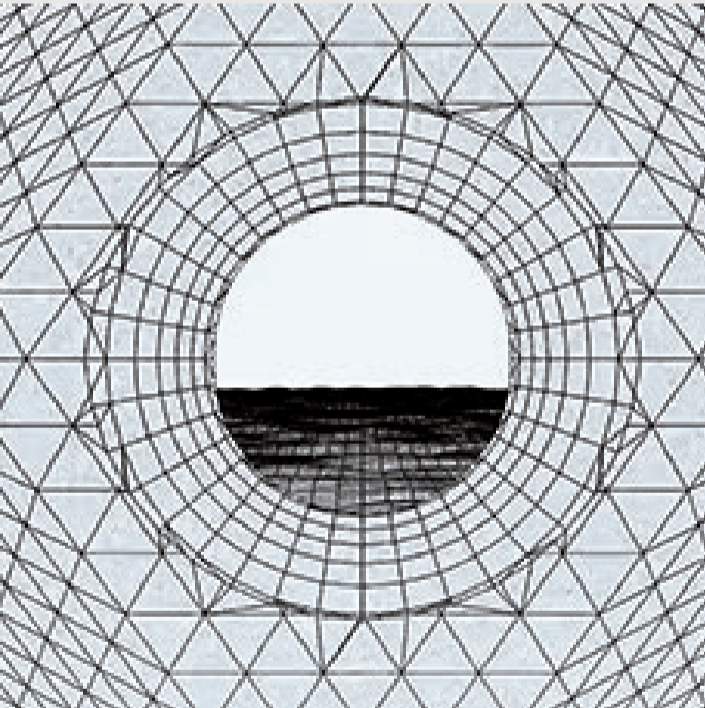




LISAA

# RECRUTEZ un.e Directeur.trice Artistique [numérique]

En formation en alternance sur deux ans



## DIRECTION ARTISTIQUE EN ALTERNANCE

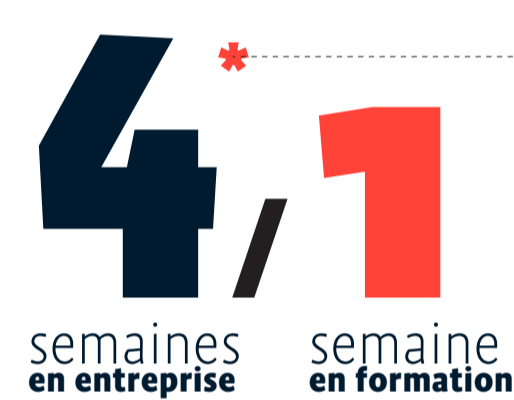
LISAA Rennes a mis en place depuis l'année scolaire 2018-2019 un Mastère de Direction Artistique en alternance.

Nous vous proposons de recruter l'un de nos jeunes talents pour ces **deux années de formation en Mastère**. Ces futurs jeunes collaborateurs disposent déjà d'un niveau de qualification\* significatif, diplômés d'un bachelor (\*ou équivalent Bac+3 arts appliqués) concepteur-designer graphique à l'entrée de cette formation de Mastère.

### Design et créativité au service de l'opérationnel.

Des profils en entrée de formation compétents dans le domaine du design graphique et de la communication visuelle avec notamment des compétences en motion design et UI déjà en place à l'entrée du Mastère (pré-requis). Les étudiants qui entrent dans la formation de Mastère possèdent déjà dans leurs formations antérieures des compétences de gestion de projet et des expériences de relation-client.

### RYTHME DE L'ALTERNANCE



\* en moyenne

**15 semaines pleines de présence par an en entreprise**

de septembre 2023 à septembre 2025 **soit 30 semaines au total**

### L'ACCOMPAGNEMENT DES ENTREPRISES

LISAA est à votre disposition pour sélectionner le ou les profils les mieux adaptés à votre entreprise et à vos missions.

