

Bac+3

100% en ligne

Alternance



**Durée estimée\*:**

609 h 18 mois



**Lieu :**

100% en ligne



**Démarrage :**

A tout moment de l'année



**Certification :**

Titre RNCP  
Niveau 6  
(Bac+3)



**Crédits ECTS :**

60

En partenariat académique avec 

**Donnez vie à des univers animés en maîtrisant l'animation 2D, 3D et les effets spéciaux**

Grâce à l'alternance, apprenez à créer des animations et VFX pour le cinéma, le jeu vidéo ou la publicité, tout en évoluant dans un environnement pro. De la création de personnages aux environnements immersifs, vous suivrez chaque étape d'un projet complet, de la préproduction à la postproduction, en lien direct avec les attentes du secteur.

Vous apprendrez à définir un projet de film d'animation, à en assurer la préproduction et à produire les éléments clés qui donneront vie à votre œuvre.

Avec cette solide expérience en entreprise, vous pourrez intégrer rapidement des studios ou agences créatives et contribuer à des projets animés ambitieux.

Dans le cadre de votre formation, nous vous permettons de bénéficier gratuitement d'une licence Adobe Creative Cloud pendant 1 an :

- Plus de 20 logiciels, dont Photoshop, Illustrator, InDesign, XD, Premiere Pro, After Effects, Animate...
- Adobe Fonts
- Behance (portfolio en ligne collaboratif)
- Espace de stockage de 100 Go
- Bibliothèque de ressources et différents outils

**Vous serez capable de :**

- Définir un projet de film d'animation
- Pré-produire une œuvre d'animation
- Produire les éléments fonctionnels d'un projet d'animation
- Réaliser la postproduction d'un projet d'animation

**Vous obtiendrez à l'issue de la formation : ?**



**Titre RNCP**



Titre RNCP "Concepteur technique de l'image animée et des effets spéciaux" de Bellecour Ecoles d'art / Ateliers de Sèvres (GGE), niveau 6 enregistré au RNCP sous le numéro RNCP36578 par décision de France Compétences du 01-07-2022



**Diplôme**

studi

&



Diplôme Infographiste 2D/3D VFX délivré par Studi en partenariat avec BELLECOUR ECOLE



**60 crédits ECTS**

Les ECTS (Système européen de transfert et d'accumulation de crédits) permettent de reconnaître les diplômes dans tous les pays de l'Union européenne.

(?) : Sous réserve de réussite aux épreuves finales.

Le Diplôme Studi est un Diplôme d'école, il ne s'agit pas d'un Diplôme d'Etat, d'un Titre RNCP ou d'un Titre Professionnel reconnu par l'Etat.

\*La durée en heures et en mois est une durée moyenne estimée pour la réalisation de la formation. La durée de réalisation effective peut être, selon chaque apprenant, inférieure ou supérieure à la durée estimée, sans incidence sur le tarif de la formation. La durée indiquée est donnée à titre indicatif et n'est pas contractuelle. Elle sera précisée lors de votre entretien avec votre conseiller en formation.

\*\* Voir les CGV Studi

**Inclus dans votre formation :**

- **Accompagnement méthodologique personnalisé par votre référent**
- **Accompagnement individuel de vos missions en entreprise**
- **Suivi pédagogique par nos formateurs experts**
- **Coaching carrière**
- **Cours écrits et vidéos à la demande et évaluations personnalisées**
- **Accès illimité à plus de 10 000 classes virtuelles<sup>(1)</sup> en direct et replay**
- **Préparation spécifiques aux examens**
- **Accès illimité à votre formation pendant 3 ans (contenus et mises à jour)**

<sup>(1)</sup> Nombre moyen de classes virtuelles en direct observées sur les 12 derniers mois (organisées majoritairement à partir de 18h)

L'accès à la plateforme se fait en moyenne sous 14 jours après l'accord du financeur. Ce délai peut varier selon la typologie de financement.

## Programme détaillé

### Bootcamp / Connaître les fondamentaux

#### Maitriser les fondamentaux de la théorie des couleurs

- La couleur
- L'art de la couleur
- Psychologie des couleurs
- La notion de polices de caractères
- Évolutions typographiques et connotations - De l'antiquité aux années 1920
- Évolutions typographiques et connotations - Du Bauhaus aux années 2000

#### Réaliser un storyboard

- Présentation de la formation Storyboard
- Le métier de Storyboarder
- Les bases de dessin
- Les spécificités de la narration audiovisuelle

#### S'initier au Concept art

- Introduction au dessin de paysage
- Notions de perspective générale pour le dessin
- Dessiner des paysages naturels en perspective
- Paysages urbains
- Dessiner les décors intérieurs
- Atelier de dessin en perspective

#### S'initier au Character design

- Introduction : dessiner le corps humain
- Apprendre à dessiner le corps humain
- Apprendre à dessiner le visage
- Apprendre à dessiner les expressions
- Apprendre à dessiner les membres du corps
- Apprendre à dessiner les mouvements
- Dessin réaliste d'après photo

