

ESIS

ÉCOLE
SUPÉRIEURE
DE L'IMAGE
ET DU SON

CINÉMA • VFX • MUSIQUE

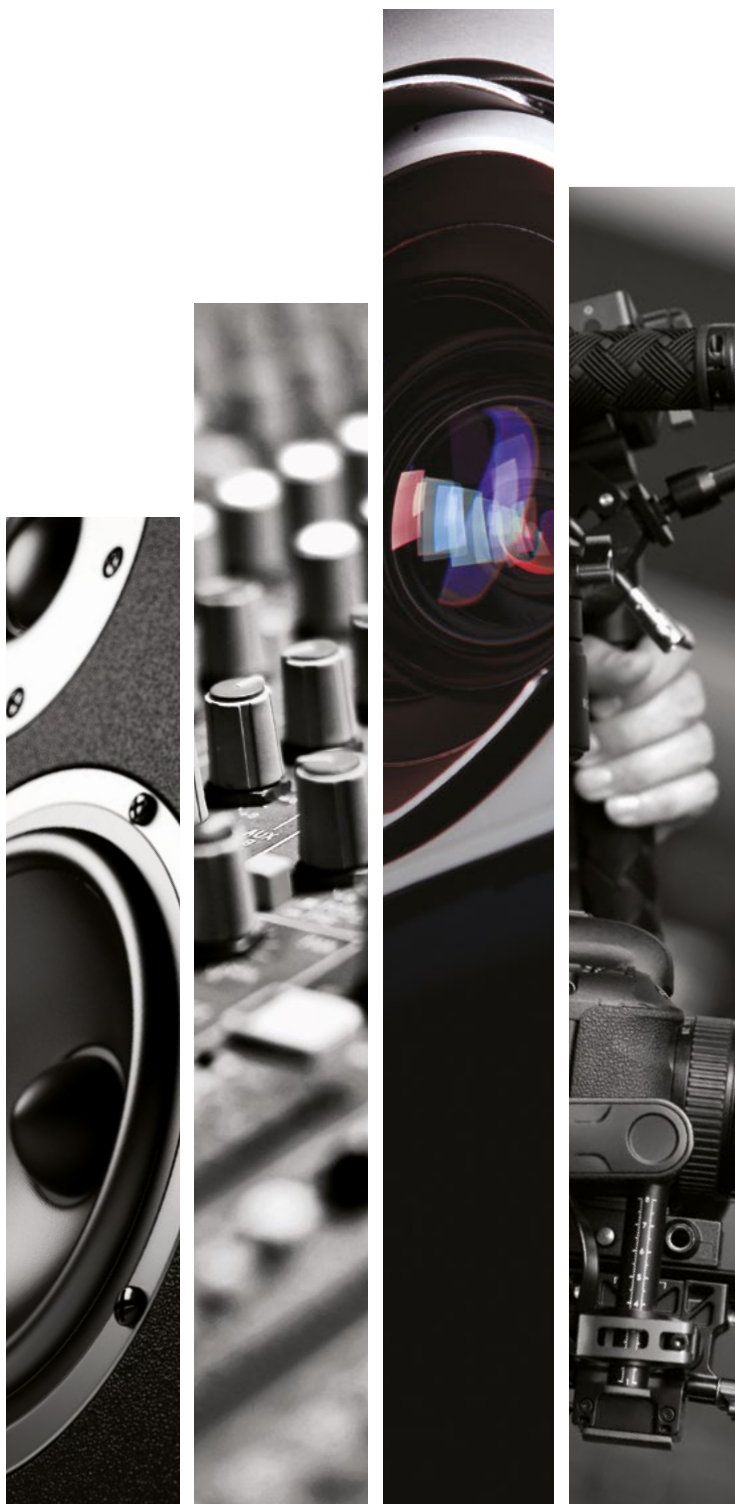
BTS
DIPLOME D'ÉTAT

BACHELORS
DIPLOME EUROPÉEN

MASTÈRES
TITRE RECONNU
PAR L'ÉTAT NIVEAU 6

ALTERNANCE POSSIBLE
EN BTS ET MASTÈRE

PARIS L BORDEAUX L LILLE L LYON



ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR TECHNIQUE PRIVÉ



SOMMAIRE

PRÉSENTATION DE L'ÉCOLE	04
Edito	04
Les points forts de l'ESIS	05
Présentation des campus	06
Présentation des cursus	08
BTS MÉTIERS DE L'AUDIOVISUEL	10
Programme pédagogique	12
Options	13
BACHELOR CINÉMA ET VFX	14
Programme pédagogique	16
1 ^{re} année	17
2 ^e année	18
3 ^e année	19
Métiers du cinéma et des VFX	20
BACHELOR SON ET MUSIQUE	22
Programme pédagogique	24
1 ^{re} année	25
2 ^e année	26
3 ^e année	27
Métiers du son et de la musique	28
MASTÈRE COMMUNICATION ET PRODUCTION CINÉMATOGRAPHIQUE	30
Programme pédagogique	31
Métiers de la production	33
MASTÈRE SCÉNARIO ET RÉALISATION	34
Programme pédagogique	35
Métiers de la réalisation cinématographique	37
MASTÈRE RÉALISATION ET PRODUCTION SONORE	38
Programme pédagogique	39
Les objectifs pédagogiques	40
Métiers de la réalisation et de la production sonore	41
DESIGN PROJECT PROGRAM	42
INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES	54
Les équipements de l'école	55
Les masterclass	56
Relations entreprises	58
Partenariats	59
La pédagogie de l'école	60
La vie de l'école	62
Le service Alumni	63
Témoignages Alumni	64
Admissions	66
SKOLAE	67

EDITO

FORMER DES PROS DU CINÉMA, DU SON ET DE LA MUSIQUE

Produire un film depuis l'écriture du scénario jusqu'à la post-production et sa diffusion. Concevoir des effets spéciaux. Enregistrer un disque en studio ou en live, produire une fiction...

Bienvenus à l'ESIS ! La grande école du cinéma, du son et de la musique forme les étudiants de Bac à Bac+5 à tous les métiers du cinéma, de VFX et du son et de la musique via un BTS, deux Bachelors et trois Mastères.

Pour y parvenir, les enseignements sont pratiques et dispensés par des professionnels en activité. À leur disposition, des outils techniques dernière génération : plateaux de tournage, caméras HD, cabines de speak, salles de mixage, auditorium, studios de radio et d'enregistrement, box individuels de montage, bancs VFX...

À l'heure où la production de fiction s'accélère avec la multiplication des plateformes de VOD, l'ESIS développe une formation pédagogique innovante,

basée sur des projets réels, en prise avec la réalité du marché. Un seul objectif : offrir de solides débouchés aux étudiants qui souhaitent se lancer dans une carrière audiovisuelle ou cinématographique. Les partenariats avec des chaînes de télévision et des sociétés de production multiplient les occasions de confronter les étudiants aux réalités du secteur. Les étudiants, acteurs de leur formation, côtoient des personnalités connues et reconnues, promptes à partager les secrets de leur réussite.

Et pour connecter plus encore les étudiants à leur futur métier, les cycles d'études comportent plusieurs périodes en entreprise via des stages ou de l'alternance. Autant de moments clés pour parfaire leur formation et aiguiser leur savoir-faire.

Avec l'ESIS : ne rêvez plus, entrez sans attendre dans l'univers de l'audiovisuel et du cinéma !

Ludovic Place
Directeur de l'ESIS Paris



LES POINTS FORTS DE L'ESIS



BTS MÉTIERS DE L'AUDIOVISUEL DIPLOME D'ÉTAT



BACHELORS DIPLOME EUROPÉEN**



MASTÈRES TITRE RECONNU PAR L'ÉTAT NIVEAU 6*

MATÉRIEL ET ÉQUIPEMENTS

- Un espace de **1700 m²** dédié à l'apprentissage
- Du matériel de pointe et des équipements professionnels mis à disposition des étudiants
 - 2 cabines speak,
 - 4 salles de montage,
 - 6 box individuels de montage,
 - 1 salle info son,
 - 2 plateaux de tournage,
 - 2 salles VFX,

PÉDAGOGIE PAR PROJET

- Une quarantaine d'œuvres audiovisuelles produites chaque année : courts-métrages - publicités - fan films - émissions de radio - reportages - clips - shorts-comédies - web-séries - livres audio - podcasts - albums
- Participation à des projets avec des artistes venant enregistrer des titres et des productions audiovisuelles

PROFESSIONNALISATION ET IMMERSION

- Alternance possible en BTS et dès la 4^e année en Mastère
- Des partenariats favorisant l'immersion professionnelle : (captation de concerts, réalisation d'interviews, de reportages, captation de défilés de mode...)
- Des intervenants professionnels qui transmettent leur savoir-faire aux étudiants
- Des rencontres mensuelles sous forme de conférences avec des professionnels du secteur
- Un réseau de 500 entreprises d'accueil

*Titre certifié de Chef de projet Audiovisuel reconnu par l'État - RNCP de niveau 6, enregistré auprès de France Compétences par arrêté du 17 mars 2021, et délivré sous l'autorité de Videnum - ECITV

**L'European Accreditation Board of Higher Education Schools (E.A.B.H.E.S.) est un organisme chargé d'accompagner les établissements supérieurs dans leur démarche d'instauration d'un Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (E.E.E.S). Il permet à l'ESIS de délivrer à ses étudiants des diplômes reconnus ainsi que des transcripts de crédits ECTS (pour European Credit Transfer System).

LES CAMPUS DE L'ESIS

Pour découvrir les formations disponibles par campus, merci de vous référer à la candidature en ligne sur www.esis-paris.fr

LE CAMPUS DE PARIS

L'ESIS est implantée près du Canal Saint-Martin dans le 10^{ème} arrondissement de Paris. Le quartier, célèbre lieu de tournage de « Hôtel du Nord » ou encore « La fabuleuse histoire d'Amélie Poulain » est tout désigné pour de futurs cinéastes. L'ESIS propose un espace de 1700 m dédié à l'apprentissage : 2 cabines speak, 6 box individuels de montage, 2 plateaux de tournage, 4 salles de montage, 1 salle info-son et 2 salles VFX.

39, rue de la Grange aux Belles
75010 Paris
01 42 38 10 95
admissions@isa-paris.com

LE CAMPUS DE BORDEAUX

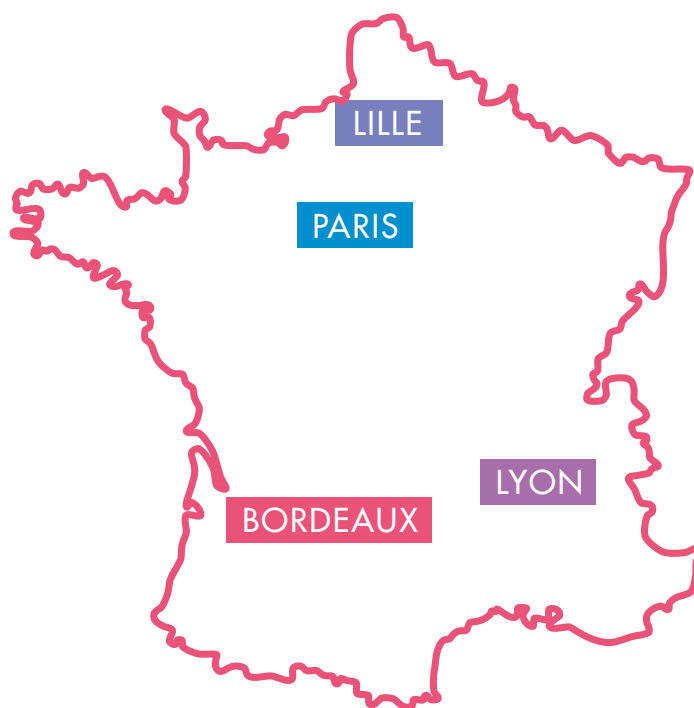
L'ESIS est située dans un campus de plus de 2 500 m² en plein cœur de Bordeaux Chef-lieu de la grande région Nouvelle-Aquitaine, Bordeaux est une ville dynamique, attractive et en plein essor. Elle est reliée à Paris et Toulouse en 2h par le TGV, proche de l'océan Atlantique et du bassin d'Arcachon. Traversée par le tramway et des pistes cyclables, la métropole bordelaise est agréable à vivre et pratique.

37 rue du Jardin
Public
33000 Bordeaux

LE CAMPUS DE LYON

La campus Science-U Lyon, théâtre de nombreux tournages cultes du cinéma français accueille l'ESIS, l'école supérieure du cinéma, du son et de la musique. Le campus Science-U Lyon met à disposition, 1 plateau TV, 2 studios d'enregistrement, 2 cabines Speak, 1 box de montage et 1 salle Mac.

53 cours Albert Thomas
69003 Lyon
04 26 29 01 06



LE CAMPUS DE LILLE

L'ESIS installe son nouveau campus à Lille. Loin de la métropole parisienne, la ville a accueilli les tournages de films primés comme Bienvenue chez les Ch'tis, La vie d'Adèle, Force Majeure, ou encore La vie est un long fleuve tranquille. L'ESIS forme des jeunes prêts à intégrer la vie professionnelle grâce à des formations spécialisées dispensées par des intervenants en activité pour les accompagner dans leur apprentissage théorique et pratique. Le campus LILLENIUM met à disposition, 1 plateau TV, 2 studios d'enregistrement, 2 cabines Speak, box de montage et 1 salle Mac.

239 rue du Jardin des Plantes
59000 Lille
03 20 40 00 12

PARIS



BORDEAUX



LILLE

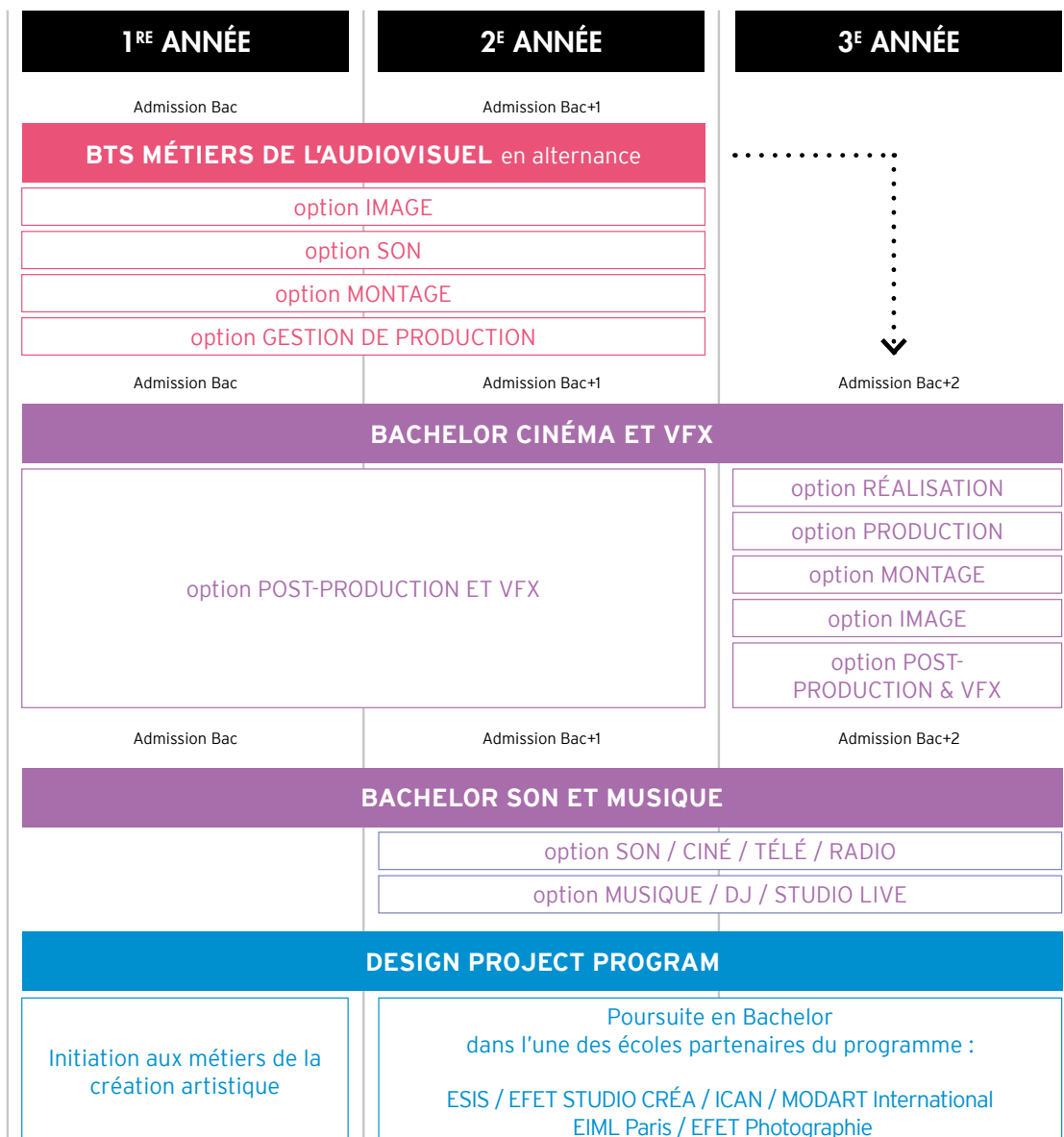


LYON





PRÉSENTATION DES CURSUS





4^E ANNÉE

5^E ANNÉE

Admission Bac+3

**MASTÈRE
COMMUNICATION ET PRODUCTION CINÉMATOGRAPHIQUE**
en alternance

Admission Bac+3

**MASTÈRE
SCÉNARIO ET RÉALISATION**
en alternance

Admission Bac+3

**MASTÈRE
RÉALISATION ET PRODUCTION SONORE**
en alternance



BTS MÉTIERS DE L'AUDIOVISUEL

L'ESIS prépare ses étudiants à l'obtention du BTS « Métiers de l'Audiovisuel », diplôme d'État.