### TARIFS

**M1** 504 h  
**M2** 560 h

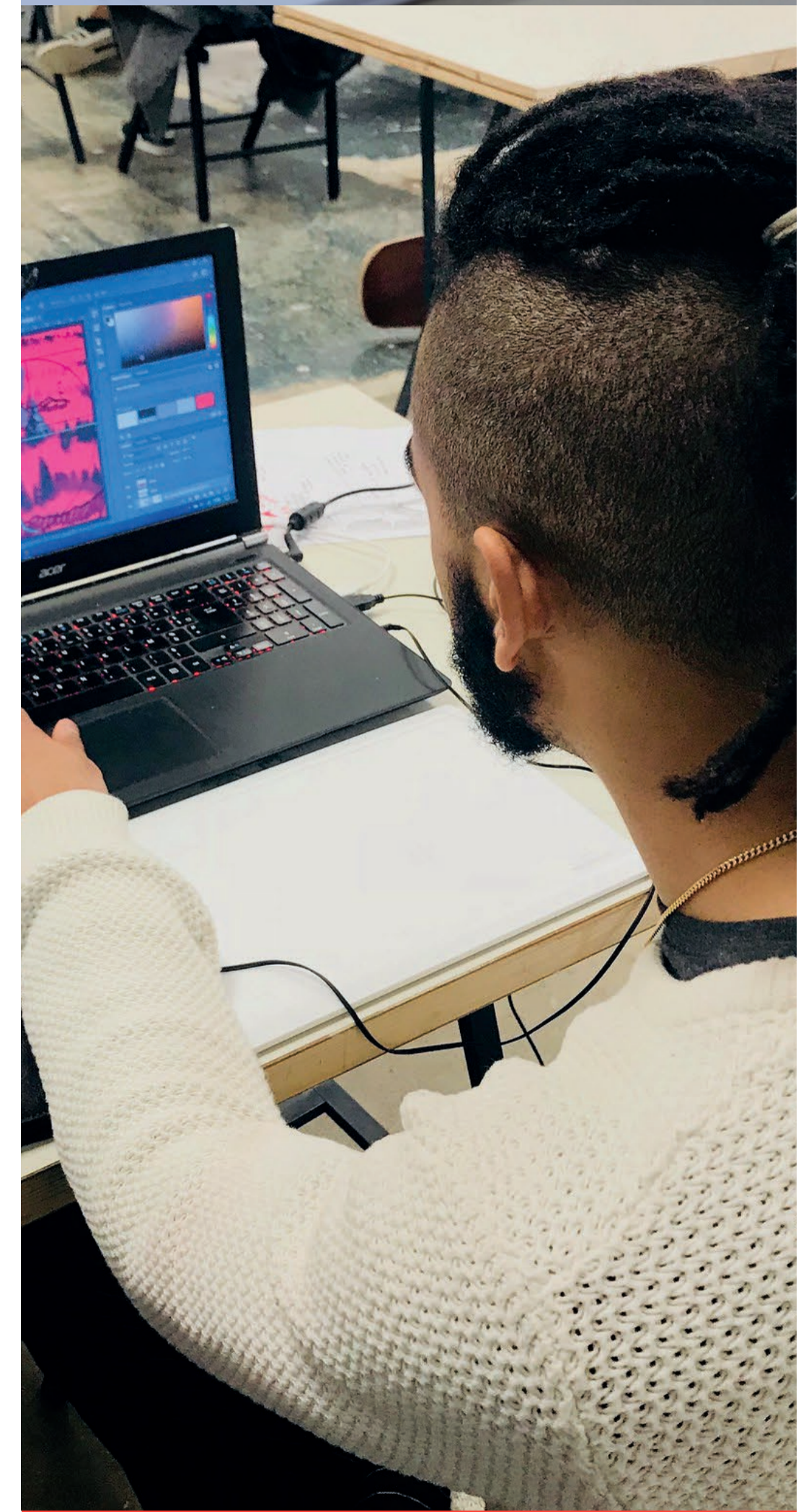
11500 euros TTC/an

Prise en charge OPCO et aide exceptionnelle jusqu'à 6.000 € pour les contrats signés avant le 31 décembre 2023.

Titre **RNCP** niveau 7 (Bac+5)

\*Un contrat de professionnalisation ou en apprentissage sur 24 mois

Le design, ce n'est pas seulement l'apparence et le style.  
Le design, c'est comment ça marche.



