



G O B E L I N S
L'ÉCOLE DE L'IMAGE



une école de la



Département Design Interactif

Journée des prescripteurs
21 novembre et 19 décembre 2017

Historique

Photographie (1963)

Communication et des ind. graphiques (1969)

Cinéma d'animation (1975)

Vidéo (1984)

Multimédia (1991) (Aujourd'hui Design Interactif)

Jeu vidéo (2011)

Le département Design Interactif



200 étudiants
(rentrée 2017)

Le secteur interactif aujourd'hui

Le Web
(Historique)



L'informatique
mobile



Les nouvelles IHM
(Interface Homme Machine)



Les objets
connectés



Le secteur interactif aujourd'hui

e-Business
e-Commerce

Service

Publicité
Communication

Entertainment
(Jeu, culturel)

Edition
Presse

Les principaux métiers préparés à Gobelins

Conception

Création

Technique

Conseil Management

Les principaux métiers préparés à Gobelins

Conception

Designer de produits ou services interactifs
(Architecture d'information, UX (design centré utilisateur), ...)

Création

Technique

Conseil Management

Les principaux métiers préparés à Gobelins

Conception

Création

Designer graphique interactif
(direction artistique, direction de création, design d'interfaces,
motion design, vidéo...)

Technique

Conseil Management

Les principaux métiers préparés à Gobelins

Conception
Création

Technique

Directeur technique
Creative technologist
Développeur (développement web, mobile, objets connectés...)

Conseil Management

Les principaux métiers préparés à Gobelins

Conception
Création
Technique

Conseil Management

Directeur de projet
Directeur de clientèle (pilotage des projets, management d'équipe, développement commercial...)

Les qualités incontournables dans le secteur

Goût et aptitude pour le travail en équipe (forte pluridisciplinarité)

Intérêt pour les **nouvelles technologies** (y compris pour les graphistes)

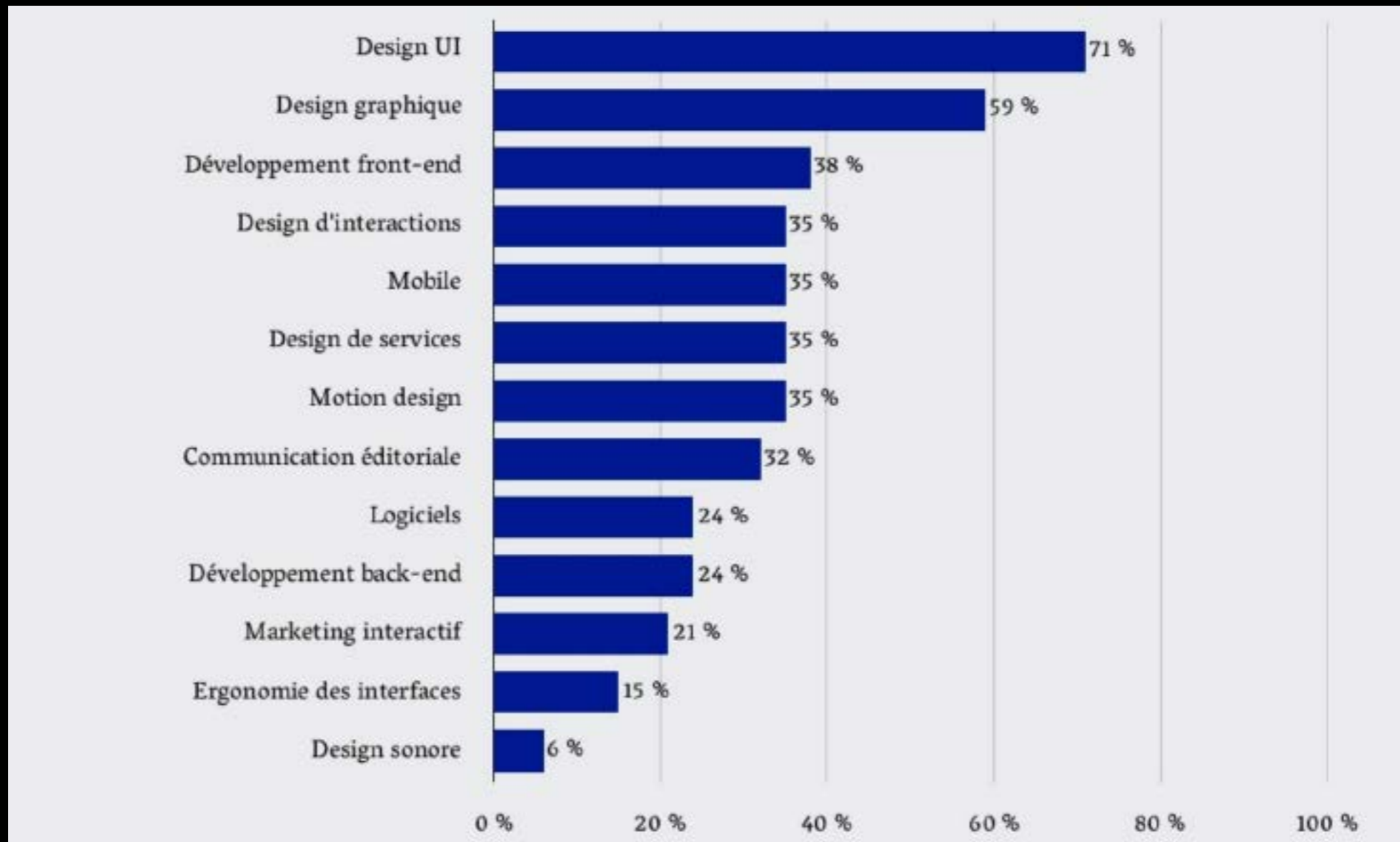
Créativité, sens de l'image (y compris pour les développeurs), **intérêt pour l'utilisateur** (importance de la finition, de l'innovation, de la démarche design...)

