

LA CRÉATION A DE L'AVENIR



MANAA

BTS Design d'espace / Design graphique / Design de mode / Design de produits

BACHELOR Design

MASTÈRE Design management / Animation, 3D & jeux vidéo

LIM'ART, L'INSTITUT DES MÉTIERS D'ARTDESIGN

ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR PRIVÉ HORS CONTRAT



CHIFFRES CLÉS

CRÉATION DE L'ÉCOLE **EN 2001**

5 SITES

- PARIS
- AIX-EN-PROVENCE
- BORDEAUX
- LYON
- TOULOUSE

1 MANAA

1 BACHELOR

- **6 ATELIERS** : Mode / Graphisme / Produit / Espace / Animation / Jeux vidéo
- **4 BTS** : Design d'espace / Design graphique / Design de mode / Design de produits

2 MASTÈRES

- DESIGN MANAGEMENT
- ANIMATION, 3D & JEUX VIDÉO

2 DOUBLES DIPLÔMES AVEC L'IAE DE LIMOGES

- Master d'administration des entreprises, niveau I
- Diplôme d'université management et développement personnel en entreprise, niveau II

1 CURSUS PERSONNALISÉ

BONUS > LA BROCHURE LIM'ART EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

1. Téléchargez l'application de réalité augmentée y-nov sur votre iPhone, iPad, iPod Touch : WWW.LIMART.FR/APPLICATION
2. Prolongez votre lecture en scannant le symbole SmartPhone  dès que vous l'apercevez sur une page. Veillez à positionner votre téléphone à une distance d'environ 20 cm de la double page concernée.

04 EDITO

05 LA COMMUNAUTÉ Y-NOV

06 LES VALEURS DE L'ÉCOLE

08 LES MÉTIERS DU DESIGN

08 Emploi & Marché
10 Les débouchés

12 LES RELATIONS ENTREPRISES & PARTENARIATS

14 ADMISSIONS ET CURSUS

16 LE CURSUS

18 LES PROGRAMMES

20 MANAA intégrée
22 Bachelor B2 & B3
24 Mastère Design Management
26 Mastère Animation, 3D & jeux vidéo M1 & M2
28 Compétences acquises et Témoignages

30 LE CURSUS PERSONNALISÉ

32 Ateliers
36 BTS

38 LES PARTENARIATS ACADÉMIQUES

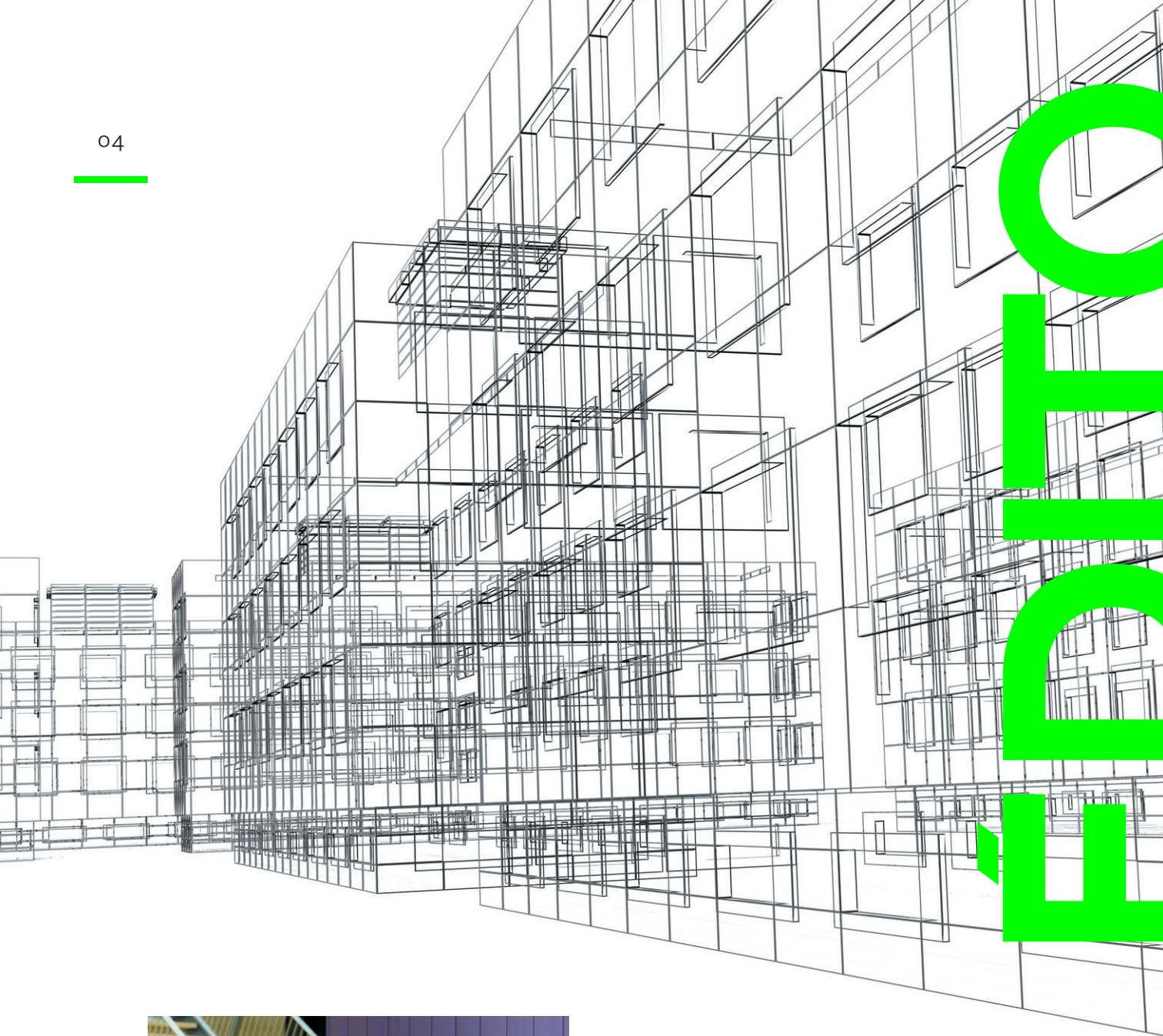
39 LE NUMÉRIQUE & LA PÉDAGOGIE

40 LES INTERVENTIONS & WORKSHOPS

42 LE PARTENARIAT SURFRIDER

44 LA VIE ÉTUDIANTE

46 Les sites Lim'Art à Paris, Aix-en-Provence, Bordeaux, Lyon et Toulouse
50 La vie étudiante
52 Les voyages d'études et les événements
54 Les concours
56 Les frais de scolarité et le financement des études
58 Les témoignages de nos étudiants



KARINE BRIGNAUD, LIONEL DESAGE ET DAVID INQUEL
Dirigeants de Lim'Art

BIENVENUE À LIM'ART

LA RÉVOLUTION DU DESIGN

AUTANT L'AFFIRMER TOUT DE SUITE. Les métiers des arts appliqués sont entrés aujourd'hui dans une nouvelle dimension : celle de **L'ERE NUMÉRIQUE**. Véritable révolution qui bouleverse tous les enseignements, tous les métiers, et ouvre les portes à toutes les imaginations. Le Design cesse d'être un concept élitiste, réservé à une poignée d'artistes d'avant-garde, ou de créateurs d'ameublement très médiatisés. **LE DESIGN EST DESORMAIS PARTOUT**, imprégnant nos vies du matin au soir : depuis la bouteille de lait et la machine à expressos qui trônent sur la table du petit déjeuner, jusqu'à la signalétique des rues, celle des magasins, la présentation des mets dans les assiettes, la papeterie que nous utilisons, les tableaux de bord des ascenseurs... Avant d'être mis à notre disposition, de se présenter à nous comme des évidences, ces objets, leurs emballages, ces ordonnancements ont d'abord existé à l'état d'idées; puis ébauchés, testés, confrontés à de multiples traductions possibles dans une grande diversité de formes et de nuances. **GRÂCE À DES LOGICIELS SANS CESSE PLUS PUISSANTS** et qui n'ont pas fini de nous étonner. De la colle à assembler les maquettes, on est passé à l'imprimante en 3D, du patron en papier, à l'application disponible sur SmartPhone. Le temps de création s'en est trouvé raccourci; **LES POTENTIALITÉS DU DESIGN DEMULTIPLIÉES À L'INFINI**. Toute la philosophie de Lim'Art part de cette révolution de l'informatique : la conception des différents cycles d'études possibles, la polyvalence qu'ils permettent, la personnalisation des cursus, le travail en équipes... S'il fallait résumer cette philosophie en quelques mots, ceux-ci seraient : **ADAPTABILITÉ, EMPLOYABILITÉ, ET CO-CRÉATION.**

HYPERMOTIVÉS POUR DEVENIR HYPERPOLYVALENTS

L'adaptabilité est une impérieuse obligation dans un monde en mouvance permanente. Nous attendons des étudiants de Lim'Art qu'ils soient **HYPER-MOTIVÉS** pour devenir **HYPER-POLYVALENTS**. C'est pourquoi la motivation est le premier critère de l'admission en MANAA (Mise À Niveau en Arts Appliqués). Nous sommes en effet convaincus que toutes les techniques peuvent s'apprendre. Le dessin comme les autres. Enseigner le Design consiste donc pour nous, prioritairement, à donner aux étudiants, **LES CLEFS NUMÉRIQUES, TECHNOLOGIQUES ET MÉTHODOLOGIQUES** qu'ils utiliseront plus tard. Rien ne sert d'étudier en détail tous les matériaux. Ceux-ci se renouvelleront encore et encore; leurs spécifications figureront dans nombre de banques de données. En revanche, il est indispensable d'en avoir la compréhension, de savoir quels critères prendre en compte pour pouvoir ultérieurement bien y recourir : analyser le tombé d'un tissu, le toucher d'un plastique, la texture d'un bois. Impossible de travailler à la conception d'un écran de télévision qui s'enroule, sans comprendre les contraintes de son matériau ! Au nom de **L'ADAPTABILITÉ**, nous n'encourageons pas la spécialisation au cours de la première année d'études. À l'époque de la Renaissance, les sculpteurs étaient également architectes ou enlumineurs... Aujourd'hui les grandes signatures de la mode posent leur griffe sur des vitrines, des hôtels, des bijoux, des trains, montrant bien à quel point les frontières ne sont pas figées. Adaptables, **LES DIPLOMÉS DE LIM'ART ABORDENT L'AVENIR, FRINGANTS D'OPTIMISME** parce que bien organisés dans leur cerveau.

CARRIÈRES EN TÊTE

Autre objectif de l'école : **L'EMPLOYABILITÉ**. Le corps enseignant se compose de professionnels reconnus tirant leur expérience des fonctions qu'ils exercent ailleurs (dans des agences ou des entreprises) et confrontés tous les jours à l'évolution des tendances, à celle des marques, aux attentes des marchés, à celle des outils qui interagissent avec eux. Lim'Art a donc l'ambition de proposer aux étudiants toutes les formations possibles s'appuyant sur **LES NOUVELLES TECHNOLOGIES** disponibles : qu'il s'agisse de logiciels de graphisme ou de création numérique. Maîtriser ces technologies, c'est l'assurance de s'intégrer rapidement dans un bureau de style, un studio, avec un jeu de cartes maîtresses en mains. Pour les mêmes raisons, nous encourageons les étudiants à obtenir des **CERTIFICATIONS** (*Adobe, Illustrator, InDesign par exemple*), voire des **BTS**, enrichissant leur curriculum vitae. À dessein, nous réservons les **STAGES EN ENTREPRISE** aux deux années de Mastère, une fois les technologies parfaitement maîtrisées. Les étudiants peuvent facilement alors opter pour une alternance les aidant éventuellement à financer leurs études et débouchant souvent sur un recrutement définitif. **LA PROXIMITÉ DE LIM'ART AVEC INGÉSUP**, école de référence d'ingénierie informatique n'est pas un hasard. Organisés et encadrés, les échanges entre les étudiants des deux écoles permettent de rester en lien permanent avec les développements de la technologie. Une osmose qui contribue à faire de Lim'Art un vivier séduisant et rassurant pour les employeurs.

PARTAGE OBLIGE

Il n'est guère de projet dans le monde du Design, qui ne soit une co-création. Les étudiants de Lim'Art l'apprennent très vite. Le travail en équipe y est systématique. Dans les ateliers de l'école, niveaux d'études et âges sont soigneusement mélangés, **PERMETTANT UNE MISE EN COMMUN DES SAVOIR-FAIRE**. S'entraider devant un écran, écouter l'autre, comprendre ses erreurs à plusieurs est infiniment plus formateur que de peiner devant une feuille de Canson dans la solitude nocturne d'une chambre d'étudiant.

Dans le même esprit, la **PARTICIPATION À DES CONCOURS** extérieurs est également fortement encouragée. En 2012 une équipe d'étudiants de Lim'Art et d'Ingésup a ainsi remporté le concours «BeMyApp» : belle preuve de mobilisation partagée ! En 2013, une autre équipe d'étudiants de Lim'Art et d'Ingésup s'est qualifiée pour la finale mondiale de l'Imagine Cup et a obtenu la 4^{ème} place.

Ainsi Lim'Art se veut une **ÉCOLE EN AVANCE SUR SON TEMPS** par ses méthodes et ses équipements. Son ambition : former des acteurs de l'économie créative.





LA COMMUNAUTÉ

Y-nov

PROPOSER
LE MEILLEUR
CONTEXTE
D'ENSEIGNEMENT
AUTOUR DES
NOUVELLES
TECHNOLOGIES
POUR CO-
CONSTRUIRE
UN AVENIR
ÉPANOUISSANT.



Tous les étudiants de **LIM'ART** font partie de la communauté **Y-NOV**. Les étudiants des écoles **INGESUP** (école d'ingénierie informatique) et **INFOSUP** (école de BTS Informatique) font aussi partie de la communauté **Y-NOV**. Cette communauté a une place très importante dans le fonctionnement même de l'école. Proposer des outils et des animations à l'attention des étudiants, diplômés, professeurs, administration et entreprises partenaires est essentiel pour la vie de l'école.

Si les technologies numériques font désormais partie intégrante de notre quotidien, cette omniprésence implique une nouvelle approche, voire même la redéfinition du modèle éducatif comme de ses contenus. **Y-NOV A POUR AMBITION DE DEVENIR LE PORTAIL EXPERT D'UNE NOUVELLE GÉNÉRATION D'ENSEIGNEMENT PAR LES NOUVELLES TECHNOLOGIES.** Grâce à la maîtrise d'un environnement toujours plus technologique, Y-nov va développer des potentiels et des talents, et les aider à s'exprimer à travers leurs projets professionnels.

C'est ainsi qu'Y-nov partage avec sa communauté des valeurs essentielles comme **L'ÉCHANGE, LE CHALLENGE, LA PERFORMANCE ET L'EMPATHIE** en faisant valoir ses traits de personnalités : **LA CURIOSITÉ, LA PERSÉVÉRANCE, L'AGILITÉ ET L'AUDACE.** Autant de références pour mener les étudiants vers un avenir épanouissant.



La vie de l'école est ponctuée d'événements organisés par ou pour les étudiants. Parmi eux l'événement annuel le plus prisé est la cérémonie de remise des diplômes.

Chaque année Lim'Art choisit un lieu d'exception pour faire honneur aux diplômés de l'école qui se réunissent pour l'occasion.

En 2013 la cérémonie a eu lieu à Cap Sciences, sur les bords de la Garonne (*quai de Bacalan au Hangar 20*).



LES VALEURS DE L'ÉCOLE

LA PERSONNALITÉ DE LIM'ART, CE QUI CONTRIBUE À FONDER SA DIFFÉRENCE, EST LE SOCLE DE VALEURS QUI ANIMENT LA VIE À L'ÉCOLE.

CURIOSITÉ — Créer nécessite de savoir **S'INSPIRER** d'un chef d'œuvre qui fait autorité comme d'un détail passé inaperçu. L'histoire du Design s'est ainsi construite à partir de multiples rebondissements : objets détournés de leur utilisation première, recours à des matériaux auparavant ignorés ou sous-estimés, à des formes rendues possibles par les progrès de la technique, ... Partir à la découverte, savoir observer, avoir l'œil, repérer une tendance naissante pour en tirer parti, se l'approprier et créer à nouveau, s'apprend. Dans cette perspective, les étudiants de Lim'Art participent à de multiples manifestations contribuant à cet esprit de curiosité : salon international du Design de Milan, biennale de Saint-Etienne, Bruxelles Design September... **RENCONTRES** aussi avec de grands créateurs, des personnalités extérieures, **PARTENARIATS** avec des distributeurs, ou des spécialistes des matériaux, sensibilisation aux contraintes du développement durable, aux techniques de recyclage : autant **D'EXPLORATIONS GÉNÉRATRICES DE NOUVELLES IDÉES.** Parce que les trajectoires créatives sont rarement linéaires, comprendre autrui, savoir l'écouter, être à l'affût du moindre indice permettant de réagir et d'en tirer parti sont des atouts précieux. Ils permettent de rester en prise sur son temps. Cela peut aussi s'appeler **L'OUVERTURE SUR LE MONDE.**

RESPONSABILISATION — Il ne peut y avoir de réussite dans les études, ni plus tard dans la vie professionnelle, sans un minimum de **CONFIANCE EN SOI.** Celle-ci se conquiert à coup de petits combats gagnés, de tentatives victorieuses, comme d'échecs surmontés. Dans cette perspective, Lim'Art veille à responsabiliser les étudiants dans toutes les étapes de leur cursus, comme dans la vie communautaire. De l'implication mise par chacun à choisir son **PARCOURS PERSONNALISÉ**, ses matières à option, ses activités bénévoles, du concours qu'il apporte aux travaux menés en commun dépendra sa progression. La confiance en soi ne s'acquiert pas en se tenant à l'écart des risques mais en tentant des choses et en ratant ces expériences. C'est pourquoi, à côté du contrôle continu permettant de suivre et d'encadrer les étudiants, Lim'Art les stimule pour mener à bien **QUANTITÉ DE PROJETS.** Elle les invite également à s'engager dans les activités du BDE et dans celles d'ONG telle que la fondation Surfrider, dont le but est la protection du littoral et de l'environnement, allant de la conception des tenues des bénévoles au nettoyage des plages. Un apprentissage de la responsabilité ainsi qu'une initiation aux pratiques managériales de l'entreprise lors de la dernière année d'études : une matière qui, loin d'être incongrue dans une école de Design, est une passerelle fort utile vers les futures responsabilités.

