



**G O B E L I N S**  
L'ÉCOLE DE L'IMAGE



**GUIDE**  
**DES**  
**ACTIVITÉS**  
**ET**  
**MISSIONS**  
**DES**  
**APPRENTIS**  
**EN**  
**ENTREPRISE**

**Rentrée 2010 - 2011**

*une école de la*



**Chambre de commerce  
et d'industrie de Paris**



GOBELINS, l'école de l'image a fait le choix de l'apprentissage dans des filières à fort renouvellement technologique : la communication et les industries graphiques et la gestion de production audiovisuelle notamment.

Chacune de nos formations en apprentissage témoigne de notre lien étroit et vivant avec les entreprises. L'alternance permet ainsi à chacun de nos apprentis de s'imprégner des réalités économiques et techniques de l'entreprise d'aujourd'hui, tout en se projetant dans celles de demain. C'est pour nous le gage d'une insertion réussie !

Dans cet esprit, nous avons conçu un guide des activités et missions que pourront réaliser les apprentis de GOBELINS, l'école de l'image dans votre entreprise. Nous vous proposons ainsi une liste d'exemples afin de vous aider dans votre démarche. Vous pouvez bien entendu confier d'autres missions en lien avec le référentiel des formations.

Nous vous invitons à formuler votre demande en ligne sur le site internet de GOBELINS ou à déposer votre offre sur notre forum emploi : [www.gobelins.fr/entreprise](http://www.gobelins.fr/entreprise).

L'équipe Relations entreprises de l'école se tient à votre disposition pour préciser vos besoins, vous proposer des candidats correspondant au profil recherché et vous accompagner dans vos démarches administratives.





- Gobelins, l'école de l'image ..... p 4
- Formations en apprentissage présentées dans ce guide ..... p 5

---

## Communication et industries graphiques

### PRODUCTION

- Bac Professionnel communication et industries graphiques  
Production imprimée ..... p 6
- Bac Professionnel communication et industries graphiques  
Production graphique ..... p 7

### ORGANISATION – COMMERCIAL - MANAGEMENT

- BTS communication et industries graphiques  
Étude et réalisation d'un produit imprimé ..... p 8
- BTS communication et industries graphiques  
Étude et réalisation d'un produit graphique ..... p 9
- Licence professionnelle communication et industries graphiques  
« ingénierie et management de projet  
en communication et industries graphiques » ..... p 10
- Bachelor professionnel  
« responsable commercial cross media » ..... p 11

---

## Cinéma d'animation

- Licence professionnelle  
« Gestion de production audiovisuelle » (animation, cinéma et vidéo) ..... p 12
- 
- Les 10 questions que vous vous posez sur l'alternance ..... p 13
  - Le contrat d'apprentissage ..... p 14



# GOBELINS, l'école de l'image

Depuis plus de 40 ans, GOBELINS est un partenaire privilégié des entreprises du secteur de l'image en France et dans le monde.

Acteur de référence dans les formations aux métiers de l'image, GOBELINS, l'école de l'image est l'une des 11 écoles de la Chambre de commerce et d'industrie de Paris (CCIP). Elle accueille chaque année plus de 700 élèves et apprentis et 1 400 stagiaires en formation continue (inter, intra-entreprise, à distance). 86% des diplômés de l'école trouvent un emploi dans les 6 mois qui suivent leur remise de diplôme.

Ce sont des futurs spécialistes, capables d'analyser les demandes de clients, d'y apporter des solutions créatives et pertinentes, que GOBELINS forme au travers de ses différents programmes délivrés par la voie du temps plein, de l'alternance ou de la formation continue en multimédia, cinéma d'animation, communication graphique, photographie et vidéo.

## Entretenir une relation privilégiée avec les entreprises

Pour répondre aux contours sans cesse changeants des branches professionnelles que la généralisation du numérique rapproche et unifie, GOBELINS adapte sans cesse ses formations aux besoins du marché. Les professionnels sont au cœur de la vie de l'établissement : présents à travers les jurys, les conseils d'évolution, les forums, les enseignements, ils sont les garants de l'adéquation de son offre de formation aux besoins des différentes branches professionnelles.

