



BELLECCOUR

È C O L È

BELLECOUR ÉCOLE

DESSINONS ENSEMBLE DES PROJETS AMBITIEUX

Présentation BELLECOUR ÉCOLE	02
DESIGN & DIGITAL	10
1ère Année Bachelor Design / MANAA	12
Bachelor Design Graphique / BTS	14
Bachelor Design d'Espace / BTS	14
Bachelor Design de Mode / BTS	15
Bachelor Design de Produits / BTS	15
Mastère Design d'Espaces & d'Environnements	16
Mastère Direction Artistique & Stratégie de Marque	16
Mastère Design de Services & Interaction	17
BAC STD2A	18
Après Bellecour, les métiers du Design & Digital	20
CINÉMA D'ANIMATION & JEU VIDÉO	24
Prépa Entertainment	26
Bachelor Animation 3D	28
Bachelor Animation 2D	29
Bachelor 3D Cinéma Art	30
Bachelor Concept Art	31
Bachelor Game Art	32
Bachelor Game Design	33
Mastère Réalisation & Direction Artistique	34
Mastère Game Design	34
Mastère 3D Art	34
Mastère Animation 3D	35
Mastère VFX	35
Mastère Concept Art	35
Après Bellecour, les métiers de l'Animation & du Jeu Vidéo	36
International	40
La création sans limites	42
Votre vie à BELLECOUR ÉCOLE	44
BDE, Conférences & Partenariats	46
Admissions	48
Se loger à Lyon	49
Contact & Plan	50



LA PREMIÈRE ÉCOLE FRANÇAISE SPÉCIALISÉE DANS LES MÉTIERS DU DESIGN ET DE L'ENTERTAINMENT

Design graphique, de produit, d'objet, d'espace, de mode, digital mais aussi cinéma d'animation, 3D, 2D, VFX, game design : avec plus de 24 filières, **BELLECOUR est la seule école en France à proposer un panel de formations aussi varié et cohérent.** Chaque étudiant peut ainsi trouver sa place au sein des industries créatives et dessiner son parcours, en ayant le choix. Un vrai choix.

Cette polyvalence nous permet aussi d'offrir une solide plateforme d'échanges, qui donne de **l'ampleur et de l'écho à vos projets**, et vous apporte transversalité, vision globale et ouverture : toutes les qualités des dirigeants créatifs de demain.

Forts de 80 années d'expérience et d'adaptation, nous savons challenger nos programmes pour anticiper les besoins des agences, studios et entreprises. Nos Comités Pédagogiques, qui réunissent les acteurs clé des industries créatives, sont garants de la validité et la pertinence de nos programmes.





UN IMMENSE RÉSEAU PROFESSIONNEL

Chaque année, ce sont **plus de 1100 étudiants et 180 professeurs qui animent l'école**. Chaque année, ce sont aussi des centaines de diplômés qui intègrent les industries créatives, contribuant au rayonnement professionnel et à la réputation de BELLECOUR ÉCOLE.

Le succès de nos milliers d'Alumni valide la qualité et la crédibilité de nos formations aux yeux du monde professionnel : lorsque vous démarchez des entreprises, votre candidature bénéficie de l'aura des étudiants qui vous ont précédé. La notion de réseau est importante : c'est pour cela que nous sélectionnons nos enseignants parmi les studios et les agences les plus dynamiques. Ces professionnels, ces experts vous offrent un premier tremplin vers le monde professionnel et vous donnent toutes les clés de la réussite.

En plus de ses partenariats avec de nombreuses entreprises, **BELLECOUR ÉCOLE est un membre influent des plus grandes instances** : RECA(Réseau de Ecoles françaises de Cinéma et d'Animation), SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo), FEDI (Fédération des Designers), IMAGINOVE (pôle de compétitivité des contenus et usages numériques) ...

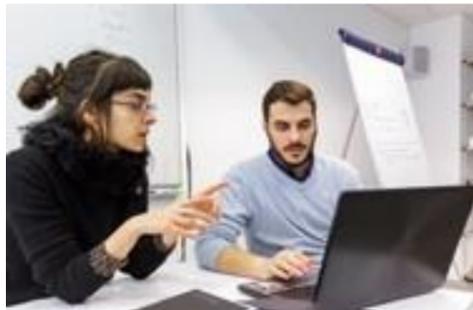


UNE EXPERTISE PÉDAGOGIQUE PROUVÉE ET ÉPROUVÉE

Nous avons bâti au fil des années **un système pédagogique adapté** aux besoins de l'industrie : travail en mode studio, workshops avec des experts et approche pluridisciplinaire sont autant de lignes de force qui placent BELLECOUR ÉCOLE dans le cercle restreint des meilleures écoles du monde.

Nous privilégions la proximité, avec **des classes à effectifs resserrés et un accompagnement personnalisé**. Nous éveillons et cultivons les capacités de chacun, en assurant un suivi fréquent et vigilant. Nous prenons soin de développer chaque personnalité artistique en préservant ce qui fait sa singularité avec une pédagogie bienveillante, mais sans complaisance.

Les résultats sont là : cette année encore, le taux d'intégration professionnelle de nos Mastères est supérieur à 96% à six mois ; et les taux de réussite aux examens placent à nouveau BELLECOUR en tête des palmarès des écoles privées avec 94% aux BTS ainsi que 96% en Bachelors et Mastères.



DES ÉTUDIANTS PROS

Parce que nos intervenants partagent toutes leurs compétences techniques, créatives et managériales, **nos étudiants développent une posture professionnelle dès le premier cours**. C'est cette immersion progressive dans un fonctionnement inspiré de l'agence ou du studio, qui vous permet d'aborder en toute confiance le monde de l'entreprise. Cours de personal branding et sessions de job dating sont autant d'expériences qui vous préparent, vous renforcent, vous nourrissent.

Nos enseignants sont des mentors qui vous guident vers l'autonomie, au sein d'un environnement motivant et enrichissant qui vous permet de **rester vous-mêmes, et d'exprimer pleinement votre créativité**.

Nos équipes administratives et notre team Communication sont aussi là pour encadrer votre scolarité et **accompagner vos projets dans les médias**. Ensemble, nous développons des projets ambitieux. Et ceux-ci restent toujours votre propriété.





UN CAMPUS DE RÉFÉRENCE

Avec plus de 5 000 m² de locaux dans un quartier débordant d'activités, nous offrons les meilleurs équipements adaptés à chacune des formations : parc informatique de plus de 350 postes, studio son, studio photo et réalité virtuelle, ateliers de design, ateliers prototypage, salles de dessin, salle de sculpture, amphithéâtres, salle de projection, salles de réunion pour les étudiants, scanners, traceurs, imprimantes 3D... Le confort ne fait pas la créativité, mais il la facilite grandement.

Notre école repousse les limites matérielles, en étant **accessible 24h/24 et 7j/7** dès la deuxième année, pour que les étudiants puissent créer sans cesse.

BELLECOUR ÉCOLE est le **carrefour d'événements culturels majeurs** du Design et de l'Entertainment, notamment lors des conférences, des semaines créatives et de la Global Game Jam, la compétition majeure du jeu vidéo, où nous figurons dans le top 10 mondial en termes d'inscrits.



UNE SÉLECTION RIGoureuse

Comme pour une production audiovisuelle ou la composition d'une équipe sportive, le casting est une étape primordiale. Pour les étudiants comme pour l'équipe pédagogique, il faut **la garantie que chacun est bien là où il doit être.**

Postuler à BELLECOUR ÉCOLE, c'est se projeter dans son avenir. Nos entretiens d'admission ont l'exigence d'un entretien d'embauche. Nos référents pédagogiques s'appuient sur l'étude du dossier scolaire et d'un dossier artistique, et sont là pour observer votre motivation. **Nous recherchons des potentiels créatifs, des talents que nous pourrions accompagner dans leur déploiement.**

Si vous êtes accepté dans notre école, c'est parce que votre personnalité et votre potentiel nous intéressent. **Nos étudiants sont entrepreneurs, proactifs et investis.** Ils sont aussi et surtout uniques, responsables, prêts à s'imposer sur le marché de l'emploi.



L'OUVERTURE AU MONDE

Un créatif épanoui est un créatif qui abolit les frontières et partage ses productions avec le monde entier. Voilà pourquoi nous organisons des **workshops internationaux, des accords de stages et des partenariats avec l'étranger.** Voilà aussi pourquoi nous mettons l'accent sur les capacités linguistiques, à travers la préparation du TOEIC et l'intégralité du cursus en anglais pour les étudiants Game Design.

Constamment, BELLECOUR ÉCOLE va à la rencontre du monde, et le monde vient à notre rencontre. Nos enseignants et nos étudiants viennent des Etats-Unis, de Chine, du Mexique, du Brésil, d'Argentine, de Colombie, du Gabon, etc. Nos nombreux diplômés sont aujourd'hui implantés au Canada, au Royaume-Uni, en Australie... Pour ceux qui veulent assurer leur réussite à l'échelle internationale, BELLECOUR ÉCOLE est **un accélérateur de carrière.**



À BELLECOUR ÉCOLE,
VOUS ENTREZ
AVEC VOTRE TALENT
ET VOTRE ENVIE.

À LA SORTIE,
VOUS EXPRIMEZ
DES QUALITÉS
SINGULIÈRES ET
FORTES QUE L'ON
PEUT RÉSUMER AINSI:

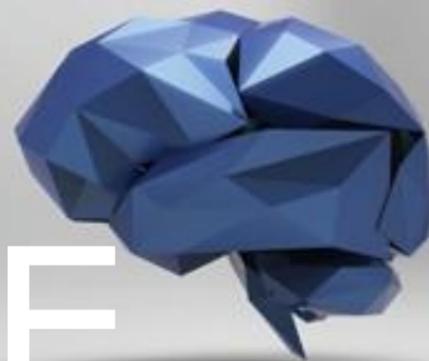
LA CURIOSITÉ: C'EST SE
PENCHER À LA FENÊTRE
POUR VOIR CE QUI SE
PASSE, ET SE FAIRE
ENTENDRE... SANS
TOMBER.



BE
CURIOUS

Créer avec un écran ne veut pas dire vivre
derrière. Vous devez lire, voir, écouter,
comprendre, ressentir. Vous ne devez
pas être un spectateur du monde à
travers une fenêtre virtuelle ou 3D, vous
devez être connecté à la vraie vie, vous
construire une solide culture générale.
Ne craignez jamais d'apprendre, c'est
ainsi que vous pourrez entreprendre.
Ne redoutez pas l'ignorance, c'est le
point de départ de la connaissance.

BE



INSTINCTIVE

L'INSTINCT POUR UN
CRÉATIF, CE N'EST PAS
UNE FULGURANCE,
C'EST UNE LIGNE
DE DÉMARCATIION,
L'ORIGINE DE SON
STYLE.

Ce que vous êtes est aussi important
que ce que vous faites et ce que vous
ferez, fera ce que vous serez.

Ne cherchez pas à copier-coller
ce que vous voyez, cherchez
à le comprendre, à le réinterpréter
et à le dépasser. Appropriiez-vous votre
propre style, domestiquez-le, libérez-le.
À BELLECOUR ÉCOLE, la pédagogie
repoussera vos limites créatives et
éveillera votre propre personnalité.
La technique n'est rien sans l'audace,
la création ne vaut rien si elle n'est
pas différente. Vous n'imaginez pas tout
ce qu'il y a dans votre tête.

L'IMPACT D'UNE IDÉE
TIENT EN QUELQUES
SECONDES. UN
SCÉNARIO, UNE IMAGE,
DES MOTS, UNE MISE EN
SCÈNE... TOUT SE JOUE
LÀ.

Le pas de côté, le biais, la manière de
voir autrement... c'est ainsi que l'on peut
résumer la force d'une création. Faire
différent pour faire différent n'est pas
une démarche créative. Faire autrement
et intelligemment, si. Pour cela, il ne faut
avoir ni timidité, ni certitude. Il n'existe
pas de mauvais sujets, il n'existe que de
mauvais créatifs. À BELLECOUR ÉCOLE,
vous serez incité et invité à toucher du
doigt et du cœur de vrais sujets, variés et
exigeants. Vos idées devront s'exprimer
avec intensité. Vous êtes venu pour
ça et vous serez recruté pour ça.