CULTURE — Un bien grand mot, qui intimide parfois, la culture est à Lim'Art beaucoup plus qu'une matière enseignée sous le nom « d'histoire de l'art ». Elle est **IMPREGNATION PERMANENTE** mais aussi **CONFRONTATION** : assimilation des grands courants artistiques du passé, réflexion sur les techniques qui ont permis les chefs d'œuvre, analyse du sens des évolutions, rapprochements de l'histoire des civilisations avec l'actualité, comparaison avec des situations vécues. Sans un minimum de connaissance des symboles, comment pourrait-on décrypter un logo, et a fortiori en dessiner d'autres, sans risque d'incompréhension ou de mauvaise interprétation ? Sans voyager à travers les époques, comment interpréter l'art contemporain ? Sans lire journaux et magazines, comment comprendre la mode ? Sans sortir de France, comment apprécier la fulgurance de certains créateurs contemporains étrangers ? La culture est un permanent rappel à l'humilité et source de bouffées d'enthousiasme, tout à la fois. Elle est surtout une invitation pressante au dépassement de soi. Usage illimité du web, veille sur ce qui se passe aux quatre coins du monde, à Shanghai aussi bien qu'à New-York, ou Buenos-Aires, conférences, visites de show-rooms ou d'expositions rythmant l'année, la culture à Lim'Art ne s'enferme pas dans le passé. C'est un **BOUILLONNEMENT PERMANENT** : une langue obligatoire, totalement vivante. Et pour cette raison, une des plus faciles à apprivoiser, une des plus indispensables à assimiler.

INNOVATION — **PARCE QUE L'INNOVATION EST LE MOTEUR DU DESIGN,** Lim'Art entend être toujours en avance d'une technologie, ou d'une méthode dans son enseignement : une recherche systématique de la modernité, qui saute aux yeux dès que l'on en franchit les portes. Ateliers équipés d'ordinateurs ultra puissants permettant de visualiser les travaux en trois dimensions, apprentissage de la création de logiciels dès la première année (MANAA), de l'animation numérique dès le cycle Bachelor, recours à des outils tels que 3ds Max ou ZBrush qui ont révolutionné le monde de la 3D, carte blanche donnée en permanence à l'imagination... Au contact de l'école voisine, Ingésup, cousine de Lim'Art, les étudiants s'initient à la réalité augmentée, se branchent sur les nouvelles technologies présentées en avant- première dans les grands « shows » internationaux, se familiarisent avec la mentalité start-up en vigueur dans le monde de l'informatique, ou des jeux vidéo. **CET ESPRIT D'AVANT-GARDE S'ILLUSTRE NOTAMMENT PAR LES POM, Petites Œuvres Multimedia,** malicieux acronyme qui désigne les travaux présentés par les étudiants sous une forme numérique. Véritables concentrés valorisants de leurs savoir-faire.

LES MÉTIERS DU DESIGN



EMPLOI & MARCHÉ



LE DESIGN, UN MARCHÉ RÉSOLUMENT PORTEUR

Une étude menée récemment par l'ADC (Association Design et Communication) estime la consommation de Design en France à 3,5 Mds d'euros annuel, soit une augmentation de 40 % en 20 ans. Peu de secteurs peuvent revendiquer une telle progression au fil des années ! Avec 70 % des structures facturant à l'international, on peut même dire que « **LA FRENCH TOUCH** » A LE VENT EN POUPE. La progression du Design est constatée dans tous les secteurs de l'économie, allant des grands groupes aux PME qui représentent d'ailleurs 79 % de la clientèle totale en terme de Design. L'activité Design, c'est évidemment le Design du produit que l'on consomme au quotidien : la forme d'un savon à celle de la robe ou de la lampe de créateur, le packaging qui le contient, l'identité visuelle de la marque que l'on y appose, le graphisme qui en fait un produit d'appel, l'aménagement d'espace d'un magasin - qu'il s'agisse de la tête de gondole d'une grande surface ou d'un concept store à l'affût des tendances - l'édition du magazine qui vous donne envie de l'acheter... Mais aussi désormais le site web sur lequel vous avez surfé pour le trouver, le Design du service qui vous livre à domicile, et enfin la réflexion pour concevoir et orchestrer l'ensemble, ce que nous appelons le « **DESIGN MANAGEMENT** » ... Le Design est partout, initié par quelques créateurs indépendants, mais surtout les agences et les entreprises toujours en recherche de designers capables de proposer au public une **NOUVELLE EXPÉRIENCE** à travers un vêtement, un espace, une image ou un objet.

LE DESIGN NUMÉRIQUE

Quand le Design rencontre la programmation on parle d'« animation et d'images numériques », une fantastique fusion que quelques-uns auraient pu juger antinomique ! Pourtant quand certains utilisent peinture et crayons, d'autres conçoivent numériquement un film, une illustration, parfois même des **ŒUVRES** d'art. On observe ainsi qu'une **CONSIDÉRATION NOUVELLE** est accordée à l'univers de la **CRÉATION NUMÉRIQUE** et de l'ensemble de ses métiers. L'explosion d'Internet, de la télévision numérique et de l'offre d'entertainment a participé à fournir un immense terrain de jeux pour les créateurs numériques.

Internet est devenu une zone de dialogue privilégiée entre l'entreprise et ses clients. Un espace dans lequel chaque marque repousse les frontières de la création pour proposer des **EXPÉRIENCES DIGITALES OU VIDEOS** dans lesquelles **L'ANIMATION DEVIENT STRATÉGIQUE**. Offrir au visiteur une expérience forte est une garantie de lui faire passer le cap fatidique des 10 secondes avant qu'il ne quitte la page, mais c'est surtout l'occasion de créer un lien unique, mémorable dans la forêt de marques qui lui sont offertes. L'élève chez Lim'Art pourra appréhender l'ensemble des expressions animées de la marque allant du film institutionnel de présentation d'une entreprise à la démonstration ludique d'un produit.

Le cinéma avait encore il y a quelques années l'apanage des prouesses technologiques que ce soit en terme de production ou de diffusion (le cinéma 3D par exemple). Une technologie qui arrive désormais dans chaque maison, obligeant le monde

de la télévision à proposer à son tour des contenus en propre toujours plus ambitieux. Qu'il s'agisse d'habillage de chaînes ou de réalisation de contenus dignes des grands studios, **LES ANIMATIONS 2D ET 3D OCCUPENT UNE PLACE GRANDISSANTE** et essentielle dans un quotidien aux codes réinventés.

Les jeux vidéo, enfin, réduisent les frontières entre virtuel et réel. Il y a encore quelques années, il y avait un immense gap entre les animatics (séquences non jouées des jeux vidéo) et les zones de jeux aux graphismes rigides. Désormais, on joue aux jeux vidéo comme si on regardait un film tourné par un grand réalisateur. **LES TECHNOLOGIES UTILISÉES POUR ANIMER LES PERSONNAGES N'ONT PLUS DE LIMITES** et demandent des compétences techniques et artistiques pointues permettant de réaliser des squelettes de personnages (boning) afin de les animer, de les habiller (skinning), de les texturer, puis de réaliser des éclairages dignes de chef opérateur de cinéma.

La 3D sait aussi se présenter de façon statique, que ce soit pour servir une campagne de publicité, être reconnue et exposée comme « digital piece of art » ou exprimer l'innovation d'un produit en le présentant sous différents angles. Une demande de plus en plus systématique et extrêmement persuasive auprès des entreprises de tous les horizons et de toutes les ambitions.

Pour cela l'élève Lim'Art va acquérir différentes expertises lui permettant de comprendre l'ensemble de la chaîne de production de la conception à la réalisation. Pour devenir un acteur confiant et de confiance, l'élève va aussi bien **PERFORMER SA PUISSANCE CRÉATIVE QUE SES CAPACITÉS TECHNIQUES**.

LE DESIGN EN AGENCE

En 15 ans, le **MARCHÉ DU DESIGN S'EST GLOBALEMENT RESTRUCTURÉ**, les grandes structures rassurantes ou âgées de plus de 20 ans sont toujours là mais occupent maintenant un quart des effectifs. La plupart des structures comptent moins de 10 personnes et ont souvent moins de 10 ans, leur chiffre est en augmentation croissante et a presque doublé en 15 ans. On observe à cet égard une vraie progression du métier de free-lance sur tous les secteurs du Design, un modèle qui répond à une nouvelle demande d'agilité des agences et des annonceurs en prise directe avec le désir du consommateur. Dans une grande ou une micro-structure, un élève issu de Lim'Art aura la **CAPACITÉ DE S'ADAPTER**, devra devenir un élément indispensable. Il est à noter que la plupart des agences développent trois activités différentes au moins parmi les suivantes : le Design produit et/ou service, l'aménagement d'espace, le graphisme, l'identité visuelle et corporate, le Design interactif/web, le packaging. Ce dernier représente d'ailleurs l'essentiel du marché, avec l'identité de marque ; tous deux symptomatiques d'un **BESOIN CROISSANT DE SINGULARITÉ** dans un univers occupé par un nombre de références produits grandissant.

Comment choisir entre deux mêmes produits si ce n'est grâce au prisme de la marque, du packaging, de la communication

alentour ? Les agences doivent rivaliser d'inventivité et s'entourer d'experts en Design pour parvenir à atteindre les objectifs des annonceurs et de leurs clients.

Le **WEBDESIGN** à ce titre doit être considéré comme littéralement incontournable, jugulant approche stratégique et esthétique ; seuls ceux qui maîtrisent création graphique et compréhension de la technique feront la différence.

LE DESIGN EN ENTREPRISE

On observe un réel **DEVELOPPEMENT DES ACTIVITÉS DE CRÉATION** au sein même des entreprises. Une tendance avérée sur l'ensemble des secteurs, dans la mesure où trois quarts des entreprises disposent d'un département intégré en charge d'une ou plusieurs activités de création. Ceci contribue à la demande permanente de designers en particulier pour du Design et du packaging produit, mais aussi pour de l'identité visuelle, de l'édition, du web design, de la PLV / merchandising. Si les équipes constituées sont relativement récentes (moins de 10 ans) elles sont globalement en expansion.

Le client, qu'il fasse appel à une agence ou à son service interne, a vu sa perception du Design évoluer : si la plupart du temps il décrit le Design comme un « *ensemble de techniques créatives ayant pour finalité la communication de sens pour l'entreprise, la création d'un lien entre l'utilisateur et la marque* », il y voit désormais aussi un **APPORT STRATÉGIQUE**, une **VALEUR AJOUTÉE** essentielle qui crée de la valeur pour l'entreprise. Le Design est ainsi reconnu comme de plus en plus important dans la stratégie et les budgets qui lui sont consacrés augmentent régulièrement.



LE DESIGN EST UN UNIVERS DANS LEQUEL SEULE L'EXCELLENCE PAIE, LES ÉLÈVES DE LIM'ART SONT PRÉPARÉS TOUT AU LONG DE LEUR CURSUS AU SEIN DE L'ÉCOLE ET PENDANT LEUR STAGE EN ENTREPRISE À INTÉGRER SA CHAÎNE DE VALEURS.

LES MÉTIERS DU DESIGN (SUITE)



TÉMOIGNAGE

**JÉRÉMY
MARECHAL**

CHARGÉ DU
DÉVELOPPEMENT K-NAP
CHEZ KATALPA



« L'IDÉE DE DÉPART DE LA SOCIÉTÉ KATALPA ÉTAIT DE CONCEVOIR UNE GAMME DE PRODUITS SE DISTINGUANT PAR LEUR MODULARITÉ. OUTRE DES CRÉATIONS ORIGINALES ET INNOVANTES, LE CONCEPT K-NAP CONSISTE EN UNE DÉMARCHE DE TRAVAIL RESPONSABLE ET SOUCIEUSE DE SON IMPLICATION DANS L'ÉCONOMIE LOCALE. C'EST L'ALLIANCE ENTRE TRADITION ET INNOVATION.

K-nap souhaite concevoir et développer ses produits avec des artisans et industriels présents sur un territoire, le tout dans le but de mettre en avant les savoir-faire locaux : pour le K-nap03 designé par Jean-Jacques Landis c'est du Made in France et Made in Landes. Aujourd'hui, le Made in France est largement promu par les pouvoirs publics et cela associé au fait que les designers français sont très bien vus à l'étranger, on peut dire que le contexte est particulièrement favorable au développement du Design en France. Je suis convaincu que c'est par le Design et l'innovation que l'on peut redynamiser une économie. Avec l'évolution des villes, des modes de vie etc. il n'y a qu'à travailler, c'est-à-dire répondre aux attentes des citoyens. Car le Design c'est avant tout de répondre à des besoins, des contraintes.

Le secteur du design attend des étudiants et jeunes diplômés qu'ils soient réactifs, à l'écoute et surtout proche du terrain et de ses problématiques afin de pouvoir trouver, avec des partenaires (éditeurs, industriels etc.), les réponses qui vont nous accompagner tout au long des années à venir.

IL FAUT OBSERVER PUIS VALORISER CE QUI NOUS ENTOURE. »

Crédits : Jean-Louis TASTET et Module K-nap03

LES DÉBOUCHÉS

DESIGNER TEXTILE ■ Doté d'un bon coup de crayon et d'une imagination débordante, ce professionnel **CRÉE DES TISSUS POUR L'HABILLEMENT, LA DÉCORATION INTÉRIEURE OU ENCORE LE LINGE DE MAISON**. Il conçoit la texture (*laine, coton, lin...*), dessine les motifs, définit les coloris... Sa créativité n'a pour limites que les contraintes liées aux matériaux et aux procédés de fabrication. Il collabore étroitement avec les stylistes et les chefs de produit.

ILLUSTRATEUR ■ Qu'il s'agisse de mode, de publicité, de magazine ou de livre, l'illustrateur doit à la fois **MAÎTRISER LA TECHNIQUE ET AVOIR DU STYLE**. La maîtrise du dessin avec crayon et pinceau est un plus même si aujourd'hui les illustrateurs conçoivent directement leurs créations dans Illustrator, Photoshop ou ZBrush, presque exclusivement sur tablette graphique.

GRAPHISTE ■ Le graphiste est chargé de **DONNER UNE IDENTITÉ VISUELLE** à des supports à travers la typographie, les couleurs, le papier. Il positionne les différents éléments (*textes, images...*), conçoit des logos... Le résultat doit être lisible, harmonieux, captivant.

CHARACTER DESIGNER ■ C'est celui qui **CONÇOIT DES PERSONNAGES ET LEURS COSTUMES, ACCESSOIRES...** Son travail commence souvent par des esquisses dessinées. Mais ce professionnel utilise de plus en plus des outils informatiques de conception.

DIRECTEUR(TRICE) DE POST PRODUCTION ■ Une fois les séquences vidéos tournées, il reste encore toute la post prod. **LE DIRECTEUR COORDONNE ALORS, POUR LE RÉALISATEUR, LES MONTEURS, ANIMATEURS, TRUQUISTES ET EXPERTS LUMIÈRE/TEXTURE**. Il maîtrise toute la chaîne de postproduction.

DESIGNER INDUSTRIEL ■ **IL IMAGINE DES OBJETS QUI ONT COMME PARTICULARITÉ D'ÊTRE BEAUX ET UTILES**. Il doit répondre à la demande des consommateurs en innovant et en se démarquant de la concurrence. Pour cultiver son "flair", le designer doit en permanence se tenir informé de l'évolution des concepts, des technologies, des modes.

STYLISTE ■ C'est le métier le **PLUS EMBLEMATIQUE** du secteur, celui qui suscite tant de vocations parmi les amateurs de mode et de dessin ! Le styliste hume l'air du temps et les tendances du moment pour **CRÉER DES COLLECTIONS QUI VIENDRONT PEUPLER LES MAGASINS** quelques mois plus tard. Son travail est rythmé par le nombre de collections annuelles, qui varie – de deux à dix – selon la marque et le marché.

INFOGRAPHISTE 2D – 3D ■ Grâce à sa souris et à son clavier, ce pro de l'informatique **DONNE NAISSANCE ET DESSINE L'ENVIRONNEMENT DU JEU VIDÉO**. Il réalise les croquis avant de les animer sur ordinateur, les habille de couleurs, de texture et peaufine leur mouvement. Il peut travailler en 2D ou en 3D.

STORY BOARDER ■ **IL DESSINE LE STORY-BOARD D'UN FILM** dans lequel les différents plans du film sont croqués. Il réalise également des shootings-boards et roughs pour la publicité, la télévision et le cinéma dans différents styles et formats, en couleur ou en noir et blanc.

SCÉNOGRAPHE ■ Devenir scénographe implique **DES SAVOIR-FAIRE MULTIPLES POUR POUVOIR S'ADAPTER A TOUTES LES SITUATIONS**. Scénographes de spectacles ou d'expositions, le métier demande une connaissance pointue des techniques pour répondre à des demandes aussi bien éphémères que durables.

ANIMATEUR(TRICE) 2D ET 3D ■ Maître du mouvement, **L'ANIMATEUR EST D'ABORD UN CRÉATEUR**. Un artiste qui a recours à **DES TECHNOLOGIES AVANCÉES POUR S'EXPRIMER**. 2D, 3D, les projets d'animation ne manquent pas, attirant de plus en plus de jeunes sur le marché du travail.

MOTION DESIGNER ■ À la fois créatif et technicien, **IL RÉALISE DES ANIMATIONS COMPOSÉES DE VIDÉOS, D'EFFETS SPÉCIAUX, D'OBJETS VECTORIELS 2D OU 3D, DE TYPOGRAPHIE...** On retrouve ces productions à la fois dans des films institutionnels, des clips, des écrans de présentation et des publicités web.

TYPOGRAPHE ■ Le métier de typographe n'est pas nouveau, **MAIS CE SONT LES OUTILS QUI ONT CHANGÉ**. Même si ce professionnel travaille aujourd'hui essentiellement au moyen de l'outil informatique, il maîtrise les techniques traditionnelles du dessin de lettres et de la calligraphie aussi bien que le maniement des logiciels spécialisés.

TÉMOIGNAGE

**LAURENT
CANEIRO**

ANIMATEUR CHEZ DREAMWORKS



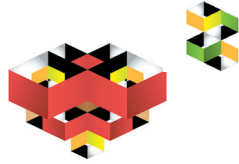
« J'AI L'IMPRESSION QU'IL Y A DE PLUS EN PLUS DE 3D QUI NOUS ENTOURE AU QUOTIDIEN : L'UTILISATION AUJOURD'HUI DE NOMBREUX ÉCRANS DANS NOS VIES VA AMENER UN CHANGEMENT DE LA DIFFUSION DES MÉDIAS ET L'OFFRE DE VIDÉO OU D'ANIMATION SERA FORCÉMENT GRANDISSANTE. DE PLUS, L'UTILISATION DE LA 3D EST MAJORITAIREMENT UTILISÉE AUJOURD'HUI.

