

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ECV AQUITAINE- ICA
Cynthia Augereau
05.53.09.34.51
c.augereau@ecv.fr

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier
Entretien

Niveau d'entrée requis :

Niveau 4 : Baccalauréat (Niveau 4 européen)

Conditions d'accès :

Diplôme : Niveau Baccalauréat ou un Titre RNCP équivalent
Qualités : Appétence pour l'univers artistique, les travaux créatifs et une forte attirance pour l'univers du cinéma d'animation et du jeu vidéo

Prérequis pédagogiques :

Les inscriptions pour l'ECV se font hors Parcoursup sont ouvertes à partir du mois d'octobre et restent dans la limite des places disponibles jusqu'à fin septembre, sous conditions d'admission. L'admission à l'ECV en Prépa se fait sur entretien avec présentation d'un dossier de candidature.

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Cette année de Prépa Animation & Game est conçue comme une année d'apprentissage et d'immersion dans les spécialité Animation & Game. Elle vise à apporter différentes connaissances et techniques académiques et permet une première sensibilisation à la culture de l'image liée au cinéma d'animation et aux jeux vidéo. L'année préparatoire éveille l'intérêt pour tous les domaines des métiers du numérique en particulier (Jeu, Animation, Vfx) et inculque l'esprit d'ouverture, la notion du travail en équipe, essentiel dans ce secteur. Elle permet également de définir ou consolider le projet d'orientation de chacun avec la possibilité pour l'étudiant de s'orienter vers la formation en animation 2D/3D ou d'intégrer le Coursus Game en fonction ses aspirations professionnelles. En fin d'année, les étudiants présentent leur projet de fin d'année devant un jury. Ce dossier académique et personnel est à l'image de la créativité de chaque étudiant et permet de valider le passage en cycle supérieur.

Contenu et modalités d'organisation

Cette année préparatoire est consacrée à l'apprentissage des bases en animation et game. Dessin d'analyse / Modèle vivant / Etude anatomique / Couleur / Illustration / Croquis / Modelage / Perspective & Volume / Concept Art / Storytelling / Storyboard / Infographie 2D / Digital painting / Techniques d'animation / Photographie / Prise de vue, etc... Un socle essentiel pour réussir sa poursuite d'études dans les domaines artistiques. - Apprentissage des outils numériques dispensé par un intervenant et via la plateforme E-Learning - Workshops artistique et technique spécifique Animation / Game - Suivi de projet personnel et Book

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours *Non renseigné*

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Bachelor cinéma d'animation 2D/3D, Bachelor Game

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00392078	du 11/09/2023 au 04/06/2024	Bordeaux (33)	ECV AQUITAINE- ICA		Non éligible	
00392605	du 11/09/2023 au 04/06/2024	Bordeaux (33)	ECV AQUITAINE- ICA		Non éligible	
00512478	du 16/09/2024 au 30/05/2025	Bordeaux (33)	ECV AQUITAINE- ICA		Non éligible	