BE



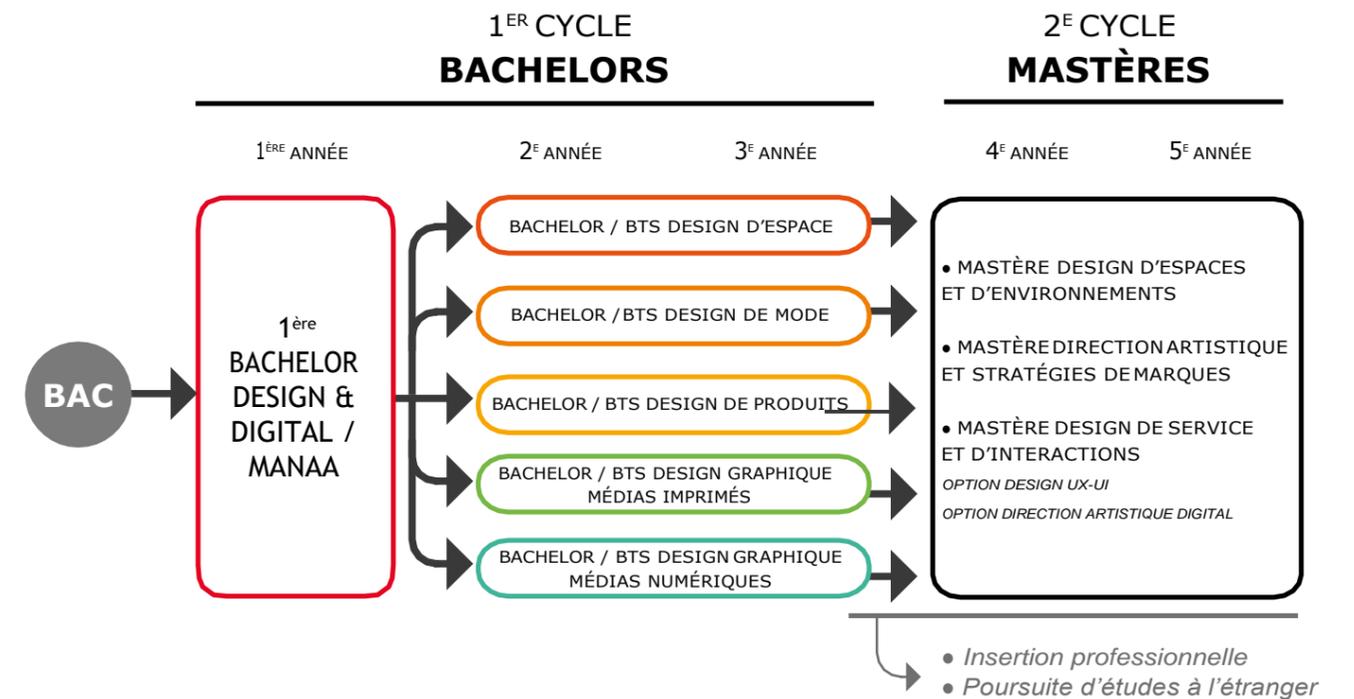
IMPRESSIVE



DESIGN & DIGITAL

BELLECCOUR ÉCOLE forme à l'ensemble des métiers créatifs du design et du digital : designer graphique, d'espace, de produits, de mode, directeur artistique, motion designer, illustrateur, designer UX/UI...

Avec des formations de BAC à BAC+5, des parcours orientés et des passerelles entre les formations, vous construisez, définissez et affinez votre projet professionnel.



- BELLECCOUR est bien plus qu'une école, c'est un **incubateur de talents**. Tout y est pensé pour développer la créativité, l'expertise technique et se préparer avec succès à l'intégration professionnelle. Les actions pédagogiques ne sont jamais isolées des pratiques professionnelles. Nous formons de jeunes experts qui sauront appréhender les enjeux de leur futur métier et seront capables d'évoluer rapidement pour atteindre des missions d'encadrement et à fortes responsabilités.
- L'excellence pédagogique est prouvée chaque année par des **taux de réussite exceptionnels aux examens d'Etat**. Sur les trois dernières années notre taux moyen de réussite aux BTS est de 91% ; cette qualité de formation permet aux étudiants qui le souhaitent d'intégrer ensuite des seconds cycles aisément.
- BELLECCOUR ÉCOLE amène chaque étudiant à donner le meilleur de lui-même **sans subir de formatage**. Développer la curiosité, le sens de l'observation, l'esprit critique et l'autonomie font partie intégrante de nos ambitions pédagogiques.

- **À BELLECCOUR ÉCOLE, un étudiant n'est jamais seul.** Une équipe enseignante expérimentée encadre et suit individuellement chaque étudiant. La recherche de stages est accompagnée. Les étudiants, ainsi formés et guidés, développent des qualités personnelles solides qui font la différence sur le marché du travail.
- Graphistes, designers d'espace, stylistes, designers produit, designers UX/UI... : tous évoluent dans un même environnement, propice à **l'émulation et la coopération**. Ils acquièrent une connaissance claire de tout le processus de création design.
- La **forte proximité avec notre pôle Cinéma d'Animation et Jeu Vidéo** permet aux étudiants de Design & Digital de mener des projets en synergie avec différents corps de métiers : un enrichissement mutuel des savoirs, qui offre aux diplômés Belleccour une valeur ajoutée sur le marché de l'emploi.
- L'obtention du Bachelor permet l'attribution de 180 crédits ECTS, qui assure la **reconnaissance de votre diplôme à l'international**, et rend possible la poursuite d'études partout dans le monde.

1^{ÈRE} ANNÉE

BACHELOR DESIGN/MANAA

C'est une année intense de découverte et d'apprentissage. Nos étudiants mettent en place les notions exigées par les métiers du design dans leur ensemble, et acquièrent une **formation artistique fondamentale**.

Mettre en place les différents moyens d'expression graphiques et créatifs

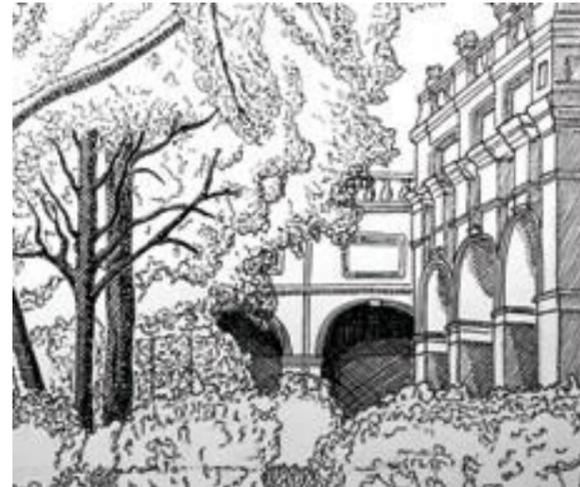
Des fusains aux acryliques, du pinceau à l'infographie... toutes les bases graphiques indispensables à l'expression des idées sont établies. De même, les connaissances artistiques et culturelles sont développées pour permettre à chacun de construire son propre processus de création.

Acquérir une méthodologie rigoureuse

Par l'analyse de situations données, nos étudiants apprennent à développer leur créativité, à proposer des recherches qui seront à la base de multiples expérimentations graphiques et plastiques. Ils abordent ensuite la meilleure manière de communiquer sur un projet, par des rendus et un discours pertinents.

Découvrir pour mieux s'orienter

En expérimentant les différents champs du Design et du Digital, en rencontrant des professionnels lors de master-class, de cours ou d'ateliers, chaque étudiant peut confirmer son attirance initiale pour une filière, ou se découvrir de nouvelles passions. Au cours de l'année, il est conseillé et accompagné dans ses vœux d'orientation. Et parce qu'on choisit mieux son métier par passion que par défaut, il sélectionne sa filière librement: BELLECOUR ÉCOLE ne pratique ni classement ni concours.

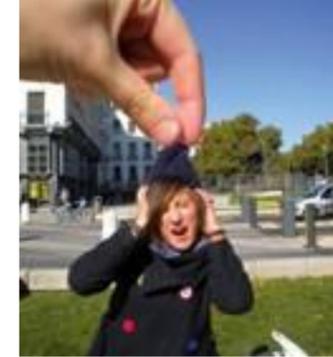


PROGRAMME

Enseignement artistique fondamental

Expression plastique

- **Croquis / Dessin / Volume :** Études croquées et dessinées d'objets, d'espaces et de personnages. Observer, analyser, comprendre, synthétiser. Du simple au complexe, de l'objet à sa composition avec d'autres objets, de l'objet à l'espace : maîtriser les différentes techniques de représentation.
- **Couleur :** Étude approfondie de la couleur et mise en œuvre : matériaux, techniques, supports. Maîtriser les bases techniques et les données d'application dans les domaines du Design, acquérir le langage du coloriste, comprendre les différentes fonctions des couleurs.



- **Modèle vivant :** Étude du corps humain : construction et proportions, points de vue et cadrages, rapport au volume et à la lumière, structuration/déstructuration. Acquérir la compréhension du corps situé dans un espace.
- **Illustration / Photographie:** Analyse et dessin des structures et des formes, rendus des couleurs, des matières, des textures. Être capable de maîtriser la technique photographique, d'analyser, de décrypter les messages d'une photographie.



Arts, techniques et civilisations

Évolutions, dans le temps et dans l'espace, des formes et des styles dans les productions de l'art et de l'industrie. Relations entre ces évolutions et celles des modes de vie et des contextes socioculturels.

Enseignement du Design

Ateliers Design / Travaux et études pratiques

Étude de chaque domaine : design d'espace, design de mode, design graphique, design digital, design de produits - au travers de projets concrets élaborés avec des professionnels de chaque secteur. Mise en œuvre de la démarche créative. Développer, argumenter et communiquer un projet.

Modes conventionnels de représentation

Perspectives/représentations 3D : Visualiser l'espace, le représenter sur une surface plane, perfectionner le tracé perspectif jusqu'à ce qu'il devienne "instinctif".

Infographie

La maîtrise de l'outil informatique et les bases de la suite Adobe CC : Photoshop, Illustrator et InDesign.

Enseignement général

Sciences humaines et techniques d'expression - Culture scientifique - Anglais



NOS DIFFÉRENCES

- Une version enrichie de la MANAA avec des enseignements complémentaires pour mieux se préparer aux exigences des cursus supérieurs : infographie, photographie, workshops...
- Des cours de **Modèle Vivant** sur l'ensemble de l'année
- **Un suivi individualisé** de chaque étudiant avec des bilans d'évaluation réguliers
- Le passage en année supérieure s'effectue sur contrôle continu, chaque étudiant **choisit librement** son Bachelor / BTS
- La reconnaissance de l'année comme 1^{ère} Bachelor avec l'obtention de 60 crédits ECTS

Après la 1ère Bachelor Design / MANAA

Nos étudiants poursuivent au sein de l'établissement en Bachelor / BTS Design. Ils peuvent également rejoindre les écoles nationales d'architecture, les Beaux-Arts...



BACHELOR / BTS DESIGN GRAPHIQUE

OPTION COMMUNICATION & MÉDIAS IMPRIMÉS
OPTION COMMUNICATION & MÉDIAS NUMÉRIQUES

Ce diplôme prépare à la conception et la réalisation d'une communication graphique, éditoriale ou publicitaire qu'elle soit sur supports imprimés ou numériques. Apprendre à traduire un message, une intention ou un univers en affiche, campagne de pub, identité visuelle, site internet, application mobile..., selon l'option choisie, tels sont les objectifs de cette formation.

PROGRAMME

Enseignement Design Graphique

- Studio de création ■ Motion design ■ Photographie
- Technologie de réalisation ■ Technologie defabrication
- Culture de la communication ■ Dessin analytique
- Pratique plastique et graphique ■ Culture typographique
- Culture du design graphique

Enseignement Général

- Culture générale et expression
- Philosophie
- Anglais
- Sciences physiques
- Économie et Gestion

Stages



NOS DIFFÉRENCES

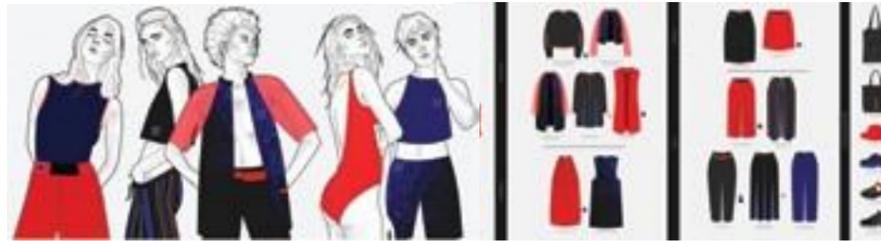
- **Meilleur taux de réussite** des établissements privés de l'académie de Lyon avec 100 % de réussite sur le BTS Design graphique médias imprimés depuis 5 ans et 100 % depuis 3 ans en médias numériques
- Des **workshops transversaux** pour les 2 options en motion design, typographie et digital pour une meilleure expertise et une ouverture vers l'image animée
- Participation à des **appels à projets**, des **concours** et des **workshops**
- L'obtention du **Bachelor** en même temps que le **BTS**, soit 180 crédits ECTS



BACHELOR / BTS DESIGN DE MODE

Ce diplôme prépare à la création de collections, la recherche de tendances textiles, d'accessoires traduisant l'image d'une marque...

Le Designer de Mode ou Styliste anticipe les tendances et imprime sa griffe aux vêtements et accessoires qu'il crée. Imaginatif et doté d'un bon coup de crayon, il est aussi en phase avec les réalités économiques et techniques.



NOS DIFFÉRENCES

- **Meilleur taux de réussite** des établissements privés de l'académie de Lyon sur les 3 dernières années avec 93% de réussite en moyenne
- **Première école de mode** créée à Lyon en 1937
- Participation à des **appels à projets**, des **concours** et des **workshops**
- L'obtention du **Bachelor** en même temps que le **BTS**, soit 180 crédits ECTS

PROGRAMME

Enseignement Design de Mode

- Laboratoire de création et de conception ■ Expression plastique
- Technologies ■ Infographie ■ Culture design

Enseignement Général

- Français ■ Philosophie ■ Anglais ■ Économie et gestion
- Sciences physiques

Stages

BACHELOR / BTS DESIGN D'ESPACE

Ce diplôme prépare à intervenir dans les domaines de l'architecture d'intérieur, de la décoration d'intérieur, de l'aménagement urbain... que ce soit pour la conception d'habitat, de local commercial, tertiaire ou culturel, d'espace scénographique, de mobilier...

Le Designer d'Espace ou Architecte d'Intérieur rend les cadres de vie aussi esthétiques que fonctionnels en tenant compte de l'ensemble des contraintes du client.