La réelle difficulté dans le monde de la 3D est de garder une animation cohérente entre plusieurs animateurs. Car ces différents animateurs interviennent sur différents plans et parfois sur le même personnage ; il faut alors garder une homogénéité. C'est beaucoup d'organisation, de préparation pour garder un personnage cohérent tout le long du film. Ensuite, c'est de l'ordre technique : c'est un travail de fourmis. On fait peu de secondes en beaucoup de temps, il faut donc conserver de la distance par rapport à son plan et rester objectif. On demande l'avis des autres, on n'hésite pas à être à l'écoute, à accepter les critiques constructives et progresser en même temps dans ce sens.

ON ATTEND DES ÉTUDIANTS SORTIS DE FORMATION UNE GRANDE MOTIVATION. ON EST PRÊT PARFOIS A PRENDRE UN ÉTUDIANT AVEC UN NIVEAU PLUS FAIBLE QU'UNE PERSONNE EXPÉRIMENTÉE, MAIS AVEC QUI L'ON SAIT QUE LE POTENTIEL EST ÉNORME.

On lui demande cette motivation, cette énergie. Il faut que l'on ressente cela, c'est très important, car il a droit à l'erreur quelque part mais derrière il doit montrer que c'est juste parce qu'il manque d'expérience. »

LES RELATIONS ENTREPRISES ET PARTENARIATS



MIEUX CONNAÎTRE L'ENTREPRISE POUR MIEUX S'EN FAIRE CONNAÎTRE

CETTE EXIGENCE, LOIN D'IMPORTUNER LES GRANDS ACTEURS DU SECTEUR, A AU CONTRAIRE AU FIL DES ANS ET DES PROMOTIONS, APPUIE LA PROGRESSION DE NOS ÉTUDIANTS. C'EST UN DES TRÈS BONS CÔTÉS DE LA CULTURE PROPRE AU MONDE DU DESIGN, QUI A L'HABITUDE DE SÉLECTIONNER LE MEILLEUR COMME DE FAIRE CONFIANCE AUX DÉBUTANTS. C'EST AINSI QUE LIM'ART A SU NOUER DES PARTENARIATS SOLIDES POUR LE PLUS GRAND PROFIT DE SES ÉTUDIANTS.

Fidèle à SA VOCATION DE FORMATION PROFESSIONNALISANTE au service de l'emploi des jeunes et de la satisfaction des attentes des entreprises, Lim'Art met un point d'honneur à développer les liens formels avec celles-ci. L'école propose à l'entreprise **DES SOLUTIONS ADAPTÉES POUR LE PLACEMENT DE SES ÉTUDIANTS** que ce soit en contrat de

professionnalisation ou en convention de stage ; **LES ÉTUDIANTS, EUX, PROFITENT DE SOLUTIONS DE FINANCEMENT DE LEURS ÉTUDES** via leur salaire, leur indemnité de stage ou les bourses au mérite mises en place par l'école. Les entreprises qui recrutent les jeunes issus de l'école représentent tous les secteurs du Design, de l'univers 3D à la mode en passant par le secteur culturel. Mais pour la plupart d'entre elles, les relations avec Lim'Art n'ont pas commencé avec l'embauche d'un jeune diplômé mais bien plus tôt. L'importance centrale accordée dans le cursus Lim'Art aux stages à temps partiel et aux stages longue durée en entreprise, à partir du cycle mastère, contribue également à renforcer la notoriété de l'école et de son diplôme, ainsi que l'attractivité des étudiants Lim'Art auprès des entreprises.

LES STAGES, PREMIER PAS DANS L'ENTREPRISE

Les étudiants sont assistés dans la recherche et le déroulement de leurs stages par le département entreprises de Lim'Art, composé de plusieurs consultants en formation – les Référents Étudiants-Entreprises – qui gèrent chacun un portefeuille d'entreprises partenaires et s'assurent du bon déroulement des stages. Chaque Référent Étudiants-Entreprises s'occupe d'un nombre limité d'étudiants afin de **PERSONNALISER AU MAXIMUM LE SUIVI**. Ce dernier lui propose les offres de stage des entreprises partenaires, parmi lesquelles l'étudiant pourra faire son choix selon ses points forts et ses centres d'intérêt. Tout au long du stage, le Référent effectue des visites dans l'entreprise du stagiaire pour vérifier son adéquation avec la mission décrite, et la satisfaction réciproque du stagiaire et de l'entreprise. Au sein de l'entreprise, le stagiaire Lim'Art peut compter sur l'appui d'un tuteur, interlocuteur privilégié du Référent Étudiants-Entreprises. Parallèlement aux cours, Lim'Art organise des ateliers TRE (*Techniques de Recherche d'Entreprises*) animés par les Référents Étudiants-Entreprises ou des intervenants RH externes. Le but de ces ateliers est de donner aux futurs stagiaires les clefs pour convaincre les recruteurs. Cela commence d'abord par la réactualisation du CV en fonction des nouvelles compétences acquises puis également par la maîtrise de l'entretien de motivation. À l'issue du cycle mastère Lim'Art, les étudiants sont devenus des professionnels aguerris, prêts à investir leur énergie dans l'entreprise de leur choix et à développer leur carrière.

PLUS QUE DES PROFESSEURS, DES INTERVENANTS

Dans le cadre de l'Académie de l'école, des représentants des entreprises partenaires sont ainsi invités à vérifier l'adéquation des enseignements dispensés à l'école avec les compétences exigées en entreprise. **LES COURS EUX-MÊMES SONT AUSSI ASSURÉS PAR DES INTERVENANTS PROFESSIONNELS** qui peuvent ainsi partager avec les étudiants à la fois leurs connaissances mais aussi leur expérience professionnelle, afin de les préparer à la réalité du monde de l'entreprise.



UN INVESTISSEMENT EN RESSOURCES HUMAINES

Les entreprises sont aussi invitées à participer à la formation en alternance, au financement des études de nos étudiants et au maintien des équipements de l'école à la pointe de l'innovation technologique et logicielle, afin de concilier l'excellence et l'accessibilité de nos formations.

Les entreprises peuvent ainsi conclure avec Lim'Art une convention de stage ; la rémunération de l'étudiant stagiaire sera alors négociée pour aider l'étudiant à financer ses frais de scolarité. D'autres entreprises peuvent préférer conclure des contrats de professionnalisation, **OUVRANT DROIT AU VERSEMENT D'UN SALAIRE ET AU FINANCEMENT DES ÉTUDES DES ÉTUDIANTS BÉNÉFICIAIRES**.

De son côté, l'école dispose d'un département entreprises chargée des relations entre l'école et les entreprises. Ses collaborateurs sont chargés **DE PROMOUVOIR L'ÉCOLE AUPRÈS DES ENTREPRISES, D'ENTREtenir AVEC ELLES DES RELATIONS SUIVIES**, mais aussi de **S'ASSURER DU PLACEMENT ET D'AIDER À LA NÉGOCIATION DE LA RÉMUNÉRATION DE SES ÉTUDIANTS** en stage ou sur le marché de l'emploi.

Au cours de l'année, des rencontres avec les entreprises sont régulièrement organisées pour ouvrir aux étudiants l'éventail des possibilités qui s'offrent à eux, et donner aux entreprises l'occasion de repérer des profils d'étudiants adaptés à leurs attentes.

A L'ISSUE DU CYLCE MASTÈRE, LES ÉTUDIANTS SONT EN MESURE DE FAIRE VALOIR UNE EXPÉRIENCE DE PLUS DE 18 MOIS EN ENTREPRISE, UN ARGUMENT TRÈS APPRÉCIÉ DES RECRUTEURS.



TÉMOIGNAGE L'ÉQUIPE AAB

AGENCE D'ARCHITECTURE DU BASSIN

« L'Agence d'Architecture du Bassin est une agence particulièrement **CONTEMPORAINE**, tant dans la forme que dans la composition organique de ses productions.

Nous avons la grande chance de pouvoir dessiner une architecture sans trop de concessions par rapport à nos rêves d'étudiants : une **ARCHITECTURE MODERNE**, souvent simple de forme et surtout toujours agréable à vivre.

LE SYSTÈME D'ALTERNANCE EST BÉNÉFIQUE TANT POUR L'ÉTUDIANT QUE POUR L'ENTREPRISE qui l'emploie.

Tout d'abord, est primordial, la durée du stage : il faut deux à quatre mois pour que le stagiaire soit convenablement formé sur les logiciels. Il ne commence à être efficace qu'après cette période, une durée de stage trop courte n'est donc pas envisageable chez nous.

De plus, le choix de prendre un étudiant en alternance correspondait pour notre agence à un réel besoin d'embauche. **NOTRE ACTIVITÉ NE CESSE DE SE DÉVELOPPER**. La présence d'un dessinateur débutant nous permet de répondre à une demande en augmentation et d'ainsi pérenniser la croissance de l'agence. C'est d'ailleurs pour cela que nous avons pris le parti de le **RÉMUNÉRER AU MÊME TARIF QU'UN DESSINATEUR**, afin de lui montrer notre volonté de **L'INTÉGRER À L'ÉQUIPE COMME UN COLLABORATEUR ET NON COMME UN STAGIAIRE**.

Mais l'avantage principal est que cet étudiant/stagiaire/dessinateur arrive avec toute **SON ÉNERGIE ET SA VOLONTÉ D'APPRENDRE**. Il est très motivé et a réussi à s'intégrer sans aucun souci. Étant **DE PLUS EN PLUS AUTONOME**, il gère quasiment seul des petits projets et nous soulage d'un travail que nous n'aurions probablement pas accepté de faire, faute de temps. Il commence ainsi, et plus rapidement qu'escompté, à être rentable.

L'ALTERNANCE EST DONC DANS NOTRE CAS UNE SOLUTION PARFAITE ! »



ADMISSIONS ET CURSUS



POUR QUE CHAQUE ÉTUDIANT PUISSE CONSTRUIRE LUI-MÊME LE CURSUS LE MIEUX ADAPTÉ À SES COMPÉTENCES ET À SES PRÉFÉRENCES ET SE DESSINER UNE CARRIÈRE QUI LUI RESSEMBLE, LIM'ART OFFRE LE CHOIX DE PERSONNALISER SON CURSUS.

INTÉGRER LIM'ART

Chaque étudiant construit lui-même le cursus le plus adapté à ses compétences et à ses préférences. Il dessine une carrière qui lui ressemble. Lim'Art a fait le choix de proposer plusieurs parcours, de nombreux ateliers et un rythme d'apprentissage personnalisé.

INSCRIPTION, MODE D'EMPLOI

Votre dossier de candidature se remplit en ligne directement sur notre site : WWW.LIMART.FR. Dès réception de votre candidature, vous serez invité à un entretien de motivation sur le site sur lequel vous vous êtes inscrit. L'admission se fait sur dossier et présentation d'un dossier artistique - book (maquettes, dessins, photos, etc.).



DIPLÔMES PRÉPARÉS

BTS

■ En choisissant de passer le BTS (*Brevet de Technicien Supérieur*), en même temps que le Bachelor, le cursus est personnalisé avec les cours indispensables à la préparation de l'examen. Notre Bachelor s'est adapté au passage des BTS : Design d'espace, Design graphique, Design de mode et Design de produits (*voir p.36*).

BACHELOR

■ Le Bachelor, reconnu par les professionnels du Design, est obtenu après la MANAA et les 2 années du cycle Bachelor. D'un niveau Bac+3, il est délivré avec la validation des contrôles continus et d'une soutenance devant un jury de professeurs et de professionnels. L'obtention d'un Bachelor permet aux étudiants de poursuivre leur formation en Mastère.

MASTÈRE

■ Une fois le Bachelor obtenu, nos étudiants poursuivent par 2 années de Mastère. D'un niveau Bac+5, le Mastère est délivré avec la validation des contrôles continus, la mise en pratique des connaissances en entreprise et d'une soutenance devant un jury de professeurs et de professionnels. Ce diplôme permet à nos étudiants d'occuper des postes au-delà de la simple création.

DOUBLES DIPLÔMES AVEC L'IAE DE LIMOGES

■ En validant, le Mastère Design Management, les étudiants deviennent éligibles au diplôme d'université du management et du développement en entreprise de niveau II.
■ En validant, le Mastère Animations, 3D & jeux vidéo, les étudiants deviennent éligibles au Master d'administration des entreprises, diplôme Bac+5 de niveau I reconnu par l'État.

CONDITIONS D'ADMISSION

MANAA

L'ADMISSION EN MANAA (MISE À NIVEAU EN ARTS APPLIQUÉS) SE FAIT À UN NIVEAU BACCALAURÉAT GÉNÉRAL TECHNOLOGIQUE OU PROFESSIONNEL.

Le candidat présente son dossier artistique (book de ses créations) : pour les étudiants n'ayant pas suivi un parcours artistique, ce dossier pourra être succinct. Lors de l'entretien, il explique également son parcours et ses motivations pour intégrer une formation d'artdesign.

CYCLE BACHELOR

L'ADMISSION EN BACHELOR (B2) EST OUVERTE AUX ÉTUDIANTS APRÈS UNE ANNÉE DE MANAA OU UN BAC STD2A (SCIENCES ET TECHNOLOGIES DU DESIGN ET DES ARTS APPLIQUÉS).

Le candidat présente son dossier artistique (book de ses créations). Celui-ci doit être riche et détaillé. Lors de l'entretien, il explique également son parcours et ses motivations pour intégrer une formation d'artdesign.

CYCLE MASTÈRE

L'ADMISSION EN MASTÈRE (M1) EST OUVERTE AUX ÉTUDIANTS APRÈS 3 ANNÉES D'ÉTUDES DANS LE DOMAINE DE L'ARTDESIGN.

Le candidat présente son dossier artistique (book de ses créations). Celui-ci doit être riche et détaillé ; un niveau professionnel est attendu. Lors de l'entretien, il explique également son parcours et ses motivations pour intégrer une formation d'artdesign.

LE CURSUS : VUE D'ENSEMBLE

En début de chaque année d'étude, un séminaire est organisé reprenant les spécificités de l'année en cours, les différentes méthodologies de l'école, l'organisation des POM (Petites Œuvres Multimedia), ...

Les POM sont les projets courts que l'étudiant devra réaliser tout au long de l'année. Celles-ci sont rendues exclusivement sous forme numérique (vidéo, rendu 3D, photo, diaporama de présentation, ...).

LA MANAA

LE SOCLE DE CONNAISSANCES

■ Avant d'intégrer le cycle Bachelor, il est obligatoire de valider une MANAA (*Mise À Niveau en Arts Appliqués*), sauf si les candidats sont titulaires d'un BAC STD2A. Cette année de MANAA permet d'acquérir les fondamentaux, les différentes techniques de dessin, de développer la personnalité créative de l'étudiant et de le sensibiliser aux métiers du Design et de la création numérique. De plus, une large place est faite à la connaissance des logiciels de PAO (*Publication Assistée par Ordinateur*) : Photoshop, InDesign et Illustrator.

LE BACHELOR

■ À partir de la 2^{ème} année, l'étudiant poursuit ses études dans le domaine du **DESIGN** et de **LA CRÉATION NUMÉRIQUE**. La semaine s'organise autour de cours magistraux, d'ateliers spécialisés (*voir p.32*), de certifications (*voir p.37*) et spécialisations (*pour la filière design, possibilité de passer 4 BTS, voir p.36*).

MASTÈRES

■ L'étudiant termine sa formation dans l'une des 2 filières proposées :

DESIGN MANAGEMENT ou **ANIMATION, 3D & JEUX VIDÉO**.

À la différence du cycle Bachelor, le cycle Mastère se fait en **ALTERNANCE** : 3 jours à l'école et 2 jours en entreprise. Un stage à temps plein est obligatoire d'une durée de 5 mois ou plus chaque année. Ce cycle complémentaire intègre une approche de management de projet en plus d'une expertise technique et professionnelle.

L'ACADÉMIE

Innover sans cesse et bouleverser les codes. Lim'Art s'appuie sur son Académie, une organisation qui permet de faire évoluer l'enseignement et l'ensemble des référentiels de cours.

Le Design évolue tellement vite qu'il est impératif d'anticiper les besoins. Il est aussi indispensable d'assurer **UNE VEILLE TECHNOLOGIQUE DE POINTE SUR LES NOUVEAUX PROCÉDES DE CRÉATION, CONCEPTION, FABRICATION ET SUR LES MATÉRIAUX**. Impossible de réfléchir à l'ancienne ! Une organisation unique structure donc la pédagogie avec les enseignants, des spécialistes reconnus et les étudiants eux-mêmes, souvent à la pointe des tendances et nouveautés. Le principe de cette Académie vise à **CASSER LES CODES TRADITIONNELS** pour faire évoluer la pédagogie au plus près des mutations technologiques, sociologiques et économiques ainsi que des habitudes de consommation.



BAC

MANAA

■ MISE À NIVEAU EN ARTS APPLIQUÉS

- fondamentaux
- techniques de dessin
- logiciels PAO (Photoshop, InDesign et Illustrator)

BAC STD2A
Admission parallèle possible

BACHELOR 2

>>>

BACHELOR 3

> CURSUS PERSONNALISÉ <

ATELIERS

Projets & concours
1 jour par semaine
2 ateliers par an

ANIMATION
ESPACE
GRAPHISME
JEUX VIDÉO
MODE
PRODUIT

+1 OPTION POSSIBLE AU CHOIX
1/2 JOURNÉE PAR SEMAINE

BTS*

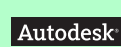
- Design de mode
- Design de produits
- Design d'espace
- Design graphique

BTS

- DESIGN DE MODE
- DESIGN DE PRODUITS
- DESIGN D'ESPACE
- DESIGN GRAPHIQUE

CERTIFICATIONS

- Autodesk et Adobe
- Webdesign



- CERTIF. ADOBE
- CERTIF. AUTODESK

L'école finance les frais de passages de ces examens.

CRÉATIVITÉ

- Peinture numérique
- Peinture
- Illustration

* Si l'option BTS a été choisie, alors l'atelier sera le même toute l'année et devra correspondre au BTS choisi.

BACHELOR DESIGN

BAC+3
ARTDESIGN
Admission parallèle possible

POM : PETITES ŒUVRES MULTIMEDIA

Pour préparer au mieux les étudiants à l'utilisation des outils informatiques et multimedia, l'école demande que tous les projets soient rendus sous forme de POM. Les POM peuvent être livrées sous forme de diaporama PowerPoint, de vidéo, d'animation, de site web, etc. Le but étant de faire passer le message de l'oeuvre sur un support numérique.