## Créativité et technicité

L'accent porté sur l'efficacité technique comme atout majeur de la formation s'accompagne d'enseignements de management et de méthodologie. D'autres cours permettent de développer la culture générale et la créativité des étudiants de l'école. De nombreux projets pédagogiques, associant travail en équipe et réponse à des cahiers des charges précis, se concrétisent par des réalisations d'une qualité professionnelle.

## Une formation continue certifiée

Certifiée ISO 9001, version 2008, l'activité de formation continue de GOBELINS s'articule autour de principes forts : modularisation de l'ensemble de l'offre, systématisation de la démarche compétences, individualisation des parcours de formation, développement de la formation à distance (Photoshop, Dreamweaver, Flash, Fireworks) et adaptation aux besoins spécifiques des entreprises.

## Un développement international

L'école entretient et développe depuis longtemps des relations étroites avec des écoles européennes et internationales de référence. À titre d'exemple : le London College of Communication pour la communication et les industries graphiques, avec Calarts en Californie et Filmakademie en Allemagne pour le cinéma d'animation.

GOBELINS bénéficie également d'un fort réseau international dans le secteur professionnel de l'image. Chaque année, l'école anime une école d'été pour un public international, co-organise une formation européenne en cinéma d'animation financée par le programme Média (Union Européenne).

GOBELINS participe aux programmes européens pour la mobilité de ses élèves, étudiants et apprentis.

# Formations en apprentissage présentées dans ce guide



| Formations                                                                                                         | Durée maximum | Métiers visés                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Communication et industries graphiques                                                                             |               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Bac professionnel<br>Production imprimée                                                                           | 3 ans         | Conducteur de machine à imprimer offset complexe, conducteur de presse numérique, conducteur de rotative, responsable d'atelier d'impression.                                                                                                                                                                                                |
| Bac professionnel<br>Production graphique                                                                          | 3 ans         | Opérateur prépresse/opérateur PAO (Publication Assistée par ordinateur), scannériste – chromiste, responsable de service prépresse (PAO).                                                                                                                                                                                                    |
| BTS Communication<br>et industries graphiques                                                                      | 30 mois       | Responsable de fabrication/production, deviseur, responsable planning et ordonnancement, technico-commercial en CIG.                                                                                                                                                                                                                         |
| Licence professionnelle<br>« Ingénierie et management<br>de projets en communication<br>et industries graphiques » | 1 an          | Chef de projet en CIG, responsable études, recherche et développement, consultant en CIG.                                                                                                                                                                                                                                                    |
| Bachelor professionnel<br>« Responsable commercial<br>cross media »                                                | 1 an          | Responsable commercial (responsable comptes clés, ingénieur d'affaires, responsable des ventes...) de produits cross media ou responsable marketing ou responsable de projets cross media : au sein de services communication de grandes entreprises, au sein d'un département commercial/vente d'entreprises de la communication graphique. |
| Cinéma d'animation                                                                                                 |               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| Licence professionnelle<br>« Gestion de production<br>audiovisuelle » (animation,<br>cinéma et vidéo)              | 1 an          | Chargé de production, superviseur, administrateur de production, responsable de postproduction...                                                                                                                                                                                                                                            |

Pour tout renseignement, contacter le service relations entreprises :  
01 48 15 52 13 ou 01 48 15 62 13 ou 01 48 15 52 14  
entreprise@gobelins.fr ou notre site [www.gobelins.fr/guidemissions](http://www.gobelins.fr/guidemissions)



# BAC PRO CIG PRODUCTION IMPRIMÉE

DURÉE MAXIMUM DU CONTRAT : 3 ans  
RYTHME : 2 semaines en entreprise / 2 semaines à Gobelins  
DÉBUT DE LA FORMATION : septembre 2010

## • EXEMPLES D'ACTIVITÉS ET MISSIONS DES APPRENTIS EN ENTREPRISE

### 1<sup>re</sup> année

- S'occuper de la finition, du brochage, du conditionnement
- Organiser l'atelier
- Veiller à l'entretien des machines
- Assurer un premier niveau de maintenance

#### En numérique :

- Régler la presse
- Assurer le contrôle de la production et son bon déroulement, selon le BAT
- Vérifier le BAT

#### En offset :

- Réaliser une plaque offset en CTP
- Caler les plaques
- Réaliser une impression
- Vérifier le BAT (repérage et suivi d'encrage)

#### En PAO :

- Coter une maquette
- Reproduire une mise en page simple
- Utiliser les signes de préparation et de copie
- Calculer un corps et un interlignage
- Calculer les blancs d'empagement
- Savoir reproduire un modèle en dessin vectoriel