Les cours dispensés suivent le référentiel de l'Éducation Nationale.

L'ESIS PROPOSE 4 OPTIONS :

└ Option MONTAGE

Les étudiants sont formés à la maîtrise de logiciels de montage dont Adobe Première et Avid.

└ Option GESTION DE PRODUCTION

Les étudiants sont formés à l'organisation des productions audiovisuelles sur le plan logistique, juridique, administratif, technique, financier et désormais sanitaire.

└ Option IMAGE

Les étudiants apprennent à se servir de caméras professionnelles. Ils maîtrisent la lumière et savent organiser un plateau TV. Ils savent tourner tant en intérieur qu'en extérieur.

└ Option SON

Les étudiants sont formés à la maîtrise des outils techniques d'enregistrement, de mixage et de montage sonore.



PROGRAMME



LA TECHNIQUE ET MISE EN OEUVRE (TMO)

Cours pratiques qui permettent d'apprendre à se servir du matériel dans différentes situations professionnelles.

TECHNOLOGIE DES ÉQUIPEMENTS ET DES SUPPORTS (TES)

- └ Signal audio
- └ Signal vidéo
- └ Analogique
- └ Numérique
- └ Supports d'enregistrement
- └ Formats de diffusion
- └ Compression

CULTURE AUDIOVISUELLE ET ARTISTIQUE (CAA)

- └ Histoire de l'Art
- └ Cinéma
- └ Télévision
- └ Documentaire
- └ Analyse filmique
- └ Analyse littéraire

ANGLAIS

Les étudiants apprennent le vocabulaire technique et pratique spécifique à leur futur métier. La compréhension orale est au cœur de la formation.

SCIENCES PHYSIQUES

- └ Électricité
- └ Électronique
- └ Acoustique
- └ Optique
- └ Lumière

ENVIRONNEMENT ÉCONOMIQUE ET JURIDIQUE (EEJ)

- └ Institutions de l'audiovisuel
- └ Droit audiovisuel
- └ Industrie audiovisuelle

RYTHME EN ALTERNANCE

BTS 1^{re} année - 95 jours de cours par an

BTS 2^e année - 90 jours de cours par an

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JANV	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT
1	1 semaine à l'école / 1 semaine en entreprise											
2	1 semaine à l'école / 1 semaine en entreprise											

4 OPTIONS

MÉTIERS DU MONTAGE ET DE LA POST-PRODUCTION

OBJECTIFS DE FORMATION

Le titulaire du BTS «Métiers de l'Audiovisuel» option «Métiers du montage et de la postproduction» sera capable de concevoir, de mettre en œuvre, de mettre en forme, de réaliser le montage et la post-production d'une œuvre ou d'un programme audiovisuel.

MÉTIERS DE LA GESTION DE PRODUCTION

OBJECTIFS DE FORMATION

Le titulaire du BTS «Métiers de l'Audiovisuel» option «Métiers de la gestion de production» sera capable de contribuer à la mise en place et au suivi administratif, juridique et financier d'un projet en participant à la gestion des moyens matériels, humains et financiers nécessaires.

MÉTIERS DE L'IMAGE

OBJECTIFS DE FORMATION

Le titulaire du BTS «Métiers de l'Audiovisuel» option «Métiers de l'image» sera capable de mettre en œuvre les moyens de captation de l'image et d'assurer la mise en forme des prises de vues d'un programme audiovisuel.

MÉTIERS DU SON

OBJECTIFS DE FORMATION

Le titulaire du BTS «Métiers de l'Audiovisuel» option «Métiers du son» sera capable, lors de productions audiovisuelles, de prendre en charge la captation sonore, le montage son, le mixage, l'illustration sonore et la diffusion sonore.

MATIÈRES SPÉCIFIQUES

- ┌ Montage (AVID, Adobe Première Pro)
- ┌ Technologie des équipements et supports
- ┌ Compositing
- ┌ Technique et mise en œuvre montage
- ┌ Choix du matériel et maintenance
- ┌ Dérushage
- ┌ Effets spéciaux (After Effects)
- ┌ Synchronisation image et son
- ┌ Étalonnage

MATIÈRES SPÉCIFIQUES

- ┌ Maîtrise de la chaîne audiovisuelle (de la captation du signal à la diffusion du PAD)
- ┌ Gestion du suivi administratif, juridique et financier d'un projet audiovisuel
- ┌ Évaluation des besoins humains, techniques et financiers
- ┌ Planification et organisation de la logistique
- ┌ Détermination des besoins et ressources avec l'équipe technique

MATIÈRES SPÉCIFIQUES

- ┌ Définition des moyens matériels et humains nécessaires (lumière, machinerie)
- ┌ Analyse et préparation d'un projet audiovisuel
- ┌ Gestion et organisation des installations techniques
- ┌ Savoir répondre aux indications de la réalisation en estimant la qualité sur le plan technique et esthétique (prises de vue et éclairage)
- ┌ Participation aux finitions image et au suivi des opérations de duplication et de diffusion en post-production

MATIÈRES SPÉCIFIQUES

- ┌ Analyse et préparation d'un projet audiovisuel
- ┌ Installation des équipements sons et captation du son
- ┌ Communication en réseaux
- ┌ Mise en œuvre des équipements de post-production
- ┌ Édition de fichiers audio
- ┌ Mixage et diffusion

POURSUITE D'ÉTUDES

Après votre BTS Métiers de l'Audiovisuel plusieurs options.

- ┌ Bachelor Image / Montage (AV) en alternance
- ┌ Bachelor Cinéma et VFX en initial
- ┌ Bachelor Son et Musique en initial



- ┌ Bachelor Marketing Digital en alternance
- ┌ Bachelor Journalisme en alternance





BACHELOR CINÉMA ET VFX

TROIS ANS POUR EXERCER DANS LE CINÉMA ET LES EFFETS SPÉCIAUX

Du film de large diffusion au documentaire, de la publicité TV au clip de musique, d'une interview ou un débat politique à la retransmission d'une pièce de théâtre, chacune des formes que prend le spectacle audiovisuel a ses propres règles narratives, ses méthodes de financement, de production, de diffusion et ses impératifs techniques. Ces programmes existent grâce à des professionnels qui interviennent pour optimiser la carrière économique et commerciale du film (Réalisateurs, Producteurs et Techniciens de l'audiovisuel), c'est-à-dire par le travail concerté d'une grande variété de secteurs et de métiers regroupés sous cette appellation. Le Bachelor Cinéma et VFX de l'ESIS propose un cursus complet intégrant l'ensemble de la chaîne de métiers. Une option VFX s'ajoute au cursus dès la première année pour répondre aux demandes spé-

cifiques du marché en terme de retouches, d'effets visuels et d'effets spéciaux.

Durant ces trois ans, les étudiants apprennent à maîtriser les fondamentaux qui président à tout projet cinématographique et les règles régissant leur secteur professionnel. Dans ce cursus complet, la spécialisation est combinée à la polyvalence, devenue nécessaire pour exercer dans ces métiers. Les étudiants s'ouvrent à tous les postes, puis leur sensibilité s'affirme et ils orientent leur formation vers un métier plus spécifique.

Grâce à cette formation, les étudiants trouvent des stages ou des emplois dans des sociétés telles que R-Lines production, Teleparis, Digi-prod, Authentic Prod, Exilene Films, Micros, Bangumi, Alexandre Films, TSF...

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'étudiant sera capable de :

- scénariser (et story-boarder) des projets audiovisuels ou cinématographiques
- sélectionner (casting) puis diriger des acteurs
- organiser un plateau
- tourner des images (en plateau ou en extérieur) via des caméras professionnelles
- maîtriser la lumière d'un set de tournage
- monter des projets audiovisuels ou cinématographiques (via différents logiciels dédiés)
- réaliser des projets audiovisuels ou cinématographiques du pitch au PAD (reportage, clip, short-comédie, publicité, court-métrage) dans le respect des contraintes juridiques, financières, techniques, artistiques, juridiques et sanitaires.
- réaliser tous types d'effets spéciaux pour le cinéma via des logiciels professionnels dédiés et adaptés.

PROGRAMME



1^{RE} ANNÉE

TRONC COMMUN

- ↳ Méthodologie de plateau
- ↳ Analyse de l'image
- ↳ Histoire du cinéma
- ↳ Anglais professionnel

RÉALISATION

- ↳ Scénario
- ↳ Mise en scène
- ↳ Direction d'acteurs

IMAGE

- ↳ Théorie vidéo
- ↳ TP image / éclairage

MONTAGE

- ↳ TP Montage
- ↳ Story board

POSTPRODUCTION

- ↳ After effect
- ↳ Photoshop
- ↳ 3DS MAX

PROJETS

- ↳ Tourné-monté
- ↳ Reportage
- ↳ Court-métrage

PROJETS VFX

- ↳ Tourné-monté
- ↳ Showreel
- ↳ Film d'intégration

STAGE FACULTATIF

2^E ANNÉE

TRONC COMMUN

- ↳ Analyse de l'image
- ↳ Histoire du cinéma
- ↳ Anglais professionnel

RÉALISATION

- ↳ Scénario
- ↳ Mise en scène et développement de projet

IMAGE

- ↳ TP image

MONTAGE

- ↳ TP Montage
- ↳ Découpage

POSTPRODUCTION

- ↳ Maya
- ↳ Simulation 3DFX
- ↳ Nuke

PRODUCTION

- ↳ Production - développement

PROJETS

- ↳ Fan film
- ↳ Court métrage
- ↳ Film d'intégration (uniquement en VFX)
- ↳ Clip

STAGES DE 6 À 8 MOIS

3^E ANNÉE

TRONC COMMUN

- ↳ Préparation TOEIC

SPÉCIALISATION RÉALISATION

- ↳ Écriture scénario
- ↳ Casting
- ↳ Mise en scène
- ↳ Réalisation

SPÉCIALISATION IMAGE

- ↳ TP image
- ↳ Étalonnage
- ↳ Steadicam
- ↳ Habilitation électrique

SPÉCIALISATION MONTAGE

- ↳ Écriture du montage
- ↳ TP montage
- ↳ Étalonnage

SPÉCIALISATION PRODUCTION

- ↳ Direction de production
- ↳ Production déléguée
- ↳ Régie
- ↳ Rendu de comptes

SPÉCIALISATION POSTPRODUCTION

- ↳ Maya
- ↳ Nuke
- ↳ 3DFX
- ↳ Étalonnage

PROJETS

- ↳ Pub
- ↳ Short comédie
- ↳ Court métrage

RYTHME EN INITIAL

Bachelor 1^{re}, 2^e et 3^e années : entre 90 et 100 jours de cours par an

ANNÉE	SEPT	OCT	NOV	DÉC	JANV	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT	SEPT
1 ^{en initial}	Cours répartis sur 4 à 5 jours / semaine										Stage facultatif		
2 ^{en initial}	Cours répartis sur 4 à 5 jours / semaine				Stage de 8 semaines		Cours répartis sur 4 à 5 jours / semaine				Stage		
3 ^{en initial}	Stage				Cours répartis sur 4 à 5 jours / semaine						Stage de 3 à 5 mois		



1^{RE} ANNÉE

DÉCOUVERTE
DES MÉTIERS DE L'IMAGE ET
ACQUISITION DES FONDAMENTAUX

La 1^{re} année de Bachelor Cinéma et VFX permet aux étudiants d'acquérir les connaissances théoriques et techniques indispensables à la suite de leur cursus. Les étudiants ont l'opportunité de choisir l'option Post-production et VFX.

L'objectif pédagogique est de faire découvrir aux étudiants l'ensemble des métiers du cinéma et des VFX et de leur permettre d'acquérir des enseignements fondamentaux :

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

Grâce à l'enseignement de l'histoire du cinéma, l'analyse filmique, la culture générale et l'anglais, les étudiants acquièrent la culture qui leur permettra de s'adapter à leurs futurs métiers. Progressivement, les étudiants s'approprient les réflexes professionnels et le langage audiovisuel.

ATELIERS PRATIQUES

- Acquisition de connaissances techniques dans le cadre d'exercices.
- Familiarisation avec le matériel utilisé par les professionnels.

PROJETS

Constamment renouvelés, les projets de 1^{re} année sont des formats courts. Les projets permettent de travailler en équipe et à différents postes. Les étudiants mettent ainsi à l'épreuve leur sensibilité et affirment leur futur choix professionnel.

▬ Tourné-monté : les étudiants écrivent une histoire et tournent les scènes dans l'ordre.

▬ Reportage : ce projet permet de mettre en application l'ensemble des connaissances explorées en début de cursus. C'est un travail collectif de cadre et du matériel de captation sonore. Le reportage s'apparente à un travail de documentaire (un portrait, un lieu...). Les étudiants choisissent leur sujet.

▬ Court-métrage : grâce à ce projet, ils testent les différents postes (de l'écriture en passant par la réalisation, le montage ou l'organisation et la mise en scène).

OPTION POST-PRODUCTION & VFX

▬ Tourné-monté : les étudiants font l'exercice de tourné-monté et apportent certains effets visuels au reportage.

▬ Film d'intégration : les étudiants réalisent un film d'intégration sous la supervision des étudiants en 2^e année. Dans un 1^{er} temps, ils tournent sur fond vert puis ils réalisent la post-production. Ils créent également leur showreel (bande démo). Ce projet leur permet de montrer leur savoir faire en animation 2D - retouches d'images fixes, etc.



2^E ANNÉE

UNE APPROCHE CONCRÈTE DU MÉTIER : EN ATELIER ET EN STAGE

La 2^e année permet d'approfondir les connaissances théoriques et pratiques et confronte les étudiants à la réalité du terrain via les stages ou les projets en autonomie.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

Ces enseignements complètent les acquis de la 1^{re} année. Ils ont pour but d'ouvrir les horizons culturels et artistiques des étudiants et d'élargir la compréhension de leurs futurs métiers. Au programme : histoire du cinéma, analyse filmique, anglais de l'audiovisuel.