MASTÈRE 1

>>>

MASTÈRE 2

■ ANIMATION, 3D & JEUX VIDÉO ■

OU

■ DESIGN MANAGEMENT ■

5 MOIS EN ENTREPRISE

■ ANIMATION, 3D & JEUX VIDÉO ■

5 MOIS EN ENTREPRISE

> CURSUS PERSONNALISÉ <

ALTERNANCE

2 jours par semaine en entreprise

OU

ATELIERS

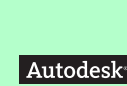
Projets & concours
1 jour par semaine
2 ateliers par an

ANIMATION
ESPACE
GRAPHISME
JEUX VIDÉO
MODE
PRODUIT

+ CERTIFICATIONS

1/2 journée par semaine

- Autodesk et Adobe
- Webdesign



- CERTIF. ADOBE
- CERTIF. AUTODESK

L'école finance les frais de passages de ces examens.

+ PROJETS PERSONNELS

- Projets créatifs
- Création d'entreprise

MASTÈRE

■ DESIGN MANAGEMENT ■

DIPLOME D'UNIVERSITÉ
LIMOGES ⁽¹⁾

⁽¹⁾ Diplôme d'université management et développement personnel en entreprise, de niveau II.
Sous condition, voir p.14

MASTÈRE

■ ANIMATION, 3D & JEUX VIDÉO ■

MASTER
LIMOGES ⁽²⁾

⁽²⁾ Master d'administration des entreprises, de niveau I.
Sous condition, voir p.14

LES PROGRAMMES

MANAA : APPRENTISSAGE DES TECHNIQUES DE DESSIN, DES FONDAMENTAUX, UTILISATION DES LOGICIELS DE PAO ET OUVERTURE D'ESPRIT SUR LES MÉTIERS DU DESIGN ET DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE.

BACHELOR : PERMET DE DÉBUTER SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL AVEC LA POSSIBILITÉ DE PASSER EN PLUS UN BTS, DES CERTIFICATIONS ET DE SE SPÉCIALISER.

MASTÈRE : DÉBUT D'UNE CARRIÈRE À RESPONSABILITÉS AVEC LE MANAGEMENT PROJET DANS L'UNE DES FILIÈRES : DESIGN MANAGEMENT OU ANIMATION, 3D & JEUX VIDÉO.

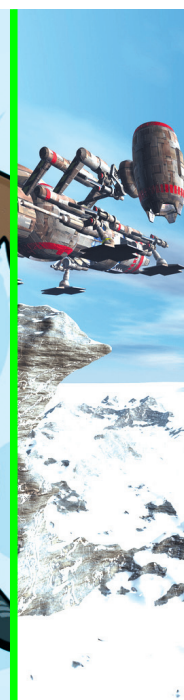
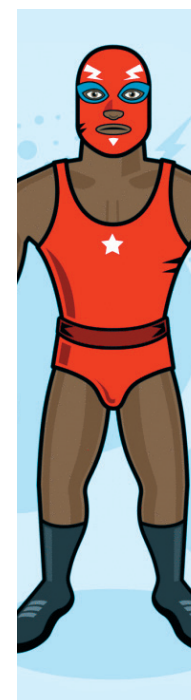
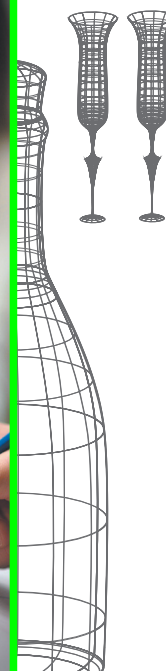
PROGRAMME 2014-2015 POUVANT ÊTRE SOUMIS À MODIFICATIONS.

MANAA
20

BACHELOR
DESIGN
22

MASTÈRE
ANIMATION, 3D
& JEUX VIDÉO
26

MASTÈRE
DESIGN
MANAGEMENT
24





LE PROGRAMME MANAA INTÉGRÉE

(MISE A NIVEAU EN ARTS APPLIQUÉS)

SEMAINE D'INTÉGRATION

— SENSIBILISATION A LA VIE ÉTUDIANTE
— PRÉSENTATION DU DÉROULEMENT DE L'ANNÉE
— PRÉSENTATION DES SPÉCIFICITÉS DE LA FORMATION
— MÉTHODOLOGIE DE DEMARCHE CRÉATIVE
— MÉTHODOLOGIE DE RENDU
— MISE EN FORME
— POM : PETITES ŒUVRE MULTIMÉDIA

1. DESSIN

- DESSIN & ÉTUDE DOCUMENTAIRE
- DESSIN ROUGH - CROQUIS D'OBJET
- DESSIN STRUCTURE
- DESSIN THÉORIQUE PERSPECTIVE ET ANATOMIE
- DESSIN D'OBSERVATION

2. ATELIER DE CRÉATION

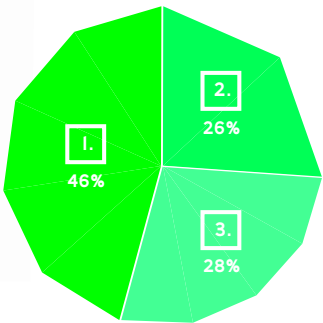
- INFOGRAPHIE 2D
Apprentissage des logiciels de base (Photoshop, Illustrator, InDesign)
- ARTS PLASTIQUES
développer sa personnalité créative

3. CULTURE GÉNÉRALE ET DESIGN

- CULTURE ESTHÉTIQUE
- ÉTUDE DE CAS & RECHERCHE APPLIQUÉE
- FRANÇAIS
Atelier d'écriture
- ANGLAIS

DURÉE
—
1 AN

FONDAMENTAUX
TECHNIQUES DE DESSIN
LOGICIELS DE PAO



TREMPLIN POUR L'ORIENTATION

L'école organise pour ses étudiants tous les mois, une journée consacrée à leur orientation. Des intervenants professionnels du monde du Design et de l'animation numérique viennent présenter leur métier pour donner aux étudiants de Lim'Art une idée concrète des débouchés possibles.



LE PROGRAMME BACHELOR B2

SEMAINE D'INTÉGRATION

—
SENSIBILISATION À LA VIE ÉTUDIANTE
PRÉSENTATION DU DÉROULEMENT DE L'ANNÉE
PRÉSENTATION DES SPÉCIFICITÉS DE LA FORMATION
MÉTHODOLOGIE DE DÉMARCHE CRÉATIVE
MÉTHODOLOGIE DE RENDU
MISE EN FORME
POM : PETITES ŒUVRE MULTIMÉDIA

1. TRONC COMMUN

- CULTURE ESTHÉTIQUE
- INFOGRAPHIE 2D
- INFOGRAPHIE 3D
- ARTS PLASTIQUES
- DESSIN THÉORIQUE PERSPECTIVE ET ANATOMIE
- DESSIN STRUCTURE
- POSING
- FRANÇAIS
Atelier d'écriture
- ANGLAIS
- ROUGH NUMÉRIQUE
- DESSIN ROUGH & CROQUIS D'OBJET

2. OPTION (VOIR P.36) | OPTION À CHOISIR

- **BTS:**
MODE - PRODUIT - ESPACE - GRAPHIQUE,
Éco, gestion et marketing, physique, maths
et philosophie
- CRÉATIVITÉ
Peinture numérique, Peinture, Illustration
- CERTIFICATIONS
Adobe / Autodesk, Webdesign

BTS & ATELIERS:

Si l'option BTS a été choisie, alors l'atelier sera le même toute l'année et devra correspondre au BTS choisi.

3. ATELIERS (VOIR P.32) AU CHOIX 2 ATELIERS DANS L'ANNÉE

- ANIMATION
- ESPACE
- GRAPHISME
- JEUX VIDÉO
- MODE
- PRODUIT

DURÉE

1 AN

DÉMARCHE CRÉATIVE
SPÉCIALISATION
MISE EN PRATIQUE
CONCEPTION NUMÉRIQUE

LE PROGRAMME BACHELOR B3

SEMAINE D'INTÉGRATION

—
SENSIBILISATION À LA VIE ÉTUDIANTE
PRÉSENTATION DU DÉROULEMENT DE L'ANNÉE
PRÉSENTATION DES SPÉCIFICITÉS DE LA FORMATION
MÉTHODOLOGIE DE DÉMARCHE CRÉATIVE
MÉTHODOLOGIE DE RENDU
MISE EN FORME
POM : PETITES ŒUVRE MULTIMÉDIA

1. TRONC COMMUN

- ARTS PLASTIQUES
- INFOGRAPHIE 3D
- INFOGRAPHIE 2D
- DESSIN D'OBSERVATION
- POSING
- ANIMATION
- CULTURE ESTHÉTIQUE
- FRANÇAIS
Atelier d'écriture
- ANGLAIS
- ROUGH NUMÉRIQUE
- DESSIN ROUGH & CROQUIS D'OBJET

2. OPTION (VOIR P.36) | OPTION À CHOISIR

- **BTS:**
MODE - PRODUIT - ESPACE - GRAPHIQUE,
Éco, gestion et marketing, physique, maths
et philosophie
- CRÉATIVITÉ
Peinture numérique, Peinture, Illustration
- CERTIFICATIONS
Adobe / Autodesk, Webdesign

BTS & ATELIERS:

Si l'option BTS a été choisie, alors l'atelier sera le même toute l'année et devra correspondre au BTS choisi.

3. ATELIERS (VOIR P.32) AU CHOIX 2 ATELIERS DANS L'ANNÉE

- ANIMATION
- ESPACE
- GRAPHISME
- JEUX VIDÉO
- MODE
- PRODUIT

DURÉE

1 AN

DÉMARCHE CRÉATIVE
SPÉCIALISATION
MISE EN PRATIQUE
CONCEPTION NUMÉRIQUE

LE PROGRAMME MASTÈRE DESIGN MANAGEMENT

SEMAINE D'INTÉGRATION

MÉTHODOLOGIE DE DEMARCHE CRÉATIVE
MÉTHODOLOGIE DE RENDU
MISE EN FORME
POM : PETITES ŒUVRES MULTIMÉDIA
BUSINESS GAME

1^{ER} SEMESTRE :

3 j/sem. de cours
magistraux

2 j/sem. en entreprise

2^{EME} SEMESTRE :

Stage longue durée

I. TRONC COMMUN

MANAGEMENT ET STRATÉGIE

Comptabilité & finance, management d'équipe et implication dans le travail, vente et négociation, droits des salariés, gestion des conflits et relations sociales, conduite du changement, gestion du stress des salariés, financement de projet et création d'entreprise

ATELIERS

Management de projets

CONCEPTION WEB

Conception web initiation (CMS, HTML, Javascript), webdesign et ergonomie, book numérique

REPRÉSENTATION DE PROJET

Modélisation et représentation de projet, animation 3D

DESIGN GLOBAL

Conférences métiers, design et mode, intervenants professionnels, design Sonore, design et aménagement d'espace, identité de marque, arts graphiques et typographie, conception d'un produit

CULTURE ET ENVIRONNEMENT

Culture Design et innovation, relations publiques et relations presse, métier de direction artistique

TREMLIN

Tremplin, apprentissage par projet

2. SPÉCIALISATION (VOIR P.30)

CERTIFICATIONS

Adobe / Autodesk, Webdesign

PROJETS PERSONNELS

ATELIERS

Animation

Espace

Graphisme

Jeux vidéo

Mode

Produit

ALTERNANCE

2 JOURS PAR SEMAINE EN ENTREPRISE

DURÉE

1 AN

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE
CAPACITÉS DE MANAGEMENT
MAÎTRISE DE L'ENVIRONNEMENT
GLOBAL DU DESIGN



LE PROGRAMME MASTÈRE ANIMATION 3D & JEUX VIDÉO M1 & M2

LE PROGRAMME MASTÈRE ANIMATION 3D & JEUX VIDÉO M1 & M2

SEMAINE D'INTÉGRATION

MÉTHODOLOGIE DE DEMARCHE CRÉATIVE
MÉTHODOLOGIE DE RENDU
MISE EN FORME
POM : PETITES ŒUVRES MULTIMÉDIA
BUSINESS GAME

1^{ER} SEMESTRE :

3 j/sem. de cours
magistraux

2 j/sem. en entreprise

2^{EME} SEMESTRE :

Stage longue durée

I.

TRONC COMMUN **NARRATION, INTERACTIVITÉ ET JEUX VIDÉO**

— CRÉATION D'UNIVERS ET DE PERSONNAGES

Outils de prototypage, scénarios et story-board,
terminaux mobiles, game design et level design,
interfaces et ergonomie, culture de la production
numérique

— JEUX VIDÉO : histoire et marché

Films d'animations : histoire et marché, culture
de l'image et des médias, cinéma d'animation
& motion design

— MODÉLISATION 3D

Capture de mouvement, éclairage, animation 2D,
animation 3D, composing et montage numérique,
acquisition 3D et vision 3D, textures, motion design,
initiation aux langages de programmation appliqués
à la gestion de données, multimédia / animation,
vidéo et prises de vue, gestion de projet,
management de projet

— FINANCEMENT DE PROJET

Création d'entreprise, relations publiques et
relations presses, droit, droit des contrats, droit de
la propriété intellectuelle, management et stratégie

— COMPTABILITÉ

Finance, management, vente et négociation,
gestion des conflits et des relations sociales,
conduite du changement, gestion du stress
des salariés

2.

SPÉCIALISATION (VOIR P.30)

— CERTIFICATIONS

Adobe / Autodesk, Webdesign

— PROJETS PERSONNELS

— ATELIERS

Animation

Espace

Graphisme

Jeux vidéo

Mode

Produit

OU

ALTERNANCE

2 JOURS PAR SEMAINE EN ENTREPRISE

DURÉE

2 ANS

EXPÉRIENCE PROFESSIONNELLE
CAPACITÉS DE MANAGEMENT
MAÎTRISE DE L'ENVIRONNEMENT
GLOBAL DU DESIGN

LES COMPÉTENCES ACQUISES

QUEL CV POUR QUELS MÉTIERS ?

UNE TECHNIQUE — En intégrant la filière Animation, 3D & jeux vidéo, les étudiants apprennent des **TECHNIQUES DE CRÉATION UNIQUES**. Au travers de projets concrets et face à des problématiques de réalisation, les étudiants savent trouver des solutions innovantes. Maîtriser les logiciels (ZBrush, suite Adobe, etc.), saisir l'axe créatif adéquat, et dépasser les contraintes techniques, telles sont les compétences des étudiants dès leur sortie de formation Bac +5.

UNE DIVERSITÉ DES CONNAISSANCES

— **POUVOIR DÉMULTIPLIER SON SAVOIR FAIRE ET S'ADAPTER A TOUTES LES SITUATIONS**, fait partie intégrante des apprentissages de l'étudiant chez Lim'Art, d'où la diversité des matières abordées. Tous les aspects de la création numérique sont maîtrisés pour permettre à chaque étudiant **DE DEVENIR DES DEMAIN LES PIONNIERS DES FUTURS «AVATAR» OU «SHADOW OF COLLOSUS»**. Un panel de sujets maîtrisés dans lequel l'étudiant pourra piocher tout au long de sa carrière.

UNE AUTONOMIE — Accompagner l'imagination vers un résultat tangible découle d'un parcours de travail rigoureux. Une méthodologie acquise pendant le Bachelor et totalement intégrée à la fin du Mastère permet à tous les étudiants de **SE POSITIONNER COMME DES ACTEURS DE CONFIANCE** vis à vis de leurs futurs employeurs et collaborateurs.

UN PARCOURS PROFESSIONNALISANT

— Chaque étudiant a été amené, durant sa formation, à se positionner comme un professionnel de son domaine. Pour mieux se projeter dans un quotidien alliant responsabilités et expertise, les étudiants sortent avec **UN DIPLOME RENFORCÉ PAR DES EXPÉRIENCES CONCRÈTES** en entreprise. Être en contact avec l'entreprise dès la formation permet aux étudiants d'appréhender avec justesse leur futur poste. Les étudiants de Lim'Art ne sont pas de simples élèves, ils sont les prochains moteurs des studios de création et d'animation numériques.

LE REGARD DE

JEFFREY KATZENBERG

CO-FONDATEUR DU STUDIO DREAMWORKS

« NOUS ESSAYONS DE FOURNIR À CHAQUE FOIS AU PUBLIC LA MEILLEURE EXPÉRIENCE POSSIBLE, QUI REPOSE SUR UNE TECHNOLOGIE TRÈS COMPLEXE, MOBILISE ÉNORMÉMENT DE RESSOURCES. L'INNOVATION DOIT ÊTRE UN MOTEUR, ET ON DOIT SE RENOUVELER. ET CELA COÛTE TRÈS TRÈS CHER. ON PLACE TOUJOURS LA BARRE ASSEZ HAUT, PARCE QUE C'EST CE QU'ATTEND LE PUBLIC. »



Propos recueillis par Olivier Pallaruelo pour allocine.fr

LE REGARD DE

MATALI CRASSET

DESIGNER INDUSTRIEL



« MON CORPS DE MÉTIER, C'EST LE DESIGN INDUSTRIEL. »

EN TANT QUE DESIGNER, MON RÔLE EST D'APPORTER DES RÉPONSES À UN PROBLÈME INDUSTRIEL ET À UN CAHIER DES CHARGES.

POUR CELA, IL NE SUFFIT PAS D'AVOIR DES IDÉES. IL FAUT CONNAÎTRE LES TECHNIQUES, LES MATÉRIAUX, LES CONTRAINTES DE FABRICATION, ETC. TOUT CELA CONSTITUE MON SAVOIR-FAIRE. MAIS AVEC, JE PEUX DONNER DES RÉPONSES DIFFÉRENTES SELON QU'IL S'AGISSE D'UN PROJET INDUSTRIEL OU D'UNE EXPOSITION DANS UNE GALERIE D'ART. »

Propos recueillis par letudiant.fr

DES OUTILS — Avec la pratique quotidienne d'outils techniques propres au Design, les diplômés de Lim'Art sont à même de répondre aux besoins spécifiques de leurs futurs employeurs. De la **MAÎTRISE DES LOGICIELS** de création (Photoshop, InDesign, Illustrator, ...) à la **FAMILIARISATION AUX TECHNOLOGIES DE POINTE** (imprimante 3D, innovation des matériaux, ...), en passant par une **VISION GLOBALE DES TECHNIQUES** utilisées dans le Design, chacun de nos étudiants devient un acteur plus qu'averti des attentes des professionnels.

UNE MÉTHODOLOGIE — Avec une répartition précise des cours, les étudiants peuvent, au fil des ans, s'adapter à un emploi du temps complet tout en gérant en parallèle leur temps de travail personnel. Les nombreux projets menés par les étudiants demandent de la rigueur et de la réactivité. Des **MÉTHODES DE TRAVAIL CONSCIENCIEUSES** et appliquées liées à l'**EFFERVESCENCE DE LA CRÉATION**, tel est le credo des futurs diplômés de Lim'Art.