# PROGRAMME PÉDAGOGIQUE & UNITÉS D'ENSEIGNEMENT (UE)

**UE** = Unité d'enseignement (ensemble de matière)  
**FOAD\*** = Formation à distance

**M1**

168h

## UE1 - TECHNIQUES FONDAMENTALES :

Cette UE permet de maîtriser les compétences techniques et outils indispensables au métier du Directeur.trice Artistique.

- Vidéo : 35h + 7h en FOAD\*
- Motion design : 35h + 7h en FOAD\*
- Environnement web : 35h + 7h en FOAD\*
- UI : 35h + 7h en FOAD\*

504h

Semestre 1 / Semestre 2

147h

## UE2 - STRATÉGIE & INNOVATION CRÉATIVE :

Prospective, analyse / recherche, pertinence et singularité de la proposition / concept, mise en application des compétences techniques, multimedia, choix des livrables adaptés.

- Expérimentation et innovation : Projet de partenariat : 105h
- Stratégie de communication et social media : 35h + 7h en FOAD\*

84h

## UE3 - PROFESSIONNALISATION :

Analyse, mise en situation, adaptation aux réalités du métier (retours client, rétro-planning), simulateur d'agence, dialoguer et convaincre, production aboutie, savoir-être / soft skills.

- Projet client (réel) : 70h
- Vie civique et professionnelle : 14h en FOAD\*

105h

## UE4 - WORKSHOPS SPÉCIALISATIONS

- Communication 360° : 105h
- UX/UI : 105h
- Médias animés : 105h

Une spécialisation au choix

### COMMUNICATION 360° UX/UI MÉDIAS ANIMÉS

Nous vous proposons un Mastère avec un tronc commun des Unités d'Enseignement 1 à 3 : Vidéo, Motion, Environnement web, UI, Stratégie marketing.

**Puis trois spécialisations au choix :**  
 Communication 360, UX/UI ou Médias animés.

**M2**

133h

## UE5 - DIRECTION DE PROJET ET ENVIRONNEMENT PRO :

Au delà de sa dimension créative, le DA est appelé à gérer les dimensions humaines, financières et techniques du projet. Cette UE lui permet d'acquérir les compétences nécessaires à la vie professionnelle quel que soit son statut (indépendant / salarié).

**Adaptabilité aux contextes**  
**Management d'équipe - budget**

- Gestion de projet : 14h en FOAD\*
- Management : 28h
- Proposition commerciale : 14h + 7h en FOAD\*
- Workshop média publicitaire : 35h + 7h en FOAD\*
- RH : 7h + 7h en FOAD\*
- Vie civique : 14h en FOAD\*

560h

Semestre 1 / Semestre 2

217h

## UE7 - PROJET DE FIN D'ÉTUDES :

Ce projet par équipe est le point d'orgue de la formation en Mastère Direction Artistique Numérique à LISAA.

Il peut s'agir d'une commande pour un commanditaire fictif, d'un projet prospectif, parfois dystopique mais avant tout créatif, innovant intégrant motion, UX/UI, médias imprimés et médias numériques.

105h

## UE8 - PROFESSIONNALISATION & RECHERCHE :

L'enjeu de cette unité est l'insertion professionnelle et le développement individuel d'un domaine d'expertise à l'aide d'un travail de recherche de type mémoire :

- DEP (Dossier d'Études Professionnels) : 70h
- Portfolio et auto-communication : 21h
- Entrepreneuriat : 7h

### COMMUNICATION 360°

Le parcours Communication 360° est destiné aux étudiants qui désirent poursuivre leur acquisition de compétences en médias imprimés tout en progressant dans l'apprentissage des médias numériques. Comprendre et développer une image de marque 360° c'est-à-dire développer et produire une stratégie de communication (visuelle, événementielle, etc.) en sollicitant l'ensemble des canaux qui vont permettre de toucher un public cible. Développer un projet d'édition impliquant une stratégie d'usages de médias numériques (print, web, app, réseaux sociaux, etc.)

### UX/UI DESIGN

**Phase de recherche et d'analyse :** appréhender et mettre en œuvre les techniques et méthodes d'UX en amont de la production d'une création numérique interactive (compréhension des besoins, observation et analyse, études sociologiques, personas, études de cas, journey map, etc.)  
**Phase d'idéation, de conception et de création :** développer un projet d'UX/UI (app et/ou site web) en lien avec les résultats de la phase de recherche et d'analyse (userflow, wireframe, prototype, etc.)  
**Phase de reporting :** tester et affiner l'UX du projet numérique à l'aide de tests de retours utilisateurs (test A/B, test utilisateur, etc.).