ATELIERS PRATIQUES

Acquisition des techniques dans le cadre de travaux pratiques, mise en situation avec du matériel de pointe conforme à celui utilisé sur les tournages :

- Tronc commun : image et montage
- Spé : effets spéciaux, développement de projets et mise en scène

Un atelier de VFX, pour ceux qui ont choisi cette option, est organisé afin d'étudier des techniques avancées d'effets spéciaux qui permettent d'aboutir aux Fan Films (Nuke – Maya et After Effects).

PROJETS

Les étudiants de l'option Post-production & VFX sont associés aux autres étudiants en 2^e année dans leurs réalisations :

- **Fan Film** : il s'agit de reprendre la licence d'un film connu en respectant les codes de la fanfiction, de répondre à la contrainte en la dépassant. Le maquillage et les effets spéciaux sont mis à disposition des étudiants. Ce projet plonge les étudiants dans une configuration professionnelle.
- **Court-Métrage** : les étudiants appliquent dans ce projet des connaissances nouvelles acquises lors de cette année de diversification. Ils doivent faire un film plus ambitieux qu'en 1^{re} année, de 6 à 8 minutes. Ils utilisent du matériel plus complexe et un budget leur est alloué pour sa réalisation. Chaque étudiant travaille à un poste précis, en fonction de son vœu de spécialisation de 3^e année.
- **Film d'intégration** : dédié aux étudiants en VFX, il leur permet d'utiliser toutes leurs connaissances en VFX et de travailler en collaboration avec les 1^{res} années.
- **Clip** : il s'agit pour les étudiants de s'entraîner à l'exercice de la réalisation de clips.

STAGE

Des stages de 6 à 8 mois sont à effectuer au cours de la 2^e année. Il confronte l'étudiant à l'univers professionnel et lui permet de confirmer son orientation.



3^E ANNÉE

SPÉCIALISATION
ET INSERTION
PROFESSIONNELLE

La 3^e année est consacrée à la spécialisation des étudiants. Ils peuvent choisir les options :

- Réalisation
- Image
- Montage
- Production
- Post-production & VFX

Cette année d'approfondissement des connaissances au travers de projets, permet de confirmer les acquis via des mises en pratique (TP).

Le travail se fait dans des conditions réelles. L'étudiant est responsabilisé sur son métier à chaque étape des projets. La notion de complémentarité entre les filières est primordiale. Chaque acteur de la chaîne de production et de réalisation contribue au tournage selon sa spécialité, sur le modèle de la pratique professionnelle.

PROJETS

■ **Pub :** Sous la responsabilité d'un directeur artistique en activité, les étudiants doivent concevoir et réaliser des spots publicitaires fidèles aux codes de marques prestigieuses.

■ **Short-Comédie :** sous la responsabilité d'un producteur, les étudiants écrivent et réalisent un programme court (type Scènes de ménage ou Caméra café...)

■ **Court-métrage :** L'école réserve un budget pour la location de matériels de pointe pour la réalisation de courts-métrages (9 à 13 minutes). Les étudiants en VFX sont aux commandes de leur propre film (écriture, réalisation et post-production). L'étudiant est affecté à un poste (superviseur, digital compositor, etc.) pour la production du court-métrage avec effets spéciaux.

STAGE

Ainsi que pour l'année précédente, les étudiants de 3^e année effectuent un stage de 3 à 5 mois inclus dans leur cursus pédagogique, et pour lesquels l'ESIS met tout son réseau professionnel en partage. Ils doivent alors rédiger un rapport de stage.



MÉTIERS DU CINÉMA ET DES VFX

ÉCRITURE & MISE EN SCÈNE

SCÉNARISTE

Le scénariste peut endosser un rôle différent selon le secteur. En fiction, il est auteur des scénarios. En télévision, il est concepteur des programmes.

RÉALISATEUR

Véritable directeur artistique des contenus audiovisuels, il travaille dès la conception du projet et jusqu'à sa concrétisation. Il choisit des lieux de tournages, les cadres et l'ambiance des séquences, dirige les acteurs ainsi que les équipes techniques en fonction du budget et des délais. En post-production, il supervise également le montage et la couleur sonore du film.

ASSISTANT RÉALISATEUR

Son rôle est d'encadrer et coordonner le tournage. Il est la cheville ouvrière d'un tournage. Il traduit techniquement les ambitions artistiques du réalisateur.

SCRIPTÉ

Il lui revient de minuter et d'assurer la continuité des séquences.

Sur le tournage, il rend compte de ce qui a été tourné, ce qui assure la bonne marche de la production et du montage.

IMAGE

CHEF OPÉRATEUR

Au service du réalisateur, il est en charge de la tonalité visuelle du film, de sa lumière, de sa couleur. Élément essentiel de la mise en scène et la post-production du film, il est investi dans un projet, de sa préparation à sa post-production.

CADREUR

Partenaire du chef opérateur avec qui il travaille en symbiose, il a en main la caméra et accompagne les décisions de mise en scène.

PRODUCTION

PRODUCTEUR

Il finance et coordonne les financements d'un projet audiovisuel et prépare les budgets. Interlocuteur des auteurs, il dirige le développement des contenus en choisissant auteurs, réalisateurs, acteurs et animateurs. Il gère également les rapports avec les diffuseurs et les distributeurs.



CHARGÉ DE PRODUCTION

Sous la responsabilité d'un directeur de production, il participe à la préparation et à l'exécution du film, dans le respect du budget et des contraintes juridiques. Il assure l'ensemble du planning de la production et concilie les exigences artistiques avec les impératifs financiers.

RÉGISSEUR GÉNÉRAL

Il planifie la logistique du tournage et l'exécution des travaux de tournage.

POST-PRODUCTION & VFX

ÉTALONNEUR

Artiste et technicien de la couleur, il renforce les émotions des différentes séquences par l'utilisation de palette de couleurs.

CHEF MONTEUR

Il assure, avec le réalisateur, la mise en ordre des séquences conformément au scénario.

MATTE PAINTER

Artiste multidisciplinaire, il doit cumuler le savoir-faire d'un peintre avec les compétences

techniques d'un infographiste en maîtrisant les outils informatiques dédiés. Il conçoit des décors en retouchant des images existantes et en les intégrant les unes aux autres. Il peut créer l'intégralité de la scène et travaille avec le réalisateur pour donner corps à sa vision de l'œuvre.

DIGITAL COMPOSITOR

Il finalise tous les effets visuels par assemblage des différents éléments (fond vert, éléments 3D, photos hautes résolutions, etc.) afin d'aboutir au plan définitif, ce qui implique une maîtrise des logiciels d'infographie et de compositing.

3DFX

Il crée tous les effets de simulation 3D et de particules comme de la fumée, des explosions et des effets atmosphériques ou de décomposition. Ce poste nécessite la maîtrise d'un logiciel de modélisation 3D et de plugins spécifiques.

SUPERVISEUR VFX

Il est responsable de la conception des effets visuels et de leur bon déroulement sur le plateau de tournage et en post-production.



BACHELOR SON ET MUSIQUE

TROIS ANS POUR EXERCER DANS LE DOMAINE DU SON ET DE LA MUSIQUE

La mutation des technologies audio-numériques a modifié les métiers du son et a engendré de nouvelles méthodes de travail et inspirations artistiques. Le secteur est friand de profils ayant de nouvelles compétences. L'ESIS forme ses étudiants aux exigences des professionnels.

En trois années de formation, le Bachelor Son et Musique permet d'approfondir toutes les disciplines liées au travail du son et de la musique : l'enregistrement de musique, la captation de concerts, du mastering, du bruitage, la fabrication du son pour l'image, ... Elle permet d'acquérir le vocabulaire, les connaissances et la méthodologie nécessaire pour exprimer un savoir-faire technique et des intentions esthétiques.

Les intervenants de l'équipe pédagogique sont des professionnels en activité qui dispensent un enseignement en accord avec les dernières mutations méthodologiques et techniques.

Au cours de cette formation, nos étudiants trouvent des stages et des emplois dans des sociétés telles que Question de son, On off, les Studios Ferber, Tapages & Nocturne, Amadeus Audio, Ecouter voir, Dubbing Brothers, Oui FM, Radio France, Dadson...

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'étudiant sera capable de :

- ▮ maîtriser les techniques audios et sonores
- ▮ effectuer des prises de son sur des sets de tournages
- ▮ enregistrer tous types de musique en live ou en studio via différentes consoles professionnelles
- ▮ « masteriser » des albums via des consoles professionnelles
- ▮ sonoriser des salles de spectacles
- ▮ capter tous types de spectacles et de son via consoles et micros professionnels adaptés
- ▮ mixer et post-produire tous types de projets audiovisuels et/ou cinématographiques (reportage, clip, short-comédie, publicité, court-métrage) via des logiciels professionnels adaptés
- ▮ produire des émissions de radio, des livres-audio du pitch à la diffusion

PROGRAMME



1^{RE} ANNÉE

FONDAMENTAUX

- Microphonie
- Console
- Écoute critique
- Protools
- Traitement audio
- Techniques audio
- Anglais
- Projets en autonomie
- Culture musicale

RADIO

- TP radio
- Reportage radiophonique
- Podcast
- Livre audio

STUDIO MUSIQUE

- Enregistrement musique
- Mixage
- TP console
- Méthodologie studio

SON À L'IMAGE

- Prise de son
- Court-métrage
- Postproduction
- Histoire du cinéma
- Méthodologie tournage
- Atelier légo

STAGE FACULTATIF

2^{ÈME} ANNÉE

FONDAMENTAUX

- Acoustique
- Protools
- Écoute critique
- Techniques audio
- Technologie HF
- Anglais
- Culture musicale
- Projets en autonomie

RADIO

- Émission de radio
- Théorie radio

STUDIO MUSIQUE

- TP batterie
- TP mixage
- Abelton live
- Label
- Mastering / Abelton
- Sonorisation

SON À L'IMAGE

- Prise de son
- Postproduction
- Court-métrage
- Fan Film
- Habillage sonore
- Atelier bruitage

SPÉCIALISATION SON / CINÉ / TÉLÉ / RADIO

- Émission de radio
- Publicité
- Court-métrage
- Short comédie
- Montage son
- Mixage ciné
- Post-synchronisation
- Mixage musique
- Musique à l'image

SPÉCIALISATION MUSIQUE / DJ / STUDIO LIVE

- Captation live
- Mastering
- Atelier enregistrement
- Mixage studio Musique
- Sonorisation
- Habilitation électrique

STAGES DE 6 À 8 MOIS

3^{ÈME} ANNÉE

FONDAMENTAUX

- Acoustique
- Synthèse sonore
- Max for live
- Habillage sonore
- Droit
- Anglais
- Écoute critique
- Projets en autonomie

SPÉCIALISATION SON / CINÉ / TÉLÉ / RADIO

- Émission de radio
- Publicité
- Court-métrage
- Short comédie
- Montage son
- Mixage ciné
- Post-synchronisation
- Mixage musique
- Musique à l'image

SPÉCIALISATION MUSIQUE / DJ / STUDIO LIVE

- Captation live
- Mastering
- Atelier enregistrement
- Mixage studio Musique
- Sonorisation
- Habilitation électrique

STAGE DE 3 À 5 MOIS

RYTHME EN INITIAL

Bachelor 1^{re}, 2^e et 3^e années : entre 90 et 100 jours de cours par an

ANNÉE	OCT	NOV	DÉC	JANV	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT	SEPT
1	Cours répartis sur 4 à 5 jours / semaine									Stage facultatif		
2	Cours répartis sur 4 à 5 jours / semaine		Stage de 8 semaines		Cours répartis sur 4 à 5 jours / semaine			Stage				
3	Stage		Cours répartis sur 4 à 5 jours / semaine							Stage de 3 à 5 mois		



1^{RE} ANNÉE

POSER LES BASES
THÉORIQUES ET TECHNIQUES

La première année d'études garantit l'acquisition des bases scientifiques, artistiques et pratiques. La pédagogie de l'ESIS permet l'appréhension des cours théoriques à travers la mise en œuvre de projets.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

Grâce à une introduction aux notions techniques et culturelles sonores, les étudiants construisent les bases d'un travail créatif et s'initient à l'exploitation du matériel.

COURS PRATIQUES

Une partie des cours est dédiée aux travaux pratiques qui permettent l'acquisition d'un savoir-faire technique.

ATELIERS

C'est une opportunité pour les étudiants de travailler au long cours sur un projet et sur l'aboutissement d'une œuvre. En équipe, ils enregistrent et mixent leur premiers sons, ils réalisent des émissions radios ou fabriquent les sons d'un film.

▬ Atelier Lego: ce projet permet de se familiariser à la grammaire cinématographique. et de s'initier à la création du son par l'image.

▬ Le Court-Métrage: chaque fin d'année et en liaison avec le département Audiovisuel, les étudiants participent à l'élaboration de la bande son des courts-métrages produits à l'école. Du tournage à la post-production, ils mettent en pratique les techniques apprises en cours et développent des savoir-faire grâce à l'encadrement d'intervenants à chacune de ces étapes.

▬ Atelier Radio: Durant le cursus, une semaine est dédiée à la fabrication d'une émission radio en réalisant tous les éléments sonores qui la composeront.

▬ Atelier Studio: lors de cet atelier, les étudiants s'initient à l'enregistrement puis au mixage de titres joués par un duo ou un groupe.

▬ Projets en autonomie : ce sont des exercices imposés qui permettent aux étudiants de montrer leurs capacités sur des sujets donnés.



2^E ANNÉE

APPROFONDISSEMENT
TECHNIQUE ET PRATIQUE
ET SPÉCIALISATION

La 2^e année d'études est celle de l'approfondissement des connaissances. Elle permet aux étudiants de choisir leur spécialité et d'affiner leur orientation professionnelle.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

Les étudiants complètent les acquis de la première année. Ils ouvrent leurs horizons culturels et artistiques et élargissent la compréhension de leurs futurs métiers.

DEUX OPTIONS AU CHOIX

Dès la deuxième année, les étudiants peuvent choisir de se spécialiser en :

- ▬ Son / Cinéma / Télévision / Radio
- ▬ Musique / DJ / Studio live

Découverte des fondamentaux de chacune de ces spécialisations qui seront décisives pour la 2^e et 3^e année.

ATELIERS

Les étudiants affinent leur savoir-faire en matière de prise de son, de montage son, de mixage, de sonorisation et d'habillage sonore. Certaines technologies sont abordées sous forme de séminaire. Des projets transverses permettent d'approfondir certaines notions via la pratique.

PROJETS

Leur mise en œuvre répond aux exigences professionnelles. Les étudiants réalisent en équipe : un fan-film, un court-métrage, une émission de radio et des enregistrements musicaux. Ils doivent aussi mener des projets en autonomie, se confrontant ainsi par eux-mêmes à la réalité du monde professionnel.

▬ Atelier Radio: abordé sous forme de séminaire, cet atelier est basé sur la réalisation d'éléments radiophoniques (sons documentaires, reportages, sons seuls...). Encadrés par des techniciens professionnels, ils apprennent les exigences du métier.

▬ Court métrage: les étudiants doivent assurer la prise de son, le montage son et le mixage sur ces films. Ils peuvent aussi créer bandes originales et bruitages spécifiques.

▬ Sonorisation: Après avoir abordé les notions acoustiques, les étudiants sonorisent des espaces pour la diffusion de concerts.

▬ Prise de son musique: Les étudiants approfondissent leurs connaissances de première année en abordant la plupart des instruments. Ils enregistrent et mixent des groupes.

▬ Atelier bruitage: Apprentissage de la création du bruitage

▬ Projets en autonomie

STAGES

Plusieurs stages (6 à 8 mois) en entreprise permettent de commencer à construire un premier réseau professionnel et de mettre en application ses connaissances sur le terrain. L'ESIS met son réseau professionnel à disposition de ses étudiants pour obtenir un stage.