PROGRAMME

Enseignement Design d'Espace

- Atelier de conception
- Approfondissement sectoriel
- Sémiologie de l'espace et de communication
- Technologie ■ Informatique appliquée
- Expression plastique ■ Arts visuels

Enseignement Général

- Français ■ Philosophie ■ Anglais
- Mathématiques ■ Sciences physiques
- Économie et Gestion

Stages



NOS DIFFÉRENCES

- **Meilleur taux de réussite** des établissements privés de l'académie de Lyon sur les 3 dernières années avec 83% de réussite en moyenne
- En fin de cycle, développement d'un **projet professionnel** en rapport avec les aspirations de l'étudiant: urbanisme, habitat, commercial...
- Participation à des **appels à projets**, des **concours**, et des **workshops**...
- L'obtention du **Bachelor** en même temps que le **BTS**, soit 180 crédits ECTS



BACHELOR / BTS DESIGN DE PRODUITS

Ce diplôme prépare à la conception de produits ou de systèmes en intégrant des solutions ergonomiques, fonctionnelles, innovantes et communicationnelles. Le Designer Produits associe croquis, technologies 3D et scénarios pour concevoir les objets qui animeront nos futurs modes de vie.

PROGRAMME

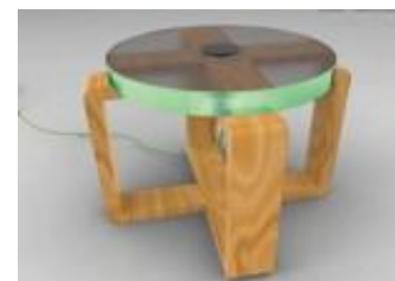
Enseignement Design de Produits

- Atelier de conception ■ Pratique plastique ■ Technologies
- Atelier 3D et outils numériques ■ Culture design

Enseignement Général

- Culture générale et expression ■ Philosophie ■ Anglais
- Économie et gestion ■ Mathématiques
- Sciences physiques

Stages



NOS DIFFÉRENCES

- **Meilleur taux de réussite** des établissements privés de l'académie de Lyon sur les 3 dernières années avec 85 % de réussite en moyenne
- Construction de **partenariats** solides et pérennes avec de nombreux professionnels et entreprises du secteur afin de familiariser nos étudiants aux "réalités métier"
- Les problématiques d'**éco-design** sont intégrées à la pédagogie pour sensibiliser les étudiants aux enjeux de développement durable
- Participation à des **appels à projets**, des **concours** et des **workshops**
- L'obtention du **Bachelor** en même temps que le **BTS**, soit 180 crédits ECTS

Après les Bachelors Design

Nos étudiants poursuivent au sein de l'établissement dans l'un des Masters. Ils peuvent également rejoindre un DSAA, une licence professionnelle...

MASTÈRES DESIGN & DIGITAL

Nos Mastères forment aux plus hautes responsabilités. Ils font de vous à la fois de solides experts techniques et des chefs de projets incontournables.

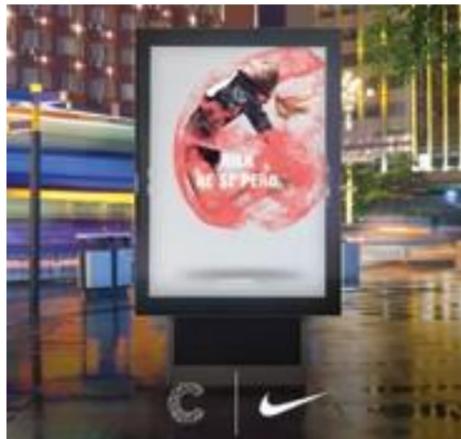
A BELLECOUR ÉCOLE, il n'y a pas à choisir entre ultra-spécialisation technique et compétences managériales. Nos mastères développent non seulement votre maîtrise dans un domaine précis mais aussi votre faculté à mobiliser et gérer des équipes. Vous pouvez ainsi développer des projets d'envergure et devenir une force motrice de votre secteur. C'est vous qui donnez le ton et impulsez les projets de demain.

MASTÈRE DESIGN D'ESPACES & D'ENVIRONNEMENTS

La mission du Designer d'Espaces et d'Environnements ne cesse de s'enrichir : les nouveaux modes de vie créent toujours plus de challenges, et la thématique environnementale est devenue fondamentale. Aujourd'hui, les espaces sont aussi des supports de communication pour les marques et les pratiques professionnelles se décroissent (co-working, révolution numérique...).

Notre Mastère intègre tous ces domaines aux secteurs traditionnels : conception d'habitat, espaces commerciaux, tertiaires ou culturels, scénographie, mobilier et aménagement urbain. Il apporte également aux étudiants la démarche commerciale nécessaire pour remporter les appels d'offre.

Master-class spécialisées : construction et maîtrise d'œuvre, corps d'états techniques, gestion de chantier, réglementations, normes environnementales, outils informatiques



MASTÈRE DIRECTION ARTISTIQUE & STRATÉGIES DE MARQUE

Dans une entreprise, le Directeur Artistique de Marque contribue à construire la vision d'une marque et à la traduire créativement. Transdisciplinaire et stratégique, sa culture de l'image, du branding et des médias en fait un pivot entre le marketing et le pôle créatif ; grâce à sa vision 360°, c'est un porteur d'innovation essentiel dans tous les domaines du design.

Nos étudiants apprennent à manager des projets dans la communication, les médias, le design produit, la mode ou l'architecture ; ils sont à même de challenger une stratégie et de positionner une marque : leur polyvalence et leurs compétences en démarche créative et direction artistique de projet les caractérisent.

Master-class spécialisées : branding, marketing, stratégie de marque, culture de l'image, photographie, motion design, storytelling



MASTÈRE DESIGN DE SERVICES & INTERACTION

OPTION DESIGN UX / UI
OPTION DIRECTION ARTISTIQUE DIGITAL

Dans un monde où les usages ne cessent d'évoluer, le Designer de Services et d'Interaction est un véritable levier d'innovation. Au cœur des nouvelles technologies, de l'immersif à la data visualisation, il est un expert des médias numériques et digitaux. Il crée et anticipe les outils de demain pour servir la marque, le produit ou le service qu'on lui confie et garantir la qualité de l'expérience de l'utilisateur. Analyse, stratégie et management d'équipe font partie des compétences qu'il exerce au quotidien, au service du développement de projets innovants et ambitieux.

Master-class spécialisées : design d'interaction, design numérique, ergonomie, sciences humaines, technologies numériques, animation 2D et 3D



Master-class transversales : management, relation clients, gestion d'équipe, stratégie, droit, anglais

Quelques collaborations et partenariats : Sur la scène pour l'Opéra de Lyon, Espace augmenté dans le cadre de la Biennale Internationale de Design, La Banque du futur pour la Caisse d'Épargne, des installations interactives dans le cadre du Mirage Festival, une campagne de communication pour les lunettes Parasite Design, un jeu pour le robot Pepper de Hoomano avec les mastères Game Design, l'UI du compteur Gazpar pour GRDF avec le Tuba, Musée Gallo-Romain, ISARA, la Nuit de la créativité avec les Compagnons du Devoir

NOS DIFFÉRENCES

- **100% de nos intervenants sont des professionnels en activité :** dans chacun des projets vous serez challengés et confrontés à des réalités métiers multiples.
- Notre pédagogie développe la transversalité, l'innovation et l'agilité requises dans le monde de l'entreprise. Vous expérimentez au sein et hors de l'école, la transversalité et les échanges de compétences.
- Nous pratiquons l'immersion dans la réalité des métiers de la création. C'est mis en situation réelle en mode agence que vous allez vous dépasser et donner le meilleur de vous-mêmes : travail d'équipe, management, gestion relation client, coordination et autonomie...
- Vous vous enrichissez d'un réseau important et déployé à l'international d'alumni et de partenaires : Canada, Australie, Japon, Etats-Unis, Royaume-Uni, Pays-Bas... nos partenaires et connexions sont nombreux à travers le monde, mais aussi bien ancrés en local.
- Vous serez au cœur de Lyon, ville classée parmi les plus attractives en France et en Europe sur les critères économiques, d'emplois et de qualité de vie : en plein centre-ville. Nos étudiants bénéficient d'un espace dédié accessible 7j/7 24h/24,



CURSUS

BAC STD2A

La vocation créative peut être précoce. Certains élèves, dès la fin de la Troisième, souhaitent entamer une formation orientée vers les métiers de la création.

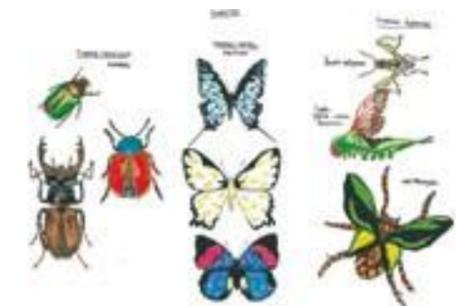
Le baccalauréat STD2A **plonge les élèves au cœur du Design et des Arts Appliqués.**

Son enseignement se répartit entre matières générales et disciplines artistiques, offrant des apprentissages pluridisciplinaires équilibrés. Il permet l'accès, dans l'enseignement supérieur, à l'ensemble des cursus préparant aux métiers du design et de l'art et ouvre la voie des carrières créatives.

Pour intégrer cette filière, une **solide motivation** est nécessaire. En effet, l'élève doit posséder une **ouverture d'esprit** et un **sens de l'organisation** lui permettant de mener de front le travail dans les matières générales et artistiques.

Au cœur de BELLECOUR ÉCOLE, les lycéens disposent d'un site dédié, tout en profitant d'un environnement porteur : **accès aux matériels de dernière génération, échanges productifs avec les autres sections, professeurs spécialistes** dans leur domaine (designer d'espace, de produits, de mode, designer graphique).

Les cours se déroulent en **effectif resserré**, afin de favoriser un meilleur suivi pédagogique ; les élèves disposent ainsi d'interlocuteurs privilégiés au sein d'une structure qui les place au centre de ses préoccupations.



NOS DIFFÉRENCES

- **95% de taux de réussite au BAC** en moyenne sur les 5 dernières années
- Un enseignement délivré en **effectifs restreints** pour s'assurer du suivi personnalisé de chaque élève, l'un des éléments décisifs dans la réussite aux épreuves du baccalauréat
- Une émulation créative unique grâce aux liens étroits tissés avec les formations supérieures.
- Nos **enseignants experts de Bachelor** interviennent en BAC STD2A



PROGRAMME

Le Bac STD2A permet d'être confronté progressivement à l'enseignement artistique. En Seconde, celui-ci débute avec l'option "création et culture design". Il devient plus approfondi en Première et Terminale avec la mise en place des bases fondamentales communes aux métiers de la création.

Enseignement artistique et design

- Démarche créative ■ Pratique en arts visuels
- Technologies ■ Arts, techniques et civilisations
- Infographie

Enseignement Général

- Français ■ Philosophie ■ Histoire-géographie ■ Anglais
- Espagnol ■ Mathématiques ■ Physique-chimie ■ SVT
- Éducation physique et sportive

Stages



APRÈS BELLECOUR

Pour les diplômés de BELLECOUR ÉCOLE, les métiers sont nombreux et les débouchés variés. Tout au long de votre cursus, vous rencontrez des professionnels et recueillez de nombreux conseils pour mieux construire votre parcours. Tous ces métiers ont en commun la créativité et la passion. Votre projet évolue et s'affine au fil des années en fonction de vos rencontres et de vos qualités. En voici quelques-uns.

DESIGNER D'ESPACE ARCHITECTE D'INTÉRIEUR

Précis, l'architecte d'intérieur ou le designer d'espace est un "chef d'orchestre" rigoureux, d'une liberté créative assurée. Il conçoit des espaces avec une compréhension fine des usages, en jouant avec le matériel - la matière, les volumes - et l'immatériel - le vide, l'acoustique, la lumière, le temps - et en tenant compte de contraintes techniques et financières.

DIPLÔMES

- Bachelor / BTS Design d'Espace
- Mastère Design d'Espaces & d'Environnements

DESIGNER DE MODE STYLISTE

Le créateur de mode conçoit les collections de vêtements ou d'accessoires des marques. Il doit anticiper en surveillant les tendances de la mode et en analysant les phénomènes de société. Il connaît les contraintes des techniques de production et de l'image de marque de la maison qui l'emploie.

DIPLÔMES

- Bachelor / BTS Design de Mode
- Mastère Direction Artistique & Stratégies de Marque

DESIGNER INDUSTRIEL

Le designer industriel conçoit des solutions ergonomiques, fonctionnelles et innovantes pour les objets et services de la vie quotidienne. Il réinvente, modifie, améliore ou adapte les produits à nos nouveaux usages et aux enjeux d'aujourd'hui et de demain.

DIPLÔMES

- Bachelor / BTS Design de Produits
- Mastère Direction Artistique & Stratégies de Marque

DESIGNER UX/UI

Le designer UX (eXpérience Utilisateur) / UI (Interface Utilisateur) conçoit des services et/ou des produits avec l'objectif de faciliter et améliorer l'expérience de ceux qui les utilisent, et plus encore de les séduire. Son travail s'applique à l'interface utilisateur en s'appuyant sur une démarche « user-centric ». Ses méthodes de travail agiles font de lui un véritable levier d'innovation en entreprise. Polyvalent, curieux et humaniste, le designer UX/UI cultive un regard transversal et une créativité multi-supports et multi-médias.

DIPLÔME

- Mastère Design de Services & Interaction

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Au sein d'une entreprise, le directeur artistique contribue à construire et positionner la communication et la vision d'une marque, d'un produit ou d'un service dans une démarche créative. Transdisciplinaire et stratégique, sa culture de l'image, du branding et des médias en fait un pivot entre le marketing et le pôle créatif. Grâce à sa vision globale, il est un porteur d'innovation essentiel dans tous les domaines du design.