Forte curiosité et capacités d'autoapprentissage (évolution rapide des technologies et des usages)

Entreprises de placement

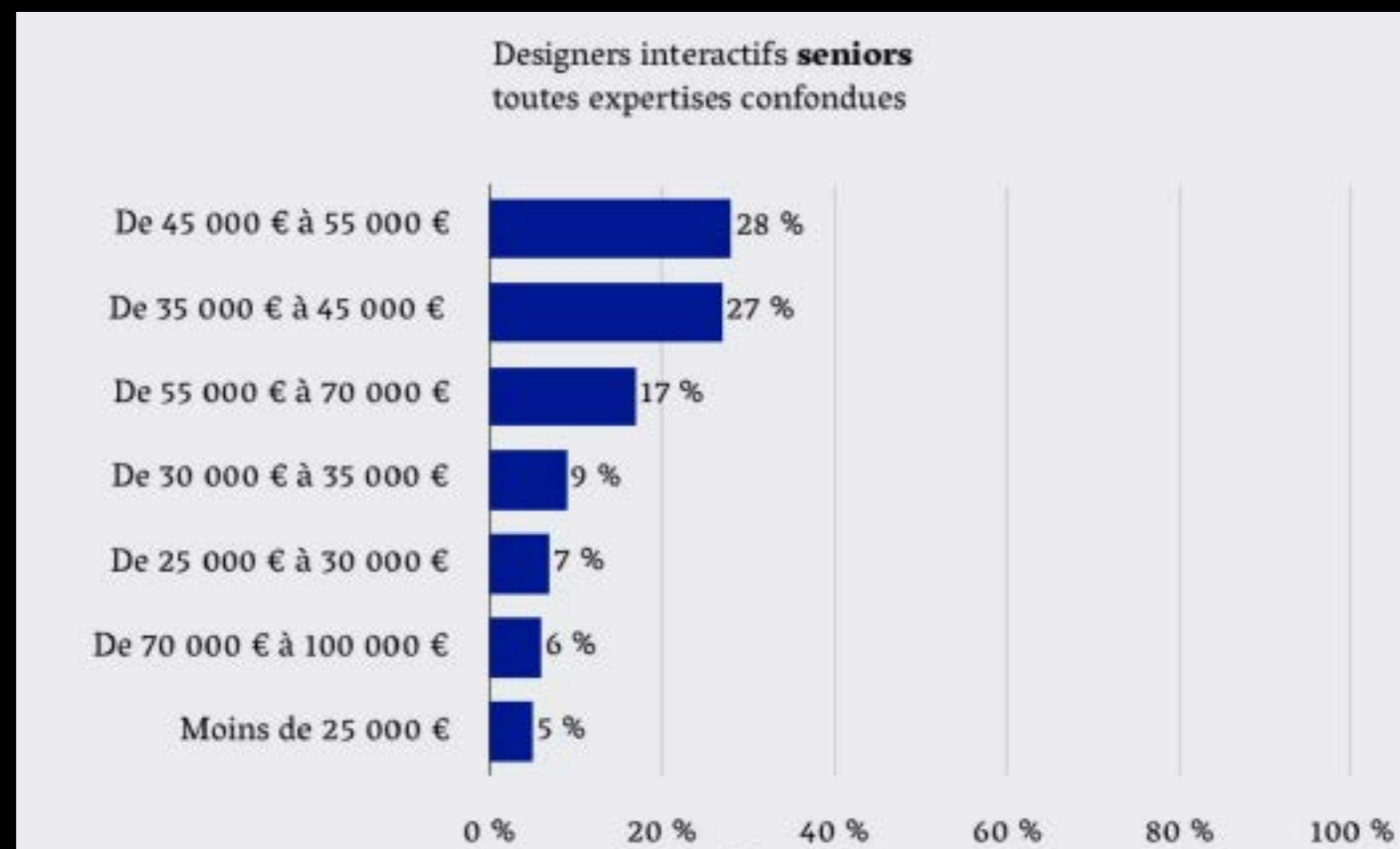
- Agences (Publicis, Ogilvy, EuroRscg, TBWA, RAPP, Digitas, Duke, Uzik...)
- Médias (Groupe Moniteur, Hachette, Bordas, France 5, Canal+...)
- Grands comptes (Vuitton, L'Oréal, BNP, AXA, GRDF, Voyage SNCF...)
- Opérateurs (Orange, Bouygues)
- Studios (Ubisoft)