### 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> année

#### En fabrication : pour les travaux de ville/dépliants, pour l'encartage/piqûre, pour le brochage.

- Analyser la commande client
- Optimiser la feuille d'impression
- Calculer les coûts de revient, marge et TVA
- Planifier les travaux

#### En impression offset et numérique :

- Identifier les matières premières adéquates selon la qualité souhaitée et les contraintes budgétaires
- Proposer et produire un mode opératoire
- Organiser son poste de travail en appliquant les règles du respect de l'environnement et de sécurité
- Maintenir les équipements en état
- Conduire la presse et produire
- Préparer et régler la presse numérique
- Préparer et régler la presse offset
- Rechercher et préparer les teintes
- Réaliser le paramétrage des profils d'encrage
- Réaliser des opérations de finition
- Utiliser le CTP (différents logiciels et formats de fichiers exploitables)
- Suivre et contrôler une production
- Contrôler les fichiers fournis, réaliser une imposition
- Contrôler la forme imprimante
- Veiller au respect de la législation de l'imprimé.

## • DISCIPLINES ENSEIGNÉES

Impression numérique, impression offset, bases de sérigraphie, fabrication, technologie impression - laboratoire – Computer To Plate, pratique et technologie PAO texte, informatique, mathématiques, chimie, physique, français, anglais, histoire, géographie, Prévention Sécurité Environnement (PSE), arts appliqués, éducation physique et sportive.



## • EXEMPLES D'ACTIVITÉS ET MISSIONS DES APPRENTIS EN ENTREPRISE

### 1<sup>re</sup> année

- S'occuper de la finition, du brochage, du conditionnement
- Veiller à l'entretien des machines
- Assurer un premier niveau de maintenance

#### En numérique :

- Régler la presse
- Assurer le contrôle de la production et son bon déroulement
- Vérifier le BAT

#### En offset :

- Réaliser une plaque offset en CTP
- Caler les plaques
- Réaliser une impression
- Vérifier le BAT (repérage)

#### En PAO :

- Coter une maquette
- Reproduire une mise en page simple
- Utiliser les signes de préparation et de copie
- Calculer un corps et un interlignage
- Calculer les blancs d'empagement
- Savoir reproduire un modèle en dessin vectoriel

### 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> année

#### En fabrication : pour les travaux de ville/dépliants, pour l'encartage/ piqûre, pour le brochage.

- Analyser la commande client
- Optimiser la feuille d'impression
- Calculer les coûts de revient, marge et TVA
- Planifier les travaux

#### En PAO :

- Saisir du texte en respectant le code typographique
- Saisir un tableau
- Réaliser une mise en page complexe
- Réaliser un logo en vectoriel d'après modèle
- Maîtriser les fonctions de base de photoshop
- Effectuer sur un fichier les corrections colorimétriques, résolution, netteté, imbrication d'images
- Travailler sur l'image en noir et blanc et en couleur
- Convertir une image couleur en simili
- Réaliser un benday, une épreuve
- Acquérir une image
- Calculer les poids de fichier d'image
- Réaliser une reproduction en quadri + ton direct
- Récupérer et améliorer les fichiers bruts d'appareils photo numériques
- Réaliser la sortie de films ou plaques
- Calibrer la chaîne numérique
- Archiver les fichiers

## • DISCIPLINES ENSEIGNÉES

Pratique et technologie, PAO du texte et de l'image, informatique, fabrication, impression numérique, impression offset, bases de sérigraphie, technologie impression, mathématiques, chimie, physique, français, anglais, histoire, géographie, Prévention Sécurité Environnement (PSE), arts appliqués, éducation physique et sportive.