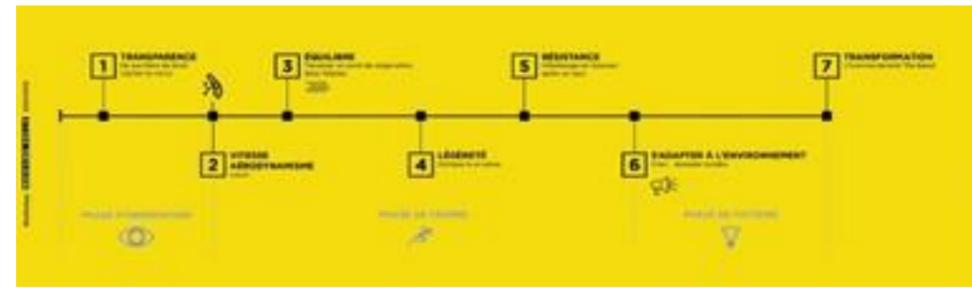
DIPLÔME

- Mastère Direction Artistique & Stratégies de Marque

DIRECTEUR ARTISTIQUE DIGITAL

Dans une société où le numérique se développe à grande vitesse, le directeur artistique digital est au cœur des nouvelles technologies, de l'immersif à la data visualisation, il est un expert des médias numériques et sources online.

Il crée et anticipe les outils de demain pour servir la marque, le produit ou le service qu'on lui confie. Stratégie et management d'équipe font partie des compétences qu'il exerce au quotidien.



DIPLÔME

- Mastère Design de Services & Interaction



WEBDESIGNER

Le webdesigner conçoit l'identité visuelle et la charte graphique de sites Internet ou applications mobiles, en tenant compte des spécificités techniques du web.

DIPLÔME

- Bachelor / BTS Design Graphique

GRAPHISTE

Le graphiste donne forme et sens à un concept de communication, à une identité de marque, à un message... Il met en page des textes, des images, des couleurs... Il utilise toutes les potentialités de la typographie.



DIPLÔME

- Bachelor / BTS Design Graphique



ILLUSTRATEUR

L'illustrateur traduit un texte, une idée en image. Il peut être amené à travailler sur l'illustration d'un livre, d'un article de presse, d'une affiche, d'un message publicitaire... C'est pour son style, sa personnalité et son talent que l'on choisit un illustrateur.

DIPLÔMES

- Bachelor / BTS Design Graphique
- Bachelor Concept Art



MOTION DESIGNER

Le motion designer est un créateur à la fois technique et artistique qui crée des contenus graphiques animés, audiovisuels et interactifs. Il incorpore à la fois de la vidéo, des images, de l'animation 3D, des effets spéciaux, des sons ou encore de la typographie.

DIPLÔMES

- Mastère Design de Services & Interaction
- Mastère Direction Artistique & Stratégies de Marque



ET AUSSI

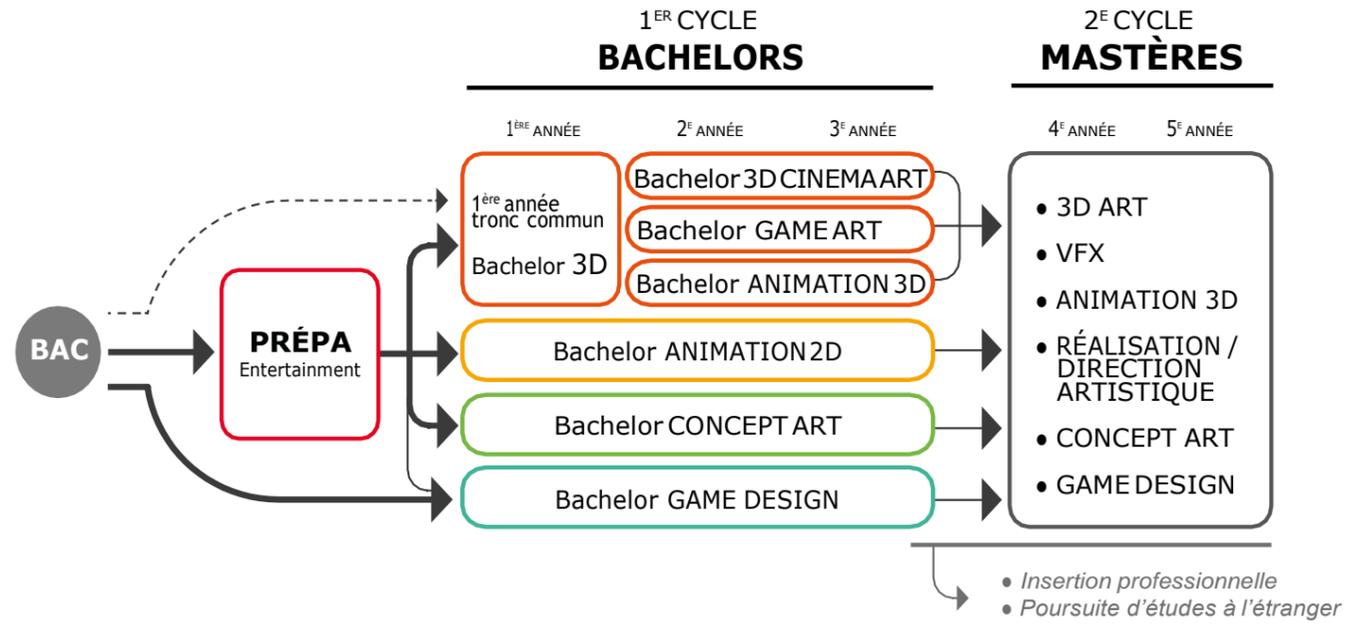
Décorateur – Décorateur scénographe – Designer automobile – Designer interactif / Visual designer – Designer d'interaction – Designer merchandising – Designer packaging – Designer textile – Directeur de création – Éco-concepteur – Ergonome web – Graphiste multimédia – Maquettiste – Scénographe événementiel – Visual merchandiser...



PÔLE

CINÉMA D'ANIMATION & JEU VIDÉO

Pour les formations aux métiers du jeu vidéo et du cinéma d'animation, BELLECOUR ÉCOLE est la référence. Cette année encore, le jury international The Rookies nous place dans le peloton de tête : 1° en France et 6° au monde dans le domaine de l'animation. Nous disposons du plus large panel de formations en synergie, une force qui permet à nos étudiants d'être des professionnels à la fois créatifs, polyvalents et experts.



- BELLECOUR est plus qu'une école. Nous immergeons nos étudiants au cœur des rythmes et spécificités des studios. Concept artists, animateurs, game designers, game artists : tous coopèrent dans un même environnement. Ils acquièrent une connaissance claire de tout le processus de création, de la pré-production à la postproduction. **Selon leur choix d'orientation, en fin de cycle, ils produisent un court-métrage ou un prototype de jeu abouti.**
- Nos étudiants utilisent et maîtrisent les logiciels prisés par l'industrie ainsi que les programmes émergents qui répondront aux futurs usages : Maya, ZBrush, Houdini, Nuke, Substance, V-Ray, RenderMan, Unity, Unreal, Marvelous Designer, Adobe CC, Harmony, Mari, Toon Boom Storyboard Pro...

- Avant même la sortie de l'école, nous donnons aux étudiants les moyens d'amorcer leur carrière de la façon la plus ambitieuse : nous les présentons aux plus grands studios lors de sessions de job dating ; ils répondent à des appels à projets via notre Junior Entreprise ; nous accompagnons même ceux qui le souhaitent dans la création de leurs propres entreprises.
- La forte proximité avec notre pôle Design & Digital permet aux étudiants de Cinéma d'Animation & Jeu Vidéo de mener des projets en synergie avec différents corps de métiers : un enrichissement mutuel des savoirs, qui offre aux diplômés Bellecour une vraie valeur ajoutée sur le marché de l'emploi.
- L'obtention du Bachelor permet l'attribution de 180 crédits ECTS, qui assure la reconnaissance de votre diplôme à l'international, et rend possible la poursuite d'études partout dans le monde.



PRÉPA ENTERTAINMENT

Cette année intense et immersive permet d'acquérir les savoir-faire essentiels aux métiers de l'animation 2D/3D et du Jeu Vidéo. Les étudiants découvrent les différents domaines, identifient leurs aptitudes et peuvent s'orienter en toute connaissance de cause.

Maîtriser les fondamentaux du dessin et de la création numérique

Du dessin à la sculpture, des techniques traditionnelles de peinture à l'infographie, nos étudiants développent les moyens indispensables à l'expression de leurs idées ; ils acquièrent également les compétences fondamentales à la maîtrise des outils numériques.

Expérimenter les différents domaines de l'Entertainment

Durant cette année, nos étudiants découvrent l'ensemble des technologies et méthodologies nécessaires au Concept Art, à l'Animation (2D et 3D), au Game Art, et même au Game Design. Parce qu'ils se familiarisent avec ces différents métiers, ils peuvent confirmer leurs choix initiaux ou se découvrir de nouvelles passions. Nous les accompagnons et les conseillons dans cette démarche.

Développer une solide culture de l'image

Nos étudiants aiguisent leur regard : l'analyse de films et jeux vidéo nourrit leur culture esthétique. Leur potentiel artistique se développe et se concrétise, leur assurant une vraie légitimité pour défendre leur création et leur direction artistique. Ils passent ainsi d'un statut de consommateurs d'images à celui d'acteurs des industries créatives.



PROGRAMME

Enseignement artistique fondamental

- **Modèle Vivant / Anatomie :** Appréhender les notions de volume, d'espace, de lumière par l'étude du corps. Par la pratique de croquis rapides ou de poses longues, apprendre à saisir un mouvement, une attitude, des expressions. Aiguiser son regard et développer l'expression du trait.
- **Etude du Mouvement / Posing / Acting :** Traduire le mouvement, le caractère et l'émotion du personnage par le croquis dynamique. Maîtriser la représentation d'un personnage sans perdre ses proportions et réussir à le mettre en espace.
- **Dessin analytique / Croquis :** Acquérir et développer des techniques de représentation. Analyser et étudier les proportions d'après dessin d'observation. Recherche de l'inscription d'un trait, d'une expression, en noir et blanc ou en couleurs.
- **Couleur / Lumière :** Connaître les fondamentaux sur la couleur, la lumière, les contrastes, les ombres, les harmonies... et les mettre en pratique par la conception d'illustrations.
- **Composition :** Acquérir les règles de composition et leur spécificité suivant le domaine : cinéma, illustration, peinture...



- **Perspective / Scénographie :** Maîtriser les règles fondamentales de la perspective dessinée, ressentie et subjective. Comprendre et développer sa vision dans l'espace.

Enseignement Game & Animation

- **Animation 2D :** Découvrir les principes du dessin animé traditionnel, pour préparer à l'animation 2D et 3D.
- **Character Design :** Aborder la création de personnages par la mise en pratique des notions de modèle vivant et d'anatomie.
- **Environment Design :** S'initier à la conception d'environnements crédibles qu'ils soient réalistes ou imaginaires. Par le dessin traditionnel ou l'illustration digitale, élaborer des décors riches et cohérents.
- **Narration Visuelle / Storyboard :** Acquérir les notions fondamentales de la narration par l'image : cadrage, plans, séquences, règles cinématographiques...
- **Infographie 2D :** Acquérir les notions essentielles des logiciels 2D utilisés par les professionnels de l'Entertainment.
- **Infographie 3D :** Apprendre les bases de l'infographie 3D, des techniques de modélisation, textures, shaders, éclairage et rendu.

Culture Artistique

Culture de l'image – Histoire du Cinéma et de l'Animation – Histoire du Jeu Vidéo – Anglais



NOS DIFFÉRENCES

- Notre formation artistique fondamentale correspond parfaitement aux prérequis du monde de l'Entertainment
- Nos étudiants expérimentent les méthodes professionnelles liées à l'animation et au jeu vidéo
- Nos enseignants experts de Bachelors et Masters interviennent en Prépa Entertainment
- Nous suivons individuellement chaque étudiant avec des bilans d'évaluation réguliers

Après la Prépa Entertainment

Les étudiants poursuivent au sein de l'établissement en Bachelor Animation 2D, Animation 3D, Game Art, Concept Art ou Game Design.



BACHELOR ANIMATION 3D

Après la Prépa, le Bachelor Animation 3D s'effectue en 3 ans.

Suivant le niveau artistique du candidat, l'accès au Bachelor est possible après le Bac.

Notre Bachelor forme les spécialistes de l'animation de personnages, d'animaux et de créatures 3D, du rigging et de l'acting.

Après une première année de formation généraliste en infographie 3D, nos étudiants accèdent à un programme spécialisé en animation 3D. Ils y construisent un apprentissage progressif et intensif des principes fondamentaux de l'animation tels que la transmission du poids, la gestion des rythmes, l'étude du mouvement et des émotions...

Ils y apprennent à donner vie aux personnages.

Nous développons chez nos étudiants **une sensibilité, un sens de l'observation**. Au delà des cours spécifiques, le cursus inclut aussi les fondamentaux de l'animation 2D, ainsi que des cours d'acting qui permettent à nos étudiants de développer leur compréhension des émotions et de leurs impacts sur le corps ou le visage.

Très tôt, le travail d'équipe et les transversalités entre les différents corps de métiers sont mis en place. Nous permettons ainsi à nos étudiants de se retrouver dans les **conditions de productions professionnelles**.