UN SAVOIR, UN SAVOIR-FAIRE,

UN FAIRE-SAVOIR — De la réflexion à la réalisation, certains acquis sont indispensables à un bon développement des projets. Avec 5 années d'apprentissage aussi bien théoriques que pratiques, chaque étudiant est à même de **TROUVER DES RÉPONSES ADAPTÉES EN FAISANT AUTANT APPEL À UNE CULTURE GÉNÉRALE QU'UNE CONNAISSANCE AIGUË DU DESIGN**. La pratique des ateliers, la remise régulière de POM, leur a permis de s'exprimer sur un sujet Design, de présenter voire défendre de façon optimale un projet.

UN RÉSEAU DE PROFESSIONNELS

— À travers l'aboutissement des projets scolaires et les expériences professionnelles accumulées lors des stages ou des contrats de professionnalisation, les étudiants repartent **ENRICHIS D'UN RÉSEAU DE PROFESSIONNELS DU DESIGN**. Les étudiants se lancent ainsi confiants dans un milieu connu en vue d'une carrière démultipliée par des contacts essentiels.





LE CURSUS PERSONNALISÉ

UNE GRANDE PARTIE DU CURSUS EST COMMUNE, MAIS À PARTIR DU CYCLE BACHELOR, LES ÉTUDIANTS CRÉENT LEUR PROPRE CURSUS. À LIM'ART, NOUS AVONS CHOISI DE PROPOSER PLUSIEURS ATELIERS POUR LEUR FAIRE DÉCOUVRIR PLUS EN DÉTAIL UN DOMAINE PRÉCIS, LA POSSIBILITÉ DE PASSER DES CERTIFICATIONS OU L'UN DES BTS DESIGN, UN RYTHME D'ALTERNANCE EN ENTREPRISE ET MÊME LA POSSIBILITÉ DE SE SPÉCIALISER DANS DES DOMAINES PLUS NUMÉRIQUES. TOUTES CES POSSIBILITÉS FONT DU CURSUS LIM'ART, UN CURSUS UNIQUE POUR CHACUN DE NOS ÉTUDIANTS.

32
LES ATELIERS

37
CERTIFICATIONS



BTS
36

CONCOURS
37

LE CURSUS PERSONNALISÉ

DESIGN GRAPHIQUE

L'ÉCOLE PROPOSE DE :

- RÉALISER DES PROJETS AU SEIN DES ATELIERS DE L'ÉCOLE
- PASSER LE BTS EN FILIÈRE DESIGN EN PLUS DU BACHELOR
- SUIVRE DES SÉMINAIRES POUR PRÉPARER DES CERTIFICATIONS PROFESSIONNELLES
- PARTICIPER À DES CONCOURS PRESTIGIEUX

Pour être rapidement opérationnel, **LA MISE EN PRATIQUE DES ENSEIGNEMENTS** doit intervenir très rapidement dans le cursus. C'est pourquoi les étudiants de Lim'Art doivent tous participer, en cycles Bachelor et Mastère, aux projets confiés dans le cadre des ateliers de l'école. Les projets qui y sont développés correspondent à des **PROBLÉMATIQUES RÉELLES**. L'étudiant est ainsi **CONFRONTÉ AU MONDE DU TRAVAIL ET À SES CONTRAINTES** (travail en équipe, gestion du temps, qualité du rendu etc.). Reconnue pour son efficacité, cette technique d'apprentissage rencontre un fort taux d'agrément chez les étudiants.

LES ATELIERS

RYTHME ET DÉROULEMENT DES ATELIERS

Chaque semestre, **LES ÉTUDIANTS DE LIM'ART CHOISISSENT UN ATELIER** correspondant à leur filière et travaillent leur projet un jour par semaine.

En 6 mois, l'étudiant travaillera l'un des projets proposés dans l'atelier qu'il aura choisi. L'organisation d'un projet se déroule toujours en suivant la méthodologie suivante :

- Lecture et assimilation du cahier des charges du client
- Inspiration et recherche d'idées
- Extraction de 3 pistes de réflexion
- Sélection de la piste à approfondir
- Réalisation du prototype
- Rédaction du cahier des charges de production

- | | | |
|-------------|--------------|-----------|
| ■ ANIMATION | ■ GRAPHISME | ■ MODE |
| ■ ESPACE | ■ JEUX VIDÉO | ■ PRODUIT |

DES PROJETS QUI ONT DU SENS

Pour allier esprit de recherche, travail collaboratif et mise en pratique des enseignements, le tout sur des problématiques sociales et environnementales, Lim'Art a inséré dans ses programmes la possibilité pour chaque étudiant de **PARTICIPER CHAQUE ANNÉE À LA RÉALISATION D'UN OU PLUSIEURS PROJETS** dans le cadre des ateliers établis par l'école. Ces projets, proposés par des associations ou des entreprises dont l'intérêt

n'est pas lucratif, répondent à des **PROBLÉMATIQUES RÉELLES ET ACTUELLES**, sur les thèmes de **L'ENVIRONNEMENT** et du **SOCIAL** dans une dynamique plus largement à l'écoute du «**MIEUX VIVRE ENSEMBLE**». Les associations et entreprises partenaires bénéficient de l'accès à des collaborateurs et à des ressources projets toute l'année. Elles obtiennent ainsi des réponses rapides à leurs besoins sur des projets ponctuels ou à long terme, et rencontrent des étudiants motivés susceptibles de devenir collaborateurs. Le fort ancrage régional de Lim'Art, les compétences reconnues des collaborateurs de l'école, l'approche pédagogique novatrice et les valeurs de l'école ont permis à Lim'Art de **TISSER DES LIENS SOLIDES** tant avec des associations que des entreprises.

LE DESIGN EST INCONTOURNABLE ET STRATÉGIQUE pour des associations qui veulent faire parler d'elles. Dans le but de toucher un maximum de personnes lors de leurs campagnes de sensibilisation, les étudiants de Lim'Art s'investissent à trouver les meilleures solutions pour mettre en avant leurs projets.

Les ateliers sont idéaux pour enrichir les compétences de nos étudiants. Ces derniers disposent grâce à eux d'**OUTILS**, de **RESSOURCES** et des **ÉCHANGES DE PRATIQUES** qu'ils ne pourraient pas avoir (notamment imprimante en relief).

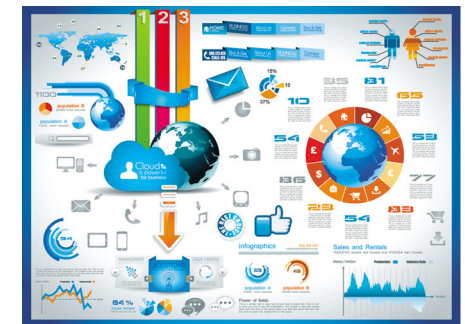
ATELIER GRAPHISME

Les étudiants interviennent sur 3 domaines du Design. Tout d'abord, le graphisme : les étudiants travaillent sur la **DÉFINITION ET LA CRÉATION DE L'IDENTITÉ D'UNE MARQUE** (son logo, sa charte graphique, etc.) en partant de rien ou avec des bases imposées (nouvelle marque ou refonte complète d'une marque).

L'illustration, mêlant art traditionnel et numérique, et utilisée aujourd'hui dans tous les outils de communication, est le second pan de l'atelier. Parmi toutes les techniques d'illustrations, les étudiants vont surtout apprendre à **MAÎTRISER LES LOGICIELS DE DESSIN** afin qu'ils soient capables de **RETRANSCRIRE LEUR CRÉATIVITÉ, LEUR CURIOSITÉ ET MÊME LEUR SENS DE L'HUMOUR**.

Enfin, les étudiants interviennent sur la **CONCEPTION D'INTERFACES WEB** : arborescence, navigation, ergonomie, responsive design,... Aujourd'hui incontournables, les sites web sont au cœur des problématiques de communication de toutes les entreprises, et dans tous les secteurs d'activité. Des bases dispensées en HTML et CSS, voire même en Flash, leur permettront de mieux appréhender le travail du développeur web avec qui ils collaborent dans l'entreprise. Cet échange entre webdesigner et développeur se fait entre les étudiants de Lim'Art et ceux de l'école d'ingénierie informatique Ingésup d'Y-nov

Recouvrant plusieurs aspects du Design, l'atelier Graphisme donne l'opportunité aux étudiants de **RÉALISER AUTANT DES SUPPORTS PRINT** (dossiers d'édition, collections de livres, catalogues et revues), **QUE DES SUPPORTS DIGITAUX** (sites web corporate, sites vitrine ou e-commerces) tout en y apposant leur touche personnelle illustrative. Cet atelier, dense, demande des qualités indispensables : curiosité, capacité de synthèse, organisation, bonne expression orale et aptitude à utiliser les différentes matières de manière transversale.



WEBDESIGN

ILLUSTRATION 2D



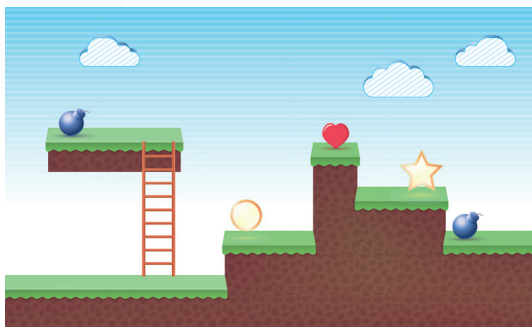


JEUX VIDÉO
3D



JEUX VIDÉO
3D

JEUX VIDÉO
2D



ATELIER JEUX VIDÉO

Le secteur du jeu vidéo est très large mais aussi très exigeant. **LE GRAPHISME D'UN JEU EST STRATÉGIQUE** : c'est souvent la première impression qui décide le joueur. Grâce à cet atelier, les étudiants vont apprendre à bien représenter les formes, les contours, la perspective, les paysages, les lumières, ... Que ce soit **EN 2D OU EN 3D**, ils utilisent des logiciels très répandus dans le monde de l'entreprise tels que 3ds Max et Maya. Dans cet atelier, les étudiants participent à des concours nationaux et internationaux, dessinent pour des projets de serious game d'associations, etc. C'est l'occasion de se mettre en relation avec les développeurs de jeux vidéo de l'école d'ingénierie informatique voisine Ingésup.

ATELIER ESPACE

L'atelier Design d'espace propose d'appréhender la question de l'espace de manière généraliste, aux échelles multiples de l'aménagement de sa chambre à l'architecture, la ville et au paysage.

Dans l'acquisition des savoirs fondamentaux, l'étudiant apprend la représentation, acquiert une culture générale, technique et esthétique dans des cours où la parole va plutôt de l'enseignant vers l'étudiant. **DES PROJETS CONCRETS SONT TRAITÉS EN ATELIER** : espaces de vie, espaces de communication et produits mobiliers adaptés à l'environnement.



DESIGN D'ESPACE

ATELIER MODE

Les étudiants spécialisés en Design de mode ont pour objectif d'exprimer et de mettre en avant leurs idées et de les communiquer. Ils développent et approfondissent des univers sur des cahiers d'ambiance et des dessins techniques, ils doivent prendre en compte des **CRITÈRES ESTHÉTIQUES ET FONCTIONNELS** selon le type de vêtement ou d'accessoire qu'ils veulent réaliser. Durant l'atelier Design de Mode, les étudiants couchent sur papier leurs idées, l'ambiance et s'aident de **LOGICIELS SPÉCIFIQUES AU MONDE DU STYLISME** pour connaître la faisabilité de leurs créations.

DESIGN DE MODE



DESIGN DE MODE

ATELIER PRODUIT

Les étudiants intègrent le cahier des charges dans leurs réflexions. Ils doivent se servir de leurs capacités à **DESSINER, VISUALISER, FORMALISER ET MAÎTRISER LES TECHNIQUES DE CONCEPTION ET DE REPRÉSENTATION, SANS OUBLIER LES CONNAISSANCES ET CONTRAINTES TECHNIQUES** immuables au métier. Ils devront pour cela passer par des phases d'études, d'analyses (propres à la démarche créative), mais également par des phases de tests, d'essais matières, de manipulation 3D, de dessin, etc.



DESIGN DE PRODUIT

LE CURSUS PERSONNALISÉ (SUITE)

BTS

Après le Baccalauréat, le BTS est le premier diplôme dit professionnel. C'est un diplôme de l'enseignement supérieur français de niveau III qui s'obtient en passant un examen national.

Notre cycle Bachelor est **PLUS DENSE ET PLUS COMPLET QUE LE BTS**. C'est pourquoi Lim'Art permet aux étudiants en Bachelor, de choisir de passer l'un des BTS suivants :

- **DESIGN D'ESPACE,**
- **DESIGN GRAPHIQUE,**
- **DESIGN DE MODE,**
- **DESIGN DE PRODUITS.**

Si l'un de nos étudiants souhaite passer l'examen du BTS, il suivra des cours supplémentaires pour apprendre les connaissances demandées pour l'obtention du BTS.

BTS DESIGN D'ESPACE

Ce BTS valide les compétences dans la conception et la réalisation :

- **D'ESPACES INTÉRIEURS** (bureaux, boutiques, appartements...)
- **D'ESPACES ÉPHÉMÈRES** (salons, expositions...)
- **D'ESPACES NATURELS** (jardins...), **DE MOBILIER ET D'OBJETS**

Cette formation technique comprend l'expression plastique, les arts visuels et des ateliers de conception.

Enfin, ce BTS aborde la démarche de projet : analyse de la demande, conception, développement, gestion et communication finale.

BTS DESIGN GRAPHIQUE

Ce BTS propose deux options :

- **COMMUNICATION ET MÉDIAS IMPRIMÉS** : supports imprimés (affichage, presse, signalétique...) et logiciels de PAO (Publication Assistée par Ordinateur).
- **COMMUNICATION ET MÉDIAS NUMÉRIQUES** : supports multimédia (sites web, DVD, intranet,...) et création d'images (fixes ou animées).

Cette formation aborde principalement la conception de produits de communication, que ce soit pour une entreprise, une association, un particulier ou une institution.

BTS DESIGN DE MODE

Le BTS Design de mode prépare les étudiants au design dans différents domaines tels que l'habillement, l'accessoire, l'environnement maison, la production textile, l'automobile, la cosmétique, ...

La formation de ce BTS permet de **DÉVELOPPER LA CRÉATIVITÉ** mais apporte également de solides connaissances dans le **DOMAINE DES MATÉRIAUX, DE LEUR MISE EN ŒUVRE, DE LEURS PROPRIÉTÉS, DE LEURS CONTRAINTES ET DE LEURS PROCÉDES DE FABRICATION**.

BTS DESIGN DE PRODUITS

Ce BTS forme les étudiants à la conception et la réalisation d'objets de grande consommation fabriqués industriellement. Cette formation vise à savoir définir la forme, les couleurs et choisir les matériaux pour concevoir un produit. Le design de produit est considéré comme un métier de synthèse car il exige d'avoir des compétences :

- **TECHNOLOGIQUES**
- **ESTHÉTIQUES**
- **ECONOMIQUES**
- **FORMELLES**
- **ERGONOMIQUES**

Mis à part les enseignements généraux, cette formation comprend des enseignements artistiques (atelier de conception et pratique plastique) et professionnels (culture design, technologies).

CERTIFICATIONS

Dans le cadre du cursus pédagogique, les étudiants sont encouragés à passer les certifications professionnelles des leaders du secteur entrant dans le programme de l'école. L'école les aide en leur finançant les frais de passage de ces examens, souvent élevés.

UNE CERTIFICATION, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Une certification est la **RECONNAISSANCE D'UN SAVOIR-FAIRE TECHNIQUE** sur un logiciel donné ou sur une partie du logiciel. Les principaux éditeurs de logiciels (Adobe et Autodesk) proposent leurs propres certifications, souvent subdivisées en plusieurs niveaux.

QUELS AVANTAGES ?

Les avantages délivrés par les certifications sont de deux ordres. Du point de vue du certifié, il se voit recevoir une **RECONNAISSANCE DE SES COMPÉTENCES, DE SA SPÉCIALITÉ**, facilitant ainsi son insertion et son évolution sur le marché de l'emploi. Du point de vue de l'entreprise, elle sait **POUVOIR COMPTER SUR DES COLLABORATEURS CERTIFIÉS**, garants vis-à-vis de ses clients d'une certaine **QUALITÉ DE PRESTATION**, condition indispensable pour se maintenir avec des logiciels en constante évolution. C'est la raison pour laquelle Lim'Art a souhaité les intégrer pleinement dans son programme pédagogique.

À QUI S'ADRESSENT-ELLES ?

Le passage de certifications est ouvert à tous les étudiants Lim'Art. Toutefois, cet examen est recommandé aux personnes maîtrisant l'outil en question. Le coût d'une certification s'élevant à plusieurs centaines d'euros, **LIM'ART A FAIT LE CHOIX DE LES PRENDRE EN CHARGE** pour tous ses étudiants.

COMMENT LES OBTENIR ?

La préparation aux examens de certifications ne doit pas être prise à la légère. Elle nécessite un travail accru et spécifique. Les éditeurs ont pour cela élaboré un contenu adapté à chaque niveau de certification.

— NOUS OFFRONS LA POSSIBILITÉ À NOS ÉTUDIANTS DE PASSER LES CERTIFICATIONS PROFESSIONNELLES DE CES ÉDITEURS, VALIDANT SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL LA COMPÉTENCE DE NOS ÉTUDIANTS. LIM'ART PREND MÊME EN CHARGE LE PASSAGE DES CERTIFICATIONS TELLES QUE L'ACA (ADOBE CREATIVE ASSOCIATE) POUR LES LOGICIELS PHOTOSHOP, DREAMVEAVER, FLASH ET PREMIÈRE PRO; AINSI QUE LES CERTIFICATIONS D'AUTODESK AVEC AUTOCAD, 3DS MAX ET MAYA.

CONCOURS

Certains de nos étudiants choisissent de participer à des concours. Nous avons, pour eux, adapté notre rythme de cours afin qu'ils puissent travailler sur la réussite de ces projets individuels ou en équipe. Certains de nos cours sont même conçus pour répondre aux cahiers des charges des concours !

Retrouvez le détail des concours et projets de nos étudiants en page 54.

L'ESPRIT « WINNER » SOUFFLE À LIM'ART

Quand ils décident de participer à des compétitions et des concours d'envergure locale, nationale voire même internationale, les étudiants de Lim'Art ne font pas les choses à moitié. Mettant en pratique **L'ESPRIT D'ÉQUIPE** forgé pendant les longues heures passées en projet ou en atelier, invoquant pour la bonne cause la solidarité et l'aide de leurs enseignants et des entreprises partenaires, faisant preuve d'un rare **ESPRIT D'OUVERTURE** en accueillant au sein de leurs équipes des étudiants d'écoles amies, ou en s'intégrant naturellement dans des teams alliées, les étudiants de Lim'Art **BRILLENT ET SE MOTIVENT POUR GAGNER**.