Pour tout renseignement, contacter le service relations entreprises :  
01 48 15 52 13 ou 01 48 15 62 13 ou 01 48 15 52 14  
entreprise@gobelins.fr ou notre site [www.gobelins.fr/guidemissions](http://www.gobelins.fr/guidemissions)



# BTS CIG

## ÉTUDE ET RÉALISATION D'UN PRODUIT IMPRIMÉ

DURÉE MAXIMUM DU CONTRAT : 30 mois  
RYTHME : 2 semaines en entreprise / 2 semaines à Gobelins  
DÉBUT DE LA FORMATION : septembre 2010

### • EXEMPLES D'ACTIVITÉS ET MISSIONS DES APPRENTIS EN ENTREPRISE

- Recevoir et analyser les offres
- Étudier la rentabilité d'un matériel
- Ouvrir et suivre des dossiers de fabrication
- Réaliser des devis
- Lancer, suivre et gérer des flux de production
- Commander des matières premières
- Gérer des stocks (gestion manuelle ou informatisée)
- Préparer la facturation
- Rédiger un cahier des charges techniques à l'usage des clients pour la réalisation de fichiers PDF
- Contacter les clients, fournisseurs, autres services et ateliers en interne
- Gérer des plannings (gestion manuelle ou informatique)
- Choisir des sous-traitants et suivre la maintenance
- Participer aux réunions de fabrication
- Participer à la gestion de la couleur
- Participer à la démarche qualité, environnement, sécurité de l'entreprise
- Participer à une étude d'investissement de matériel
- Participer à une étude de réaménagement d'un atelier ou d'un service

Participer à la production : (1/3 du temps au maximum)

- En impression et finition

Les missions ci-dessus sont des exemples constatés en entreprise.  
Vous pouvez confier d'autres missions en lien avec le référentiel de formation.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### • DISCIPLINES ENSEIGNÉES

Gestion de production, fabrication, technologie, imposition.  
Logiciels utilisés : logiciel GPAO, logiciel de flux de production, logiciel d'imposition électronique.  
Français, mathématiques, sciences physiques, économie, informatique, anglais.



- Participer à la production : (1/3 du temps au maximum)

- Les missions ci-dessus sont des exemples constatés en entreprise.



Français, mathématiques, sciences physiques, économie, informatique, anglais.

9



# LICENCE PROFESSIONNELLE CIG INGÉNIERIE ET MANAGEMENT DE PROJETS\*

DURÉE DU CONTRAT : 1 an

RYTHME : 2 à 3 semaines en entreprise / 2 semaines à Gobelins

DÉBUT DE LA FORMATION : septembre 2010

## EXEMPLES D'ACTIVITÉS ET MISSIONS DES APPRENTIS EN ENTREPRISE

Ces missions sont données à titre d'exemple, car leur nature varie selon l'environnement de l'entreprise :

- Mener des audits internes afin de définir les besoins en cross media, équipement, stratégie de communication, dispositifs « Qualité », etc.
- Étudier le lancement d'un nouveau matériel par un fabricant
- Définir des besoins, recherche et qualification d'une solution de gestion éditoriale
- Conduire une veille technologique sur les supports de communication électronique
- Étudier l'implantation d'une entreprise sur un nouveau site/ le repositionnement d'une entreprise suite à la fusion de 2 sites
- Optimiser la gestion et le suivi des dossiers clients par la mise en place de nouveaux outils et/ou méthodes de travail
- Optimiser des procédures prépresse, de flux numériques...
- Créer et organiser des échanges et partenariats entre une organisation professionnelle et une entreprise du web : éditoriale, marketing et événementielle, création du plan marketing
- Mettre en place la certification papetière FSC/PEFC ou normes ISO ou imprim'vert
- Mettre en place un système d'assurance qualité
- Implanter un système de gestion de l'information suite à la croissance de l'entreprise
- Tester et proposer des actions de communication innovantes
- Mettre en œuvre un chemin de fer électronique pour gestion, contrôle et validation des placements publicités
- Suivre un projet de communication complet, mesurer et analyser les temps de production, optimisation de la productivité
- Coordonner la création d'une nouvelle entité d'un groupe (plateforme de production)
- Superviser la base tarifaire « imprimeurs » en liaison avec la direction des achats et superviser le suivi des délais d'exécution des prestations dans une grande entreprise

Les missions ci-dessus sont des exemples constatés en entreprise.

Vous pouvez confier d'autres missions en lien avec le référentiel de formation.

## DISCIPLINES ENSEIGNÉES

Mise à niveau technique en informatique ou en industries graphiques, en fonction du profil d'origine.