À l'issue de la formation, vous pouvez **intégrer les milieux professionnels du cinéma d'animation 3D, du cinéma VFX, du jeu vidéo** ; vous pouvez également poursuivre votre cursus en Mastère.



PROGRAMME

Dessin fondamental

- Modèle vivant ■ Anatomie
- Couleur et Lumière ■ Scénographie ■ Sculpture

Création numérique

- Digital painting ■ Modeling / Texturing
- Shading / Lighting / Rendering
- Character modeling / Digital sculpting
- VFX / Compositing ■ Sound design

Animation

- Character posing ■ Acting ■ Animation 2D ■ Rigging
- Character 3D animation ■ Motion capture
- Animation for games ■ Prévisualisation et Layout
- Storyboard

Culture générale appliquée

- Culture de l'image ■ Composition / Mise en scène
- Écriture / Scénario ■ Sémiologie du cinéma ■ Droit et création ■ Gestion de projet ■ Communication
- Anglais

Projet professionnel

- Méthodologie professionnelle ■ Pipelines de production ■ Court-métrage ou Jeu vidéo de fin de cycle
- Personal Branding

Stages

NOS DIFFÉRENCES

- Notre formation d'animateur 3D est reconnue comme étant la meilleure de France et l'une des meilleures du monde (classement The Rookies)
- Nous proposons une double ouverture professionnelle vers les métiers du cinéma d'animation et le jeu vidéo
- Notre première année de formation généraliste permet d'appréhender correctement l'intégralité des domaines de la 3D et de choisir sa spécialisation entre animation 3D, 3D art ou game art
- Nos étudiants ont à leur disposition dès la première année des stations de travail professionnelles bi-écran et ont accès 24h /24 et 7j/7 aux salles de travail et à l'équipement dès la deuxième année
- Nous développons des projets transversaux inter-sections, en équipes pluridisciplinaires afin d'appréhender les étapes de production, leurs contraintes et enjeux
- Notre Bachelor permet de valider 180 crédits ECTS



BACHELOR ANIMATION 2D

Après la Prépa, le Bachelor Animation 2D s'effectue en 3 ans.

Suivant le niveau artistique du candidat, l'accès au Bachelor est possible après le Bac.

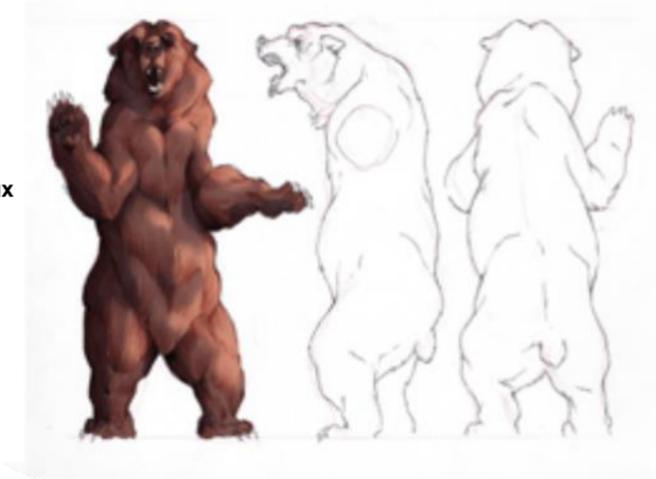
Notre Bachelor forme les spécialistes de toute la chaîne de production d'un film ou une série en 2D : **narration visuelle** (story-board, montage...), **élaboration du personnage** (acting, posing, model-sheet...), layout, **animation** et post-production (compositing, son...).

Notre pédagogie s'appuie sur l'acquisition des **fondamentaux artistiques** (dessin académique, perspective, composition, couleur, lumière...) et la connaissance approfondie de la **morpho-anatomie humaine et animale** ainsi que de la **morphologie du mouvement**.

Nos étudiants maîtrisent le digital painting et l'animation 2D traditionnelle et numérique.

Très tôt, le travail d'équipe et les transversalités entre les différents corps de métiers sont mis en place. Nous permettons ainsi à nos étudiants de se retrouver dans les **conditions de production professionnelles**.

À l'issue de la formation, vous pouvez **intégrer les milieux professionnels de l'animation 2D** (film, série, publicité...), **du jeu vidéo** ; vous pouvez également poursuivre votre cursus en Mastère.



PROGRAMME

Dessin fondamental

- Modèle vivant ■ Morpho-anatomie
- Morphologie du mouvement
- Dessin analytique ■ Croquis/peinture
- Perspective ■ Sculpture

Animation

- Animation 2D traditionnelle et numérique
- Animation 3D ■ Acting/posing
- Model-sheet/turn around ■ Story-board Layout
- Composition / mise en scène ■ Montage

Création numérique

- Digital Painting ■ Compositing ■ Character design
- Environment design

Culture générale appliquée

- Culture de l'image ■ Sémiologie du cinéma
- Scénario/écriture ■ Droit et création
- Gestion de projet ■ Communication
- Anglais

Projets professionnels

- Méthodologie professionnelle ■ Court-métrage de fin de cycle ■ Personal branding

Stages



NOS DIFFÉRENCES

- Nous proposons une double ouverture professionnelle vers les métiers du cinéma d'animation et le jeu vidéo
- Notre cursus est complet il associe les techniques d'animations et la narration visuelle (storyboard, layout ...)
- Nos étudiants ont à leur disposition dès la première année des stations de travail professionnelles Cintiq et ont accès 24h /24 et 7j/7 aux salles de travail et à l'équipement dès la deuxième année
- Nous développons des projets transversaux inter-sections, en équipes pluridisciplinaires afin d'appréhender les étapes de production, leurs contraintes et enjeux
- Notre Bachelor permet de valider 180 crédits ECTS

BACHELOR 3D CINÉMA ART

Après la Prépa, le Bachelor 3D Art s'effectue en 3 ans.
Suivant le niveau artistique du candidat, l'accès au Bachelor est possible après le Bac.

Notre Bachelor forme les spécialistes de la **conception digitale** pour le secteur du **cinéma (animation et effets spéciaux)**. En 3ème année, tout en restant polyvalents, nos étudiants choisissent une dominante attendue par les recruteurs :

- **MODELING, TEXTURING**

Modélisation de personnages, décors et accessoires.

- **SHADING, LIGHTING, RENDERING**

Travail des matériaux, éclairages, pipelines et paramètres de rendus.

- **VFX, COMPOSITING**

Création des effets spéciaux, postproduction.

Nos étudiants développent **une acuité artistique et une culture visuelle**. Ils allient technicité et créativité, au delà de l'apprentissage logiciel.

Très tôt, le travail d'équipe et les transversalités entre les différents corps de métiers sont mis en place. Nous permettons ainsi à nos étudiants de se retrouver dans les **conditions de production professionnelles**.

À l'issue de la formation, vous pouvez **intégrer les milieux professionnels du cinéma d'animation 3D, du cinéma VFX** ; vous pouvez également poursuivre votre cursus en Mastère.



NOS DIFFÉRENCES

- Notre cursus est à "triple dimension" associant **compétences artistiques, expertises techniques et savoir-faire managérial**
- Nos étudiants suivent **des modules de spécialisation** répondant aux demandes des grandes entreprises
- Notre première année de formation généraliste permet d'**appréhender correctement l'intégralité des domaines de la 3D** et de choisir sa spécialisation entre animation 3D, 3D art ou game art

- Nos étudiants ont à leur disposition dès la première année des **stations de travail professionnelles bi-écran** et ont accès **24h /24 et 7j/7** aux salles de travail et à l'équipement dès la deuxième année
- Nous développons des **projets transversaux inter-sections, en équipes pluridisciplinaires** afin d'appréhender les étapes de production, leurs contraintes et enjeux
- Notre Bachelor permet de valider **180 crédits ECTS**

PROGRAMME

Dessin fondamental

- Modèle vivant
- Anatomie
- Couleur et Lumière
- Scénographie
- Sculpture

Conception graphique

- Character design ■ Chimérologie ■ Environment design
- Mechanics design ■ Storyboard

Création numérique

- Digital painting ■ Modeling / Texturing ■ Shading / Lighting / Rendering ■ Character modeling / Digital sculpting ■ Rig
- Prévisualisation et layout ■ VFX / Compositing ■ Sound design

Modeling Texturing

- Digital sculpting ■ Advanced modeling ■ Surfacing /texturing

Shading Lighting Rendering

- Advanced shading ■ Lighting ■ Advanced rendering parameters

Vfx Compositing

- VFX (explosions, liquides, fumées, feux, atmosphère...)
- Chroma Keying ■ Incrustation ■ Tracking ■ Post production

Culture générale appliquée

- Culture de l'image ■ Composition / Mise en scène
- Écriture / Scénario ■ Sémiologie du cinéma ■ Droit et création
- Gestion de projet ■ Communication ■ Anglais

Projet professionnel

- Méthodologie professionnelle ■ Pipelines de production
- Court-métrage de fin de cycle ■ Personal Branding

Stages



BACHELOR CONCEPT ART

Après la Prépa, le Bachelor Concept Art s'effectue en 3 ans.
Il est accessible via un concours d'entrée.

Notre Bachelor forme **les créatifs** qui conçoivent les **personnages, objets, décors** dans les domaines **du jeu vidéo, du film d'animation et du cinéma**.

Nos étudiants développent leur **créativité**, enrichissent leur culture visuelle, **créent des univers graphiques** et maîtrisent les techniques d'**illustrations digitales**. Ils transforment leurs compétences initiales de dessin en une réelle capacité à designer des univers riches et cohérents. Cela leur permet de propulser leur art au plus haut niveau et d'exceller dans le paysage très diversifié de la conception visuelle pour l'industrie de l'Entertainment.

Très tôt, le travail d'équipe et les transversalités entre les différents corps de métiers sont mis en place. Nous permettons ainsi à nos étudiants de se retrouver dans les **conditions de production professionnelles**.

À l'issue de la formation, vous pouvez **intégrer les milieux professionnels du cinéma d'animation 3D, du cinéma en prise de vue réelle, du jeu vidéo** ; vous pouvez également poursuivre votre cursus en Mastère.



PROGRAMME

Dessin fondamental

- Anatomie ■ Perspective ■ Sculpture
- Expression / Modèle vivant
- Head and Figure painting

Concept art

- Character and Costume Design
- Environnement Design ■ Chimérologie
- Mechanics Design ■ Art of color and light
- Character Posing/ Animation ■ Storyboard
- Color Key Design ■ Visual Library Building

Création numérique

- Digital Painting ■ Speed Painting
- Character Modeling / Digital Sculpting
- Environment Modeling ■ Matte Painting
- Rigging Introduction

Culture générale appliquée

- Culture de l'image
- Composition / Mise en scène
- Écriture / Scénario ■ Droit et création
- Gestion de projet ■ Communication
- Anglais

Projet professionnel

- Méthodologie professionnelle
- Portfolio ■ Personal Branding

Stages

NOS DIFFÉRENCES

- Cette **filière d'excellence** est unique en France. Nous organisons régulièrement des master-class avec des grands noms
- Notre formation intègre les **fondamentaux de la 3D et du digital sculpting** comme support de production
- Nos étudiants ont à leur disposition dès la première année des **stations de travail professionnelles bi-écran** et ont accès **24h /24 et 7j/7** aux salles de travail et à l'équipement dès la deuxième année
- Nous développons des **projets transversaux inter-sections, en équipes pluridisciplinaires** afin d'appréhender les étapes de production, leurs contraintes et enjeux
- Notre Bachelor permet de valider **180 crédits ECTS**



BACHELOR GAME ART

Après la Prépa, le Bachelor Game Art s'effectue en 3 ans.

Suivant les niveaux artistiques l'accès au Bachelor est possible après le Bac.

Notre Bachelor forme les spécialistes de la **création digitale** pour le secteur du **jeu vidéo**.

Après un tronc commun de formation généraliste en infographie 3D, nos étudiants sont formés aux spécificités de la **conception graphique des ressources pour les moteurs temps réel**. De la modélisation des personnages, à la construction des décors, du level building, du lighting aux effets spéciaux.... Il offre aux étudiants une véritable spécialisation aux méthodes et outils de développement utilisés dans l'industrie du jeu vidéo.

Nos étudiants développent **une acuité artistique et une culture visuelle**. Ils allient technicité et créativité, au delà de l'apprentissage logiciel.

Très tôt, le travail d'équipe et les transversalités entre les différents corps de métiers sont mis en place. Nous permettons ainsi à nos étudiants de se retrouver dans les **conditions de production professionnelles**.

À l'issue de la formation, vous pouvez **intégrer le milieu professionnel du jeu vidéo** ; vous pouvez également poursuivre votre cursus en Mastère.