3^E ANNÉE

POURSUITE
DES SPÉCIALISATIONS ET
INSERTION PROFESSIONNELLE

POURSUITES DES OPTIONS DE SPÉCIALISATION

MUSIQUE / DJ / STUDIO LIVE

Cette filière est dédiée aux professionnels de la musique et du spectacle vivant. Cette spécialisation enseigne les techniques et normes d'enregistrement, de mastering et de production dans un environnement professionnel. Elle aborde également la sonorisation et ses applications dans le concert amplifié ou le théâtre.

Projets et ateliers pratiques sont axés directement sur l'ensemble des compétences. Ils peuvent également s'impliquer dans la production de la BO de certaines œuvres de la filière cinéma et VFX de l'ESIS.

- ▬ **Atelier Enregistrement:** Les étudiants ont une semaine à l'extérieur de l'école, dans un studio spécifique, pour réaliser une séance d'enregistrement.
- ▬ **Séances de mixage:** Les étudiants sont confrontés à des sujets imposés par l'intervenant au fil des semaines. Il doit effectuer un travail technique et être force de propositions artistiques.
- ▬ **Atelier sonorisation:** La sonorisation d'un événement live est effectué sous la direction d'un intervenant professionnel.
- ▬ **Projets en autonomie**

SON / CINÉMA / TÉLÉVISION / RADIO

Cette filière est dédiée à l'enregistrement de son pour l'image et la radio. Les étudiants confirment leurs aptitudes au montage et mixage de fiction, à l'illustration musicale ou l'habillage sonore.

- ▬ **Publicité:** Ce projet permet aux étudiants de créer une identité sonore à une marque. Les étudiants sont soumis aux contraintes commerciales inhérentes à ce milieu et expérimentent des rapports possibles avec un client exigeant.
- ▬ **L'Atelier Radio:** Ce projet met les étudiants dans des conditions d'enregistrement et diffusion d'une émission radio en temps réel.
- ▬ **Le court-métrage et la short comédie :** En partenariat avec les étudiants en Audiovisuel.
- ▬ **Projets en autonomie**

STAGE

Les étudiants effectuent un stage de 3 à 5 mois pour lesquels l'ESIS met tout son réseau professionnel en partage.



MÉTIERS DU SON ET DE LA MUSIQUE

MUSIQUE

INGÉNIEUR DU SON

C'est le responsable de la production audio d'un enregistrement musical. Il donne corps aux intentions artistiques à l'aide de sa technicité. Sa bonne culture musicale, sa recherche d'un son nouveau, lui permettent de répondre de manière créative aux exigences des artistes, qu'ils soient musiciens ou réalisateurs.

ASSISTANT STUDIO

Il prépare les sessions de travail des enregistrements et des mixages. Il veille à ce que les conditions de travail soient optimisées. Il s'occupe des machines périphériques et informatiques et installe les éléments nécessaires à une bonne prise de son.

OPÉRATEUR DE MASTERING

Une fois les titres musicaux mixés, il faut les homogénéiser, les hiérarchiser et les optimiser en fonction des contraintes technologiques du support de diffusion choisi (CD, radio, diffusion publique...). C'est le rôle de l'opérateur de mastering.

TÉLÉVISION - REPORTAGE / DOCUMENTAIRE

OPÉRATEUR DE PRISE DE SON

Sensible à toutes les natures du son, l'opérateur de prise de son s'adapte aux conditions de tournage et à l'environnement sonore dans lesquelles elles ont lieu.

SPECTACLE VIVANT

SONORISATEUR

En concert, il s'assure de la bonne diffusion de la musique pour le public présent. Il gère une équipe de régisseurs sons qui installent le parc de matériels au service de la musique et des interprètes pendant le concert.

CRÉATEUR SON

Chargé par le metteur en scène de la création de l'environnement sonore d'un spectacle de théâtre ou des performances chorégraphiques, il a des compétences au croisement de plusieurs disciplines: sonorisation, composition musicale, recherche discographique, assemblage d'effets



et d'ambiances sonores mais aussi de créations audios en temps réel avec l'aide de capteurs et de dispositifs informatiques.

RÉGISSEUR SON

Il est le technicien qui s'occupe des ressources audios d'un lieu (théâtre, centre de conférences, salle de concert...). Lors de spectacles de théâtre, il est chargé de la diffusion des éléments sonores et de la sonorisation des voix.

INGÉNIEUR DE SON FAÇADE

Il est responsable lors des concerts de la restitution sonore diffusée vers le public. C'est lui qui assure la qualité de diffusion d'un concert, lui qui permet aux musiciens de transmettre toutes leurs émotions. Il accompagne parfois les musiciens lors des tournées.

CINÉMA - FICTION

CHEF OPÉRATEUR DU SON

Il est l'interlocuteur privilégié du réalisateur, il met en scène le son d'un scénario. Il est le responsable des éléments sonores qui seront utilisés dans la chaîne de production audio d'un support visuel.

1^{ER} ASSISTANT DU SON OU PERCHMAN

Sur un plateau, il se charge de l'installation des dispositifs de prise de son. Il est l'interface du chef opérateur du son et il s'occupe du placement des

microphones aux distances adéquates: en dehors du cadre de l'image et au plus près des comédiens.

2ND ASSISTANT DU SON

Son rôle est de seconder l'équipe son de tournage qu'il complète tant à la prise de son (2e perche) qu'en maintenance et gestion du matériel.

CHEF OPÉRATEUR DU SON AUDITORIUM

Il est chargé d'enregistrer tous les éléments utilisés en post-production: bruitages et post-synchronisation des comédiens.

MONTEUR SON

Le montage son permet d'améliorer les sons enregistrés lors du tournage et de fabriquer et d'y adjoindre tous les éléments sonores qui définiront la tonalité d'un film.

MIXEUR

Muni de tous les éléments sonores issus du tournage, du montage son, du bruitage, de la musique et des éléments post-synchronisés, le mixeur est chargé d'unifier toutes ces couches audios afin de transformer cet empilement en une bande son homogène.

BRUITEUR

À l'aide d'une collection d'objets des plus hétéroclites, le bruiteur enregistre les sons d'une image. Grâce à lui, on peut renforcer certains effets sonores ou alimenter le sens d'une image.

MASTÈRE COMMUNICATION ET PRODUCTION CINÉMATOGRAPHIQUE

EN ALTERNANCE



L'ESIS propose un Mastère en deux ans en alternance ouvert aux titulaires d'un diplôme de niveau Bac +3 (ou équivalent).

En prise directe avec le marché du cinéma et de l'audiovisuel, le Mastère de communication et production cinématographique forme les futurs acteurs économiques de l'industrie. Il arme les étudiants pour s'intégrer à un secteur extrêmement dynamique grâce aux enseignements dispensés par des intervenants professionnels.

2 ANS DE FORMATION ALTERNANT ENSEIGNEMENT ET IMMERSION EN ENTREPRISE

La formation s'organise sur deux ans, par une alternance d'enseignements dispensés à l'école et d'immersions en entreprise. Découpé en quatre semestres, le cursus permet d'acquérir des connaissances sur la production, la distribution, la diffusion et l'exploitation des œuvres audiovisuelles et cinématographiques. Les enseignements abordent de nombreux aspects théoriques : de l'économie du secteur à la gestion d'un projet en passant par des notions juridiques et managériales. Ce Mastère est également l'occasion de mises en situations pratiques dans le cadre de projets concrets et le développement d'une stratégie d'insertion professionnelle.

Cette formation en alternance impose un rythme dicté par l'entreprise et ses besoins. Pour permettre à l'étudiant d'intégrer l'industrie et de développer son réseau, l'école accompagne le jeune professionnel dans la rédaction de son CV et sa lettre de motivation et le prépare aux entretiens de sélection mis en place par les entreprises.

L'INTÉGRATION À UN RÉSEAU PROFESSIONNEL

Grâce aux intervenants qui animent les cours et ateliers, aux rencontres professionnelles, à l'immersion en entreprise et aux parrains, les étudiants s'inscrivent au sein d'un véritable réseau professionnel dès leur entrée dans l'école. Ce « carnet d'adresses » est un atout majeur pour intégrer le secteur du cinéma et de l'audiovisuel.

LES PROJETS

Les étudiants doivent concevoir et rédiger, sous la tutelle d'un intervenant professionnel, un Mémoire de fin de cycle, autour d'un sujet lié à l'actualité du secteur, puis le soutenir face à un jury de professionnels. Ce projet de fin d'études doit obligatoirement être nourri par des références théoriques (livres et périodiques) et par des entretiens avec des professionnels conduits par l'étudiant.

Lors de leur cursus, les étudiants en Mastère effectuent 12 semaines pratiques. Durant ces périodes, ils produisent des web séries, publicités, courts-métrages et short-comédies, encadrés par des professionnels avec des moyens techniques adaptés.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'étudiant sera capable de :

- ▣ élaborer des projets audiovisuels et/ou cinématographiques à portée nationale comme internationale
- ▣ produire des projets audiovisuels télévisuels, digitaux ou cinématographiques
- ▣ piloter les équipes techniques et artistiques du projet audiovisuel et/ou cinématographique
- ▣ assurer la post-production audiovisuelle et/ou cinématographiques



PROGRAMME

4^{ÈME} ANNÉE

PRODUCTION

- └ Droit de l'audiovisuel et du cinéma
- └ Production
- └ Direction de production
- └ Financement
- └ Panorama du PAF

COMMUNICATION DIGITALE

- └ Exploitation
- └ Stratégie des médias
- └ Distribution
- └ PAO

MANAGEMENT ET GESTION

- └ Économie du cinéma
- └ Anglais de l'audiovisuel
- └ Histoire du cinéma

SÉMINAIRES AUDIOVISUELS

- └ Initiation caméra et montage
- └ Initiation scénario
- └ Production Short-comédie
- └ Production d'un court-métrage

5^{ÈME} ANNÉE

PRODUCTION

- └ Direction de production avancée et financement
- └ Droit du cinéma et de l'audiovisuel avancé
- └ Développement de production

DÉVELOPPEMENT ET COMMUNICATION

- └ Social media
- └ Acquisition et distribution cinématographique
- └ Exploitation
- └ Ventes internationales
- └ Nouvelles technologies en production
- └ Achat et distribution TV

MANAGEMENT ET GESTION

- └ Mémoire
- └ Pratique des médias
- └ Anglais / TOEIC

SÉMINAIRES AUDIOVISUELS

- └ Caméra et montage
- └ Production publicité
- └ Production web série
- └ Production court-métrage

RYTHME EN ALTERNANCE

4^e année : 66 jours de cours par an / 5^e année : 66 jours de cours par an

ANNÉE	OCT	NOV	DÉC	JANV	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT	SEPT	OCT	NOV	DÉC
4	Alternance 1 jour à l'école / 4 jours en entreprise + 6 semaines de séminaires														
5	Alternance 1 jour à l'école / 4 jours en entreprise + 6 semaines de séminaires														



LES MÉTIERS DE LA PRODUCTION

Le Mastère Communication et Production cinématographique donne accès à de nombreux métiers. Ces métiers peuvent être exercés en tant qu'indépendant ou en tant que salarié au sein de grandes sociétés ou groupes de production audiovisuelle.

Les principaux débouchés de ce mastère sont :

▬ **Producteur de court ou de long métrage** : Le producteur est la personne qui recherche des projets de films et se met en quête des moyens financiers pour les produire. Son rôle est aussi bien artistique que financier.

▬ **Programmateurs de film** : Il fait le lien entre les distributeurs et les exploitants, les salles de cinéma. Il décide de mettre un film à l'affiche ou de le retirer d'une salle, il décide du nombre de salles exploitées, de l'affichage en salle...

▬ **Responsable marketing** : Il a pour mission de concevoir un plan d'action pour promouvoir un film, une chaîne de télévision...

▬ **Exploitant de salle** : L'exploitant de salle est celui qui gère les salles de cinéma. Il met tout en œuvre pour attirer le spectateur.

▬ **Acheteur de programmes audiovisuels** : c'est la personne qui approvisionne la programmation à l'antenne des différentes chaînes. Il doit être à la recherche des tendances de programmation, à l'écoute des goûts du public et des performances d'audience.

▬ **Directeur de production** : il est responsable de déterminer, d'organiser, d'optimiser et de contrôler les activités de production. Il s'occupe également de la logistique, des matières premières, des équipes et de la répartition budgétaire.

Le jeune diplômé du Mastère pourra être recruté comme chargé ou assistant de production et sera progressivement en mesure de prétendre à des postes à responsabilité au sein de grandes groupes audiovisuels (TF1, Canal Plus, France Télévisions...), de distributeurs de films (Pathé, Gaumont, UGC, Warner, Mars Films...) ou d'autorités administratives indépendantes (CNC, CSA etc.).

MASTÈRE SCÉNARIO ET RÉALISATION

EN ALTERNANCE



L'ESIS propose un Mastère en deux ans en alternance ouvert aux titulaires d'un diplôme de niveau Bac +3 (ou équivalent).

En prise directe avec le marché du cinéma et de l'audiovisuel, le Mastère « Scénario-réalisation » forme les futurs acteurs économiques de l'industrie. Il arme les étudiants pour s'intégrer à un secteur dynamique et créatif, de la phase de scénarisation qui initie un film jusqu'aux problématiques de réalisation.

Le Mastère ESIS « Scénario et réalisation » propose une formation en alternance, pratique et professionnalisante encadrée par des professionnels réputés et en exercice.

Cette formation a pour but de former des professionnels polyvalents aptes à répondre aux besoins des chaînes de télévisions, des plateformes de streaming, des distributeurs de films en lien avec tout ce qui concerne l'écriture de contenus et leur réalisation.

Les étudiants de l'ESIS apprennent à scénariser, développer et réaliser tous types d'œuvres et de formats pour le cinéma, la télévision, internet et les plateformes de streaming: fiction, documentaire, short-comédie, clip, docu-fiction.

L'INTÉGRATION À UN RÉSEAU PROFESSIONNEL

Grâce aux intervenants qui animent les cours et ateliers, aux rencontres professionnelles, à l'immersion en entreprise et aux parrains, les étudiants s'inscrivent au sein d'un véritable réseau professionnel dès leur entrée dans l'école. Ce « carnet d'adresses » est un atout majeur pour intégrer le secteur du cinéma et de l'audiovisuel pour lequel il existe très peu d'offres visibles. Des parrainages sont noués avec des professionnels de haut niveau jouant le rôle de « référents » auprès des étudiants. Ils sont disponibles pour des conseils techniques en vue de la réalisation de leurs travaux ou pour leur donner des contacts pour des stages ou encore les accompagner dans leur recherche d'emploi.

LES PROJETS

Durant leurs deux années de Mastère, les étudiants, accompagnés par des professionnels, vont écrire et réaliser différentes œuvres. Ces œuvres d'un niveau professionnel tant au plan du scénario que de la réalisation leur permettront d'acquérir les bonnes pratiques du métier tant au plan artistique que technique, au plan économique, juridique et même sanitaire.

Pour clore ce cursus de l'ESIS, les étudiants produisent, du scénario à la post-production, un moyen-métrage. Cette œuvre originale fait l'objet d'un suivi pédagogique tout au long de l'année et donne lieu à une soutenance face à un jury de professionnel. Associé à ce film, s'ajoute la rédaction d'un dossier de production.

LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

À l'issue de la formation l'étudiant sera capable :

- ▮ d'écrire des scénarios pour des courts ou des longs métrages adaptés au cinéma, à l'audiovisuel (séries, shorts-comédies, pubs...) ou aux plateformes SVOD à portée nationale comme internationale, nécessitant l'identification de la demande à la réalité artistique, technique, juridique et sanitaire d'un projet audiovisuel et/ou cinématographique
- ▮ de maîtriser et d'arbitrer les choix techniques et artistiques
- ▮ d'assurer la réalisation et la post-production audiovisuelle et/ou cinématographique intégrant le traitement du contenu audiovisuel et la clôture du projet via la livraison d'un PAD
- ▮ de piloter sur plateau ou un set de tournage les équipes techniques et artistiques du projet audiovisuel et/ou cinématographique



PROGRAMME

4^{ÈME} ANNÉE

MANAGEMENT

- └ Économie du cinéma
- └ Anglais de l'audiovisuel
- └ Histoire du cinéma

COMMUNICATION DIGITALE

- └ Techniques d'interview
- └ Stratégie de communication 360
- └ PAO

SCÉNARISATION

- └ Initiation à l'écriture tous genres cinématographiques
- └ Développement scénaristique
- └ Découpage technique
- └ Storyboard
- └ Direction d'acteurs
- └ Scripte

RÉALISATIONS CINÉMATOGRAPHIQUES ET AUDIOVISUELLES

- └ Séminaire d'écriture
- └ Séminaire caméra
- └ Séminaire réalisation / mise en scène
- └ Séminaire montage
- └ Séminaire réalisation short-comédie
- └ Séminaire réalisation publicité

5^{ÈME} ANNÉE

SCÉNARISATION

- └ Écriture avancée tous genres cinématographiques
- └ Développement scénaristique avancé
- └ Adaptations scénaristiques

MANAGEMENT ET GESTION

- └ Mémoire
- └ Pratique des médias
- └ Anglais

RÉALISATIONS CINÉMATOGRAPHIQUES ET AUDIOVISUELLES AVANCÉES

- └ Séminaire écriture
- └ Séminaire caméra
- └ Séminaire montage
- └ Réalisation d'un moyen-métrage
- └ Séminaire réalisation web-série
- └ Séminaire réalisation court-métrage

RYTHME EN ALTERNANCE

4^e année : 66 jours de cours par an / 5^e année : 66 jours de cours par an

ANNÉE	OCT	NOV	DÉC	JANV	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT	SEPT	OCT	NOV	DÉC
4	Alternance 1 jour à l'école / 4 jours en entreprise + 6 semaines de séminaires														
5	Alternance 1 jour à l'école / 4 jours en entreprise + 6 semaines de séminaires														



LES MÉTIERS DE LA RÉALISATION CINÉMATOGRAPHIQUE

Ce Mastère donne accès à de nombreux métiers. Ces métiers peuvent être exercés en tant qu'indépendant ou en tant que salarié au sein de grandes sociétés ou groupes de production mais aussi chaînes de télévision et plateformes VOD.

Les principaux débouchés de ce mastère ESIS sont scénariste ou réalisateurs.

▬ **Réalisateur** : Le réalisateur est le maître d'œuvre du tournage. Il participe à chaque étape de la création d'un film et orchestre tous les métiers sur un plateau (prises de vue, lumière, acting...). Il valide aussi la post-production et donne le final-cut. Souvent à l'origine du film, le réalisateur élabore aussi le scénario et prend part à la production.

▬ **Scénariste** : Le scénariste est un véritable auteur qui nourrit ses scénarios de nombreuses références. Il imagine des histoires pour susciter l'intérêt des spectateurs. Plusieurs étapes sont incontournables dans l'écriture d'un scénario : pour commencer la rédaction du synopsis, puis la continuité dialoguée, enfin le découpage de l'histoire en séquences pour identifier changements de décor, de temps ou d'action.

▬ **Assistant réalisateur** : L'assistant-réalisateur est le collaborateur numéro 1 du réalisateur. Il a pour responsabilité l'organisation d'un tournage. Durant la période de préparation, l'assistant-réalisateur effectue le dépouillement du scénario,

élabore les fiches techniques et définit le plan de travail du tournage en lien avec la production. Pendant le tournage, il réadapte le cas échéant le plan de travail, organise la mise en scène, rédige les feuilles de service, supervise le recrutement des figurants.

▬ **Directeur de la photographie** : Avant le tournage d'un film, le chef opérateur participe au repérage des lieux, au choix des décors, des costumes et du maquillage. Pendant la réalisation d'un film, le directeur de la photographie supervise tout ce qui touche à l'image. A partir du scénario, il interprète les intentions du réalisateur. Il décide des angles de prises de vues et de l'éclairage du plateau. Il effectue des tests lumière et réajuste les caméras selon les contraintes du tournage (jour/nuit, intérieur/extérieur). Après le tournage, lors de la phase de postproduction, il est en droit de retoucher certaines images afin de maintenir la cohérence colorimétrique du film.

▬ **Directeur de casting** : La mission du directeur de casting est de dénicher les acteurs/actrices qui vont incarner les personnages d'un film. Auditions, rendez-vous avec les agents, castings dans la rue... Le directeur de casting met tout en œuvre bon pour trouver les bons profils. Lorsqu'il repère un acteur, il organise plusieurs tests (lecture de texte, séances photos, essais caméra...). Il soumet ensuite ses choix pour validation au réalisateur et au producteur.

MASTÈRE RÉALISATION ET PRODUCTION SONORE

EN ALTERNANCE



Le Mastère ESIS « Réalisation et production sonore » propose en 2 ans une formation en alternance, pratique et professionnalisante encadrée par des professionnels réputés et en exercice.

Cette formation a pour but de former des professionnels polyvalents aptes à répondre aux besoins et enjeux à venir des salles de spectacles, des studios d'enregistrement, des plateaux de tournage en lien avec tout ce qui concerne la production et la réalisation sonore.

Les étudiants de l'ESIS apprennent à produire et post-produire « prêt à diffuser », tous types d'œuvres musicales et sonores pour la musique, l'audiovisuel, le cinéma, le jeux vidéo, la sonorisation d'évènements.

DE NOMBREUX PROJETS PROFESSIONNELS MIS EN ŒUVRE

Durant leurs deux années de Mastère, les étudiants, accompagnés par des professionnels, vont produire des œuvres sonores et musicales. Ces œuvres d'un niveau professionnel leur permettront d'acquérir les bonnes pratiques du métier tant au plan artistique que technique, au plan économique, juridique. Pour clore ce cursus de l'ESIS, les étudiants produisent des titres d'album ou/et enregistrent un spectacle. Ces œuvres originales font l'objet d'un suivi pédagogique tout au long de l'année et donne lieu à une soutenance face à un jury de professionnel. Associée à la création, s'ajoute la rédaction d'un dossier de production.

DES ÉTUDIANTS RICHES DE COMPÉTENCES SCÉNARISTIQUES ET TECHNIQUES

Ce Mastère « Réalisation et production sonore » est proposé à des étudiants de niveau BAC +3.

Les postulants doivent non seulement montrer une connaissance affirmée pour le secteur musical et le monde du cinéma de la télévision et de la radio en lien avec le son.

Cette formation permet aux étudiants d'acquérir les compétences nécessaires à la pratique du métier de producteur musical. Ils maîtrisent en 2 ans l'art de l'enregistrement, du mixage et de la post-production sonore et musicale.

La musique et le Sound design deviendront alors le fil conducteur de leur activité professionnelle.

Cette formation donne aussi aux étudiants qui se destinent à la prise de son et à la captation toutes les clés techniques pour sonoriser, enregistrer, capturer, produire et post-produire tous types de spectacles vivants, de films, d'émissions TV en plateau ou en extérieur.

LES DÉBOUCHÉS

Les compétences acquises au cours des 2 années de formation en alternance permettent aux étudiants de prétendre à des postes dans les secteurs suivants :

- Chaînes de télévision
- Plateformes VOD
- Sociétés de production
- Sociétés de post-production
- Salles de spectacles, de concerts
- Studios d'enregistrements
- Studios de mixages
- Maison de disque
- Editeur

L'objectif est aussi de permettre aux étudiants de créer leur entreprise dans les secteurs «Musique et audiovisuel», de comprendre et d'en connaître la gestion ou même de travailler en autoproduction maîtrisée.

RÉPARTITIONS DES MATIÈRES :

- Les samedis : théorie et pratique
- Les séminaires : production de projets ou expertise sur un domaine spécifique du son

PROGRESSION PÉDAGOGIQUE D'UN TRIMESTRE À L'AUTRE :

- Difficultés et complexités accrues de production sonore
- Progression du niveau de connaissances administratives

D'UNE ANNÉE SUR L'AUTRE

- Progression administrative jusqu'aux modalités de compréhension pour éventuellement créer une société de d'édition et de production.
- Intégration de la gestion de production de projets à l'issue de la formation.

QUEL ÉQUILIBRE ENTRE CTR ET SL ? ENTRE THÉORIE ET PRATIQUE ?

- Pas de distinction. Les deux secteurs sont traités en suivant l'axe de la production de Sound design.
- Les séminaires pratiques sont dispensés sur les campus du Réseau GES (Grange-aux-Belles, Vaugirard, Montrouge) ou dans des structures spécialisées (studio d'enregistrement, de mastering, salle, etc.)

* Titre de «Chef de projet Audiovisuel» reconnu par l'État - RNCP de niveau 6, enregistré auprès de France Compétences par décision du 17 mars 2021 et délivré sous l'autorité de Videnum - ECITV.

PROGRAMME

4^{ÈME} ANNÉE

PRODUCTION, MANAGEMENT GESTION ET COMMUNICATION DIGITALE

- Techniques audios : fondamentaux et acoustique de salle, hardware et plugins
- Direction de production : les contrats de la musique, de l'audiovisuel et du spectacle vivant, négociations et enjeux financiers
- Marketing et communication digitale : valoriser une production musicale
- Maîtrise de logiciels : Protools certification
- Mastering et diffusion
- Écoute critique et culture musicale

6 SÉMINAIRES MUSIQUE LIVE-STUDIO ET/OU « CINÉMA, TÉLÉVISION, RADIO » ET/OU SPECTACLE VIVANT

- Charte sonore : réalisation d'un habillage
- Court-métrage : réalisation de la bande son
- Jeux vidéo : intégration de sons
- Spectacle vivant : Production et sonorisation (réseaux, Hf et intercom)
- Studio : mixage musique (deux titres)
- Studio : mastering album (deux titres)

5^{ÈME} ANNÉE

CRÉATION ET MANAGEMENT D'UNE SOCIÉTÉ DE PRODUCTION MUSICALE ET RÉALISATION SONORE

- Création de structure de production musicale : type/usage gestion des entreprises de production et d'édition/ droits d'exploitation
- Saisie comptable, bulletin de paie, planification
- Management de structure de production musicale : piloter des équipes artistiques et techniques.
- Paramètres économiques, juridiques, sanitaires, artistiques et techniques.
- Mémoire ou projet professionnel
- Développement et communication
- Social media
- Ventes internationales
- Acquisition

TECHNIQUES ET EXPRESSIONS AUDIOVISUELLES

- Sound design
- Direction artistique
- Album de librairie musicale

6 SÉMINAIRES MUSIQUE LIVE-STUDIO ET/OU « CINÉMA, TÉLÉVISION, RADIO »

ORIENTATION CTR

- Production : réalisation d'un court-métrage (avec Mastères « Scénario/réalisation)
- Post-production d'un court-métrage : sound design (avec Mastères « Scénario/réalisation)

ORIENTATION MUSIQUE & SOUND DESIGN

- Album de librairie musicale : DA, réalisation, mixage, mastering
- Jeux vidéo : écriture / certification Wwise

RYTHME EN ALTERNANCE

4^e année : 66 jours de cours par an / 5^e année : 66 jours de cours par an

ANNÉE	OCT	NOV	DÉC	JANV	FÉV	MAR	AVR	MAI	JUIN	JUIL	AOÛT	SEPT	OCT	NOV	DÉC
4	Alternance 1 jour à l'école / 4 jours en entreprise + 6 semaines de séminaires														
5	Alternance 1 jour à l'école / 4 jours en entreprise + 6 semaines de séminaires														



LES OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

Durant les 2 années de ce Mastère « Réalisation et production sonore », les étudiants vont apprendre à mener à bien, de l'idée jusqu'à sa diffusion, un projet de production sonore ou musicale pour l'industrie du disque, du cinéma, de la télévision ou du web.

À travers des cours théoriques reliés au droit, au marketing, à la communication ou bien encore à la distribution et à la diffusion, dispensés par des professionnels en activité, réseau 1er de débouchés, les étudiants vont développer des compétences indispensables à la mise en oeuvre d'une production, en maîtriser tous les paramètres tant juridiques, que techniques, économiques, artistiques et sanitaires.

└ Le droit

Offre aux étudiants la possibilité de maîtriser toutes les arcanes des règles juridiques qui encadrent une production (droits d'auteur, autorisations de diffusion, copyright, protection des oeuvres, contrats de travail, subventions...).

└ La communication

Donne aux étudiants les clés de médiatisation d'une oeuvre.

└ La distribution

Transmet aux étudiants les connaissances fondamentales en matière de diffusion d'une oeuvre auprès des cibles visées.

└ Le marketing

Initie les étudiants aux concepts fondamentaux de la vente et de l'achat d'une oeuvre tant via les canaux classiques que via les nouveaux circuits.

La pédagogie est basée sur l'échange, le partage d'expérience entre les professionnels et les étudiants. La transmission se veut horizontale et non verticale. Bien loin de l'académisme d'un amphi. Les étudiants investissent les **studios professionnels** mis à leur disposition. Ils travaillent également sur le **plateau** transformé en salle de concert. Ils s'installent dans le **grand auditorium** pour finaliser leurs oeuvres ou en **salle informatique dernier cri** pour affiner leur montage via des logiciels experts (Ableton, ProTools...) Ils disposent d'un **magasin** doté de **matériel haut de gamme** adapté à la captation et la production sonore.

Les étudiants acquièrent au fil des sessions des compétences **intellectuelles et techniques** qu'ils développent et affinent durant les 2 années du Mastère.

Des séminaires (6 par an, 12 semaines dédiées réparties sur les 2 années) permettent de mettre en pratique ces acquis. Exemples de projets encadrés par des experts : réaliser une charte sonore, imaginer une bande son pour un film d'animation, sonoriser un jeu vidéo, produire un EP et un court-métrage...Autant de productions broadcast qui peuvent figurer sur un CV et légitimer une expérience professionnelle, tangible et crédible auprès d'un recruteur.

LES MÉTIERS DE LA RÉALISATION ET DE LA PRODUCTION SONORE

Le Mastère « réalisation et production sonore » de l'ESIS propose une expertise technique poussée et une formation à la gestion administrative de structure de production et au management. Les expertises techniques permettent d'aborder les métiers d'artistes, musiciens, compositeurs, beatmakers.

↳ Directeur artistique

Le DA est au cœur d'un projet d'enregistrement musical. En étroite collaboration avec l'artiste, il met en œuvre son expertise et ses compétences techniques, artistiques, commerciales et relationnelles au service du projet sonore à produire.

↳ Superviseur musical

« Architecte » de la bande-son d'un film, le superviseur musical coordonne tous les aspects liés à la musique dans la production cinématographique et audiovisuelle. Il intervient aussi bien dans la sélection de musiques préexistantes que dans la négociation des droits d'utilisation, le choix du compositeur ou la production exécutive de la musique.

↳ Sound designer, créateur sonore et illustrateur sonore

Le Sound designer est une personne qui pratique l'art de la conception sonore, aussi bien en créant des musiques qu'en manipulant des effets sonores. Les créateurs sonores conçoivent et fabriquent des éléments sonores ou compositions musicales originales ou encore d'illustrateurs sonores dont la mission est de raconter et illustrer des propos avec des sons. Ce Mastère offre une meilleure approche de la gestion comptable et administrative des œuvres sonores (back office).

↳ Manager de structure de production

Le Manager de structure de production est la principale interface entre l'artiste et le monde extérieur. Il est le « couteau-suisse » et l'accompagnateur de confiance qui doit aider l'artiste à développer une stratégie globale autant artistique que commerciale. Une bonne connaissance de l'environnement économique et juridique est requise.

↳ Producteur exécutif (et/ou délégué)

Le producteur exécutif pour le compte du producteur phonographique des missions techniques et d'organisation (louer le studio d'enregistrement, organiser les séances d'enregistrement, gérer le planning, superviser l'aspect technique de la production avec -ou sans- responsabilité du budget.

