

UNICEF

TERRITORIA BRONZE

Ville de Garges-lès-Gonesse Grande Ecole des Arts Numériques

1. Innovation en une phrase.

Création d'une formation professionnalisante alliant les arts plastiques « traditionnels » et les arts numériques, ouverte aux jeunes déscolarisés ou en recherche professionnelle.

2. **Mots clés** : Formation – jeunesse - emploi - art - insertion.

3. Le besoin

Manque d'une formation numérique professionnalisante sur le territoire, manque de formation de nombreux jeunes du territoire exclus de fait de très nombreux emplois.

Besoin de former de nombreux jeunes dans un secteur artistique et économique en plein développement et porteur en termes d'emploi.

4. Les objectifs

- Assurer l'égalité des chances en matière de formation.
- Faire accéder à un niveau permettant l'accès aux concours d'entrée aux écoles d'art spécialisées ou la poursuite d'études supérieures dans le numérique.
- Dispenser une formation visant à l'intégration directe dans le secteur professionnel des arts numériques.
- Donner l'ensemble des outils nécessaires à la création d'activités professionnelles.

5. La description de l'innovation

Qui :

La ville a placé la culture comme vecteur central de son développement : signature d'un Pacte Culturel avec l'Etat en mai 2015, implantation programmée du Centre National de Arts de la Rue d'Ile de France en 2019, création d'un pôle culturel en 2021.

La ville a conçu un programme d'action culturelle au service de la réussite éducative des jeunes.

Elle a, jusqu'à récemment, peu exploré le lien de ces processus avec le développement économique du territoire et les passerelles avec le monde de l'entreprise.

Quoi :

La formation prépare aux métiers artistiques dont le numérique est l'outil de travail principal, voire l'outil central de création.

Ces métiers sont à la conjonction de plusieurs domaines (artistique, technique, industriel) et nécessitent des compétences transversales très fortes :

- Concepteur / créateur d'animation numérique,
- Designer graphique et métiers de l'industrie graphique,
- Métiers de la photographie et de l'illustration
- Designer interactif et « street art-performance ».

La formation est dispensée sur deux années, pour un total de 905h de formation (stage en entreprise inclus).

Elle est destinée aux jeunes de 16 à 25 ans des quartiers prioritaires de la politique de la ville (jeunes pour partie éloignés du système éducatif). Elle aborde les domaines suivants :

- Techniques de base : dessin, huile, acrylique, fusain, aquarelle, monotype, encre, sculpture, gravure...
- Animation 3D - BD - Vidéo : **les formations liées au cinéma d'animation sont devenues des références de ce secteur d'activités. Conception et réalisation de jeux** sur mobiles, tablettes, réseaux sociaux, bornes et installations.
- Design graphique : la montée en puissance du média web modifie le paysage de la communication. Les entreprises doivent désormais avoir une communication print et multimédia cohérente. **Ce module est axé sur l'acquisition des compétences nécessaires à la création d'identités visuelles déclinables sur des supports print ou multimédia** (applications web, motion design...).
- Photographie – Illustration : ce module permet à **terme de se spécialiser en « Prise de vue » ou en « Post-production »**. Son objectif est d'assurer à chacun de ses étudiants un **bon niveau de polyvalence**, alliant technicité et créativité.
- Industrie graphique : ce module contribue à l'acquisition de compétences permettant de faire du média imprimé un complément naturel des médias numériques.
- Design interactif-street art-performance : ce module propose une connaissance de **l'environnement créatif pluri-média**, l'étude de **matériaux constamment renouvelés**.
- Gestion et création d'entreprise : ce module propose d'aborder de façon large les éléments propres au monde de l'entreprise : management, fiscalité, méthodologie de projet, administration, création, statuts...
- Stages en entreprise

6. Les moyens humains et financiers

Financement principal : Ville de Garges-lès-Gonesse : 84 845 €/an

Autres financements : Fond d'amorçage Grande Ecole du Numérique (Etat) : 61 000€ en 2016 pour l'achat du matériel numérique, 5 000€ (Politique de la Ville).

La gratuité est totale pour les étudiants.

7. L'évaluation de l'innovation

12 étudiants par promotion.

L'action est en cours de réalisation et les étudiants n'ont pas encore terminé leur cursus.

Toutefois, les indicateurs suivants seront évalués en sortie de formation :

- Nombre de jeunes ayant suivi la formation à terme (par typologie de public)
- Niveau des jeunes en fin de formation
- Taux de réussite à l'examen final et d'attribution du diplôme
- Résultats aux différents modules de la formation
- Assiduité à la formation
- Taux de poursuite des études
- Taux d'intégration dans le milieu professionnel
- Taux de création d'entreprise par d'anciens élèves

La réplique du dispositif est possible dans les communes possédant une Ecole d'Arts.