NOS DIFFÉRENCES

- Nos étudiants **collaborent avec les Game Designers** comme dans les studios de jeu vidéo
- Nos étudiants sont formés sur **les plus grands moteurs de jeu** (Unity et Unreal)
- Notre première année de formation généraliste permet **d'appréhender correctement l'intégralité des domaines de la 3D** et de choisir sa spécialisation entre animation 3D, 3D art ou game art
- Nos étudiants ont à leur disposition dès la première année des **stations de travail professionnelles bi-écran** et ont **accès 24h /24 et 7j/7** aux salles de travail et à l'équipement dès la deuxième année
- Nous développons des **projets transversaux inter-sections, en équipes pluridisciplinaires** afin d'appréhender les étapes de production, leurs contraintes et enjeux
- Notre Bachelor permet de valider **180 crédits ECTS**



PROGRAMME

Dessin fondamental

- Modèle vivant ■ Anatomie ■ Couleur et Lumière
- Scénographie ■ Sculpture

Conception graphique

- Character design ■ Chimérologie ■ Environment design
- Mechanics design ■ Storyboard

Création numérique

- Digital painting ■ Modeling / Texturing
- Shading / Lighting / Rendering ■ Character modeling / Digital sculpting ■ Rig ■ Prévisualisation et Layout ■ VFX / Compositing ■ Sound design

Game art

- Modeling texturing for games ■ Engine integration
- Level building/ Level design ■ Lighting ■ VFX for games
- Engine post production

Culture générale appliquée

- Culture de l'image ■ Composition / Mise en scène
- Écriture / Scénario ■ Sémiologie du cinéma
- Droit et création ■ Gestion de projet agile ■ Communication
- Anglais

Projet professionnel

- Méthodologie professionnelle ■ Pipelines de production
- Projets de jeux vidéo de fin de cycle en commun avec les Game Designer ■ Personal Branding

Stages



BACHELOR GAME DESIGN

Après le Bac, le Bachelor Game Design s'effectue en 3 ans.

Ce programme est dispensé en anglais.



NOS DIFFÉRENCES

- Notre enseignement est dispensé en **anglais pour faire carrière à l'international**
- Nos étudiants ne se limitent pas au secteur du jeu vidéo, nous les ouvrons à des secteurs connexes: **e-learning, serious game, objets connectés, réalité augmentée, transmédia...**
- Notre formation **intègre en temps réel les évolutions des jeux vidéo** telles que l'introduction de la réalité virtuelle ...
- Nos étudiants ont à leur disposition des **stations de travail professionnelles bi-écran** et ont **accès 24h /24 et 7j/7** aux salles de travail et à l'équipement dès la deuxième année
- Nous développons des **projets transversaux inter-sections, en équipes pluridisciplinaires** afin d'appréhender les étapes de production, leurs contraintes et enjeux
- Notre Bachelor permet de valider **180 crédits ECTS**



Notre Bachelor forme les spécialistes de la **conception de jeux vidéo**, et plus globalement de la **création d'expériences interactives et de la gamification** : de la conception de mécaniques de jeu, à la gestion de la motivation de l'utilisateur et des outils de développement utilisés dans l'industrie du jeu vidéo.

Le Game Design, et beaucoup d'acteurs de l'industrie sont anglophones. Afin de s'adapter rapidement à cet environnement, nos étudiants suivent leur **enseignement en anglais**.

Nos étudiants sont plongés dans des méthodes de production réelles, grâce à des intervenants directement issus de l'industrie du jeu vidéo et des secteurs connexes.

Très tôt, le travail d'équipe et les transversalités entre les différents corps de métiers sont mis en place. Nous permettons ainsi à nos étudiants de se retrouver dans les **conditions de production professionnelles**.

À l'issue de la formation, vous pouvez **intégrer le milieu professionnel du jeu vidéo** mais aussi des secteurs de plus en plus nombreux qui intègrent les problématiques de gamification ; vous pouvez également poursuivre votre cursus en Mastère.

PROGRAMME

Game Design

- Analyse de jeu ■ Game concept
- Game Document ■ Game design
- Mécanique de jeu ■ Board Games
- Sign et feedback ■ Boucle de gameplay
- Psychologie du joueur
- Histoire du jeu vidéo

Level Design

- Espace et contrastes
- Gestion de la difficulté du rythme
- Interactive storytelling
- Level design modulaire

Production

- Game engines (Unity 3D/Unreal) ■ Game art 2D ■ Game art 3D
- Programmation/prototypage ■ Sound design

Culture générale appliquée

- Culture de l'image ■ Marketing ■ Droit et création ■ Gestion de projet agile ■ Communication ■ Anglais

Projet professionnel

- Méthodologie professionnelle ■ Pipeline de production
- Projet de jeu vidéo de fin de cycle ■ Organisation de playtest
- Personal Branding

Stages



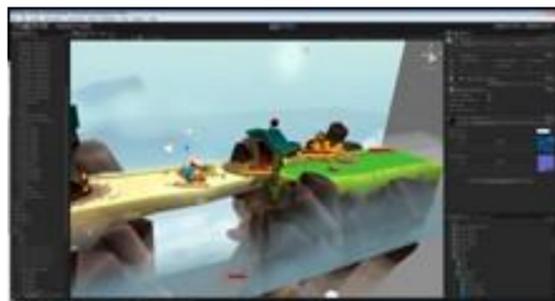
MASTÈRES ENTERTAINMENT

Nos Mastères forment aux plus hautes responsabilités dans les industries du jeu vidéo et du cinéma d'animation. Ils font de vous à la fois de solides experts techniques et des chefs de projets incontournables.

A BELLECOUR ÉCOLE, il n'y a pas à choisir entre ultra-spécialisation technique et compétences managériales. Nos mastères développent non seulement votre maîtrise dans un domaine précis (réalisation, VFX, game art) mais aussi votre faculté à mobiliser et gérer des équipes. Vous pouvez ainsi développer des projets d'envergure et devenir une force motrice de votre secteur : leads, superviseurs, producteurs... C'est vous qui donnez le ton et impulsez les plus grands films et jeux de demain. La série *Barababor*, bientôt diffusée à la télévision, est ainsi née au sein de BELLECOUR ÉCOLE.

MASTÈRE RÉALISATION / DIRECTION ARTISTIQUE

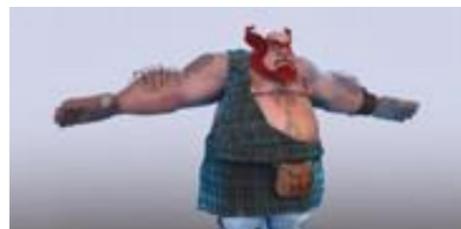
Diriger des équipes de créatifs, intégrer et répondre aux exigences d'un marché, d'un client, d'un diffuseur ou d'un éditeur, mais aussi être maître d'œuvre de projets ambitieux de création digitale : tels sont les objectifs de ce Mastère. De la conception à la réalisation, les étudiants ont deux ans pour concevoir un épisode pilote d'une série, un projet transmédia... Ce sont des concepteurs, des passionnés qui maîtrisent l'expression par l'image, mais aussi la narration, la dramaturgie et la mise en scène. Ils savent initier des projets et mettre la technologie au service de la créativité.



MASTÈRE GAME DESIGN

Il permet d'élargir les expériences de réalisations interactives, d'approfondir les compétences dans des systèmes spécifiques, de maîtriser les processus de création et la gestion des interactions entre les corps de métiers (programmation, animation, graphisme, son...).

Il accompagne aussi les étudiants dans la gestion de projets et dans le développement économique de structures indépendantes.



MASTÈRE 3D ART

Notre Mastère mène à l'ultra-spécialisation et la professionnalisation de futurs Lead Artists 3D dans les domaines du Modeling et du Texturing. Nos étudiants sont destinés à travailler dans un environnement international, sur des films ou jeux vidéo de haut niveau.

Voilà pourquoi ils maîtrisent les processus et structures de production des personnages et environnements. Ils sont des experts en Digital Sculpting et en intégration d'assets, capables de superviser l'ensemble des phases de production, d'organiser, de piloter et de contrôler le travail des équipes placées sous leur responsabilité.



MASTÈRE ANIMATION 3D

Nous formons des spécialistes de l'Animation de personnages, d'animaux (terrestres, marins, aériens), créatures (bipèdes, quadrupèdes...), de mécaniques (robots...), du Rigging (programmation Python), de l'acting destinés au cinéma d'animation ou au jeu vidéo. BELLECOUR ÉCOLE propose un cursus complet et graduel, qui accompagne l'étudiant dans l'acquisition des compétences techniques artistiques qui lui permettront de donner vie et émotion à des personnages et créatures. Nos diplômés sont aussi aptes à superviser des équipes d'animateurs.

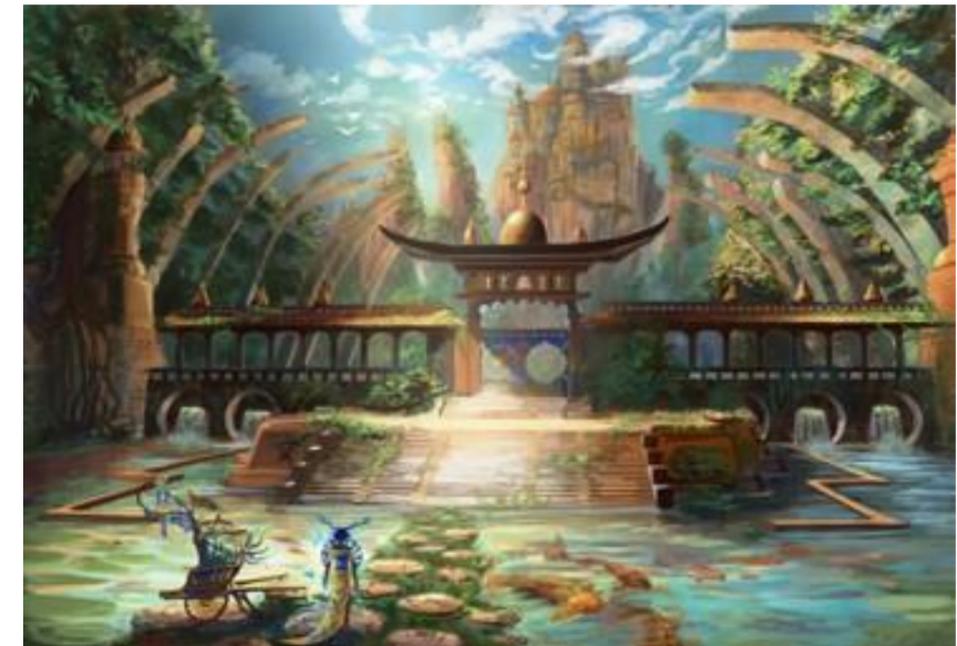


MASTÈRE VFX

Notre Mastère est dédié aux professionnels spécialisés dans la réalisation d'effets spéciaux numériques (VFX) destinés au cinéma d'animation ou au jeu vidéo : dynamics, particules, fluides, fumées et feux, hair, foules... Nos étudiants savent produire et gérer la mise en œuvre de nombreux VFX : incendies, explosions, fumées, magie...

MASTÈRE CONCEPT ART / DIGITAL MOVIE PAINTING

Nous formons des professionnels concepteurs d'univers, experts dans la maîtrise des techniques de l'illustration digitale et du 3D sculpt. L'objectif de la formation est de propulser la capacité de conception et le niveau de réalisation pour que nos diplômés réussissent dans le secteur très concurrentiel de l'illustration digitale pour l'Entertainment.

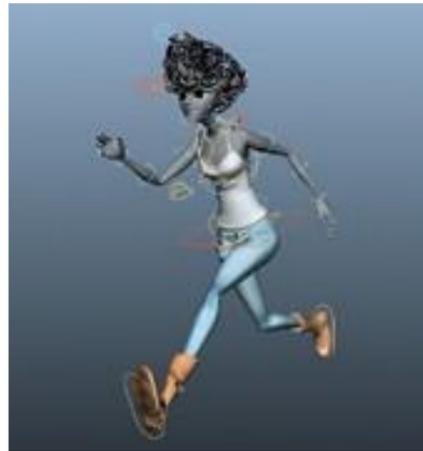


NOS DIFFÉRENCES

- Des Master-class et des Workshops animés par des experts de l'industrie
- Un suivi personnalisé pour une maîtrise artistique et technique de haut niveau
- Une forte expérience en gestion de projet agile, entrepreneuriat et management
- La supervision des étudiants de Bachelor pour nourrir l'expertise Lead
- Une réelle immersion professionnelle via des partenariats avec de grandes entreprises

APRÈS BELLECOUR

Les métiers des secteurs de la 3D, de l'animation et du jeu vidéo offrent des perspectives professionnelles incomparables. Non seulement, ces métiers foisonnent mais régulièrement de nouvelles expertises surgissent. Tout au long de votre formation à BELLECOUR ÉCOLE, vous serez conseillé et accompagné en fonction de votre talent et des réalités métier.



ART DIRECTOR

Le directeur artistique conçoit et supervise la réalisation artistique du projet de jeu vidéo, de film ou de série d'animation. De l'élaboration des concepts jusqu'à la réalisation des ressources graphiques, il assure la cohérence de l'univers et la qualité visuelle. Il gère, planifie et contrôle le travail des équipes graphiques.

SECTEURS

- Jeu Vidéo
- Animation 3D
- Animation 2D
- Cinéma VFX

DIPLÔMES

- Mastère Concept Artist
- Mastère Réalisation & Direction Artistique



SECTEURS

- Jeu Vidéo
- Animation 3D
- Animation 2D

DIPLÔMES

- Bachelor Concept Art
- Mastère Concept Art



ANIMATEUR

Un animateur insuffle la vie au personnage et le rend unique. Il crée, par le mouvement, les jeux d'acteur, transmet l'émotion et la personnalité.

Il caractérise les mouvements, donne de l'expression aux visages et maîtrise les exagérations.

SECTEURS

- Jeu Vidéo
- Animation 3D
- Animation 2D
- Cinéma VFX

DIPLÔMES

- Bachelor Animation 3D
- Bachelor Animation 2D
- Mastère Animation 3D

DIGITAL MATTE PAINTER

Le matte painter crée des décors en 2D dans le but de les intégrer dans des scènes filmées ou calculées. L'illustration numérique permet de créer de nombreux effets spéciaux et des décors numériques hyperréalistes. L'avènement du numérique a donné la possibilité de réaliser les rêves les plus fous des réalisateurs, en faisant (re)vivre les lieux les plus fantastiques à partir d'un tournage d'acteurs sur fond vert.