- Conduite de projet : théorie et pratique des outils nécessaires au pilotage optimisé d'un projet
- Management et entrepreneuriat : gestion d'entreprise abordée à travers la mise en œuvre d'un projet de création d'entreprise
- Conduite de projet technique : normes internationales, gestion de la couleur et développement durable
- Conduite de projet international : présentation des industries graphiques et de la communication au plan international, interculturel, anglais technique
- Projet tutoré : mise en œuvre d'un projet au sein de l'entreprise d'accueil

\* Formation délivrée en partenariat avec l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée et ADVANCIA une école de la Chambre de commerce et d'industrie de Paris.

# BACHELOR PROFESSIONNEL RESPONSABLE COMMERCIAL CROSS MEDIA\*



DURÉE DU CONTRAT : 1 an  
RYTHME : 2 à 3 semaines en entreprise / 1 à 2 semaines à Gobelins  
DÉBUT DE LA FORMATION : octobre 2010

## EXEMPLES D'ACTIVITÉS ET MISSIONS DES APPRENTIS EN ENTREPRISE

- Optimiser les moyens de communication de l'entreprise en vue d'améliorer sa notoriété, développer les ventes et conquérir de nouveaux marchés
- Analyser la concurrence, assurer une veille stratégique
- Évaluer les résultats d'une campagne de communication, mesure d'audience
- Construire et présenter des recommandations à un annonceur
- Aider les filiales dans l'élaboration de leur stratégie de communication
- Conseiller ou manager une équipe commerciale
- Conseiller et élaborer la stratégie de communication cross media d'un client
- Étudier et optimiser la lisibilité de son offre commerciale
- Prospector, développer et gérer la clientèle
- Développer, promouvoir et vendre de nouveaux produits ou services cross media
- Mettre en place des actions cross media en vue de la promotion d'un produit ou service
- Déployer la politique commerciale
- Participer à des salons professionnels, e-conférences
- Décliner print/web dans sa communication interne/externe

Les missions ci-dessus sont des exemples constatés en entreprise.  
Vous pouvez confier d'autres missions en lien avec le référentiel de formation.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## DISCIPLINES ENSEIGNÉES

- Élaboration de la stratégie marketing et commerciale de l'entreprise. Conduite de négociations commerciales complexes. Management du développement commercial de l'entreprise. Management d'une équipe commerciale. Connaissances du secteur professionnel de la communication et des industries graphiques en France et à l'étranger
- Enjeux stratégiques du cross media. Culture de l'image fixe ou animée : chaîne graphique, réalisation d'un site web, image animée, image en volume, design sonore (cours en commun avec les étudiants de la formation en Design graphique et motion design)
- Projet tutoré : mise en oeuvre d'un projet au sein de l'entreprise d'accueil

\* Formation délivrée en partenariat avec NEGOCIA, une école de la Chambre de commerce et d'industrie de Paris.

Pour tout renseignement, contacter le service relations entreprises :  
01 48 15 52 13 ou 01 48 15 62 13 ou 01 48 15 52 14  
entreprise@gobelins.fr ou notre site [www.gobelins.fr/guidemissions](http://www.gobelins.fr/guidemissions)



# LICENCE PROFESSIONNELLE GESTION DE PRODUCTION AUDIOVISUELLE\*

(animation, cinéma et vidéo)

DURÉE DU CONTRAT : 1 an  
RYTHME : 2 jours école / 3 jours entreprise  
DÉBUT DE LA FORMATION : octobre 2010

## EXEMPLES D'ACTIVITÉS ET MISSIONS DES APPRENTIS EN ENTREPRISE

- Suivre diverses tâches de fabrication de série ou long métrage d'animation 2D et 3D (suivi de planning, reporting d'avancement)
- Assistantat en administration de production, suivi administratif des projets, volet social, déclaration unique d'embauche, contrats de travail, relevés de droits
- Suivi administratif des projets (CNC, RPCA, Régions, PROCIREP)
- Assister l'équipe de réalisation sur la pré production des séries, dépouillement de scénario, élaboration de bible graphique, suivi des validations des coproducteurs et des diffuseurs
- Assistant éditorial sur les scénari et documents de présentation de la série
- Organiser et suivre les réunions de préparation et en rédiger les comptes rendus
- Coordonner les équipes de production
- Suivre l'avancement de prestations externes, retranscrire les commentaires des responsables artistiques et techniques
- Préparer et vérifier les éléments nécessaires pour la fabrication auprès des équipes de production
- Suivre et mettre à jour des plannings réels et veiller à la bonne adéquation entre les ressources et le matériel informatique
- Participer à la préparation des tournages et du location de matériel
- Assistantat en direction de postproduction, suivi technique des projets
- Suivi des traductions, des adaptations étrangères
- Élaborer et suivre des dossiers de demandes de financements (Régions, CNC, diffuseurs etc.)
- Suivre le catalogue de courts-métrages (centres TV, diffusion en Festivals etc.)
- Aider à la promotion des projets en cours
- Participer à la préparation et à la tenue des salons commerciaux spécialisés