↳ Directeur de studio

Tel un chef d'orchestre, le gérant de société de production son coordonne la production de tout type de création ou de montage sonore. Il navigue entre univers artistique et contraintes administratives et budgétaires, il travaille pour la radio, la télévision, le cinéma, la publicité, une grande entreprise ou encore une institution publique.

↳ Producteur artistique (producer) ou réalisateur artistique

Il a en charge la qualité et la cohérence artistique de l'enregistrement. Il prépare la production conjointement avec l'artiste, son label et éventuellement le DA. Il dirige les séances, parfois avec l'aide d'un ingénieur du son. Il gère le mixage et le mastering et livre l'enregistrement final au producteur exécutif ou délégué qui le remet au producteur phonographique.

↳ Producteur phonographique (ou producteur d'un label)

Le producteur phonographique assume les risques financiers de la production et de l'exploitation de l'enregistrement. Il signe un contrat d'enregistrement exclusif avec l'artiste-interprète et un contrat d'engagement avec les musiciens. C'est lui qui loue le studio d'enregistrement et paie les artistes.



DESIGN PROJECT PROGRAM

En partenariat avec EFET STUDIO CRÉA, EFET PHOTOGRAPHIE, ICAN, EIML Paris et MODART International, des écoles du Réseau GES, l'ESIS Paris propose aux bacheliers de découvrir, en un an après Bac, 8 disciplines artistiques : la photographie, l'architecture d'intérieur, le merchandising, l'animation 3D, le webdesign, le stylisme, l'audiovisuel et la communication visuelle. Ce programme

offre la possibilité aux étudiants de découvrir chaque mois une nouvelle discipline par le biais d'une « piscine artistique ». Forts de cette ouverture, les étudiants pourront se spécialiser en 2e année dans l'une des 6 écoles du Réseau GES partenaires du programme. Un parcours de formation idéal pour celles et ceux qui souhaitent prendre le temps de mûrir leur projet professionnel.



PRÉSENTATION

ADMISSION POST BAC - PROGRAMME SUR 1 AN

OCT	NOV	DEC	mi-JAN	mi-FEV	mi-MAR
					
Communication visuelle	Architecture d'intérieur	Animation 3D	Webdesign	Stylisme	Marchandising

LA PHASE DE DÉCOUVERTE ARTISTIQUE

↳ **octobre à mi-juin**

La phase de découverte permet aux étudiants de s'ouvrir à plusieurs disciplines artistiques et de savoir laquelle leur correspond le mieux. Les projets et réalisations durant cette période aideront les étudiants à prendre conscience des compétences nécessaires à l'exercice des différents métiers créatifs. Cette phase est aussi un moment important car elle leur permettra de stimuler leur créativité grâce à des techniques, des matériaux ou des approches créatives diversifiées.

MENTORING

Un mentoring est mis en place tout au long de l'année afin d'assurer un suivi individualisé. Les mentors font partie de l'équipe pédagogique et sont des professionnels qui mettent leur expertise au service des apprenants. Cet accompagnement permet aux étudiants d'élaborer un projet professionnel plus clair et d'être aidés dans le choix de spécialisation en fin de 1^{re} année.

NOS ÉCOLES PARTENAIRES DU DESIGN PROJECT PROGRAM



EFET STUDIO CRÉA est la Grande Ecole des Designers de Bac à Bac+5 avec des spécialisations en Design Graphique & Numérique, et Design & Architecture d'Intérieur.



L'Institut de Création et d'Animation Numériques (ICAN) est la Grande École des Jeux vidéo, de l'Animation 3D et de la Création web de Bac à Bac+5.
www.ican-design.fr



MODART International est la Grande École de Stylisme et Modélisme, Management de la Mode et Communication de Mode de Bac à Bac +5.
www.modart-paris.com

Ce programme permet aux étudiants de **découvrir différentes disciplines artistiques** puis de se spécialiser en 2^e année dans l'une de nos écoles partenaires.

mi-AVR



Photographie

mi-MAI



Audiovisuel

mi-JUIN

Choix d'approfondissement d'une spécialisation parmi les 8 proposées

AOU

Intégration en 2^e année dans l'une de nos écoles partenaires

LA PHASE D'APPROFONDISSEMENT

↳ **mi-juin à fin juillet**



À l'issue de la phase de découverte, les étudiants devront choisir un module de spécialisation qui leur permettra d'approfondir leurs connaissances durant 5 à 6 semaines sur l'un des axes artistiques qu'ils ont pu découvrir lors de la 1^{re} phase.

Au cours de cette phase d'approfondissement, les étudiants seront en immersion totale dans l'une des 6 écoles partenaires du programme afin d'acquérir les fondamentaux techniques et artistiques indispensables à la poursuite d'études en 2^e année dans la spécialité choisie.



École Internationale de Marketing et Management du Luxe, l'EIML Paris est la Grande École dédiée au secteur du luxe de Bac à Bac+5.
www.eiml-paris.fr



L'EFET Photographie est la Grande École de Photographie de Bac à Bac+3.
www.efet.fr



L'ESIS est l'École Supérieure du cinéma, du son et de la musique de Bac à Bac +5
www.esis-paris.fr

COMMUNICATION VISUELLE

PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - octobre

Objectif Pédagogique :

Découvrir la PAO et s'initier au design graphique.

Photoshop

- Autonomie sur le logiciel

Évaluation : Retouche d'image

Identité visuelle

- Illustrator, méthodologie créative

Évaluation : Création de logo

Affiche

- InDesign, croquis

Évaluation : Réalisation d'affiche

Dessin / Modèle vivant

- Bases du dessin

Évaluation : Carnet de croquis

DÉBOUCHÉS

- Chef de projet
- Motion designer
- Designer numérique
- Graphiste
- Illustrateur
- Directeur artistique



PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Développer son écriture graphique, maîtriser les bases de l'identité visuelle et de la communication

Design graphique

- Créer une identité visuelle

Évaluation : Exercice pratique (création d'une identité visuelle)

Dessin et couleur

- Apprentissage d'une diversité de techniques (dessin, fusain, peinture, aquarelle...)

Évaluation : Carnet de croquis

Typographie

- Maîtrise des règles typographiques

Évaluation : Analyse / comparaison de typographies

Mise en page

- Maîtrise des règles de mise en page

Évaluation : Maquetter la couverture d'un magazine

Graphisme

- Développer son écriture / style créatif

Évaluation : Réalisation d'une affiche

Culture du design graphique

- Connaître les grands courants du graphisme

Évaluation : Contrôle de connaissances

Sémiologie

- Analyser et argumenter pour défendre un projet

Évaluation : Analyse d'une stratégie de communication

- Poursuite d'études** en 2^e année de Bachelor Design Graphique et Numérique à EFET STUDIO CRÉA.

ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR



PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - novembre

Objectif Pédagogique :

Découverte de l'univers de l'architecture d'intérieur et initiation aux bases fondamentales

Perspective initiation

▮ Découverte des méthodes, perspective axonométrique et à un point de fuite

Évaluation : Exercice simple

Bureau d'études projet initiation

▮ Initiation pratique du projet, bases du tracé

Évaluation : Mise en œuvre d'un petit projet simple, présentation finale

Rough

▮ Technique de mise en couleurs rapide

Évaluation : Exercice simple en cours

Technologie initiation 1

▮ Découverte de l'univers du bâtiment

Évaluation : Réalisation d'un petit dossier

DÉBOUCHÉS

- ▮ Muséographe
- ▮ Scénographe
- ▮ Pilote de chantier
- ▮ Maquettiste
- ▮ Décorateur
- ▮ Dessinateur Projeteur
- ▮ Chef d'agence / Chef de projet
- ▮ Responsable de bureau d'études



PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Acquérir des bases fondamentales de pratiques de la création et de la représentation en architecture d'intérieur

Design mobilier et objet

▮ Initiation méthodologique de la démarche de création en design

Évaluation : Réalisation d'un projet

Bureau d'études projet

▮ Développement de la méthodologie de travail du projet d'architecture : démarche de recherche, travail de l'esquisse, initiation à la communication du projet et valorisation de la recherche créative

Évaluation : Exercices courts dans différents axes de recherches

Technologie initiation 2

▮ Vocabulaire spécifique, découverte du bâtiment 2^e partie

Évaluation : Contrôle de connaissances sous forme de QCM

Modèle vivant

▮ Module de découverte, initiation et découverte des techniques

Évaluation : Travail en cours évalué

Tracé architectural

▮ Découverte des codes de représentation en 2D

Évaluation : Travail en TP

Perspective construite

▮ Finalisation des perspectives frontales et découverte de la perspective à 2 points de fuite

Évaluation : Exercices simples

▮ **Poursuite d'études** en 2^e année de

Bachelor Design et Architecture d'Intérieur à EFET STUDIO CRÉA.

ANIMATION 3D

PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - décembre à mi-janvier

Objectif Pédagogique :

Découvrir les outils de l'animation 3D et du motion design

Design 3D

└ Découverte modélisation 3DsMax
Évaluation : Réalisation d'une image 3D

Animation 3D

└ Découverte animation 3DsMax
Évaluation : Exercices d'animation simple (rebond d'une balle...)

Motion design

└ Découverte animation sur After Effects
Évaluation : Réalisation d'une scénette animée

Character design

└ Maîtriser les fondamentaux du character design
Évaluation : Création du « model sheet » d'un personnage (petit robot)

DÉBOUCHÉS

- └ Animateur 3D
- └ Concept artist
- └ Designer numérique
- └ Game artist
- └ Character designer
- └ Illustrateur



PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Réaliser des séquences animées complètes en 2D et 3D

Modélisation 3D

└ Autonomie sur 3DsMax
Évaluation : Modélisation d'un personnage

Animation 3D

└ Connaissance des fondamentaux de l'animation 3D
Évaluation : Animation du robot dans un espace donné

Motion design

└ Connaissance des fondamentaux d'After Effects
Évaluation : Analyse / comparaison de typographies

Mise en page

└ Maîtrise des règles de mise en page
Évaluation : Réalisation d'un clip de 15s

Dessin

└ Techniques de dessin (perspective, modèle vivant...)
Évaluation : Carnet de croquis

Histoire de l'animation

└ Connaître les grandes références de l'histoire de l'animation
Évaluation : DST

Animation 2D

└ Autonomie sur TV Paint
Évaluation : Animation d'une marche image par image

Analyse filmique

└ Connaître la grammaire cinématographique
Évaluation : QCM et analyse de film

└ **Poursuite d'études** en 2^e année de
Bachelor Web & Communication Visuelle à l'ICAN

WEB DESIGN

PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - mi-janvier à mi-février

Objectif Pédagogique :

Maîtriser les fondamentaux du webdesign

PAO

- Maquette pour le web

Évaluation : 50% question de cours, 50% exercices pratiques

HTML / CSS

- Initiation au langage d'intégration

Évaluation : Intégration d'un portfolio simple

Webdesign

- Organiser une interface Web

Évaluation : Réalisation d'un portfolio simple

PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Gérer un projet de réalisation de site internet

Design graphique

- Créer une identité visuelle

Évaluation : Exercice pratique (création d'une identité visuelle)

Webdesign - HTML - Ergonomie

- Concevoir, intégrer un site et organiser sa navigation

Évaluation : Réalisation complète d'un site Web

Atelier projet

- Gestion de projet web

Évaluation : Soutenance de projet

CMS

- Savoir définir et mettre en place un CMS

Évaluation : Projet e-commerce

Sémiologie

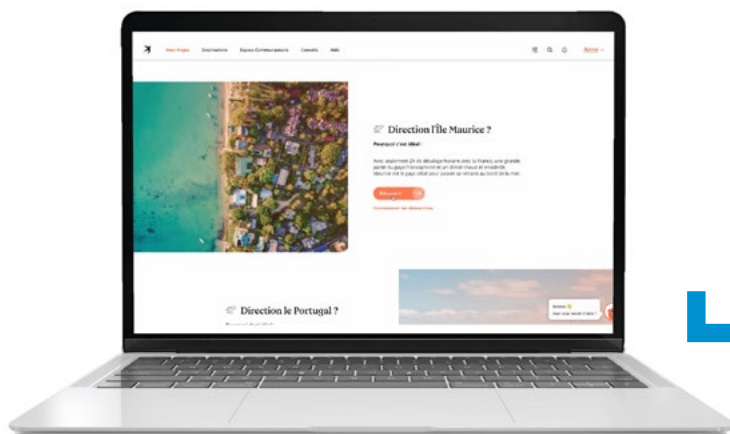
- Analyser et argumenter pour défendre un projet

Évaluation : Analyse d'une stratégie de communication

- Poursuite d'études** en 2^e année de Bachelor Animation 2D / 3D à l'ICAN.

DÉBOUCHÉS

- Infographiste
- Webdesigner
- Intégrateur front-end
- Développeur back-end
- Producer



Bloom

Rosanna Vigneron,
Johannes Lacourly et
Alessandra Possamai

MERCHANDISING



PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - mi-mars à mi-avril

Objectif Pédagogique :

S'initier à la création et à la mise en scène des produits de luxe

Les marchés et les acteurs du luxe

- ▮ Connaître les principaux marchés de produits et services du secteur du luxe

Évaluation : Contrôle de connaissances et projet de groupe sur une marque de luxe

Initiation au merchandising de la mode et du luxe

- ▮ Connaître les fondamentaux du merchandising et savoir utiliser les principales règles d'agencement des produits sur les lieux de vente du luxe

Évaluation : Contrôle de connaissances et étude de cas

Introduction au marketing du luxe

- ▮ Comprendre les fondamentaux du marketing du luxe, de l'analyse de l'offre à la création du besoin

Évaluation : Contrôle de connaissances et dossier marketing sur une marque de luxe

Sketchup initiation

- ▮ Connaître les fondamentaux du logiciel sketchup

Évaluation : Suivi et accompagnement d'un projet d'agencement intérieur de produits de luxe dans un espace

DÉBOUCHÉS

- ▮ Directeur de boutique
- ▮ Attaché commercial
- ▮ Visual merchandiser
- ▮ Responsable identité visuelle
- ▮ Chef de projet merchandising
- ▮ E-merchandiser
- ▮ Responsable PLV
- ▮ Scénographe produit
- ▮ Acheteur

▮ **Poursuite d'études** en 2^e année de Bachelor Spécialisé Luxe, Merchandising et Design à l'EIML Paris.

PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Savoir analyser les pratiques merchandising et de marketing opérationnel, et acquérir les bases de la création d'outils de merchandising dans le luxe

Atelier de création d'une PLV

- ▮ Savoir créer un outil d'aide à la vente efficace et esthétique
- Évaluation : Présentation d'un rough, plan et maquette d'une PLV à une marque de luxe

Atelier de création de portfolio

- ▮ Savoir présenter ses réalisations sur un book sous format agence

Évaluation : Présentation et argumentation orale du book

Publicité dans le luxe

- ▮ Savoir analyser les principales campagnes publicitaires des marques de luxe

Évaluation : Dossier de présentation et soutenance sur le décryptage d'une campagne publicitaire à 360 degrés d'une marque de luxe

Marketing opérationnel

- ▮ Manipuler les principaux outils du mix marketing et savoir les appliquer pour un lancement de produit

Évaluation : Présentation d'un lancement de nouveau produit

Techniques et cérémonie de vente dans le luxe

- ▮ Savoir développer un argumentaire de vente pour le compte d'une marque de luxe

Évaluation : Mises en situation client/vendeur

Histoire de la mode et du costume

- ▮ Connaître les grands courants de mode

Évaluation : Contrôle de connaissances

Les principaux courants du design

- ▮ Connaître les principaux designers et périodes ayant marqué l'histoire du mobilier et de l'art

Évaluation : Contrôle de connaissances et étude des collaborations entre marques de luxe et designers

Cours de gestion

- ▮ Initiation à la comptabilité générale

- ▮ Consolidation des compétences

Évaluation : Contrôle de connaissances

PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - mi-février à mi-mars

Objectif Pédagogique :

Découvrir les bases du stylisme

Couleur

▮ Connaître et travailler les harmonies de couleurs

Évaluation : Contrôle de connaissances et mini moodboard autour d'une harmonie de couleurs

Moodboard

▮ Prospection, mise en page, mise en relation d'idées

Évaluation : Réalisation d'un moodboard pour créer un impact visuel

Tendance

▮ Savoir décrypter une collection

Évaluation : Définir, évaluer et valoriser des tendances fortes

Initiation au modélisme

▮ Appréhension de la machine à coudre pour créer un vêtement simple, placer un patron

Évaluation : Conception d'une robe à partir d'un patron fourni

PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Savoir décrypter des tendances mode et acquérir les bases de la création d'un vestiaire

Atelier matière

▮ Connaissance des armures, fibres naturelles...