Domaines d'intervention



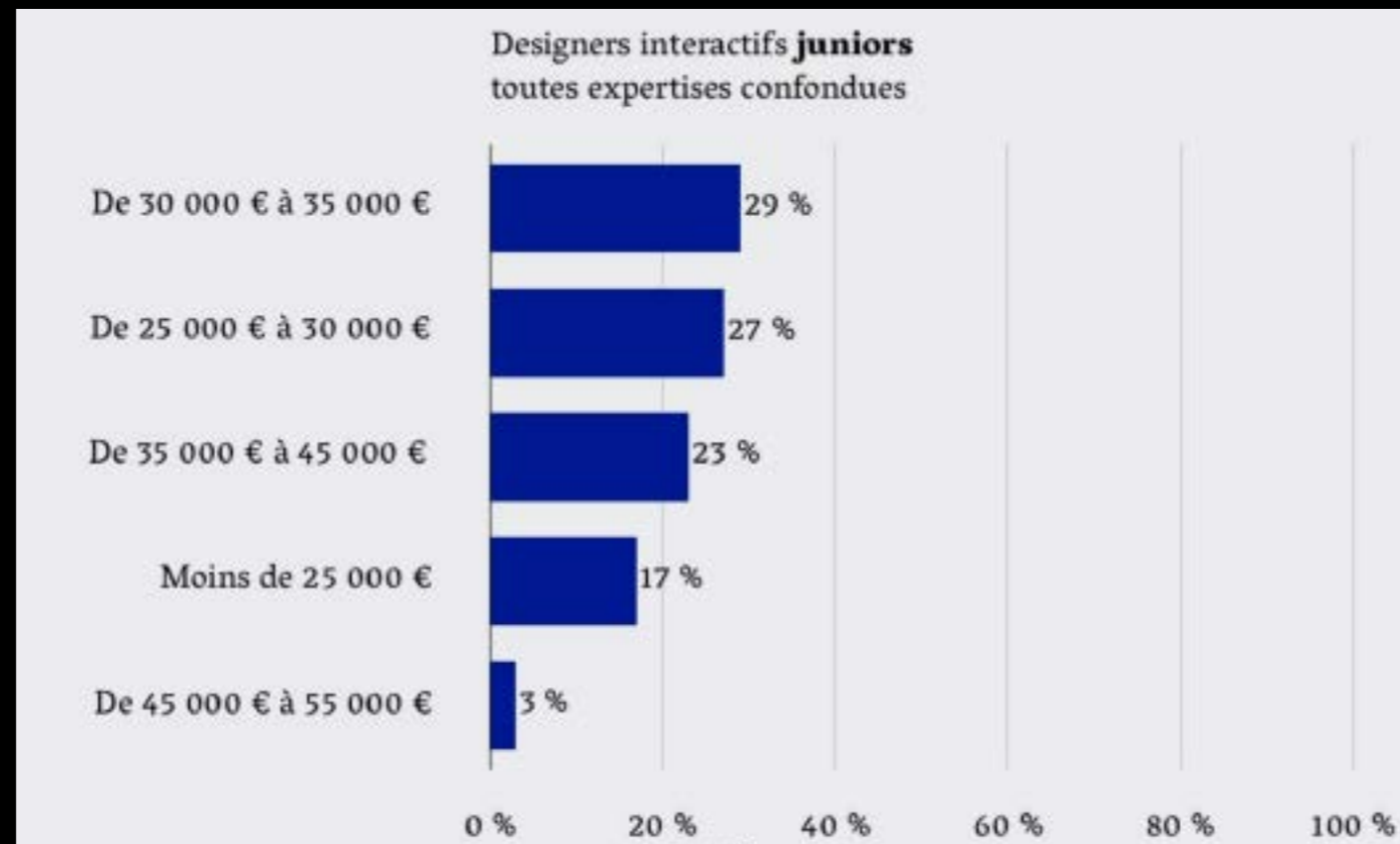
Source : Designersinteractifs.org

Salaires



Source : Designersinteractifs.org

Salaires



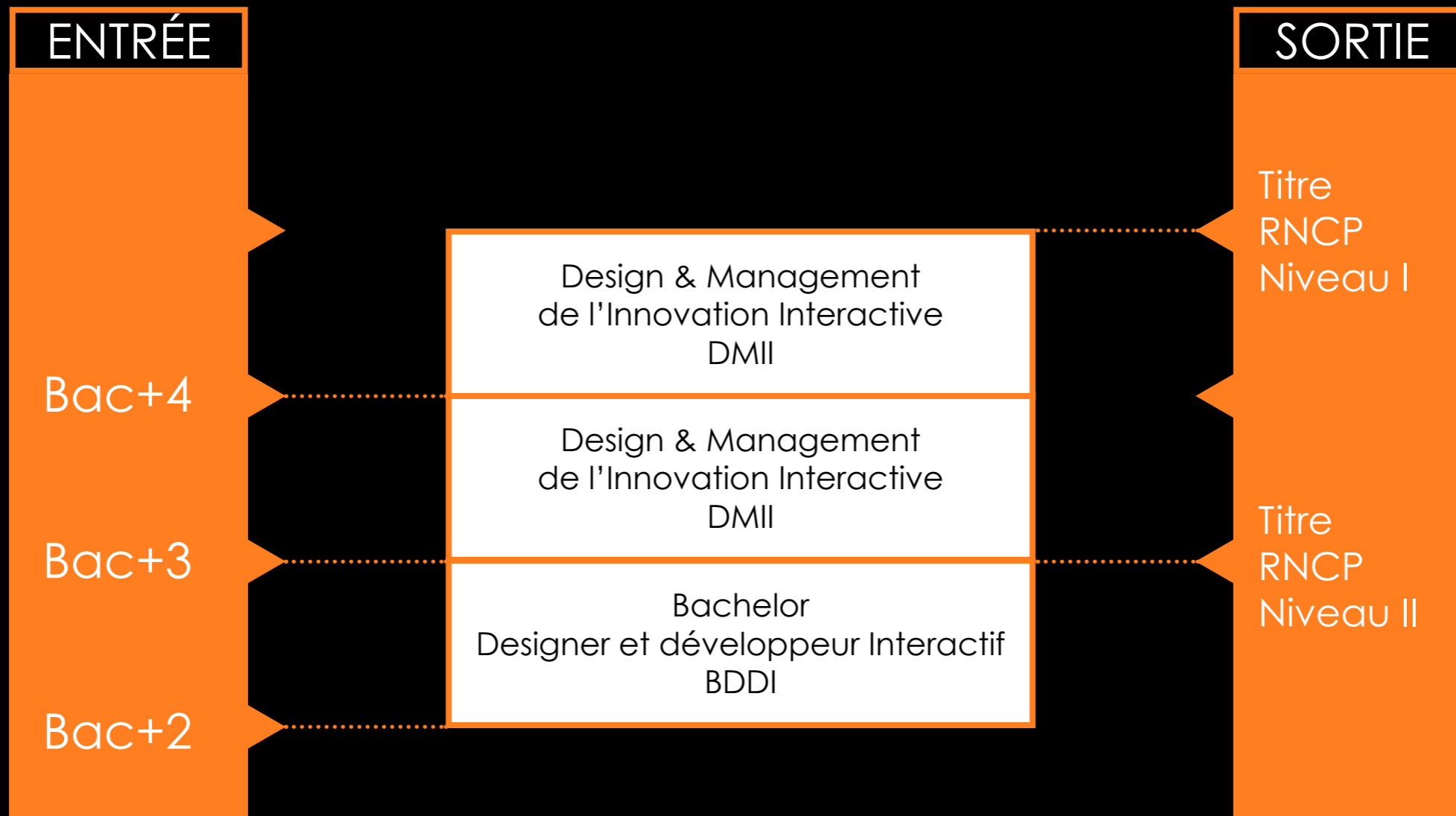
Source : Designersinteractifs.org

Apprendre le Design Interactif à GOBELINS

Ce qui nous distingue

- > 100 % d'insertion dans le cursus en apprentissage
(90% en moyenne sur la filière – 70 % en jeu vidéo, marché de niche)
- > Un dispositif professionnalisant (**alternance**, stages longs)
- > La **compétence en design centré utilisateur** pour tous les profils
(y compris techniques et graphiques et managériaux)
- > Un **fort réseau d'anciens** en France et à l'international
(développeurs en grande partie)

Les formations en Design Interactif



Bachelor Designer & Développeur Interactif

(Cycle 1)

Pré-requis

Moins de 30 ans
Bac+2

Durée

1 an

Option

Graphisme
ou
Développement

Effectif

42 étudiants

Formation en

Alternance

Admission

