dans les domaines du divertissement (cinéma d'animation, jeux vidéo, BD, etc.), de l'illustration, de la presse, ou encore de l'édition. Aussi bien en agence qu'au sein d'une société de production, d'une maison d'édition ou en tant qu'indépendant.

Les diplômés pourront également faire le choix de poursuivre leurs études en mastère.

Design Graphique

Bachelor

Cette formation apprend aux futurs graphistes à adapter le langage des formes et des couleurs à tous les projets de communication. Ces cursus vont permettre à nos diplômés d'accéder aux métiers de designer graphique, directeur artistique ou encore webdesigner.

Durée

2 ans

Évaluation

Contrôle continu

Admission

Ouvert aux bacheliers, le bachelor Design Graphique est directement accessible après un bac STD2A ou une année préparatoire. Les étudiants sont recrutés sur dossier, tests et entretien de motivation.

Stage

Au cours de la première année d'études, la formation prévoit 2 périodes de stage.

HIQUE
ONDO
CAPITALFIELDS
CAMDEN
MARKET

L'art de faire passer le message

Offrant un enseignement axé autour de la création artistique et graphique, de la communication et des technologies informatiques, ce bachelor Design Graphique préparent les étudiants aux métiers du graphisme, de la publicité et de l'édition.

Concevoir des plaquettes, réaliser une campagne publicitaire ou créer une charte graphique sont quelques-unes des compétences acquises dans le cadre de ces formations.

Les couleurs, les formes, la perspective, sont autant d'éléments du langage de l'image. Les designers graphistes en maîtrisent le vocabulaire et la syntaxe, et savent l'adapter à toutes les démarches de communication, de packagings, de signalétiques et d'affichages qui tapissent notre quotidien. Ils sont aussi ceux qui rendent lisibles et esthétiques les magazines, les sites internet, les habillages télévisuels et bien d'autres.

Leur objectif est de faire passer des messages pour séduire et convaincre. Les futurs diplômés devront donc réussir à comprendre leurs cibles et à adapter le message à chaque outil de communication.

La Compagnie
Athome &
La Coopérative
Théâtre présentent

le bourgeois gentil homme

Mise en scène -
Luca Franceschi

de Molière

Grand Site
de France
de l'Aven
d'Orgnac

10/07 au
25/08
2018 - 21h30

Relâches :
Dimanches & lundis
20 et 28/07 & 3 et 24/08

PROLONGATIONS
EXCEPTIONNELLES : 26 et
27/08

10 ans
La Théâtre sous les étoiles

Infos & Réservations
au **06 79 31 33 59**

Tarifs - 15€ plein
12€ réduit
10€ enfants

Orgnac Théâtre
https://www.orgnac-theatre.com

Grand Site
Aven d'Orgnac

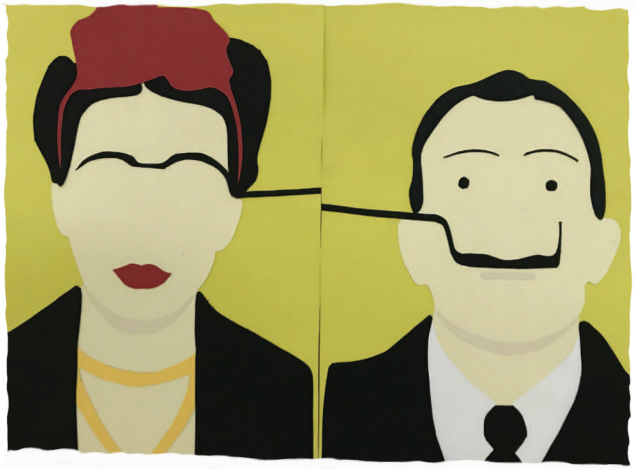
SPEDIDAM
athome
ardèche LE DÉPARTEMENT
La Grotte CITÉ DE LA PRÉHISTOIRE

Baptiste Serrano

Ptera capetum de mortem didum

Audrey Souriat

Melissa Danet



la boite à graphisme

LA BOITE À GRAPHISME

LA BOITE À GRAPHISME

Travaux réalisés par des étudiants de notre formation Design Graphique

Au programme

En 2 ans, les étudiants graphistes acquièrent toutes les connaissances indispensables pour apprendre à associer « créativité » et « pertinence ».

ONDO
Dorian
ETUDIANT(E)
BRICI

Virginie TORSIELLO

Bureau de création

" Le cursus Bachelor Design Graphique permet d'amener les étudiants à découvrir un univers, celui du design.

La formation leur permet de comprendre la notion de graphisme et les problématiques du métier à travers différents sujets, de la stratégie de communication à la finalisation PAO, en passant bien sûr par la création, la culture graphique et typographique.