Évaluation : Maquettes (teintures et imprimés)

Stylisme

▮ Silhouette de mode et dessin à plat

Évaluation : Deux mini collections (collaboration fictive avec une marque)

Modélisme

▮ Création de la base de la jupe, patronage de la jupe (travail sur les pinces, etc.)

Évaluation : Construction de la base d'une jupe tailleur, réalisation & création d'une jupe personnelle (à pli, à godet, à volants...)

▮ Maîtriser les bases du corsage et des découpes (corsage à pinces, sans pince, etc.), col, pied de col, poignet, pattes de boutonnage...

Évaluation : Réalisation d'un corsage ou d'une chemise

▮ Consolidation des compétences

Évaluation : Contrôle de connaissances

DÉBOUCHÉS

- ▮ Styliste
- ▮ Styliste infographiste
- ▮ Directeur artistique
- ▮ Styliste tendance
- ▮ Modéliste
- ▮ Costumier
- ▮ Illustrateur de mode
- ▮ Directeur de collection



- ▮ Poursuite d'études en 2^e année de Bachelor Stylisme et Modélisme à MODART International.

PHOTOGRAPHIE

PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - mi-avril à mi-mai

Objectif Pédagogique :

Découvrir et s'initier à la photographie

Initiation Photographie

- Acquisition de fondamentaux : apprendre les grandes notions indispensables pour savoir prendre des photos (diaphragme, vitesse, Iso, cadrage...)

Évaluation : Question de cours et réalisation d'images

Initiation reportage

- Acquisition des fondamentaux : initiation au maniement du langage visuel en reportage

Évaluation : Rendus de photographies

Initiation studio

- Acquisition de fondamentaux : initiation au travail de la lumière en studio

Évaluation : Rendus de photographies

Initiation labo noir et blanc

- Connaître les bases de fonctionnement d'un labo noir et blanc et savoir-faire un tirage

Évaluation : Réalisation d'un tirage

Images numériques (Lightroom/Photoshop)

- Savoir développer ses raws et connaître les fondamentaux sur l'image numérique

Évaluation : Rendus d'images travaillées

PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Acquérir des bases fondamentales techniques et culturelles en photographie

Reportage

- Savoir photographier : manier le langage visuel et raconter en photo

Évaluation : Rendus de reportage

Studio

- Savoir photographier : maîtriser les bases de la lumière en studio

Évaluation : Rendus de dossiers studio

Photoshop

- Approfondissement sur le traitement de l'image

Évaluation : Rendus d'images et question de cours

Histoire de la photo et analyse d'image

- Connaître les grandes images et les grands courants qui font l'histoire de la photographie

Évaluation : Questions de cours

Impressions numériques

- Connaître les bases pour pouvoir imprimer une image

Évaluation : Questions de cours

- Poursuite d'études** en 2^e année de Bachelor Photographie à l'EFET Photographie.

DÉBOUCHÉS

- Photographe de mode
- Photographe de cinéma
- Photographe de plateau
- Photographe reporter/presse
- Photographe de publicité
- Photographe d'art
- Photographe d'architecture



PROGRAMME DÉCOUVERTE

4 semaines - mi-mai à mi-juin

Objectif Pédagogique :

Initiation aux techniques de prise de vue, de prise de son et de montage, et à l'écriture de scénario afin de réaliser un court métrage

Techniques de réalisation audiovisuelle

- ▮ Savoir prendre en main une caméra et régler le son
- Évaluation : montage d'une bande annonce ou d'un clip

Logiciel de montage

- ▮ Monter une vidéo sur première pro
- Évaluation : montage d'une bande annonce ou d'un clip

Techniques de son

- ▮ Maîtriser les logiciels pro-tools pour mixer une vidéo
- Évaluation : réalisation d'un court métrage de 3 min

Atelier d'écriture

- ▮ Apprendre à écrire un scénario et à la storyboarder
- Évaluation : réalisation d'un court métrage de 3 min

DÉBOUCHÉS

- ▮ Chargé de production
- ▮ Journaliste Reporter d'Images
- ▮ Monteur son
- ▮ Monteur truquiste
- ▮ Régisseur lumière
- ▮ Chef opérateur



PROGRAMME APPROFONDISSEMENT

5 à 6 semaines - mi-juin à fin juillet

Objectif Pédagogique :

Connaitre les règles juridiques, budgétaires, logistiques de réalisation d'une production, maîtriser les techniques de montage et acquérir une culture artistique et cinématographique

Droit de l'audiovisuel

- ▮ Droit à l'image, droit musicaux, droits des intermittents du spectacle, publicité (règles, interdiction, protection)
- Évaluation : contrôle de connaissances

Financement d'une production

- ▮ Notions de comptabilité, de budget, de planification
- Évaluation : contrôle de connaissances

Gestion de production

- ▮ Comment organiser un tournage d'un point de vue logistique, financier et juridique
- Évaluation : réalisation d'un retro-planning, d'une feuille de service, des autorisations de droit à l'image et droits musicaux

Plateau, studio, régie muticams

- ▮ Comment installer un plateau : camera, lumière et réalisation multi cameras
- Évaluation : réalisation d'un mini-JT avec les contraintes de gestion de production

Histoire du cinéma

- ▮ Maîtriser les courants du cinéma et les réalisations de référence
- Évaluation : contrôle de connaissances

Techniques de montages

- ▮ Apprendre à utiliser le logiciels Final Cut pro et maîtriser le logiciel After Effects
- Évaluation : réalisation d'un reportage en utilisant final cut pro et after effects

- ▮ Poursuite d'études en 2^e année de Bachelor Cinéma et VFX à l'ESIS



LES ÉQUIPEMENTS DE L'ÉCOLE

MATÉRIEL À LA DISPOSITION DES ÉTUDIANTS

Les étudiants peuvent utiliser le matériel professionnel de l'école mis à disposition pour leur formation mais également pour leurs projets personnels via le site de réservation interne de l'école.

CAMÉRA

- ↳ Sony A7S3
- ↳ Black Magic 6KPRO
- ↳ Moniteur Portkeys 5 pouces
- ↳ TitlaNucleusNanoFollow Focus
- ↳ HollylandMARS400S
- ↳ CamérasHD,DVCAM, DVCPRO...
- ↳ Panasonic XD 150
- ↳ Panasonic XD 160
- ↳ Panasonic XD 90
- ↳ PanasonicAG-AC160
- ↳ Panasonic AG-AC90
- ↳ Canon 5D / mark5

- ↳ PanasonicLumixGH5
- ↳ Sony, JVC
- ↳ FS7, FS5, GH5
- ↳ Blackmagic 4k - 6k
- ↳ StabilisateursRoninSC
- ↳ Zoom H4 / H5
- ↳ Travelling
- ↳ Steadicam
- ↳ Trépieds

SON

- ↳ Mixette Pre 10
- ↳ Zoom H4N PRO BLACK
- ↳ Superlux S502
- ↳ Beyerdynamic M88TG
- ↳ Kit de tournage son
- ↳ Beyerdynamic M160
- ↳ Sennheiser MKH 416
- ↳ Sony, Neumann, Sound
- ↳ Mixette Sound Devices
- ↳ Mixettes Shure
- ↳ Perche carbone
- ↳ MKH 50
- ↳ Mkh60
- ↳ TLM103
- ↳ SM7B
- ↳ C414

LUMIÈRE

- ↳ APUTURE 300D
- ↳ APUTURE 600D
- ↳ APUTURE 1200D
- ↳ APUTURE NOVA P300C
- ↳ Blondes
- ↳ Mandarines
- ↳ Mizar LT300 Fresnel
- ↳ Projecteurs HMI
- ↳ Tungstène
- ↳ Panneaux LED

ÉQUIPEMENTS DES LOCAUX

- ↳ Un PC de montage pour chaque étudiant en option montage, équipée des logiciels Avid, Suite Adobe, Pro Tools, After effect et DaVinci
- ↳ Un PC Pro Tools par étudiant en option son
- ↳ 6 studios son
- ↳ 3 cabines speak
- ↳ Un plateau de tournage avec un fond vert 6x6m, fond blanc ou fond bleu, équipé d'une régie
- ↳ Des salles équipées de Mac et PC, Internet haut débit, Wifi
- ↳ Ampli guitare, ampli base, batterie acoustique, piano droit
- ↳ Grand écran de projection (5mx3,75m), amphithéâtre modulable en cinéma 5.1

LES MASTERCLASS

Afin de lier la pédagogie au contexte, l'ESIS accueille tous les mois des personnalités de renom qu'ils soient : metteurs en scène, comédiens, scénaristes, producteurs, chefs-opérateurs, ingénieurs du son, ou encore animateurs de films d'animation.

Ces moments privilégiés d'échanges et de conseils confrontent les étudiants à leurs futurs métiers.

LES PERSONNALITÉS

VENUES À L'ESIS

Eric Tisserand

Ingénieur du son

Armand Amar

Compositeur Césarisé

Yvan Attal

Réalisateur et Scénariste

Philippe Lefebvre

Acteur, Réalisateur et Scénariste

Julien Rappeneau

Scénariste, Dialoguiste, Adaptateur

Antoine Pez

Producteur

Fabrice Lagayette

Superviseur d'effets visuels

Eric Besnard

Réalisateur et scénariste

Alice Isaaz

Actrice

Yves Angelo

Directeur de la photographie, Réalisateur

Djamel Bensalah

Réalisateur, Producteur

Philippe Le Guay

Réalisateur

Benjamin Rocher

Réalisateur, Scénariste

Marc Étienne Schwartz

Producteur

Pierre Excoffier

Ingénieur du son Césarisé

Pierre Wallon

Directeur de production

Yves Fournier

Chef décorateur

Juliette Sales et Fabien Suarez

Scénaristes et Réalisateur

Richard Berry

Réalisateur, acteur et Scénariste

Bérénice Béjo

Actrice Césarisée

Clovis Cornillac

Acteur et réalisateur

Eric Toledano

Scénariste, réalisateur

Olivier Nakache

Scénariste, réalisateur

Patrick Bruel

Acteur, chanteur

Jérôme Commandeur

Comédien

Christopher Thompson

Acteur, scénariste et réalisateur

Michel Hazanavicius

Réalisateur, scénariste, producteur, monteur et acteur

Jamel Debbouze

Humouriste, acteur, producteur

Anne Le Ny

Actrice, scénariste, réalisatrice

James Huth

Réalisateur et scénariste

Mélissa DRIGEARD

Actrice, réalisatrice et scénariste

Romain Le Grand

Producteur

Hérald Najar

Chef décorateur

Sébastien Drouin

Superviseur VFX

Léa Drucker

Actrice

André Dussollier

Acteur

Patrice Leconte

Réalisateur et scénariste

Jean-Pierre Jeunet

Réalisateur et scénariste

Laurent Poirier

Chef Opérateur Son

Justine Vivien

Créatrice de costume

Vincent Mathias

Chef opérateur et directeur de la photographie



RELATIONS ENTREPRISES

Les périodes en entreprise et la construction progressive d'un projet professionnel sont au coeur de la pédagogie de l'ESIS. Durant leur cycle d'études, les étudiants peuvent œuvrer dans plusieurs entreprises en lien avec le monde de l'audiovisuel. Ces expériences contribuent à l'insertion professionnelle rapide des jeunes diplômés de l'ESIS.

CELLULE RELATIONS

ENTREPRISES

LES RECRUTEMENTS DÉDIÉS

Tout au long du cursus, l'ESIS organise des recrutements dédiés dont l'objectif est de permettre à une entreprise de rencontrer directement sur le campus, les étudiants intéressés par divers postes à pourvoir.

L'ORGANISATION DE CAMPUS RECRUTEMENT

Une à deux fois par an, l'ESIS invite ses entreprises d'accueil à participer à des sessions de campus recrutement au sein de l'ESIS. C'est une façon très efficace de rencontrer de nombreux étudiants et de jeunes diplômés et ainsi faciliter les recrutements.

LA SÉLECTION ACTIVE DES PROFILS

Via l'extranet, l'étudiant de l'ESIS accède à toutes les offres des entreprises d'accueil et le service relations entreprises peut mettre directement en contact les étudiants et les entreprises.

LES ATELIERS CV ET PERSONAL BRANDING

L'ESIS aide ses étudiants à construire leurs CV print et web, à gérer leurs profils sur les réseaux sociaux, à répondre à des offres, à rédiger des lettres de motivation, à constituer un portfolio et les prépare aux entretiens de recrutement.

TROIS MODES

D'ALTERNANCE POSSIBLES

LE CONTRAT D'APPRENTISSAGE

- Possible dès la 1^{re} année.
- Durée du contrat : de 6 à 36 mois.

L'étudiant bénéficie du statut **jeune salarié**.

Il est rémunéré entre 27 % et 100 % du SMIC selon son âge et son niveau d'études. Sa formation est financée par l'entreprise.

LE STAGE LONGUE DURÉE COSTAL

- Possible dès la 1^{re} année
- Durée du contrat : de 6 à 12 mois

Le participant a le statut **d'étudiant** et bénéficie des avantages liés à ce statut (réductions, carte de transport...). Il est rémunéré minimum 30 % du SMIC et sa formation peut être financée totalement ou partiellement par une entreprise.



La certification qualité a été délivrée au titre des catégories d'actions suivantes :
- Actions de formation
- Actions de formation par apprentissage
- Actions permettant de Valider les Acquis de l'Expérience (VAE)

ILS NOUS FONT CONFIANCE



CANAL+ france•tv



Le Parisien



LE FIGARO

L'EQUIPE

webedia/.

DEMAIN TV

Doctissimo

marie claire

PARTENARIATS

Depuis sa création, l'ESIS s'appuie sur un réseau de professionnels en activité pour former ses étudiants et leur permettre d'acquérir les compétences attendues sur le marché.

Pour former au mieux les étudiants, l'école a noué de nombreux partenariats avec des entreprises, que ce soit pour accueillir les étudiants en stage, en alternance ou mettre à disposition des plateaux, du matériel ou répondre à des commandes.

L'ESIS s'est également implantée dans le milieu académique. Des partenariats ont été développés avec des établissements proposant d'autres spécialisations pour offrir aux étudiants la possibilité de faire appel à des compétences spécifiques pour leurs tournages (décors, costumes, affiches...).

PARTENAIRES ACADÉMIQUES



PARTENAIRES INSTITUTIONNELS



SANTÉ Medaviz

La santé de nos étudiants est essentielle ! L'ESIS met à disposition un service médical disponible 7/7 et 24h/24 : Medaviz. Le service est entièrement pris en charge par l'école.

COMMENT PROFITER DU SERVICE MEDAVIZ ?

L'étudiant doit activer son compte Medaviz depuis son espace MyGES ou bien en appelant le 09 78 46 02 30 et en indiquant son numéro étudiant. Toutes les questions médicales peuvent être posées. Réponse rapide, échanges simplifiés et totalement confidentiels avec un médecin qualifié.

AIDES AU LOGEMENT



ZOOM SUR STUDAPART

L'ESIS est une école du Réseau GES qui place la question du logement et des conditions de vie étudiante au centre de ses préoccupations. C'est pourquoi le groupe a noué un partenariat avec STUDAPART et EXECUTIVE RELOCATIONS afin de simplifier l'accès au logement pour tous les étudiants du groupe en France.