CONCEPT ARTIST / CHARACTER DESIGNER / ENVIRONNEMENT ARTIST

Le concept artist crée des personnages, des décors, des objets, une atmosphère... Il travaille en collaboration avec le directeur artistique, fait des recherches, est force de propositions. Son travail doit s'inscrire dans la charte graphique du projet.

SECTEURS

- Jeu Vidéo
- Animation 3D
- Animation 2D
- Cinéma

DIPLÔMES

- Bachelor Concept Art
- Mastère Concept Art



GAME ARTIST

Le game artist regroupe tous les métiers de l'infographie 3D destinée à la réalisation des jeux vidéo. La réalisation des ressources graphiques répond à un cahier des charges technique et artistique précis. Le game artist doit non seulement avoir des compétences artistiques, maîtriser l'infographie, mais aussi l'implémentation de ses productions au sein des moteurs de jeu.

SECTEUR

- Jeu Vidéo

DIPLÔME

- Bachelor Game Art

GAME PRODUCER

Le producteur supervise la conception et la réalisation d'un projet de jeux vidéo. Il peut travailler pour un éditeur et s'assurer que le studio de développement fournit le jeu tel que promis en terme de contenu, de niveau de qualité, dans le temps imparti et pour le budget négocié, il s'occupera aussi de faire le lien avec tous les services amenant à la commercialisation du jeu (localisation, assurance qualité, communication, marketing...). Il peut aussi travailler pour un studio de développement où il aura un rôle de chef de projet ou de réalisateur.

SECTEUR

- Jeu Vidéo

DIPLÔME

- Bachelor Game Design
- Mastère Game Design

GAME DESIGNER

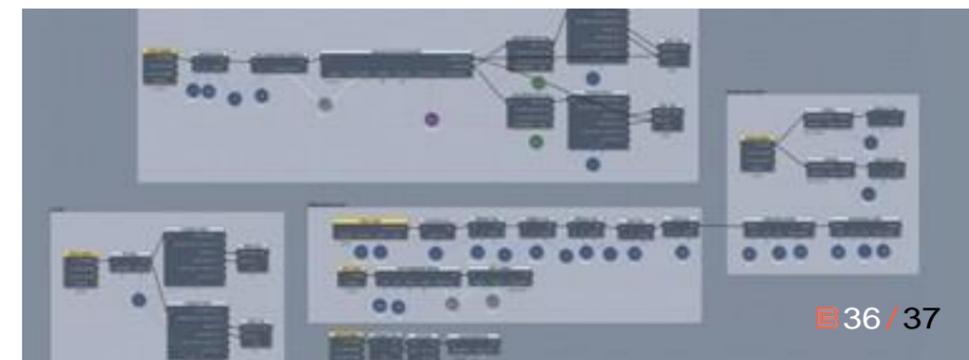
Le game design regroupe de manière générale tous les métiers ayant trait à l'écriture interactive et à la conception des mécaniques de jeu. Du fait de la complexité des jeux et de la diversité des types de Gameplay, il existe aujourd'hui de nombreuses spécialisations : Game mechanics designer, Narrative designer, Cinematics designer, Fighting system designer, Ergonomy... Usability designer, Economic game designer...

SECTEUR

- Jeu Vidéo
- Serious Game
- E-learning
- Robotique, objets connectés ...

DIPLÔMES

- Bachelor Game Design
- Mastère Game Design



INFOGRAPHISTE 3D

L'infographiste 3D est un professionnel polyvalent qui crée des images numériques animées ou non. Il doit posséder une connaissance des différentes étapes de la production des images de synthèse.

SECTEURS

- Jeu vidéo
- Animation 3D
- Animation 2D
- Cinéma VFX

DIPLÔME

- Bachelor 3D Cinéma Art
- Bachelor Game Art



LEVEL DESIGNER

Le level designer est chargé de construire les différents niveaux ou cartes à travers lesquels le joueur sera amené à évoluer. C'est à partir du Gameplay élaboré par le game designer qu'il conçoit ces niveaux. Il a pour mission d'imaginer et de construire le parcours du joueur en variant la difficulté et en assurant la diversité du jeu. L'objectif est de garantir une expérience ludique forte en maintenant le joueur au cœur de l'univers proposé par le jeu.

SECTEUR

- Jeu vidéo

DIPLÔME

- Bachelor Game Design

MODELEUR/TEXTUREUR

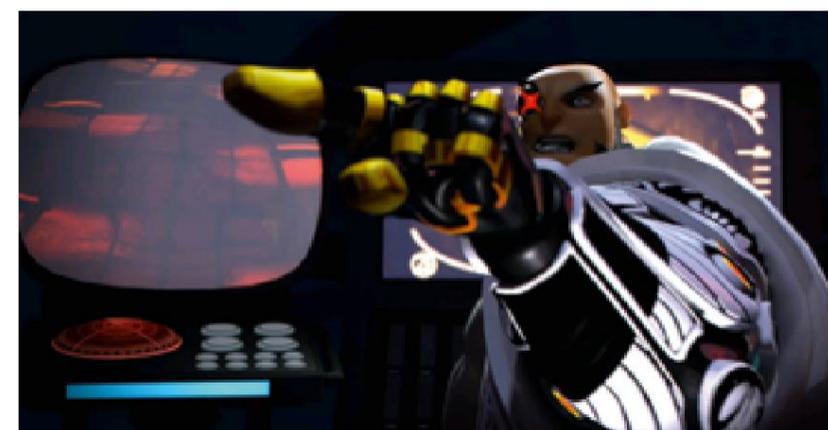
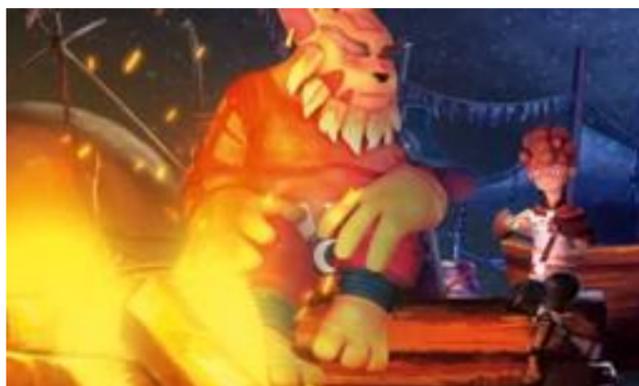
Le modelleur, à partir de concept art, réalise en 3D les éléments d'un projet. Un modelleur peut se spécialiser en modélisation de personnages, créatures, décors, véhicules... Pour donner de la matière, des textures sont réalisées et projetées sur le modèle 3D.

SECTEURS

- Jeu vidéo
- Animation 3D
- Animation 2D
- Cinéma VFX

DIPLÔMES

- Bachelor Game Art
- Bachelor 3D Cinéma Art



LIGHTEUR / RENDERING ARTIST / COMPOSITING ARTIST

Le lighteur est chargé de mettre en place l'éclairage des scènes 3D et d'assurer la continuité des ambiances, couleurs et lumières des plans d'un projet. Le rendering artist est chargé de rendre des images dans un souci de rapport qualité/temps de rendu. Le compositing est l'ensemble des techniques permettant de combiner de multiples sources (images rendues, VFX...) en une seule, de manière à ce que le résultat paraisse naturel.

SECTEURS

- Jeu vidéo
- Animation 3D
- Animation 2D
- Cinéma VFX

DIPLÔMES

- Bachelor 3D Cinéma Art
- Bachelor 3D Game Art



RÉALISATEUR

Le réalisateur est responsable de la création et de la réalisation artistique, technique et organisationnelle d'une production, qu'il s'agisse d'une série, d'un film, d'une publicité... Il en définit le style, l'histoire et la finalité. Concepteur, créatif passionné, il maîtrise l'expression par l'image, mais aussi la narration, la dramaturgie et la mise en scène. Il est de plus en plus sensible aux nouvelles écritures (Transmédia).

SECTEUR

- Animation 3D
- Animation 2D

DIPLÔME

- Mastère Réalisation & Direction Artistique



STORY BOARDER

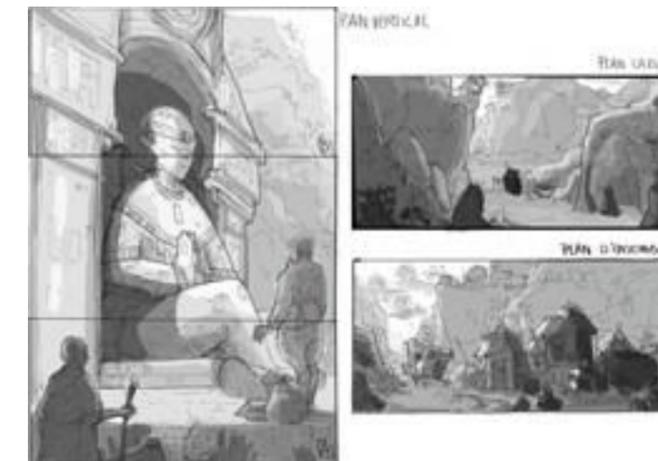
Le story-board est la transcription visuelle du scénario. Cette étape préliminaire correspond à la future succession de plans animés, d'un film. Il contient toutes les informations sur les éléments cinématographiques qui constituent le film : position des décors et des personnages, mouvements de caméra, cadrage, sons, effets spéciaux...

SECTEURS

- Jeu vidéo
- Animation 3D
- Animation 2D
- Cinéma

DIPLÔMES

- Bachelor Animation 2D
- Bachelor Concept Art
- Mastère Concept Art



VISUAL FX ARTIST

Le VFX artist crée à l'aide de différents outils numériques les effets spéciaux numériques : fumées, explosions, fluides, cheveux, végétation, effets atmosphériques...

SECTEURS

- Jeu vidéo
- Animation 3D
- Cinéma

DIPLÔMES

- Bachelor 3D Cinéma Art
- Bachelor Game Art
- Mastère VFX

ET AUSSI

Car artist – Cinematic artist – Color artist – Designer d'interaction – Game content manager – Game director – Game producer – Infographiste décor – Layout artist – Lead artist – Lead décors – Lead personnages – Rigger – Shading artist – Superviseur – Technical artist – User interface artist...

BELLECOUR INTERNATIONAL

Partir au contact d'autres cultures, c'est ouvrir son esprit, et stimuler sa créativité. Exporter son savoir-faire, c'est aussi multiplier ses chances de trouver un emploi. Voilà pourquoi nos cursus sont tournés vers l'international. Nos étudiants sont prêts et en confiance pour s'adapter à un nouvel environnement et briller dans le monde entier.

UN CURSUS ADAPTÉ

La formation Game Design se fait intégralement en anglais, car même en France, tous les acteurs du secteur s'expriment dans cette langue pour faciliter les échanges. L'immersion des étudiants optimise leurs capacités de compréhension et d'expression.

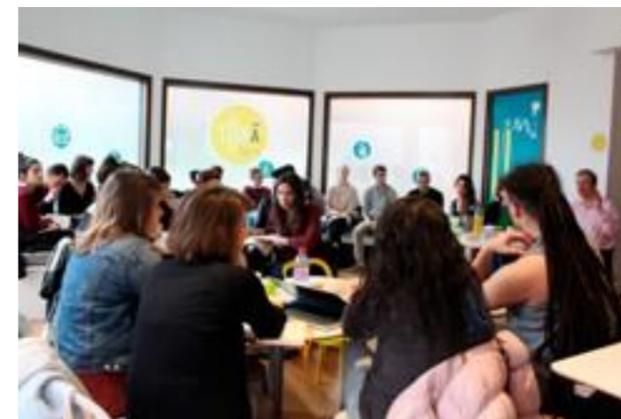
Le cursus des étudiants en Bachelors et Masters inclut la préparation et le passage du TOEIC (Listening and Reading), examen reconnu internationalement, attestant du niveau de maîtrise de l'anglais dans un contexte professionnel. Grâce à la valorisation des diplômes en crédit ECTS, nos étudiants peuvent poursuivre leurs études à l'étranger.

Enfin, nos étudiants participent à des salons internationaux comme le MIFA (Marché International du Film d'Animation) ou la Japan Touch Haru, des événements tels la Biennale du Design et la Global Game Jam ou des concours (les CG Student Awards). Leurs projets bénéficient ainsi d'une exposition optimale.



BELLECOUR VA À LA RENCONTRE DU MONDE

BELLECOUR ÉCOLE encourage ses étudiants à effectuer des stages à l'étranger, pour se différencier et se plonger dans un monde professionnel où les codes sont parfois totalement différents. Quant à nos Alumni, ils sont toujours plus nombreux à travailler hors de nos frontières : une aubaine pour développer son réseau et multiplier les opportunités ! Partout, la renommée de BELLECOUR ÉCOLE ne cesse de croître, nos talents s'illustrant par leur inventivité et leur technicité uniques.



LE MONDE VIENT À LA RENCONTRE DE BELLECOUR

Nos cours, conférences, workshops ou master-class sont assurés par des experts de diverses origines. Cela permet aux étudiants d'améliorer leur niveau linguistique et de se familiariser avec un environnement de travail multiculturel.

Nous accueillons aussi des élèves venus de tous les continents. La mosaïque de nationalités encourage les échanges et prépare les étudiants à rejoindre des filières cosmopolites. Pour faciliter l'intégration des étudiants étrangers, nos équipes administratives les accompagnent avant (recherche d'appartement, aide aux formalités administratives, informations utiles sur la ville, etc.) et pendant leur séjour (visite de l'école, présentation de l'équipe, attribution d'un étudiant « parrain » et d'un professeur référent).