Qu'il s'agisse de supports print ou multimédia (d'une identité visuelle, d'une affiche, d'un packaging, d'une animation, d'une bannière web, etc.), nos étudiants ont les connaissances pour analyser une demande, comprendre les besoins du client et mettre en forme des réponses créatives et pertinentes.

Tout au long de l'année, des intervenants viennent partager leur expérience professionnelle au cours de workshops et autres rencontres. "

Jacqueline GUILLAUME

Bureau de création

" Être designer graphique, c'est manipuler les codes et les références, et participer à l'environnement visuel dans lequel nous vivons tous. Notre objectif est double : la réussite de nos élèves à l'examen, mais aussi la formation à un métier offrant des débouchés de plus en plus variés, enrichissant et ancré dans la vie. On peut parler d'un métier passion !

Tout au long du cursus, l'étudiant sera amené à rencontrer divers professionnels autour d'ateliers qui sont développés avec des partenaires extérieurs et des intervenants choisis. "

Et après la formation ?

À l'occasion de ces formations, l'étudiant doit effectuer un stage en entreprise en fin de première année, puis présenter un projet professionnel à la fin de la seconde. Des mises en situation qui vont lui permettre de devenir un véritable concepteur artistique.

Les diplômés pourront ensuite intégrer des structures très variées comme des agences de communication, des studios de création, des maisons d'édition, des collectivités, ou bien travailler pour l'annonceur en tant qu'indépendant.

Designer graphique, maquettiste, directeur artistique, webdesigner, illustrateur, chef de projet, etc., autant de métiers qui deviennent accessibles grâce à cette formation.

Les diplômés pourront également faire le choix de poursuivre leurs études avec un mastère.

Design d'Espace
Bachelor

Cette formation prépare les futurs designers de nos cadres de vie. Celle-ci amène les étudiants à maîtriser la conception et l'aménagement d'espaces intérieurs et extérieurs.

Durée
2 ans

Évaluation
Contrôle continu

Admission
Ouvert aux bacheliers, le bachelor est directement accessible après un bac STD2A ou une année préparatoire. Les étudiants sont recrutés sur dossier, tests et entretien de motivation.

Stage
Un stage obligatoire en entreprise de 6 semaines clôture la première année d'études.

25

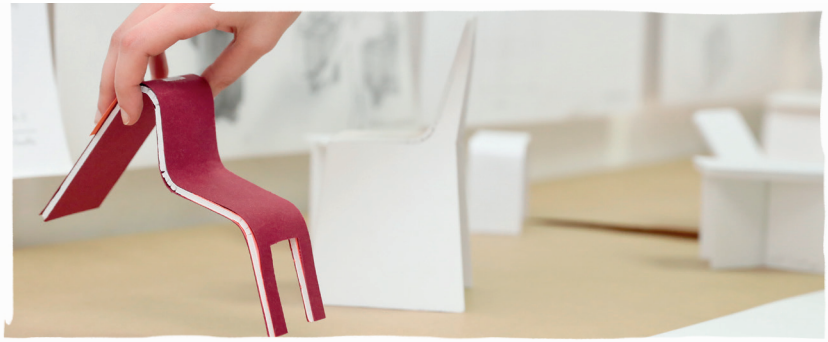
De solides fondations pour les designers de demain

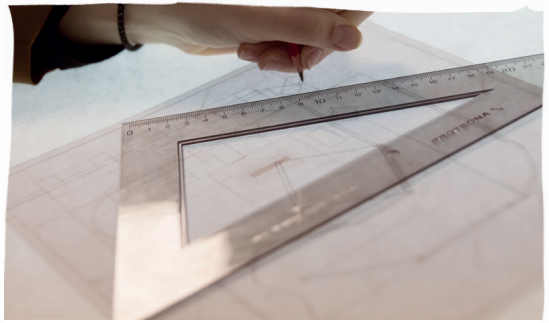
Les formes, la lumière, les matières et les textures, sont autant de composantes qui déterminent l'âme d'un lieu. Le bachelor apprend à concevoir et à affirmer l'identité des espaces dans lesquels nous évoluons. Cet apprentissage prend en compte les besoins des usagers, leur mode de vie, ainsi que l'évolution des technologies et des réglementations de projets répondant à un cahier des charges précis, fixé par des maîtres d'ouvrage publics ou privés.

Créativité, analyse et technique sont donc au cœur de cette formation. Véritables plasticiens de l'environnement, les designers d'espace sont appelés à intervenir dans les appartements et les maisons, les boutiques et les restaurants, les bureaux et les hôtels, les espaces événementiels et les salons professionnels.

