

Diplôme : Graduate DCEP ArtCom grbd
(Diplôme Canvas d'Etudes Professionnelles en Graphisme-Publicité et/ou Illustration-Bande Dessinée)
Titres professionnel, niveau certificat+3

Durée de formation : 3 ans

Pré-requis : Certificat de fin de scolarité

Rythme des études : Temps plein

Les études à temps partiel sont envisageables dès la deuxième année et se déclinent en deux formules privilégiant chacune une spécialité :

« Graphisme-Publicité » ou « Illustration-Bande Dessinée ».

Objectifs de la formation :

La formation Graduate DCEP ArtCom offre à l'étudiant une préparation complète dans les techniques de la création graphique ainsi que dans celles de l'illustration. Il est formé aux principes créatifs, particulièrement à ceux appliqués aux domaines du graphisme publicitaire et de la bande dessinée.

Le titulaire de ce diplôme possède les compétences pour proposer des solutions graphiques, concevoir diverses illustrations et développer des supports de communication visuelle.

Pour l'y préparer, le programme d'études est constitué d'une formation artistique, d'une formation technique et d'enseignements théoriques en culture générale et sciences humaines.

Descriptif de la formation :

Le programme d'études est établi selon deux axes principaux : Les outils didactiques et les fondamentaux professionnels

Outils didactiques

Les outils didactiques constituent une base indispensable à la réussite de la formation. Ils inculquent les principes qui seront appliqués et développés lors de l'exécution de projets et permettent l'acquisition des connaissances sur lesquelles sont construits les fondamentaux professionnels.

Les outils se divisent en trois unités d'enseignement :

- **Artistique :** Permet à l'étudiant d'acquérir une identité graphique et/ou d'illustration qui lui est propre.
- **Technique :** Instruit à la transposition des concepts créatifs en projets graphiques à finalité commerciale ou artistique.
- **Théorique :** Guide l'étudiant dans une réflexion créative structurée et organisée.

Fondamentaux professionnels

Les ateliers dispensés durant les études en Design Graphique permettent à l'étudiant d'acquérir savoir-faire et sens de l'organisation. Ils lui enseignent aussi la manière de réfléchir pour être efficace dans son métier et obtenir de bons résultats. Ces ateliers s'étendent de l'analyse de l'entreprise et du produit à la création de maquettes, en passant par la conception design et la numérisation de projets. L'assimilation de cette forme d'apprentissage s'exprime à travers de véritables réalisations qui pourront être mises en avant auprès des professionnels du secteur à l'issue de la formation.

Les fondamentaux professionnels s'articulent autour de quatre perspectives :

- **Artistique :** Ligne graphique et commerciale – Roughs pour bande dessinée (avant-projet) – Ebauches de plaquettes
- **Technique :** Elaboration d'un cahier de charges – Set publicitaire – Story-board d'ébauche pour bande dessinée
- **Théorique :** Analyse de problématique
- **Pratique :** Manifestations artistiques – Concours en Graphisme et Illustration – Immersion professionnelle

Plan d'études :

1^{ère} année : Etudes propédeutiques dans les différentes disciplines. Initiation théorique et pratique aux arts visuels. Introduction au dessin, illustration, techniques graphiques et picturales, composition et à l'univers publicitaire. Enseignement des bases en design graphique et bande dessinée. Renforcement de la culture générale appliquée au domaine des arts visuels et graphiques.

2^{ème} année : Développement des connaissances artistiques, techniques et théoriques. Mise en application du savoir-faire par en corrélation avec la profession de Graphiste et/ou d'Illustrateur, par la participation à des concours et par des immersions en entreprise.

3^{ème} année : Approfondissement et finalisation du programme de formation, réalisation d'une analyse de problématique abordée sous l'angle d'un ou plusieurs enseignements, concept graphique dans sa totalité, de la conception d'un projet de bande dessinée sur planches et de présentations publiques des compositions.

Disciplines enseignées :

Méthodologie de Dessin – Esquisses – Volumes – Techniques Graphiques – Rendu des Matières – Couleurs et Arts Plastiques – Académie – Supports Expérimentation – Illustration – Dessin de BD – Dessin par Ordinateur « Adobe » – Retouches Images – Typo et Logo – Graphisme – Image de Marque – Merchandising – Dessin Technique et Industriel – Matériaux – Maquette et Production – Impression – Histoire de l'Art et du Graphisme – Graphisme et Tendances – Méthodologie Rédactionnelle – Étude de Marché – Gestion et Communication – etc... *Liste non exhaustive des disciplines*

Débouchés professionnels :

Spécialiste de la communication visuelle dans un sens étendu, l'étudiant ayant obtenu son Graduate a acquis, durant sa formation, une polyvalence qui lui permet d'intégrer aussi bien une agence de communication, qu'une maison d'édition ou encore une imprimerie. Cette polyvalence, très prisée par les entreprises, assure un avenir professionnel au titulaire du Graduate.

Métiers accessibles (liste non-exhaustive) :

Graphiste – Infographiste – Illustrateur – Dessinateur et/ou Scénariste Bande Dessinée – Dessinateur DAO, Coloriste et/ou Retoucheur d'Image – Décorateur Publiciste – Maquettiste – Chargé de Produit Publicitaire, etc...

Détails et précisions concernant les différents possibilités d'avenir professionnel sur la page www.canvas.ch/métiers

Admissions et modalités d'inscription :

Admission sur dossier de candidature et test d'évaluation niveau.

Formulaire de candidature à télécharger : www.canvas.ch/admission ou préinscription en ligne.