VIVRE ET APPRENDRE AU CŒUR DE LYON



Avec un emplacement en plein centre-ville, autour de la place Bellecour, les élèves évoluent dans un univers culturel (musées, galeries...) et animé. Ils bénéficient de tous les avantages de l'ultra centre-ville : espace naturel agréable autour de la place, entre Rhône et Saône, infrastructures de restauration diversifiées, réseau de transport extrêmement dense, quartier sécurisant...



VOTRE VIE À BELLECOUR



L'IMMERSION PROFESSIONNELLE

À BELLECOUR ÉCOLE, la pédagogie est résolument pragmatique. Elle est calquée sur le mode de fonctionnement des agences et des studios. Les étudiants sont mis en situation professionnelle dès les premières années. La Junior Conseil permet aux étudiants de compléter leur expérience en travaillant pour des entreprises ou des créateurs d'entreprises. L'occasion pour eux de développer une véritable expertise professionnelle dans leur domaine de compétences à travers un premier contrat rémunéré.



AU CARREFOUR DU MONDE DE L'ENTERTAINMENT ET DU DESIGN

L'école accueille dans ses murs des événements professionnels majeurs, des conférences et des rencontres avec des professionnels reconnus. Toutes ces rencontres sont autant d'occasions d'immerger nos étudiants dans une réalité utile pour la construction de leur avenir et leur intégration des secteurs du design, du digital et de l'entertainment.





APPRENDRE AVEC LES MEILLEURS MATÉRIELS

Les étudiants ont à leur disposition les meilleurs équipements : Mac ou PC, ordinateurs bi-écrans suivant les sections, scanners haute définition, imprimantes laser et 3D... Tous les matériels nécessaires au bon fonctionnement des cours sont réunis dans l'enceinte même de l'école.

Les infrastructures permettent aussi un travail en dehors des cours très qualitatif : salles de réunion, working space, salle de projection, mais aussi cafétéria, atrium pour les moments informels. À BELLECOUR ÉCOLE, tout est pensé pour cultiver l'envie et le plaisir de travailler.



SE SAVOIR SOUTENU(E)

Les équipes enseignantes sont engagées auprès des étudiants, les poussent, les soutiennent, leur inculquent non seulement les savoir-faire mais aussi les savoir-être. C'est une des marques de fabrique de BELLECOUR ÉCOLE. À l'image des teams créatives opérant en entreprise, la notion de passation des savoirs, de transmission et d'esprit d'équipe sont dispensés et défendus.

La confiance entre enseignants et étudiants est un pré-requis. Être respectueux des règles de travail et des équipements, développer sa culture générale et sa curiosité sont des principes de base de notre pédagogie.

Nous encourageons nos étudiants à cultiver leur esprit de solidarité. Cet esprit d'entraide existe naturellement au quotidien dans les espaces de travail partagés : ordinateurs en libre-service, séances de travail collectif dans la cafétéria, les salles de réunions ou le working space...



LA CRÉATION SANS LIMITES



ACCÉDER À UNE ÉCOLE OUVERTE NON-STOP

Finir un projet, prendre part à des réunions de production parfois tardives, calculer les images d'un film, travailler dans les meilleures conditions, indépendamment de la taille de son logement étudiant, ou tout simplement aimer travailler tard... Dès la deuxième année Bachelor, BELLECOUR est une école ouverte non-stop à ses étudiants. Les infrastructures et les horaires permettent à l'école d'adopter totalement le fonctionnement et le rythme de travail des entreprises créatives.



PARTAGER UNE DYNAMIQUE CRÉATIVE



L'École développe l'envergure créative de chacun en révélant conjointement les notions de travail et plaisir. De fait, mener des projets permettant l'intersection des filières, favoriser la transversalité des connaissances, organiser de multiples événements et manifestations contribuent activement à cette synergie des savoirs.

L'ambiance créative existe à tous niveaux dans l'École : sur les murs où les productions des différentes sections sont affichées, au cours de conférences où les classes sont mélangées ou bien lors de concours ou projets créatifs associant différentes compétences.



AFTERK W

VIE DE L'ÉCOLE

“VOUS ALLEZ VOUS ÉPANOUIR,
NE JAMAIS VOUS ENDORMIR”

La vie à BELLECOUR ÉCOLE ne s'arrête pas à 18 heures. Elle est intense, passionnante et vous conduit à vivre de belles rencontres, à prendre part à des compétitions créatives, à donner le meilleur de vous même... Vous allez vivre des années dont vous vous souviendrez longtemps.

CONFÉRENCES

Les conférences organisées au sein de l'école sont conçues comme des carrefours vivants de connaissances. Carrefours car toutes les créativité et inspirations s'y croisent. Vivants car les échanges sont nombreux entre les professionnels invités et nos étudiants qui viennent les écouter.

Au cours des dernières années, nous avons accueilli le designer **Erwan Bouroullec**, le graphiste **Vincent Perrottet**, le directeur artistique **Aramique**, le typographe **Jack Usine**, le motion designer **Hugo Ramirez**, les créateurs du studio **HelloHikiMori (HKI)**, les designers **Pierre Smeets** et **Damien Aresta** (fondateurs du studio bruxellois **PleaseLetMeDesign**), le réalisateur **Serge Avédikian** (Palme d'Or du court-métrage Cannes 2010), **Marco Capraro** (office manager d'Arkane Studios), **François Grenier** (Lead Designer chez Renault), l'artiste **Nicolas Delort** (LucasFilms, Blizzard), le concept artiste **Alex Tuis**, **Lewis Trondheim** (auteur de BD, grand prix d'Angoulême)...

Autre temps fort dans la vie à l'école : l'accueil d'événements internationaux. Deux exemples récents, avec l'organisation sur Lyon de la **Global Game Jam**, 48h non-stop à travers le monde (plus de 100 pays participants) pendant lesquelles des étudiants, des passionnés et des professionnels réalisent en équipes un jeu vidéo.

L'événement de fin d'année **Imaginove**, a été l'occasion d'assister à une conférence de **Zaven Paré**, roboticien, artiste et chercheur brésilien de l'Université d'Osaka au Japon, ainsi qu'à des retours d'expériences.

Le BDE de l'École "Label Court" est constitué d'étudiants représentant l'ensemble des filières. Sa mission : créer un lien entre les étudiants au sein de l'école qui se poursuivra après leur scolarité.

Des soirées étudiantes au développement des clubs – jeu vidéo, art book... – en passant par les week-ends Ski, l'équipe du BDE œuvre avec et pour les élèves.

BUREAU DES ÉLÈVES



PARTENARIATS

BELLECOUR ÉCOLE met en place un cadre privilégié d'interactions avec le monde de l'entreprise.

L'école est active et partie prenante dans de nombreux réseaux professionnels, et la confiance des entreprises et institutions se concrétise sous la forme de partenariats : **Peugeot, EDF-ENR, ENEDIS, la Biennale du Design St Etienne, Renault Trucks, Fondation des Hôpitaux HCL, TUBA, Parasite Design, la Mairie de Lyon, Caisse d'Épargne, GRDF, Opéra de Lyon, Bandai Namco, Hoomano, 4 moteurs pour l'Europe...**



ADMISSIONS

Postuler à BELLECOUR ÉCOLE, c'est amorcer son futur et la concrétisation d'un projet professionnel. C'est un moment capital. Voilà pourquoi notre processus de sélection est si méticuleux. **Nous recherchons des personnalités uniques prêtes à donner le meilleur d'elles-mêmes pour mettre toutes les chances de réussite de leur côté.** Suivant les filières, nous recrutons nos futurs étudiants **sur entretien d'admission ou sur concours.** Nous évaluons la motivation, le potentiel du candidat et la cohérence de son projet d'orientation. **Les modalités d'admission par sections sont disponibles sur notre site internet rubrique Admissions.**

BELLECOUR ÉCOLE étant un établissement supérieur privé, il n'est pas nécessaire de passer par la plateforme ParcoursSup pour y postuler.



BELLECOUR ÉCOLE a choisi la caisse du Crédit Mutuel Lyon Bellecour comme partenaire, pour offrir de nombreux avantages à ses étudiants, notamment un prêt à taux préférentiel (meilleur taux constaté en janvier 2018 1% TEG).

Dans le cadre du partenariat, vous bénéficiez également d'une exonération des frais de comptes et une gratuité de deux mois sur vos forfaits mobiles.



SE LOGER À LYON

Nous avons établi plusieurs partenariats qui vous permettent de trouver un logement, clés en main.

Sur simple demande, des interlocuteurs privilégiés seront à votre écoute pour trouver le logement qui correspond le mieux à vos attentes, en fonction de votre budget et de vos critères en termes de proximité, confort, équipements ...



VAE (VALIDATIONS DES ACQUIS DE L'EXPÉRIENCE)

Les titres de BELLECOUR ÉCOLE, Bachelors et Masters, peuvent être obtenus par la démarche VAE.

Elle est accessible aux personnes qui souhaitent obtenir un titre à partir de leurs connaissances et compétences acquises dans le cadre d'activités salariées, non salariées ou bénévoles d'une durée minimale de 3 ans.

Pour plus d'informations, nous contacter au 04 78 92 92 83 ou par mail à vae@bellecour.fr



CONTACT



BELLECOUR ÉCOLE

3, place Bellecour
69002 LYON

62, rue de la République
69002 LYON

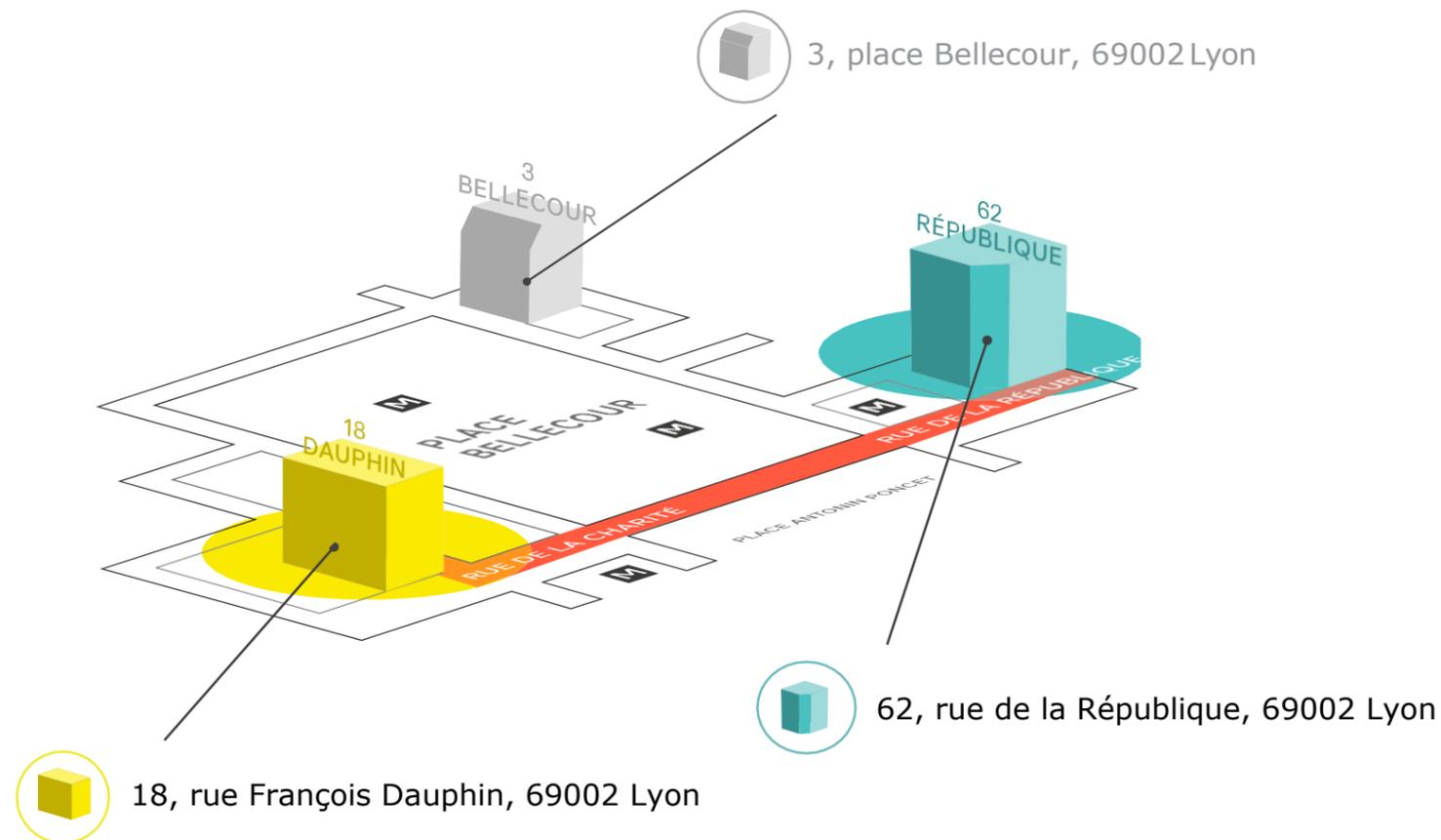
18, rue François Dauphin
69002 LYON

Tél. 04 78 92 92 83
info@bellecour.fr
www.bellecour.fr

Crédits photo : D. Chaussende - N. Dartialh - GettyImages



PLAN





BELLECCOUR
È C O L È