LES PARTENARIATS ACADÉMIQUES

LIM'ART ENTRETIENT DES RELATIONS PRIVILÉGIÉES AVEC LES PLUS GRANDS ÉDITEURS DU MONDE DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE TELS QUE ADOBE ET AUTODESK. CES PARTENAIRES PARTICIPENT ACTIVEMENT À LA PÉDAGOGIE DE L'ÉCOLE EN FOURNISSANT DES LICENCES DE LOGICIELS ET LA POSSIBILITÉ DE PASSER DES CERTIFICATIONS PROFESSIONNELLES, VALIDANT SUR LE MARCHÉ DU TRAVAIL LA COMPÉTENCE DE NOS ÉTUDIANTS.

Autodesk

Grâce à notre partenariat avec l'éditeur de logiciels Autodesk, nous mettons à disposition de nos étudiants les logiciels tels que: Autocad, 3ds Max et Maya. **AUTOCAD** permet aux étudiants de travailler sur des plans et objets en 2D et en 3D. C'est l'un des outils de CAO (*Conception Assistée par Ordinateur*) les plus réputés au monde.

3DS MAX ET MAYA sont des logiciels de modélisation, animation, rendu et compositing 3D. Ils sont utilisés par la filière Animation & images numériques.

Les certifications Autodesk constituent une validation fiable des compétences et connaissances des étudiants et sont susceptibles d'accélérer leur développement professionnel, d'optimiser leur productivité et d'affirmer leur crédibilité et celle de leurs employeurs.

PRINCIPAUX AVANTAGES:

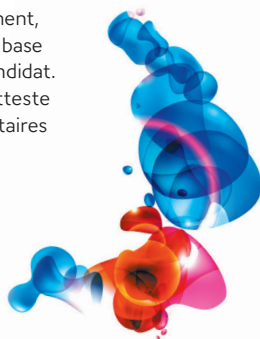
- Obtenir une accréditation reconnue qui valide un niveau de compétence
- Utiliser le logo Certifié Autodesk
- Afficher le certificat Certifié Autodesk
- Placer son nom dans la base de données des professionnels certifiés Autodesk

■ EN PLUS DE NOS PARTENAIRES ACADEMIQUES, LIM'ART S'EST ASSOCIÉE AVEC DES PARTENAIRES TECHNOLOGIQUES (APPLE, MICROSOFT, DELL, ...). RETROUVEZ CES PARTENAIRES DANS LES AVANTAGES ÉTUDIANTS EN PAGE 51.



Notre partenariat avec Adobe nous permet de mettre à disposition des logiciels tels que **PHOTOSHOP, ILLUSTRATOR, INDESIGN, FLASH, DREAMWEAVER ET PREMIÈRE PRO**. Photoshop et Illustrator pour le travail graphique, InDesign pour la conception de documents imprimés, Flash et Dreamweaver pour la réalisation d'interfaces web et Première Pro pour la réalisation de vidéos.

La certification **ACA** (*Adobe Certified Associate*), reconnue sur le marché, valide les compétences acquises dans le domaine de la communication numérique, avec les outils d'Adobe (*Photoshop, Flash, Dreamweaver et Première Pro*). L'éditeur de logiciels a mené une étude visant à identifier le socle de compétences que les étudiants doivent acquérir. Prenant en compte les points de vue de formateurs, de créatifs, d'entreprises et d'établissements d'enseignement, cet examen vise à valider les compétences de base en communication visuelle attendues d'un candidat. La certification **ACE** (*Adobe Certified Expert*) atteste d'une acquisition de compétences supplémentaires sur tel logiciel de la suite d'Adobe.



LE NUMÉRIQUE AU SERVICE DE LA PÉDAGOGIE

RESSOURCES INFORMATIQUES

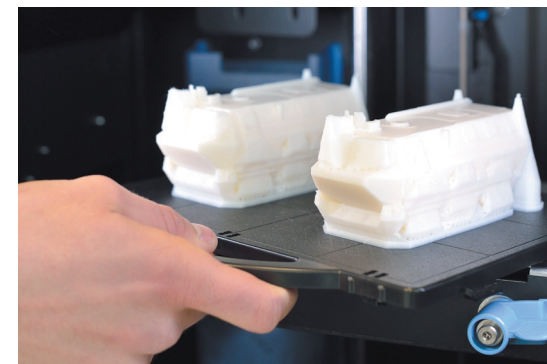
L'école Lim'Art dispose de toute l'infrastructure informatique et réseau d'Y-nov qui regroupe les écoles Ingésup (école d'ingénierie informatique) et Infosup (école de BTS informatique). Cela permet d'être relié à Internet avec un débit de 200 Mbits/s et d'une connectivité WiFi dans tous les locaux. À la disposition de nos étudiants, 10 puissants ordinateurs avec les logiciels utilisés pour le rendu 3D.



L'IMPRIMANTE 3D

L'impression en 3D ou tridimensionnelle est une technique d'impression en relief. Plusieurs procédés existent mais tous sont basés sur la superposition d'objet 2D de très fine épaisseur. Les lamelles 2D sont déposées les unes après les autres, fixées entre-elles, un objet en 3D se forme.

LES IMPRIMANTES 3D SONT EN PASSE D'ÊTRE DÉMOCRATISÉES AU MOINS DANS LES ENTREPRISES ET DANS LE MONDE DU DESIGN. Encore peu d'étudiants et professionnels ont la chance de travailler sur ces machines. Ces imprimantes demandent un grand investissement de départ (de plusieurs milliers à plusieurs dizaines de milliers d'euros). À Lim'Art, nous avons choisi d'investir dans une imprimante 3D pour offrir à nos étudiants, la possibilité d'imprimer leurs créations afin de voir un rendu physique. **NOUS AVONS OPTÉ POUR L'IMPRIMANTE «UPRINT SE» DE CADVISION QUI UTILISE LA TECHNOLOGIE DE FDM** (Fused Deposition Modeling). Une use chauffe la résine à haute température, un fil très fin de plastique en fusion, en sort. Ce dernier est déposé ligne par ligne et couche par couche, il se colle naturellement par re-fusion sur les précédents dépôts.



TABLETTES GRAPHIQUES

Lim'Art s'est équipé de **TABLETTES BAMBOO DE DERNIÈRE GÉNÉRATION** qui permettent de dessiner grâce à un stylet. Le dessin ne se fait plus avec une souris mais avec un stylet qui réagit en fonction de son placement sur la tablette mais aussi en fonction de la pression exercée. Cette manière de dessiner est plus rapide et plus précise.

Encore mieux que les tablettes Bamboo, Lim'Art s'est aussi équipée de **20 ÉCRANS/TABLETTES CINTIQ**. Le travail se fait comme avec une tablette graphique standard mais au lieu de regarder l'écran, le dessinateur peut regarder directement la tablette qui dispose d'un écran. Ces écrans interactifs à stylet offrent de nouvelles possibilités aux dessinateurs et graphistes. Ils sont à différencier des tablettes grands publics (iPad, Galaxy Tab,...), car ils offrent une meilleure résolution, une plus grande palette de couleurs, une meilleure précision des coordonnées du stylet sur la tablette, etc.



LES INTERVENTIONS ET WORKSHOPS

LES PROFESSIONNELS DU DESIGN PARTAGENT LEURS EXPÉRIENCES : OUVERTURE D'ESPRIT DES ÉTUDIANTS DE LIM'ART



«PARCOURS DE CRÉATEURS» PAR CHANTAL THOMASS



EMMANUEL GALLINA



LAURENT CANEIRO

1. CHANTAL THOMASS CRÉATRICE

Lim'Art a eu la chance de proposer à ses étudiants une conférence «**PARCOURS DE CRÉATEURS**» sur **CHANTAL THOMASS**, qui a pu, pendant 3 heures, expliquer son brillant parcours et répondre aux questions des étudiants de Lim'Art. Cette conférence a eu lieu dans un des endroits phares de la ville de Bordeaux : le **CAFÉ CAP SCIENCES**. Plus de 200 étudiants, de nombreuses personnalités bordelaises ainsi que des journalistes étaient présents. **CHANTAL THOMASS**, icône mondiale de mode et véritable femme d'affaires, a relaté son parcours, ses succès et sa vision du Design. Ayant fait ses débuts en 1967 dans le monde du prêt-à-porter, c'est en 1975 qu'elle lance sa marque de lingerie du même nom.

BRILLANTE DANS SON DOMAINE, ELLE A SU EXPLIQUER AUX ÉTUDIANTS QU'UNE VISION ET QU'UNE CULTURE GLOBALES DU DESIGN ÉTAIENT INDISPENSABLES AUJOURD'HUI.

2. EMMANUEL GALLINA DESIGNER INDUSTRIEL

Designer industriel, **EMMANUEL GALLINA** a fait ses armes au sein de l'agence milanaise d'Antonio Citterio. À présent à la tête de **SA PROPRE AGENCE QUI EST ÉTABLIE ENTRE BORDEAUX ET MILAN**, il travaille avec des marques internationales résolument contemporaines comme Poliform, Rotaliana, Fast, Eno, Colé italia, Forestier, Clen, Industreal, Manade, Nodus, Omikron Design, Toulemonde Bochart ou encore Covo. Son expérience lui permet d'intervenir en tant que **DIRECTEUR ARTISTIQUE** afin d'orienter et de conseiller diverses entreprises sur les stratégies de marketing et d'identité liées au design (Carl Zeiss Vision, Clen, ...). Il considère ses interventions auprès des étudiants comme une mise en lumière de l'ensemble des mécanismes et rouages qui interagissent dans son activité de designer. Son souhait est de leur apporter une vision globale et réaliste de sa profession. Son message : **DESIGNER CE N'EST PAS UNIQUEMENT SAVOIR DESSINER, MAIS C'EST ÉGALEMENT ÊTRE EN MESURE DE JONGLER ENTRE LE RELATIONNEL, L'EMPATHIE ET DES RÉALITÉS TECHNIQUES.**

GRÂCE À SES EXPÉRIENCES AUPRÈS DE NOMBREUSES MARQUES, EMMANUEL A TEMOIGNÉ DE SON APPROCHE DU MÉTIER DE DESIGNER ET DE DIRECTEUR ARSTISITIQUE.

3. LAURENT CANEIRO ANIMATEUR CHEZ DREAMWORKS

Laurent Caneiro est un **ARTISTE FRANÇAIS** qui travaille pour le studio d'animation **DREAMWORKS ANIMATION** depuis 3 ans. Bordelais de naissance, il a commencé à apprendre la comptabilité, mais après quelques années, il a décidé de s'installer au Luxembourg en 1997 et a rejoint une école d'animation. Il a obtenu son premier emploi en tant qu'animateur à Oniria Pictures au Luxembourg. Dans le même temps, il a travaillé sur un court-métrage personnel, *Pom Pom* (2002), qui fut sélectionné dans de multiples festivals et a remporté le «**TROPHÉE DE CARTOON NETWORK ANIMATION**». De 2002 à 2007, Laurent s'installe à Paris et travaille pour Sparx, le studio d'IMPS où il fut impliqué dans la création du monde des **SCHTROUMPFS EN 3D** et pour Attitude-Studio. Il a également supervisé des bonus DVD (*Tinkerbell 2008*), un pilote d'émission de télévision (*Spy High*), des publicités (*Shrek 3*), des jeux vidéo cinématographiques (*Bourne Identity*) et fût un animateur sur le film *9* (2009). En 2007, il s'installe à **MADRID** et travaille pour Ilion Animation Studios sur le film *Planète 51* (2009). En 2009, il déménage à **LOS ANGELES** et travaille pour l'animation de **DREAMWORKS SKG**, où il a été animateur sur les longs métrages d'animation **NOMMÉS AUX OSCARS**, *Dragons* (2010) et *Le Chat Potté* (2011). Entre ces 2 films, il a travaillé brièvement sur *Megamind* (2010). En 2012, il a été **NOMMÉ POUR LA 10^{ÈME} ÉDITION ANNUELLE DES PRIX VES** (*Visual Effects Society*) dans la catégorie «**EXCEPTIONNEL PERSONNAGE ANIMÉ DANS UN FILM D'ANIMATION MOTION PICTURE**» pour le **CHAT POTTE**. Il a ensuite travaillé sur «**LES 5 LÉGENDES**» (2012). Il travaille actuellement sur le prochain film d'animation, **DRAGONS 2** (2014).

LAURENT EST INTERVENU EN EXCLUSIVITÉ À LIM'ART POUR ANIMER UNE CONFÉRENCE ET UN WORKSHOP. IL A PARTAGÉ AVEC LES ÉTUDIANTS SON EXPERTISE ET SES TALENTS.

«LE WORKSHOP QUE J'AI ANIMÉ ÉTAIT UNE SUPER EXPÉRIENCE, J'AI PASSÉ UN BON MOMENT. C'ÉTAIT SUR 2 JOURS, J'AI PU RENCONTRER DES ÉTUDIANTS MOTIVÉS, INTÉRESSÉS. MOI, ÇA M'EXCITE ENCORE PLUS DE LE FAIRE ! ET JE SUIS RESTÉ PLUS LONGTEMPS QUE CE QUI ÉTAIT PRÉVU AU DÉPART, GRÂCE À CETTE SYNERGIE QUI S'EST CRÉÉE. J'ESPÈRE QUE DE LEUR CÔTÉ, LES ÉTUDIANTS ONT PU APPRENDRE QUELQUE CHOSE DE MOI, JE SUIS VENU POUR ÇA. JE L'ESPÈRE ET JE LE PENSE CAR ILS AVAIENT L'AIR D'ÊTRE CONTENTS EUX AUSSI. C'EST UNE EXPÉRIENCE QUE JE SUIS TRÈS CONTENT D'AVOIR FAIT. »

LE PARTENARIAT SURFRIDER



LIM'ART SOUS LE SIGNE DE LA PROTECTION DU LITTORAL & DE L'ENVIRONNEMENT

LIM'ART ET SURFRIDER FOUNDATION EUROPE ONT DÉCIDÉ DE SE RAPPROCHER AFIN D'ÉTABLIR UN PARTENARIAT. PERSUADÉS QUE RÉUSSITE PROFESSIONNELLE ET VALEURS CITOYENNES SONT LIÉES, NOUS SOMMES SOUCIEUX D'ENSEIGNER À NOS ÉTUDIANTS LE RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT ET NOTAMMENT DU LITTORAL.

LIM'ART ET SURFRIDER

Surfrider a missionné les étudiants de Lim'Art pour créer des visuels sur les thèmes des «**DÉCHETS AQUATIQUES**». En partenariat avec Planetik (vêtements éco-conçus), Surfrider diffuse **UNE LIGNE DE VÊTEMENTS ET PRODUITS DÉRIVÉS REPRENANT LES VISUELS** créés par nos étudiants. Ces vêtements permettent de consommer écologiquement, d'afficher les valeurs et de participer au combat de l'association. Pour Surfrider, cela leur permet de se faire connaître, de diffuser leurs messages et de disposer davantage de moyens pour agir.

MISSION : PROTECTION ET GESTION DURABLE DU LITTORAL

SURFRIDER FOUNDATION EUROPE EST UNE ASSOCIATION À BUT NON LUCRATIF (LOI 1901), AYANT «**POUR BUT LA DÉFENSE, LA SAUVEGARDE, LA MISE EN VALEUR ET LA GESTION DURABLE DE L'OCEAN, DU LITTORAL, DES VAGUES ET DE LA POPULATION QUI EN JOUIT**».

À sa création, la zone littorale de loisirs fut choisie comme zone de référence, mais aujourd'hui leur action englobe de plus en plus les zones de loisirs nautiques des lacs et rivières. **CRÉÉE EN 1990 EN EUROPE (Biarritz)** à l'initiative de surfeurs, dont **TOM CURREN**, triple champion du monde, elle rassemble aujourd'hui un réseau de **1500 BÉNÉVOLES, DE 8000 ADHÉRENTS, D'UNE QUARANTAINE D'ANTENNES LOCALES, ET PLUS DE 40 000 SYMPATHISANTS EN EUROPE**.

SURFRIDER FOUNDATION EST UN RÉSEAU MONDIAL d'associations régionales et de représentations locales présentes sur tous les continents (*USA, Europe, Japon, Australie, ...*), **LE MOUVEMENT NAISSANT EN 1984 À MALIBU CALIFORNIE**, où des surfeurs souhaitaient protéger leur spot de la pollution locale. Surfrider Foundation Europe regroupe parmi ses membres des personnes venant de tous les horizons, ayant en commun **LA PASSION DE L'OCEAN ET LE SOUCI DE PROTÉGER LE LITTORAL**.

Quelle que soit la façon dont vous profitez du littoral (sport, baignade ou promenade), **SI VOUS ÉPROUVEZ LE BESOIN D'AGIR POUR SAUVEGARDER NOTRE PATRIMOINE LITTORAL, ALORS VOUS SEREZ À VOTRE PLACE EN REJOIGNANT L'ACTION DE SURFRIDER FOUNDATION**.

LES ÉTUDIANTS PROTÈGENT LE LITTORAL



MAQUETTES DES ÉTUDIANTS POUR L'ASSOCIATION

• **JADE SANCHEZ** - (Promo 2013)



• **MATHIEU TARDY** - (Bachelor 3)



• **ROMAIN SERANI** - (Bachelor 3)



• **LUCILE BONNARDET** - (Promo 2013)



PROJET GAGNANT 2013

LA VIE ÉTUDIANTE

CONCILIER ÉTUDES, QUALITÉ DE VIE ET ÉPANOUISSEMENT PERSONNEL EST LE MOT D'ORDRE DE LIM'ART. IMPLANTÉE À PARIS, AIX-EN-PROVENCE, BORDEAUX, LYON ET TOULOUSE, L'ÉCOLE A CHOISI DE S'IMPLANTER DANS UN ENVIRONNEMENT PROPICE À SUSCITER L'ÉMULATION DE SES ÉTUDIANTS, À DÉVELOPPER LEURS COMPÉTENCES ET À FAVORISER LEUR BIEN-ÊTRE. POUR METTRE TOUTES LES CHANCES DU CÔTÉ DE SES ÉTUDIANTS, LIM'ART FAIT BÉNÉFICIER SES ÉTUDIANTS DE NOMBREUX AVANTAGES, TELS QUE DES RÉDUCTIONS, DU MATÉRIEL DE POINTE ET DES LOGICIELS COMPATIBLES AVEC LEUR FORMATION. ENFIN, POUR VIVRE LEUR FORMATION À 100%, LIM'ART OFFRE À SES ÉTUDIANTS LA POSSIBILITÉ D'ASSISTER À DE NOMBREUX ÉVÉNEMENTS AUTOUR DU DESIGN À TRAVERS LE MONDE ET DE PARTICIPER À DIFFÉRENTS ÉVÉNEMENTS ET CONCOURS AUTOUR DE LEUR SPÉCIALISATION.