### MÉDIAS ANIMÉS ET EXPÉRIENCES

Développer des projets d'animations dessinées et de motion design avec des techniques avancées dans les logiciels ou plugins appropriés les plus performants et innovants, expérimenter de nouvelles approches créatives et techniques.

105h

## UE6 - WORKSHOPS SPÉCIALISATIONS

- Communication 360° : 105h
- UX/UI : 105h
- Médias animés : 105h

3 projets prospectifs au choix :

### COMMUNICATION 360° UX/UI MÉDIAS ANIMÉS

- Encadrer une équipe**
- Développer les compétences** individuelles et collectives de son équipe
- Superviser** les travaux d'autrui
- Initier et conduire** des collaborations professionnelles

### Responsabilités

- Prendre des initiatives pour gérer des projets** ou accomplir des activités
- Organiser son travail** dans des environnements complexes et changeants
- Organiser et développer les activités** en intégrant différentes problématiques

### Autonomie

### POTENTIELS à moyen et long-terme

- Aisance orale
- Capacité d'écoute
- Aisance rédactionnelle

### Communication

- Ponctualité/Assiduité
- Capacité d'intégration
- Relationnel

### Savoir-être

- Prises d'initiatives
- Anticipation
- Organisation
- Capacité à prendre des responsabilités
- Capacité à coordonner une équipe
- Capacité à superviser les actions d'une équipe

### Autonomie et responsabilité

- Prise en compte des contraintes
- Respect des délais
- Atteinte des objectifs
- Fiabilité

### Respect des consignes

## I SOFTSKILLS

## LES OBJECTIFS DE SAVOIR-ÊTRE À DÉVELOPPER

# PROJETS / COMPÉTENCES / ACTIVITÉS / OBJECTIFS DE MISSIONS RÉALISABLES EN ENTREPRISE & DÉVELOPPÉES À L'ÉCOLE

**Accompagner l'appropriation de la direction artistique**  
par les membres de l'équipe

**Sélectionner, accompagner et évaluer**  
des membres d'une équipe pour le déploiement d'un projet de création graphique

**Contrôler la qualité**  
artistique (outils de suivi, respect du concept original, délais et maîtrise des coûts)

Outils de création et d'animation  
Storytelling

## #4 MANAGER UNE ÉQUIPE

**Mettre en adéquation DA / profils / compétences**  
nécessaires à la réalisation d'un projet

**Suivi de la production**  
et contrôle de la qualité des livrables

Contenus graphiques / images  
Contenus Typographiques  
Charte graphique

UX/UI design  
Maquettage / prototypage  
Cibles/usages  
Conception UX

**Créer et produire**  
le projet graphique

**Définir l'ensemble des productions graphiques ainsi que les médias techniques associés [...] de manière à décliner la piste créative préalablement sélectionnée par le commanditaire.**

## #3 PRODUIRE\*

**Créer**  
un pré-projet

**Conception**  
du projet graphique

**Présenter et argumenter**  
des pistes créatives à l'aide d'un document de synthèse

**Animer un processus créatif**  
de production et développement d'un projet graphique [...] Favoriser l'émergence d'idées créatives

## #2 CONCEVOIR\*

**Identifier les livrables et les parties-prenantes**  
dans le respect de la méthodologie de projet préalablement sélectionnée et du budget alloué [...] dans le respect des délais impartis

**Planification du projet**  
de design graphique

**Analyser des tendances**  
culturelles et artistiques et des évolutions techniques, technologiques et juridiques du secteur lié au commanditaire

**Elaborer un dispositif de veilles**  
culturelles et artistiques et des évolutions techniques, technologiques et juridiques du secteur lié au commanditaire

**Accompagner et échanger**  
avec le commanditaire, de la commande à la validation

## #1 DÉFINIR\* \*un projet graphique

## CONTACT

**Margot Ory**  
Chargée des relations entreprises / alternances  
02 99 79 36 62  
m.ory@lisaa.com

**François Camard**  
Responsable pédagogique  
02 99 79 36 62  
f.camard@lisaa.com