Pendant 2 ans, les étudiants en Design d'Espace découvrent les métiers de la conception d'espace, de l'architecture et des techniques de construction, mais aussi les métiers de scénographe et d'architecte paysager.

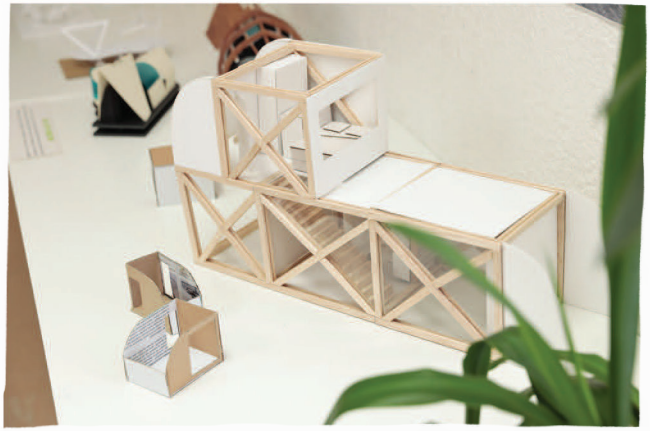
THE SEQUENTIAL HOUSE



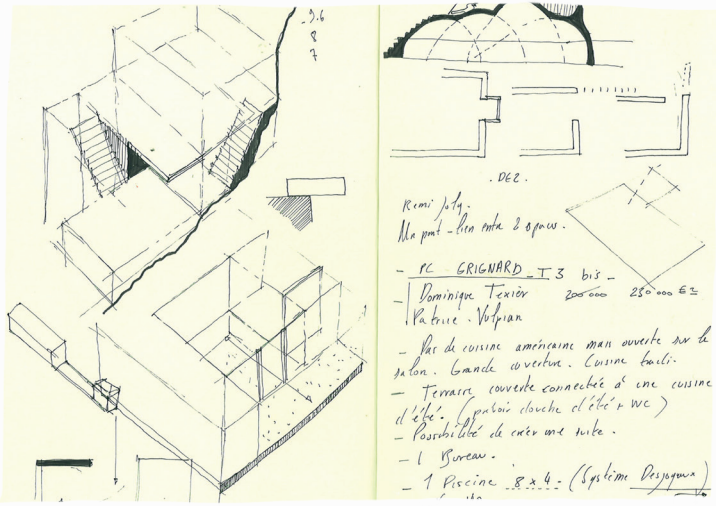


Camille Menager

Mickael Gouret

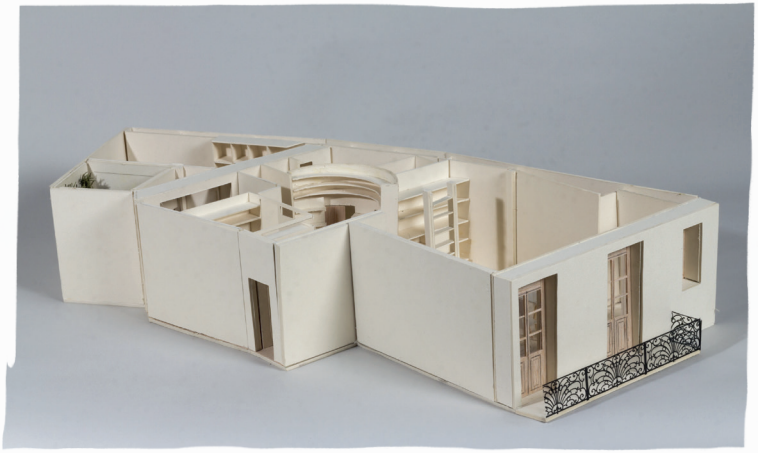


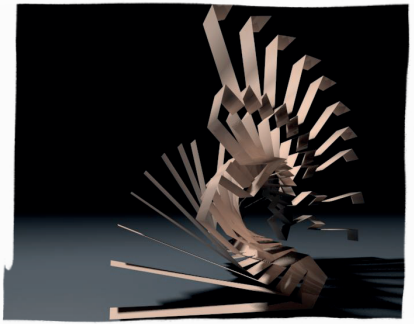
Alexandre Charbonnier



Travaux réalisés par des étudiants de notre formation Design d'Espace

Chloé theresette





Mathieu Darmanin

Au programme

À la fois artiste et concepteur technique, le designer d'espace imagine, invente, analyse, calcule et dessine ce qui sera les lieux de vie de demain. Autant de compétences que les étudiants acquièrent au cours de leurs années à l'IPESAA.