LA VIE ÉTUDIANTE

- 50 LA REMISE DE DIPLÔME PROMO 2013
- 51 LES AVANTAGES ÉTUDIANTS
- 52 LES VOYAGES D'ÉTUDES
- 53 LES ÉVÉNEMENTS
- 54 LES CONCOURS
- 56 LES FRAIS DE SCOLARITÉ ET LE FINANCEMENT DES ÉTUDES





**UN ORDINATEUR
PAR ÉTUDIANT**
POUR TRAVAILLER
DANS LES MEILLEURES
CONDITIONS, L'ÉTUDIANT
CHOISIT SON OUTIL
DE TRAVAIL

(voir les avantages étudiants en p.51)

**DES TABLETTES CINTIQ,
IMPRIMANTE 3D ET
ORDINATEURS PUISSANTS
POUR EFFECTUER DU
RENDU 3D**



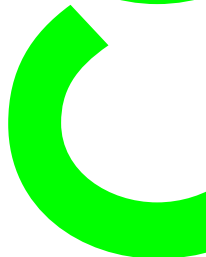
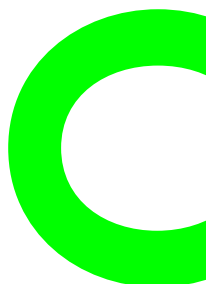
DES GALERIES
EXPOSITION DES TRAVAUX DES ÉTUDIANTS



MANAA
APPRENTISSAGE DES TECHNIQUES
DE DESSIN



DESSIN ACADEMIQUE
APPRENTISSAGE DES
FONDAMENTAUX



**UNE PROXIMITÉ AVEC
LES ÉCOLES D'INFORMATIQUE
INGÉSUP ET INFOSUP**



DES ESPACES EXTÉRIEURS CONVIVIAUX

SCANNEZ LA DOUBLE PAGE
POUR PLUS DE CONTENU



**DES ESPACES DE VIE POUR SE RENCONTRER, SE DÉTENDRE,
DÉJEUNER, S'AMUSER OU TRAVAILLER**





PARIS

L'ÉCOLE EST IDÉALEMENT SITUÉE DANS LE 20^E ARRONDISSEMENT DE LA CAPITALE, PROCHE DE LA PLACE DE LA NATION, CARREFOUR DES PRINCIPALES LIGNES DE TRANSPORT EN COMMUN. LES LOCAUX D'UNE SURFACE DE 1600 M², SPACIEUX, ONT ÉTÉ FRAÎCHEMENT RÉNOVÉS.



1 600 M²
9 SALLES DE COURS
1 AMPHI DE 120 PLACES
1 GRANDE CAFÉTERIA
1 BABY FOOT
ACCÈS HANDICAPÉS



AIX-EN-PROVENCE

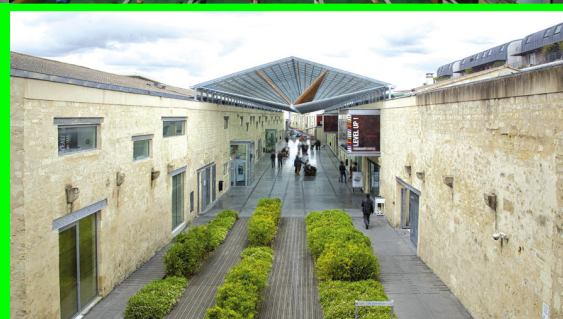
L'ÉCOLE D'AIX-EN-PROVENCE SE SITUE À CÔTÉ DE L'UNIVERSITÉ D'AIX-MARSEILLE III.

ELLE EST DESSERVIE PAR LA LIGNE DE BUS N°8 (ARRÊT GALICE), QUI RELIE CE QUARTIER D'ACTIVITÉS AU CENTRE HISTORIQUE DE LA VILLE.

5 SALLES DE COURS
2 SALLES DE VIE
1 BABYFOOT
1 TERRASSE

BORDEAUX

L'ÉCOLE EST IMPLANTÉE DANS LES CHAIS DE LUZE, AU CŒUR DU QUARTIER DES CHARTRONS. CET EMPLACEMENT PERMET AUX ÉTUDIANTS DE BÉNÉFICIER DE LA VIE ÉTUDIANTE TRÈS DYNAMIQUE DU CAMPUS DES CHARTRONS ET DE SES NOMBREUSES INFRASTRUCTURES (RESTAURANT UNIVERSITAIRE, LOGEMENT, GYMNASSE, ETC.).



1 AMPHI
14 SALLES DE COURS
2 SALLES DE DESSIN
1 SALLE D'ATELIER
1 SALLE NUMÉRIQUE
2 CAFÉTÉRIAS
1 BABYFOOT & 1 BILLARD



LYON

À L'IMAGE D'UNE GRANDE MÉTROPOLÉ, LYON COMPTE DE NOMBREUX ÉQUIPEMENTS CULTURELS POUR OFFRIR UNE VIE AGRÉABLE ET DYNAMIQUE À SES HABITANTS.

AVEC SES 133 000 ÉTUDIANTS, LYON EST LA SECONDE VILLE UNIVERSITAIRE DE FRANCE.



1 AMPHI
7 SALLES DE COURS
1 SALLE DE VIE :
CUISINE ÉQUIPÉE,
BILLARD, BABY-FOOT,
TÉLÉVISION



TOULOUSE

L'ÉCOLE EST VOISINE DE LA CITÉ DE L'ESPACE DE TOULOUSE, AU SUD-EST DE LA VILLE.

L'ACCÈS SE FAIT PAR LE MÉTRO LIGNE A, ARRÊT «JOLIMONT» PUIS BUS LIGNE 37, ARRÊT «LA PLAINE».



LA VIE ÉTUDIANTE

LA REMISE DES DIPLÔMES



LES AVANTAGES ÉTUDIANTS

POUR METTRE TOUTES LES CHANCES DU CÔTÉ DE SES ÉTUDIANTS, LIM'ART A CONCLU DES PARTENARIATS POUR LEUR FACILITER LA VIE AU QUOTIDIEN : ATTRIBUTION DE LA CARTE ISIC (INTERNATIONAL STUDENT IDENTITY CARD) QUI LEUR OFFRE UNE ASSURANCE VOYAGE ET DES RÉDUCTIONS SUR DE NOMBREUX PRODUITS ET SERVICES ; AFFILIATION AU PROGRAMME APPLE ON CAMPUS POUR OBTENIR DES RÉDUCTIONS SUR TOUS LES PRODUITS APPLE ; PARTENARIAT AVEC LES CONSTRUCTEURS DELL, HP ET SONY QUI ACCORDENT D'IMPORTANTES RÉDUCTIONS SUR UNE SÉLECTION DE MATÉRIELS CONFIGURÉS SPÉCIFIQUEMENT POUR LES BESOINS DE NOS ÉTUDIANTS.

APPLE ON CAMPUS (AOC)

Lim'Art s'est associée avec Apple pour proposer des remises Éducation sur le matériel Mac, les logiciels et les accessoires. Ouverte aux étudiants et au personnel, la boutique en ligne Apple On Campus est à la fois sûre et facile à utiliser. Une large gamme d'excellents accessoires y est proposée afin d'aider les étudiants dans leurs études comme pour leurs loisirs. Les réductions peuvent aller **JUSQU'À 12%** sur les ordinateurs et **JUSQU'À 80%** sur les logiciels! Apple on Campus est un magasin en ligne sécurisé, accessible 24h sur 24, 7 jours sur 7, par le biais de l'intranet de l'école.

LA CARTE ISIC

La carte ISIC (International Student Identity Card), carte d'identité étudiante internationale, est aujourd'hui présente dans près de **120 PAYS** et mise à la disposition d'environ 4 millions et demi d'étudiants. Les étudiants de Lim'Art font désormais partie de ces chanceux ! En effet, Lim'Art a signé un partenariat avec ISIC afin d'apporter à l'ensemble de ses étudiants les nombreux avantages délivrés par cette carte. Cette carte a été créée pour **FACILITER LA MOBILITÉ** (nationale et internationale) des étudiants en réduisant certains domaines de dépenses: transports, loisirs, visites, achats, assurances, etc.

Quelques exemples de réductions: cinéma, concerts, jeux-vidéo, logiciels, Auchan, Go Sport, Carrefour, voyages etc.



POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS sur les avantages offerts par la carte ISIC, rendez-vous sur le site d'ISIC France: www.isic.fr

DREAMSPARK (EX: MSDNAA) Microsoft DreamSpark

Cet abonnement, réservé à l'enseignement supérieur, permet d'offrir aux étudiants et professeurs les **LOGICIELS MICROSOFT** pour la pédagogie et pour une utilisation sur leur poste personnel de manière gratuite. Durant toute leur scolarité, les étudiants et professeurs ont ainsi accès à des logiciels de développement, des systèmes d'exploitation, etc. qui leur permettent d'appréhender les outils Microsoft à des fins d'utilisations didactiques ou de recherche.

DELL, HP & SONY

En tant que membre de la communauté Lim'Art, les étudiants et le personnel peuvent profiter d'offres exceptionnelles sur l'achat de matériel Dell, HP et Sony. Ce qui leur permet de s'équiper d'un ordinateur portable personnel de dernière génération, tant pour suivre les cours que pour en disposer à la maison.

Parmi les nombreux avantages proposés par les 3 constructeurs : **JUSQU'À 30 %**, garantie de 3 ans, intervention à domicile sous 24h, hotline 24h/24 et 7j/7, livraison gratuite, retour gratuit sous 30 jours, ...

LE GÉANT DES BEAUX-ARTS

CONVENTION DE PARTENARIAT AVEC LE GÉANT DES BEAUX ARTS DE BORDEAUX

Lim'Art a choisi de s'approvisionner en fournitures artistiques chez Le Géant des Beaux Arts. En échange, le magasin **SPONSORISE** certains événements de l'école et du BDE (expositions, défilés, conférences, concours, ...). Il offre aussi **80 BONS D'ACHAT** chaque année à nos étudiants.

POUR PROFITER DE TOUS CES AVANTAGES RENDEZ-VOUS SUR L'INTRANET DE L'ÉCOLE.



LES VOYAGES D'ÉTUDES

De nombreux événements autour du Design se font à travers le monde. Lim'Art n'hésite pas à organiser des voyages d'études pour ses étudiants. En général sur 3 journées, nos étudiants découvrent de nombreuses œuvres, intervenants, nouvelles techniques et matières, ... L'objectif de ces voyages est **D'ENRICHIR LES CONNAISSANCES** de nos étudiants et de **MIEUX CERNER LES ENJEUX PROFESSIONNELS ET ARTISTIQUES DU DESIGN** en découvrant ses champs actuels d'investigation et ses innovations.

PARIS

Les étudiants de Lim'Art ont profité de 3 jours à Paris pour visiter de nombreux musées, expositions, ... Au programme, le musée des arts décoratifs, l'exposition **«MY PROJECT DESIGN» AU LIEU DU DESIGN, LA CITE DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE, LES DOCKS - CITE DE LA MODE ET DU DESIGN** (tout récemment ouvert au public), divers salons, ...



SAINT-ETIENNE

Tout comme pour Paris, les étudiants de Lim'Art sont partis 3 jours à Saint-Etienne pour visiter musées, expositions mais aussi découvrir **LA BIENNALE INTERNATIONALE DU DESIGN***. Au programme, les différentes expositions de la Biennale du Design, le **MUSEE D'ART MODERNE**, le **MUSEE D'ART ET D'INDUSTRIE**, ...



*La Cité du Design à Saint-Etienne est une plateforme de recherche, de formation et de valorisation par le Design. Elle organise, tous les 2 ans, La Biennale Internationale du Design. Depuis sa création en 1998, elle n'a cessé de se développer avec pour objectif principal : **DÉMOCRATISER LE DESIGN**, le **RENDRE ACCESSIBLE** à tous les publics à travers une vision large du métier de designer et de ses multiples applications. Avec des expositions de travaux de recherche, des conférences et des visites guidées, la biennale est devenue **L'ÉVÉNEMENT INCONTOURNABLE** pour les étudiants en Design.

BARCELONE

LA BARCELONA DESIGN WEEK est le plus grand événement autour du Design professionnel à Barcelone, celui-ci cherche même à s'imposer sur le plan international. De nombreux intervenants de renom ont animé et participé à des débats sur le Design, la créativité et l'innovation afin de donner aux participants l'opportunité d'apprendre et de partager sur des projets et des tendances qui ouvrent la voie au développement du secteur.

Nos étudiants ont profité de ce voyage pour visiter les lieux phares du Design de Barcelone: le marché **SANTA CATERINA**, le parc **DEL FORUM**, **CAIXA FORUM**, **PALAU SANT JORDI**, le tour **AGBAR**, l'hôtel **W BARCELONA**, la galerie du Design **IL LACIONS**, **BISAZZA**, ...



LES ÉVÉNEMENTS

De nombreux événements ponctuent l'année de nos étudiants. Nous leur offrons la possibilité de participer à des conférences, expositions, rencontres, ... Nous attisons leur curiosité à travers de nouvelles découvertes et concepts.

Ce sont des occasions rares de rencontrer des personnalités importantes comme Philippe Starck.

LES ESCALES DU DESIGN

Les Escales du Design, ouvertes au grand public et aux professionnels, est un **ÉVÉNEMENT INCONTOURNABLE A BORDEAUX** pour les passionnés du Design. Il se déroule tous les 2 ans sur 3 journées en décembre au Hangar 14. La thématique de cette année est : **« DESIGN(ER) DEMAIN »**, un double sens : une vision futur du Design et un Design qui se fera en collaboration avec d'autres personnes (entreprises, ingénieurs, ...). Lim'Art est **PARTENAIRE** des Escales du Design depuis maintenant 6 ans. Les étudiants de Lim'Art ont pu répondre à la problématique proposée : comment donner une seconde vie aux objets ? Plusieurs équipes ont travaillé **AUTOUR DE LA RÉUTILISATION DE LA PALETTE**. Cet objet n'a que peu de valeur à première vue, mais les étudiants ont pu transformer cet objet en créant une grande valeur ajoutée.



- LAMPE PAR LISE BRETTE & QUENTIN LIBERAT -
(Promo 2013)



- BANC PAR PAUL FALLOURD & JEAN-REMI COTON -
(Promo 2013)

VÉLOPHONIE



Vélophonie est une association Bordelaise qui lutte pour **LA PROMOTION ET LA DÉFENSE DU VELO**. Cet organisme participait à la conférence Cyc'lab, « le vélo du futur, le futur du vélo » où Philippe Starck présentait sa vision. Lors de cette conférence, les étudiants de Lim'Art ont été invités à présenter eux aussi leurs réflexions. Les travaux présentés ont été remarqués par l'association Vélophonie. Elle a proposé à nos étudiants **D'EXPOSER LEURS TRAVAUX LORS D'UNE CONFÉRENCE DE PRESSE** puis d'une **EXPOSITION ITINÉRANTE** à Vancouver, Ottawa, Halifax et enfin à Bordeaux.

DÉFILÉ « ELECTREES » BY LITTLE BACON



Stéphany Lardeau, **ANCIENNE ÉTUDIANTE DE LIM'ART**, a créé sa marque de vêtement **LITTLE BACON** en 2010. Cette jeune styliste bordelaise modèle des pièces uniques renouvelées tous les trois mois. Elle propose des motifs innovants, nouvelles formes et couleurs à chaque saison. Mais elle souhaite garder un modèle phare qui est adapté pour chaque période de l'année. Stéphane arrive à créer jusqu'à **4 COLLECTIONS** en une année ! Lim'Art a accueilli Stéphane pour le **DÉFILÉ DE SA DERNIÈRE COLLECTION, ELECTREES** (hiver 2013). Une chance pour les étudiants de Lim'Art qui peuvent rencontrer la créatrice et découvrir ses nouvelles collections en avant-premières. Un plaisir pour Stéphane de revenir dans son ancienne école.

Retrouvez Stéphane et ses collections dans son magasin en plein centre ville de Bordeaux.

LES CONCOURS



A LIM'ART, PARTICIPER À UN CONCOURS, C'EST COMME RÉPONDRE À L'APPEL D'OFFRE D'UNE ENTREPRISE EN AGENCE. DANS LES DEUX SITUATIONS, LE DESIGNER IMAGINE ET PROPOSE UNE SOLUTION À LA CONTRAINTE OU AU CAHIER DES CHARGES. NOUS PENSONS QUE LA PARTICIPATION À DES CONCOURS EST SI IMPORTANTE, QUE NOUS AVONS CHOISI D'INTÉGRER L'ÉTUDE ET LA RÉALISATION DES CAHIERS DES CHARGES DES CONCOURS DIRECTEMENT PENDANT NOS PROPRES COURS. CE SONT DE TRÈS BELLES EXPÉRIENCES QUI FORGENT L'EXPÉRIENCE DE NOS ÉTUDIANTS.



CONCOURS IMAGINE CUP - ÉDITION 2013

L'Imagine Cup est un concours de développement organisé chaque année par Microsoft. D'une envergure internationale, l'édition de 2013 à rassemblé 26 équipes françaises. Plusieurs équipes de Lim'Art ont on été sélectionnées lors de la finale française et une équipe s'est même qualifiée pour participer à la finale mondiale qui s'est tenue à St Petersburg en Russie en juillet 2013.

L'ÉQUIPE GAGNANTE

Lucas Courrouyan, étudiant à Lim'Art en Mastère, s'est lancé dans l'aventure avec 3 autres étudiants de l'école d'ingénierie informatique Ingésup. Lucas est en charge de toute la direction artistique du jeu développé par **L'ÉQUIPE SEVEN WORLDS STUDIOS**. Développé pour Windows 8, le projet est un jeu de plate-forme du type Rayman Origins. Le caméléon, héro du jeu, doit arriver à la fin de tous les niveaux pour rejoindre sa princesse. Il doit aussi collectionner le plus de scarabées d'or possible. Sur son périple, il rencontrera ennemis, qu'il pourra combattre ou éviter. Pour l'aider, le caméléon obtiendra différentes transformations qu'il pourra utiliser à tout moment et lui permettra d'atteindre de nouveaux endroits ou de combattre des ennemis plus facilement. Mais attention, le reptile ne pourra pas utiliser sans cesse les transformations, qu'il devra donc utiliser à bon escient.

L'ÉQUIPE SEVEN WORLDS STUDIOS EST ARRIVÉE 2^E DE LA CATÉGORIE JEU VIDÉO À LA FINALE FRANÇAISE. L'ÉQUIPE S'EST ÉGALEMENT QUALIFIÉE POUR REPRÉSENTER LA FRANCE À LA FINALE INTERNATIONALE DE L'IMAGINE CUP ET EST ARRIVÉE 4^E.