- 366 étudiants du Réseau GES ont été accompagnés pour trouver un logement dont 173 étudiants internationaux.
- Loyer mensuel moyen : 680€ / mois
- Durée moyenne de location : 14 mois
- Nombre de jours pour trouver un logement : 10 jours en moyenne à partir de la première demande envoyée à un loueur
- Frais de réservation : en moyenne 3% des frais engagés sur la période de location

Chiffres du 1^{er} avril au 30 septembre 2021

FINANCEMENT DES ÉTUDES

EMPRUNTS BANCAIRES À TAUX PRÉFÉRENTIELS

Négociés avec les partenaires bancaires, ces prêts sont remboursables durant les 3 ou 4 années qui suivent la fin des études.

PRÊTS SANS CAUTION

Tous les étudiants de moins de 28 ans de nationalité française ou possédant la nationalité d'un pays membre de l'Union Européenne peuvent bénéficier d'un système de prêts bancaires garantis par l'État, sans condition de ressources ni caution, pour un montant maximum de 20 000 euros avec la possibilité d'un remboursement différé. L'État apporte sa garantie aux banques partenaires (Banque Postale, Banque Populaire, BFCOI, Caisses d'Épargne, CIC, Crédit Agricole, Crédit Mutuel et Société Générale) via Bpifrance.



LA PÉDAGOGIE DE L'ÉCOLE

MODALITÉS D'ÉVALUATION

BTS MÉTIERS DE L'AUDIOVISUEL

Les compétences et connaissances sont appréciées, à parité, selon deux modalités distinctes : contrôle continu et BTS Blanc. Le contrôle continu est organisé pendant la période d'enseignement. Il peut être constitué de contrôles, de travaux pratiques, de présentations orales à réaliser individuellement ou en groupe. Les BTS blancs sont organisés en dehors des séances de cours.

Ces épreuves mettent l'étudiant en situation réelle de passage du BTS. Il s'agit de mises en situation professionnelle sous forme de réalisation de reportages (Projet à Caractère Professionnel), de rédaction du rapport d'activité professionnelle ou d'épreuves théoriques selon les modalités définies par le référentiel national du BTS.

BACHELORS & MASTÈRES

Les compétences et connaissances sont appréciées selon 3 modalités distinctes :

- Le contrôle continu qui permet d'évaluer nos étudiants tout au long de l'année
- Les partiels de fin de semestre qui ont lieu deux fois par an
- Les projets

Le contrôle continu est organisé sur la période d'enseignement. Il peut être constitué de contrôles de connaissances, de cas pratiques, d'exposés à réaliser individuellement ou en groupe et de mémoire.

Les partiels s'organisent en dehors des séances de cours sur des périodes prévues dès le début d'année. Ces partiels permettent de savoir les connaissances acquises par les étudiants.

Les projets sont des mises en situation professionnelles qui permettent de juger l'œuvre finale produite par les étudiants mais aussi de juger leur comportement, leur savoir-faire lors des dits projets...



MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

L'école privilégie une pédagogie dynamique par le biais de projets (court-métrage - publicité - shorts comédie..), qui sont des mises en situation professionnelles (création de contenus audiovisuels concrets et de l'alternance. Cette pédagogie dynamique permet :

- Un apprentissage collaboratif : il permet de développer le travail en équipe si important dans les métiers de l'audiovisuel et du cinéma et permet ainsi de mieux appréhender le rôle de chacun sur un tournage et en post-production.
- Un mode « société de production » : le travail se conçoit de manière professionnalisante avec des deadlines et un budget
- Une responsabilisation : développer le sens de la responsabilité pour des tournages éco responsables
- Une interdisciplinarité : créer des liens entre les différentes filières afin d'avoir des œuvres audiovisuelles ou sonores abouties
- Des talents : développer les aptitudes techniques et artistiques en permettant aux étudiants de faire des projets personnels ou créer des structures type association ou société de production
- La rencontre avec des professionnels du milieu sous forme de Master Class qui permet aux étudiants d'appréhender de manière plus concrète les milieux de l'audiovisuel

Nos indicateurs de performance sont disponibles sur notre site internet ou sur simple demande.

ENSEIGNEMENT MODULAIRE

L'ensemble de nos titres RNCP peuvent être validés par unités d'enregistrements.

Équivalence niveau CEC :

- Titre de Niveau 5 / Niveau BAC+2 / 120 crédits ECTS
- Titre de Niveau 6 / Niveau BAC+3 / 180 crédits ECTS
- Vous permet de construire à la carte votre parcours de formation parmi tous les modules de l'ensemble de nos titres.
- À la suite d'une VAIT (validation des acquis pour l'intégration d'un titre) ou une VAE (validation des acquis de l'expérience), les experts de l'ESIS vous construiront un parcours sur-mesure et vous accompagneront jusqu'à la délivrance partielle ou totale d'un titre, diplôme ou certificat professionnel dispensé par l'ESIS.
- Pour plus d'information nous vous invitons à consulter notre page dédiée à la VAE/Modularisation/VAIT ou nous contacter: service.vae@reseau-ges.fr



LA VIE DE L'ÉCOLE

À L'ESIS, les étudiants sont les acteurs indispensables de la vie de l'école. Leur implication au sein du BDE témoigne de leur attachement à la structure et de leur envie d'en faire bien plus qu'un lieu de scolarité, un lieu de référence de leur carrière professionnelle.

LE BUREAU DES ÉLÈVES (BDE)

Son action a pour objectif d'améliorer la cohésion de la vie étudiante et de mettre en place, pour les étudiants, des actions d'animation et d'amélioration de la qualité de vie des étudiants durant leur scolarité. Ainsi, il crée un partenariat avec des jeunes entreprises et des start-ups. Il anime la vie étudiante, soutient les projets étudiants, organise des événements et des soirées (intégration, rencontres professionnelles, gala).

SON ACTION

- Création de partenariats
- Animation de la vie étudiante
- Soutien de projets étudiants
- Organisation d'évènements
- Ciné-club



LE SERVICE ALUMNI

Service
ALUMNI
Réseaux GES & EDUCATIVE

L'ESIS, une école de SKOLAE, dispose d'un Service Alumni qui compte plus de **40 000 anciens**. Sa vocation est de créer une grande **communauté multisectorielle d'alumni** afin de faciliter l'entraide professionnelle et la mise en place d'évènements fédérateurs.

Ses missions sont ambitieuses :

- Représenter et informer les 40 000 alumni de toutes les formations des écoles de SKOLAE
- Accompagner les anciens dans leur carrière professionnelle
- Aider et fédérer la communauté autour des centres d'intérêt personnels ou professionnels.

Accompagnement et recrutement :

Le Service Alumni a mis en place un service d'accompagnement des diplômés afin de les aider à trouver un emploi en s'appuyant sur le réseau des anciens et des entreprises d'accueil. Plus de 250 offres d'emploi sont partagées chaque année avec les anciens.





TÉMOIGNAGES

ALUMNI



L'ESIS m'a apporté de belles connaissances techniques, mais aussi une ouverture d'esprit au niveau de la manière de faire un film et ce grâce à des cours d'analyse d'image très intéressants. J'ai aussi pu rencontrer des amis qui sont devenus par la suite des gens avec qui je travaille régulièrement. J'ai aussi pu réaliser un long métrage avec l'aide de l'école, et de son parc matériel. En souvenir concret, les cours d'analyse d'image m'ont tellement marqué que je me souviens de chacun d'eux aujourd'hui. Depuis mon diplôme, je réalise des clips, des fashion films, des documentaires et je travaille sur divers scénarios.

Marceau UGUEN

Diplômé 2018

Bachelor Audiovisuel, Post-production & VFX



J'ai intégré l'ESIS directement après avoir obtenu mon bac. J'ai suivi le tronc commun et je me suis spécialisée en montage. L'ESIS m'a fait découvrir le milieu de l'audiovisuel qui me passionnait déjà. Dans nos métiers, on acquiert de l'expérience et des compétences à chaque nouveau projet. Le bagage de connaissances que m'a donné l'ESIS m'a permis d'être performante dans les différentes missions que j'ai effectuées, que cela soit dans ma spécialisation ou dans les autres branches du milieu (cadre, production etc). A la fin de mon cursus, j'ai intégré un groupe où j'ai aujourd'hui la charge de toute la production audiovisuelle. La formation pluridisciplinaire et les différents projets que j'ai réalisés dans le cadre de mon cursus m'ont permis de répondre aux demandes, mais également de continuer à me perfectionner. Si c'était à refaire, je ne changerais rien à mon parcours !

Hanna AKNIN

Diplômée 2019

Bachelor Audiovisuel, Post-production & VFX



Suite à l'obtention de mon Bac, j'ai décidé de poursuivre ma carrière en tant qu'ingénieur du son. Durant notre formation, on a pu bénéficier d'un suivi pédagogique très pointu de la part du corps enseignant et administratif. J'admire leur détermination pour nous fournir une expérience académique exceptionnelle. J'ai eu l'occasion de rencontrer les meilleurs encadrants dans le domaine que ce soit au niveau des cours théoriques ou pratiques.

De plus, j'ai profité d'une vie étudiante enrichissante qui m'a permis de tisser des liens entre les étudiants, et de rapprocher les différentes promos entre elles.

Charbel Hourani

Diplômé 2019

Bachelor Son



ADMISSIONS

Pour postuler à l'ESIS, candidatez en ligne sur le site www.esis-paris.fr et sélectionnez une date de concours. Lors de votre candidature en Bachelor ou en Mastère, des frais de concours de 50€ vous seront demandés.

PROCÉDURE D'ADMISSION EN 2 ÉTAPES

1 ADMISSIBILITÉ SUR ÉTUDE DE DOSSIER QUI COMPREND :

- CV + Lettre de motivation
- Pièce d'identité
- Bulletins des 2 dernières années
- Derniers diplômes

BONUS

Les projets réalisés par les candidats dans l'audiovisuel ou le cinéma pourront être présentés lors de l'entretien, permettant d'obtenir un bonus de 1 à 3 points sur la moyenne générale.

Pour les étudiants internationaux et/ou résidents à l'étranger, l'examen d'entrée peut se faire à distance.

2 ADMISSION SUR CONCOURS TESTS ET ENTRETIEN :

Le concours d'admission des Bachelors et du BTS est composé de 3 épreuves :

- Un QCM audiovisuel (durée 20 minutes pour les BTS et 30 minutes pour les bachelors) ;
- Présentation vidéo 1m30
- Un entretien individuel avec un membre du jury (durée 20 minutes).

Le concours d'admission du Mastère est composé de :

- La réalisation d'une vidéo de présentation créative (2 minutes 30)
- QCM de culture audiovisuelle
- Dossier retraçant parcours de vie scolaire et artistique et la vision du secteur de l'audiovisuel complété par un sujet de dissertation : «Que pensez vous de la production et la distribution française dans votre futur secteur d'activité ?»
- Entretien oral de motivation (60 minutes)

PRÉ-RÉQUIS

1^{RE} ANNÉE :

Être titulaire du Baccalauréat ou d'un diplôme de niveau 4 ou équivalent.

2^E ANNÉE :

Être titulaire d'un Bac+1 et/ou avoir validé 60 ECTS.
Pour le BTS, admission possible après validation d'une 1^{re} année BTS Métiers de l'Audiovisuel.

3^E ANNÉE :

Être titulaire d'un Bac+2 (BTS, DUT...), d'un diplôme de niveau 5 ou équivalent et/ou avoir validé 120 ECTS.

4^E ANNÉE :

Être titulaire d'une licence, d'un diplôme de niveau 6 ou équivalent et/ou avoir validé 180 ECTS.

5^E ANNÉE :

Pas d'admissions directes en 2^e année de Mastère.

HANDICAP ET ACCESSIBILITÉ

L'ESIS mène une politique d'égalité des chances afin de permettre à tous les élèves d'accéder à ses formations et de développer leur potentiel.

TOUTES LES FORMATIONS DE L'ESIS SONT ACCESSIBLES AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP.

Si vous êtes en situation de handicap temporaire ou permanent, ou si vous souffrez d'un trouble de santé invalidant, le Pôle handicap est à votre disposition pour : prendre en compte vos besoins, vous proposer des aménagements spécifiques et résoudre vos problèmes d'accessibilité, servir d'interface avec les différents services de l'école et vous accompagner dans vos démarches. Notre campus est accessible pour les personnes à mobilité réduite. Toutes nos formations sont accessibles aux personnes porteuses de handicap. Des aménagements spécifiques pourront être mis en place pour les personnes à mobilité réduite dans le cadre de l'accès à certaines salles de formation.

Un registre d'accessibilité est disponible sur simple demande et peut être consulté au sein de l'établissement.

VOUS ÊTES CANDIDAT ?

Vous pouvez avoir besoin d'aménagements techniques ou humains pour pouvoir composer aux épreuves écrites ou vous présenter aux entretiens oraux. N'hésitez pas à prendre contact avec notre Pôle handicap et accessibilité pour que nous puissions organiser le déroulement des épreuves dans les meilleures conditions. Vous devrez alors l'indiquer dans votre dossier de candidature et joindre l'un des justificatifs suivants en cours de validité : une attestation du Rectorat concernant l'aménagement des conditions de passage du Baccalauréat, une attestation d'aménagement des conditions de passage des examens dans l'enseignement supérieur, un certificat signé par un médecin scolaire ou universitaire pourra vous être demandé si vous êtes dans l'impossibilité de fournir l'un des documents listés plus haut.

CONTACT : Pôle handicap, polehandicap@reseau-ges.fr, sur rendez-vous, du lundi au vendredi de 9h30 à 17h00.



Avec ses 23 écoles accessibles en alternance et plus de 50 ans d'expertise pédagogique, SKOLAE, qui est constitué des **Réseaux GES & EDUCTIVE**, se positionne comme l'un des plus importants réseaux d'enseignement supérieur privé. Les établissements de Bac à Bac+5 délivrent des titres reconnus par l'État niveaux 5, 6 et 7 ainsi que des diplômes visés et préparent à certains diplômes d'État.

SKOLAE EN QUELQUES CHIFFRES

+20 000

étudiants

24

campus en France
Réseau GES /
Eductive

23

écoles

+40 000

alumni en activité

10 000

entreprises
d'accueil

+300

enseignants
issus du monde
du travail



Avec 15 écoles et plus de 10 500 étudiants, le Réseau des Grandes Écoles Spécialisées (Réseau GES) propose des cursus spécialisés sur des métiers ou des secteurs. Alternance, spécialisation et hybridation des parcours de formation sont au coeur de la vision pédagogique du Réseau GES, avec comme objectif principal d'accompagner les étudiants dans leur apprentissage afin de favoriser leur employabilité.

Ce réseau d'écoles permet également des synergies entre cursus, matérielles (locaux, outils pédagogiques), humaines, dans les relations internationales, les relations entreprises et la vie associative.

23 ÉCOLES RÉUNIES AUTOUR DE 4 PÔLES

MANAGEMENT - NUMÉRIQUE - ART ET DESIGN - MÉDIA



Édité par REMAT - ESIS, 85, avenue Pierre Grenier, 92100 Boulogne Billancourt
Enregistré au RCS de Paris sous le numéro 495 137 507 00036
SARL au capital de 1000 €
Photographies et visuels : tous droits réservés. Toute reproduction interdite.
Imprimé par Imprigraphic - 9 rue de la Folle Régnault - 75011 Paris
Document imprimé sur un papier couché 100% recyclé
issu de forêts gérées durablement, certifié FSC® Recycled.



Document non contractuel.



ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT
SUPÉRIEUR TECHNIQUE PRIVÉ

CAMPUS GRANGE AUX BELLES

Service Admissions
39, rue de la Grange aux Belles
75010 Paris

01 42 38 10 95
contact@esis-paris.fr

CAMPUS BORDEAUX, LILLE ET LYON



www.esis-paris.fr

SUIVEZ-NOUS SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