Les missions ci-dessus sont des exemples constatés en entreprise.  
Vous pouvez confier d'autres missions en lien avec le référentiel de formation.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## DISCIPLINES ENSEIGNÉES

Les aspects économiques et juridiques de la production audiovisuelle, le processus de fabrication de l'animation 2D et 3D pré production, élaboration de devis et de plannings de projets d'animation, gestion de production d'images captées, post-production images et son.

\* Formation délivrée en partenariat avec l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée.

# Les 10 questions que vous vous posez sur l'alternance



1. Quelles entreprises peuvent recruter un jeune en apprentissage ?  
Toute entreprise du secteur artisanal, commercial, industriel, libéral et associatif et les établissements publics industriels et commerciaux.
2. Qui sont les étudiants concernés ?  
Les jeunes de 16 à 25 ans (des dérogations sont possibles).
3. Quel est le statut de l'apprenti ?  
Il est salarié de l'entreprise.
4. Combien de jeunes peut-on former ?  
2 apprentis et un redoublant par maître d'apprentissage.
5. Quelle est la durée de la période d'essai ?  
2 mois non renouvelable.
6. Quelle est la durée du contrat de travail ?  
Il s'agit d'un contrat à durée déterminée, de 1 à 3 ans, en fonction de la formation.
7. Quelles sont les formalités à accomplir ?  
Conclure le contrat :
  - effectuer la déclaration unique d'embauche auprès de l'URSSAF
  - remplir une attestation de compétences du maître d'apprentissage
  - compléter et signer le contrat fourni par l'école
  - faire passer une visite médicale au jeune
  - le service apprentissage de la CCIP enregistre votre dossier et le transmet à la DDTE (Direction départementale de l'emploi et du travail)
8. Comment choisir le maître d'apprentissage ?  
Il peut être employeur ou salarié. Il doit avant tout être volontaire, pédagogue, et avoir acquis un niveau de qualification et une expérience professionnelle (de 3 à 5 ans selon les cas) en relation avec le diplôme visé.
9. Dans quelles conditions rompre le contrat ?  
Le contrat ne peut être rompu avant son terme sauf dans le cas suivants :
  - sur décision d'une des parties pendant la période d'essai
  - d'un commun accord des parties (écrit obligatoire)
  - sur décision de l'apprenti en cas d'obtention du diplôme avant le terme prévu au contrat moyennant un préavis de 2 mois
  - sur décision du Conseil des Prud'hommes pour : faute grave, manquements répétés de l'une des parties à ses obligations, inaptitude de l'apprenti
10. Comment la rémunération de l'apprenti est-elle calculée ?  
La rémunération est déterminée en pourcentage du SMIC selon l'âge de l'apprenti et l'année de contrat.  
Voir le tableau page 15.



# Le contrat d'apprentissage

## • Ses caractéristiques

### Qu'est-ce qu'un contrat d'apprentissage ?

C'est un contrat de travail à durée déterminée, de type particulier, signé entre un jeune et une entreprise. Ce contrat repose sur le principe de l'alternance entre enseignement en CFA et apprentissage du métier chez l'employeur.

Le jeune devient salarié à part entière de l'entreprise.

### À qui s'adresse-t-il ?

À toute personne âgée de 16 à moins de 26 ans le jour de la signature du contrat (sous certaines conditions, des dérogations sont possibles concernant l'âge minimal ainsi que l'âge maximal légal pour l'entrée en apprentissage).

### Comment se déroule la formation ?

Les périodes de formation à l'école alternent avec les périodes de formation en entreprise.

Le rythme de l'alternance est indiqué sur chaque fiche programme.

En entreprise, la formation est placée sous la responsabilité du maître d'apprentissage. Il est chargé de former le jeune, de lui transmettre son savoir-faire et de contribuer ainsi à l'acquisition des compétences correspondant à la qualification recherchée.