Pratique Plastique

Économie et Gestion

Dessin et Perspectives

Sémiologie de l'Espace

Arts Visuels

Technique et Matériaux

Mode Conventionnel de la Représentation

Atelier Numérique et Communication de Projet

Anglais

Studio de Création et Atelier de Conception

Démarche de Projet et Technique Professionnelle

Anne JALLAIS
Bureau de création

" En répondant aux différents projets, l'étudiant en design d'espace découvre les enjeux d'une discipline qui associe l'art plastique au concept architectural.

Il aborde des thématiques qui l'incitent à développer sa curiosité et à acquérir des références, afin de favoriser l'analyse et une démarche personnelle. "

Élodie BONNET
Bureau de création

" Nos formations en Design d'Espace permettent à l'étudiant de répondre à des problématiques actuelles dans les domaines de l'architecture d'intérieur, du paysagisme, de la scénographie et des espaces éphémères. "

Et après la formation ?

Afin de préparer au mieux les étudiants à leur insertion professionnelle, une période de stage de 6 semaines est prévue en fin de première année.

Une fois leur diplôme en poche, les futurs designers d'espace seront en mesure de travailler dans des structures très diverses telles que des cabinets d'architecture ou des agences spécialisées, des bureaux de création ou d'études, mais aussi pour des collectivités, que ce soit en tant que salariés ou qu'indépendants. Au sein de la structure qu'ils auront choisie, ils pourront créer et aménager tous types de lieux de vie en laissant libre cours à leur imagination et leurs envies : maisons, restaurants, boutiques, hôtels, bureaux, galeries d'art, salons professionnels, espaces évènementiels, etc.

De nombreux métiers s'offrent ainsi à eux : designer d'espace, designer d'environnement, décorateur, architecte d'intérieur, concepteur en architecture commerciale, esthéticien en industrie, chef d'atelier pour la télévision ou le spectacle vivant, scénographe, et d'autres. Les étudiants peuvent également poursuivre leur formation, afin de se spécialiser au sein d'une école d'architecture par exemple.

Les diplômés pourront également faire le choix de poursuivre leurs études avec un mastère.

Réseau Icônes

Pour souligner notre engagement auprès de nos étudiants et leur avenir, notre institut s'est associé à la création du réseau Icônes.

L'IPESAA, l'ETPA, CinéCréatis, l'ESMA, l'IFFDEC, le Collège Salette et Collège Marsan (tous deux à Montréal), se sont associées pour créer Icônes, le réseau d'écoles de référence dans l'enseignement supérieur des métiers de la création.

Répondant à un haut niveau d'exigence académique et artistique, ces écoles créatives se fondent aussi sur le professionnalisme de leurs équipes et la qualité des conditions d'études. Au service de toutes les images et de toutes les imaginations, Icônes offre la garantie de formations de haut niveau, gages de l'insertion et de la réussite professionnelle des étudiants.

Être une école Icônes, c'est s'engager à fournir à nos étudiants des conditions de travail optimales et à réévaluer constamment nos objectifs, tant pédagogiques que matériels.

icônes
ecolescreatives.com

ipesaa

esma
école supérieure des métiers artistiques

etpa
Photographie & Game Design

ciné créatis
l'école du cinéma

marsan

INSTITUT DU DESIGN ET DE L'IMAGE
IFFDEC

CS COLLÈGE SALETTE

Le réseau Icônes fédère des établissements d'enseignement supérieur dédiés aux arts appliqués, parmi lesquels l'école IPESAA. Choisies pour leur haut niveau d'exigence aussi bien académique qu'artistique, ces écoles garantissent aux étudiants une formation complète et parfaitement adaptée aux métiers créatifs et artistiques : cinéma, illustration, photo, animation 3D, multimédia, design graphique, etc.

Former les créatifs de demain, tel est le leitmotiv d'Icônes. Avec des taux de réussite élevés aux examens (allant jusqu'à 100% !), les écoles du réseau ont fait leurs preuves. Enrichis par des cours et des ateliers (dirigés aussi bien par des universitaires que par des professionnels), mais aussi par des conférences, des workshops et des masterclass (animés par des créatifs reconnus), les étudiants se démarquent chaque année par des prix nationaux et internationaux.

Leur objectif : préparer au mieux les étudiants à leur entrée dans le monde du travail. Les écoles Icônes adaptent régulièrement leurs formations pour être toujours au plus proche des évolutions du marché et des nouvelles techniques artistiques.

Merci à nos étudiants pour leur talent et leur participation à cette brochure.
Merci également à l'équipe enseignante et pédagogique pour son engagement.

Conception graphique, Illustrations : **Juni Ba** - Crédit Photos : **Jérémie Tchoua**, **Grégoire Bouteille**, **Lou Breton**, **Francine Lafuentes**