- **LUCAS COURROUVAN & SON ÉQUIPE** -
de Kameon

L'ÉQUIPE FUROCKS TEAM

Également participante au concours, l'équipe **FUROCKS TEAM** composée d'Alicia Lalande, étudiante à Lim'Art en Bachelor 3 et entourée de deux garçons de l'école d'Ingésup Bordeaux. Leur jeu, Furocks Revenge, est un jeu « défouloir » axé uniquement sur le fun. Il s'agit d'un « beat them all » en 2D pour Windows 8 et tablettes Windows 8 dans lequel le joueur incarne un hérisson nommé « Furocks ». L'animal est parti de son pays natal pour tuer et dévaster tous les piranhas qui se trouveront sur son chemin.

L'ÉQUIPE S'EST QUALIFIÉE À LA FINALE FRANÇAISE DANS LA CATÉGORIE JEUX VIDEO



- **ALICIA LALANDE & SON ÉQUIPE** -
de Furocks

CONCOURS BORDEAUX ROSÉ

Planète Vin, le syndicat des vins de Bordeaux, a lancé un concours nommé **«BORDEAUX ROSÉ, L'AUTRE ROSÉ»**, destiné aux étudiants de grandes écoles. Ce concours a pour objectif de trouver des idées de communication pour promouvoir le Bordeaux rosé. Plusieurs équipes de Lim'Art se sont penchées sur les problématiques en travaillant sur une représentation Design du « Bordeaux rosé, l'autre rosé ». Chaque équipe a proposé des designs d'affiches, d'étiquettes, de logos, de packaging et même d'objets en relation avec le rosé. D'autres équipes de Lim'Art ont du imaginer un vêtement Bordeaux Rosé (tenue de sommelier et serveur). Anne-Lucie, Cécile, Bastien et Joachim, étudiants en Bachelor 3 Design, ont remporté **LE COUP DE CŒUR DU JURY** dans la catégorie **ARTS APPLIQUES & DESIGN**. Ils ont créé un concept de pack de bouteille en forme de barillet de revolvers (cf photo ci-contre). Chaque chambre du barillet contient l'emplacement pour une bouteille.



Des étudiants en Design de Mode de l'école Lim'Art ont présenté leurs créations originales sur le thème « Bordeaux Rosé » à l'occasion du défilé organisé par le syndicat des Vins de Bordeaux Supérieur.

Ce sont les créations de Charlotte, Carol-Anne, Juliette, Robin, Léa, Astrid, Mathilde, Clémence, Pauline, Thomas, Delphine et Laetitia qui ont été présentées. Les étudiants ont été félicités pour leur magnifique travail

CONCOURS COFREET

Le but du concours Cofreet 2013 était d'imaginer l'étiquette textile du futur ! Les étudiants devaient réaliser un concept innovant d'étiquette adapté aux modes de vie des consommateurs et au caractère écologique. La finale du concours s'est déroulée à Paris à la Cité des Sciences. 6 équipes se sont affrontées en finale, parmi elles 2 équipes de Lim'Art. Une grande victoire pour l'école puisque ses 2 équipes se sont qualifiées en 1^{ère} et 3^e places à ce concours.

La première place : **L'ÉTIQUETTE SILECO**

Robin Gasselin, Pauline Muller et Laëtitia Triscos (étudiants en Bachelor 3) ont proposé une étiquette en silicone recyclable. Cette étiquette se situe à portée de main sur une couture et à l'aide des pictogrammes en relief, l'utilisateur peut enregistrer les codes d'entretien en jouant avec la matière souple. La pâte sensible du lave-linge reconnaît les symboles en relief. L'étiquette est directement lue par un scanner intégré à la machine à laver qui dispose également d'un écran tactile pour faire défiler l'information.

La troisième place : **L'ÉTIQUETTE INVISIBLE**

Léa Gontier et Astrid Johnsen (étudiantes en Bachelor 3) ont imaginé une étiquette à la peinture thermochromique, incrustée dans le tissu et contenant les pictogrammes habituels et la composition des vêtements en braille. Au toucher, les malvoyants peuvent accéder aux instructions d'entretien et en frottant le tissu, lorsque le consommateur choisit de voir l'information, celle-ci devient visible. Le vêtement devient donc l'étiquette et il suffit de faire appel à son sens du toucher pour faire apparaître les conseils de lavage.



(Photos Marcella Barbieri)

CONCOURS BEMYAPP

Le but du WeekEnd BeMyApp est de développer une application pour SmartPhone **EN 48H NON STOP**. Le thème de ce week-end est l'application **TOURISTIQUE** : celle-ci doit utiliser les données Open Data mises à dispositions par le Gouvernement, les territoires des Bouches-du-Rhône Tourisme, Loire-Atlantique, Gironde, ville de Paris, SNCF, ...).Ce développement se fait en équipe de designer, développeur, expert-data, etc.

Au programme : le vendredi soir, les équipes se rejoignent à la gare de Bordeaux, Paris ou Nantes. Elles présentent leurs idées puis commencent le développement de l'application dans le train qui voyage jusqu'à Marseille. Toutes les équipes continuent et terminent la conception de l'application à Marseille. Amélie, étudiante en Bachelor 2 Animation & images numériques, a participé au challenge avec des développeurs de l'école d'ingénierie informatique Ingésup. Elle était en charge de toute la partie graphique de l'application. L'équipe Lim'Art & Ingésup d'Amélie a décroché la **PREMIERE PLACE DU CONCOURS AVEC BE MY DIARY**. L'application développée permet de créer un véritable carnet de voyage avec photos, vidéos, commentaires sur son SmartPhone. Le globetrotteur peut partager son carnet de voyage en le publiant sur internet. Ses proches pourront alors suivre ses aventures en temps réel.



LES FRAIS DE SCOLARITÉ

— POUR L'ANNÉE SCOLAIRE 2014/2015, LES FRAIS DE FORMATION APPLICABLES AUX CYCLES LIM'ART SONT LES SUIVANTS:

— **MANAA**
5 500 €

— **BACHELOR**
5 750 € PAR AN

— **MASTÈRE 1**
7 500 €

— **MASTÈRE 2**
8 000 €

L'ÉTUDIANT VERSE 1000€ AU MOMENT DE SON INSCRIPTION. LE SOLDE DES FRAIS D'ÉTUDES EST À RÉGLER AU MOIS DE SEPTEMBRE.

À PARTIR DU MASTÈRE, L'ÉTUDIANT PEUT FAIRE UNE FORMATION PRATIQUE EN ENTREPRISE. CELA PERMET À L'ÉTUDIANT DE FINANCER TOUT OU UNE PARTIE DE SES FRAIS DE SCOLARITÉ.

UNE RELATION GAGNANT/GAGNANT

L'approche pragmatique de l'enseignement dispensé chez Lim'Art attire bien évidemment l'intérêt des entreprises, tous secteurs d'activités confondus.

Ainsi, de la PME à la multinationale, Lim'Art peut compter aujourd'hui sur la participation croissante d'entreprises plaçant l'école comme prioritaire dans leur politique de recrutement et d'accompagnement des étudiants. En s'impliquant dans la vie et le développement de l'école et en consacrant une partie de leur temps à l'accueil des étudiants, les entreprises partenaires s'assurent de pouvoir rencontrer des étudiants à haut potentiel susceptibles de devenir leurs prochains collaborateurs.



LE FINANCEMENT DES ÉTUDES

TROP D'ÉTUDIANTS SONT AMENÉS À RENONCER À LEURS ÉTUDES POUR DES RAISONS FINANCIÈRES. POUR PALLIER EN AMONT CES DIFFICULTÉS, LIM'ART PROPOSE PLUSIEURS FORMULES DE FINANCEMENT DES FRAIS DE SCOLARITÉ.

INDEMNISATION DES STAGES

Lim'Art propose de suivre une formation théorique qui peut se poursuivre via une **FORMATION PRATIQUE EN ENTREPRISE** au choix de l'étudiant à partir du cycle Mastère.

EN CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, la rémunération de l'étudiant – salarié de l'entreprise – est fixée par la convention collective de l'entreprise qui l'accueille et ne peut être inférieure à 80% du SMIC (en fonction de l'âge et du diplôme). **EN CONTRAT DE STAGE**, l'entreprise indemnise l'étudiant à hauteur de 436 €/mois.

C'EST L'ÉTUDIANT QUI NEGOCIE SON CONTRAT avec l'entreprise, accompagné par les Référents Étudiants-Entreprises et aidé par les dispositifs mis en place par l'école: ateliers « Technique de Recherche d'Entreprise », entretiens individuels...

PRÊTS BANCAIRES

Ils peuvent être accordés aux étudiants de Lim'Art ayant rempli les conditions demandées par les établissements bancaires, avec ou sans caution des parents selon la somme empruntée. Le principe de la formation pratique en entreprise mise en place chez Lim'Art est de nature à favoriser l'obtention de tels prêts.

FONDS DE DOTATION

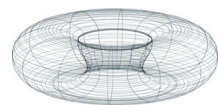
Donner sa chance à celles et ceux qui ont du talent. C'est l'objectif du fonds de dotation, destiné à **ATTRIBUER DES BOURSES** et soutenir des projets de l'école. Avec la création d'un fonds de dotation, Lim'Art dispose d'un outil pour accompagner les étudiants et financer leurs études en fonction de leur situation personnelle. De par son objet, le fonds de dotation ressemble de près à la fondation reconnue d'utilité publique. Concrètement les étudiants les plus méritants pourront prétendre à recevoir une bourse qui pourra **FINANCER JUSQU'À 100% DES FRAIS DE SCOLARITÉ**. Toutes les sommes collectées sont reversées aux étudiants mais les dons des entreprises peuvent aussi se faire sous d'autres formes: dons de matériel de pointe pour équiper les labos, mise à disposition de collaborateurs pour donner des cours et/ou animer des conférences etc.

LE FONDS DE DOTATION EN QUELQUES MOTS

LE FONDS DE DOTATION, EQUIVALENT FRANÇAIS DE L'ENDOWMENT FUND AMÉRICAIN, S'ADRESSE À TOUS LES ACTEURS PUBLICS ET PRIVÉS AYANT UN PROJET OU UNE MISSION D'INTÉRÊT GÉNÉRAL. LE FONDS DE DOTATION EST UN OUTIL DE FINANCEMENT PERMETTANT À DES ORGANISATIONS D'INTÉRÊT GÉNÉRAL À BUT NON LUCRATIF, TELLES QUE DES UNIVERSITÉS, DES HÔPITAUX OU DES MUSÉES, DE DISPOSER DE FONDS LEUR ASSURANT UNE PART IMPORTANTE DE LEUR BUDGET. CES FONDS SONT CONSTITUÉS D'UN CAPITAL, VERSÉ DE FAÇON IRREVOCABLE PAR UN OU PLUSIEURS DONATEURS. LES REVENUS FINANCIERS DU CAPITAL SONT VERSES AU BUDGET DE L'INSTITUTION.

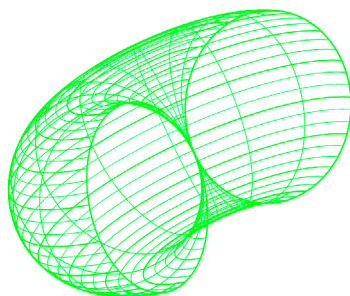
LA LOI CRÉE EN DROIT FRANÇAIS LES FONDS DE DOTATION. ELLE PRÉVOIT CORRÉLATIVEMENT UN DISPOSITIF FISCAL ATTRACTIF, À LA FOIS POUR SES FONDATEURS ET SES DONATEURS. IL S'AGIT D'AMPLIFIER ET SIMPLIFIER LE FINANCEMENT DES ACTIVITÉS D'INTÉRÊT GÉNÉRAL PAR DES DONATEURS PRIVÉS, FRANÇAIS OU ÉTRANGERS.

LES TÉMOIGNAGES DE NOS ÉTUDIANTS



ÉTUDIER
SÉRIEUSEMENT
SANS SE PRENDRE
AU SÉRIEUX

CONCILIER ÉTUDES, QUALITÉ DE VIE
ET ÉPANOUISSEMENT PERSONNEL
EST LE MOT D'ORDRE DE LIM'ART.



PROMO 2009

DAVID DELVALLE

«Après quelques expériences en agence de publicité, je me suis lancé depuis 1 an en tant que graphiste Free-lance. Mon métier est de créer des images de marque et des identités visuelles pour mes clients. **PASSIONNÉ DE MUSIQUE, DE PHOTOGRAPHIE ET DE VIDÉO, J'ASSOCIE MES RECHERCHES EXPERIMENTALES A MES CONCEPTS GRAPHIQUES.** Je retiens de Lim'Art, une méthodologie de travail qui me permet aujourd'hui de **RÉPONDRE AU PLUS JUSTE AUX BESOINS DES PROFESSIONNELS.** Le côté pluridisciplinaire de la classe de MANAA m'aide aussi dans mon quotidien. Même si j'ai toujours été attiré par le graphisme, il m'arrive de travailler sur des projets où le Design d'objet ou d'espace est prépondérant.»

STEPHANY LARDEAU

«Après l'obtention de mon diplôme Design de mode, **J'AI CRÉÉ MA MARQUE DE VÊTEMENTS** «My Little Bacon». Pendant presque 2 ans, j'ai vendu mes collections sur les marchés; aujourd'hui, **JE SUIS FIÈRE D'AVOIR OUVERT MA PROPRE BOUTIQUE** à Bordeaux. Déjà enfant, j'étais attirée par la mode. Ma formation à Lim'Art m'a permis d'acquérir une connaissance du Design et de me sensibiliser à la culture artistique. Je retiens de l'école, l'implication et la qualité des enseignants. **J'AIMERAIS D'AILLEURS A MON TOUR DONNER DES COURS AUX ÉLÈVES DE LIM'ART EN TANT QU'INTERVENANTE EXTÉRIEURE.**»

PROMO 2008

EGIDIJA DAUKAITE

«J'ai toujours rêvé de travailler avec ce qui nous entoure et principalement avec les murs: **RÉNOVER, RÉAMÉNER, CHANGER D'UTILISATION, DONNER UNE NOUVELLE IDENTITÉ AUX BÂTIMENTS ET LOGEMENTS.** Nous passons presque la totalité de notre temps à l'intérieur d'un espace, donc pourquoi ne pas le rendre plus agréable. Depuis mes années Lim'Art, j'ai toujours été attiré par les architectes comme Le Corbusier pour ses travaux utilisant principalement le béton et Frank Lloyd Wright qui a instauré la façade rideau. La collaboration entre le béton et le verre m'a toujours intrigué. Le froid du béton et la transparence du verre qui laisse entrer la lumière et la nature à l'intérieur d'un volume me paraît essentielle dans le Design d'espace, **CAR C'EST LA LUMIÈRE QUI MODULE ET CRÉE L'ESPACE EN LUI-MÊME.**»

ANTOINE GERVAIS

«Plus jeune, j'avais pour projet d'être architecte et me suis donc renseigné sur les voies parallèles. Finalement, j'ai très vite pris goût au Design et je n'ai jamais emprunté les fameuses passerelles que m'offrait cette voie pour les écoles d'architectures. Ainsi **J'AI OBTENU UN BTS DESIGN D'ESPACE** à Lim'Art puis j'ai intégré un DSAA dans une école parisienne d'où je suis sorti diplômé en juin 2010 avec la casquette d'architecte d'intérieur! À la sortie de mes études, j'ai travaillé pendant 9 mois pour un architecte que j'avais connu à Lim'Art en tant qu'intervenant; tout en développant en parallèle **MON AGENCE D'ARCHITECTURE ET DE DESIGN «ONEMORE».** J'ai également monté avec un ami une boîte de graphisme «Q&chemise» avec laquelle on répond aux appels d'offres pour la réalisation d'affiches. **COMME QUOI LES ARTS DESIGN NE SONT PAS IMPERMÉABLES ENTRE EUX.**»

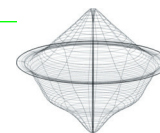
PROMO 2007

CLÉMENT PARIS

«Mon projet professionnel, «THE SAILOR», est un concept global réunissant mes passions: l'art et le shape (*customisation de planches*). À la fois différentes et complémentaires, **CES DISCIPLINES ONT POUR TRAIT D'UNION LE DESIGN GRAPHIQUE.** En tant que Free-Lance, je propose des prestations de graphisme pour les entreprises (*logo, affiche, identité visuelle*), des créations de planches de surf custom et je participe à des collaborations avec des artistes du milieu (*photographe, peintre*). Lim'Art est une école ouverte, où les opinions des étudiants sont prises en compte. **ON SE SENT INVESTI DANS LA VIE DE L'ÉCOLE,** et les professeurs m'ont donné envie de poursuivre dans ma voie. Les cours d'art plastique de Régis sont **LES MEILLEURS MOMENTS QUE J'AI PASSÉ A L'ÉCOLE,** j'aimais beaucoup l'ambiance et le joyeux fouillis créatif de ses cours, c'était super!»

MATHIEU VAISSIÉ

«Je me suis toujours intéressé au Design, et j'ai toujours eu une sensibilité face à l'esthétique des choses. C'est donc naturellement que j'ai intégré Lim'Art (en MANAA puis en Bachelor Design d'Espace) pour me tourner vers une carrière créative qui me permettrait d'exprimer mon talent. Ainsi après mon diplôme et quelques expériences en agences, **J'AI CRÉÉ UNE AGENCE D'ARCHITECTURE INTÉRIEURE,** «Maam», avec un associé en 2010. Nous avons choisi de nous développer en Colombie, car ce pays connaît un changement et un développement incroyable depuis quelques années. **LES OPPORTUNITÉS POUR DE JEUNES DESIGNERS COMME NOUS SONT IMMENSES.** Nous réalisons actuellement des projets en Colombie, en Equateur, et en France.»





Imprimé par www.ettoile-imprim.fr (95) avec des encres végétales. **IMPRIM'VERT®**

Document non contractuel et pouvant être soumis à des modifications par l'établissement. Crédits photos : Artiste-Associé, A. Chézière et G-360.



L'INSTITUT
DES MÉTIERS
D'ARTDESIGN

PARIS

Bagnères 93
139 rue des Pyrénées
75020 Paris

BORDEAUX

Chais de Luze
89 quai des Chartrons
33300 Bordeaux

AIX-EN-PROVENCE

24 route de Galice
13090 Aix-en-Provence

TOULOUSE

25 bis avenue Marcel Dassault
31500 Toulouse

LYON

 **N° Gratuit 0 800 600 633**
DEPUIS UN POSTE FIXE

www.limart.fr
contact@limart.fr