## • Les droits et les obligations

### Les droits et les obligations du jeune

Le contrat permet au jeune de :

- recevoir une formation alternativement à l'école et en entreprise
- percevoir une rémunération suivant le barème ci-contre
- bénéficier d'une protection sociale, correspondant à son statut de salarié

En contrepartie, il s'engage à :

- effectuer le travail qui lui est confié en entreprise
- suivre avec assiduité les cours dispensés à Gobelins
- se présenter aux épreuves du diplôme préparé
- respecter le règlement intérieur de l'entreprise et celui de Gobelins

### Les droits et les obligations de l'employeur

L'employeur s'engage à :

- désigner un maître d'apprentissage
- assurer la formation pratique du jeune
- permettre à son apprenti de suivre l'enseignement dispensé à Gobelins, l'école de l'image
- prendre part aux activités destinées à la coordination de la formation avec l'école
- verser un salaire suivant les barèmes ci-contre
- effectuer les formalités liées à l'embauche : déclaration d'embauche, affiliation à la sécurité sociale, visite médicale d'embauche, enregistrement du contrat.



## • Rémunération et charges sociales

- Les entreprises sont exonérées des charges patronales et salariales partiellement ou totalement suivant leurs effectifs (plus de 10 ou moins de 10 salariés).
- Les apprentis sont totalement exonérés des charges sociales quelle que soit la taille de l'entreprise.
- Une aide forfaitaire de la Région d'au moins 1 200 euros est versée à toute entreprise. Le montant de cette aide peut varier en fonction de la taille de l'entreprise et du niveau de formation et de l'âge de l'apprenti.
- Un crédit d'impôt de 1 600 à 2 200 euros est également instauré dans ce cadre.
- Dans le cadre du plan d'urgence pour l'emploi des jeunes, de nouvelles aides sont accordées jusqu'en juin 2010 ou fin 2010 aux employeurs d'apprentis.

Pour en savoir plus : [www.entreprises.gouv.fr/jeunesactifs](http://www.entreprises.gouv.fr/jeunesactifs)

### Rémunération minimum de l'apprenti en pourcentage du SMIC

| Ancienneté dans le contrat | De 16 à moins de 18 ans | De 18 à moins de 21 ans | 21 ans et plus* |
|----------------------------|-------------------------|-------------------------|-----------------|
| 1 <sup>re</sup> année      | 25 %                    | 41 %                    | 53 %            |
| 2 <sup>e</sup> année       | 37 %                    | 49 %                    | 61 %            |
| 3 <sup>e</sup> année       | 53 %                    | 65 %                    | 78 %            |

\* ou pourcentage du salaire minimum conventionnel correspondant à l'emploi occupé, s'il est supérieur.

Au titre de sa progression dans les cycles de formation, l'apprenti bénéficie d'une rémunération au moins égale à celle à laquelle il pourrait prétendre dans le cadre de son précédent contrat.

# Gobelins, l'école de l'image

Service marketing, relations entreprises  
et partenariats

ZI Les richardets • 11, rue du Ballon  
93165 NOISY-LE-GRAND

Éric BRABO

Responsable du Service marketing,  
relations entreprises et partenariats

Tél. : 01 48 15 52 03

[ebrabo@gobelins.fr](mailto:ebrabo@gobelins.fr)

Laetitia BEUQUE

Chargée des relations école/entreprises  
départements 75, 77

Tél. : 01 48 15 52 13

[lbeauque@gobelins.fr](mailto:lbeauque@gobelins.fr)

Lydia BORDAS

Chargée des relations école/entreprises  
départements 93, 94, 95 et province

Tél. : 01 48 15 62 13

[lbordas@gobelins.fr](mailto:lbordas@gobelins.fr)

Nathalie MARTY

Assistante commerciale et marketing

Tél. : 01 48 15 52 14

[nmarty@gobelins.fr](mailto:nmarty@gobelins.fr)

Didier PASQUET

Chargé des relations école/entreprises  
départements 92, 78, 91

Responsable Taxe d'apprentissage

Tél. : 01 48 15 52 04

[dpasquet@gobelins.fr](mailto:dpasquet@gobelins.fr)

Serge SAUNER

Chargé de la plateforme de e-recrutement

Tél. : 01 48 15 52 15

[ssauner@gobelins.fr](mailto:ssauner@gobelins.fr)

[www.gobelins.fr](http://www.gobelins.fr)