Sélection sur dossier
Épreuve Orale
Test

Bachelor Designer & Développeur Interactif

(Cycle 1)

Compétences développées

> La maîtrise...

- de la conception,
- du design graphique interactif,
- du développement de projets web, mobiles et multi-écrans associés à des interfaces « rich-media ».

Bachelor Designer & Développeur Interactif

(Cycle 1)

Compétences développées

- > La construction de scénarios de navigation, de consultation de contenus et d'interactions principalement animés, immersifs et contemporains.
- > La conception d'expériences immersives, créatives et techniques.

Design et management de l'innovation interactive

(Cycle 2)

Pré-requis

Moins de 30 ans
Bac+3

Durée

2 an

Option

Lead Technique
ou
Lead Creatif

Effectif

42 étudiants
par année

Formation en

Alternance

Admission

Sélection sur dossier
Épreuve Orale
Test

Design et management de l'innovation interactive

(Cycle 2)

Compétences développées

- > Concevoir, prototyper, communiquer, et manager le lancement d'un produit ou service interactif en maîtrisant les aspects financiers et juridiques du projet.
- > Superviser la direction créative (DA & UI Design & branding) et/ou technique d'un projet interactif.
- > Définir une stratégie marketing et éditoriale pour la création d'une marque.

Design et management de l'innovation interactive

(Cycle 2)

Compétences développées

- > Affirmer son leadership et ses équipes (veille et partage de compétences).
- > Maîtriser la communication, le discours et la posture d'un entrepreneur digital.
- > Développer son réseau professionnel et assurer la promotion de son projet sur le marché.

Extraits de quelques projets

BDDI (WorkShop ThreeJS WebGL) : [Projet 1](#) - [Projet 2](#) - [Projet 3](#)

BDDI (Projet de fin d'année) : [Iterieum](#)

Projet DMII Année 1 : [Le Feu](#)

...retrouvez l'ensemble des projets du département dans la...

Galerie du département

<http://designinteractif.gobelins.fr>