#### S'initier à Blender

- Introduction à Blender
- L'interface utilisateur
- Navigation et commandes essentielles
- Premier projet sur Blender
- Courbe, surface et texte
- Les modificateurs
- Les matériaux
- Animation des objets
- Eclairage & rendu
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Introduction et

mise en place du projet

- Atelier créatif - Scène Cartoon - Modélisation 1
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Modélisation 2
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Modélisation 3
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Texturing procédural
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Éclairage et composition d'image
- Atelier créatif - Scène Cartoon - Traitement de l'image

#### S'initier à Maya

- Présentation du logiciel Maya
- Le modeling 3D
- Les shaders
- Le texturing
- Le lighting
- Rendering et compositing sous Arnold

#### S'initier à la modélisation 3D et au texturing

- Création du décor procédural
- Création du pont procédural
- Création de l'arbre procédural
- Introduction au pop network et solver
- Effet pluie
- Effet feuilles d'arbres
- Effet bonus I Follow Curve
- Effet bonus II Follow Surface
- Effet bonus III Around Tree
- La rivière
- Le feu de camp
- Les fondamentaux de l'animation par keyframe
- Les Polygroupes
- Qu'est-ce que le PBR ?

#### S'initier au lighting d'une scène

- Introduction et mise en place des plans
- Modélisation
- Rendu

#### S'initier aux effets spéciaux (VFX)

- Les effets graphiques en temps réel (éclairages dynamiques) - Bases

### Définition d'un projet d'animation

#### Mettre en place un pipeline de production

- Comment et pourquoi se former à la gestion de

- projet d'animation 2D 3D ?
- Les milestones
- La présentation d'un pipeline de production
- La pré-production ou phase de conception du projet
- La production
- La post-production
- Les différentes tâches de la chaîne de production
- Les contraintes techniques
- L'optimisation du planning
- Le prototypage

---

### Comprendre et organiser et la création d'un projet d'animation

- L'analyse de la demande et la recherche de concepts créatifs
- Le respect du cahier des charges
- La compréhension des contextes économiques
- L'évaluation des conditions de faisabilité du projet
- L'évaluation des enjeux techniques et technologiques
- La production de documents de référence
- L'innovation au sein des modes de production
- L'organisation et la supervision du pipeline de production
- L'initiation aux méthodes de management
- La planification et l'accompagnement du travail des équipes

---

### Concevoir l'identité visuelle d'un projet d'animation

- Le moodboard - Introduction générale
- Le dispositif exploratoire
- La R&D et les références
- Les partis pris artistiques et narratifs
- Les ressources culturelles adéquates
- Le moodboard - Méthodologie
- La présentation de l'ensemble des références visuelles d'un projet
- Le colorscript - Introduction générale
- L'ambiance visuelle d'un film d'animation
- Les images clés

---

## Pré-production d'une œuvre d'animation

---

### Appréhender la narration

- La construction narrative
- L'élaboration du pitch d'un projet
- La note d'intention
- La création d'un enchaînement de situations
- La construction des scènes et des dialogues
- Les typologies de récit
- Les symboles

---

### Définir le sound design

- Introduction au sound design
- Les principes de base de l'enregistrement du son
- Le matériel pour la création d'un sound design

---

### Concevoir le character design

- Le character design - Introduction générale
- L'étude de personnage (rough)
- Les personnages cartoon
- Les expressions et les attitudes
- Le character design - principes avancés

---

### Créer le concept art

- Les étapes clés du concept art - Les prérequis du digital painting
- La transformation d'une idée en une production visuelle
- La perspective
- La profondeur de champ
- Les traits et les lignes directrices

---

### Concevoir le colorscript

- Le colorscript - Introduction générale
- Les images clés
- L'ambiance visuelle d'un film d'animation

---

### Réaliser le story-board

- La planification de l'ensemble des plans d'un projet d'animation
- Les formats d'images et les ratios (4/3, 16/9ème, cinémascope)
- La conception de la représentation visuelle globale d'un projet - Bases
- Le langage cinématographique - Bases
- Le langage cinématographique - Intermédiaire
- Le langage cinématographique - Confirmé

---

### Concevoir l'animatique

- La réalisation d'une animatique - le choix des plans
- La réalisation d'une animatique - le rythme
- La réalisation d'une animatique - le montage final

---

### Concevoir le sound design

- Panorama des outils de mixage son
- Les bibliothèques de son
- L'enregistrement d'une voix off et mixage des pistes
- L'agencement des pistes sons
- Le sous-titrage
- La finalisation d'un reportage
- Le module exportation

---

### Réaliser le layout

- Introduction aux principes de base du layout 2D
- Introduction aux principes de base du layout 3D
- Découpage des couches de l'image
- Le décor trait
- Le posing layout
- Les indications d'action
- Le clean
- La mise au modèle
- Les place-holders

---

## Production d'une œuvre d'animation

---

### Créer des puppets 2D

- Introduction aux principes de l'animation de puppets
- Les Inversed Kinematics
- Les contrôleurs
- La fonction autorig

---

### Modéliser en 3D

- Comment et pourquoi se former à la création 3D ?
- La modélisation d'un personnage en 3 dimensions (Softbody) - Bases
- La modélisation d'un personnage en 3 dimensions (Softbody) - Intermédiaire
- La modélisation d'un personnage en 3 dimensions

(Softbody) - Confirmé

- La modélisation d'items ou objets en 3D - Bases
- La modélisation d'items ou objets en 3D - Intermédiaire

---

### Créer des matières, couleurs et textures

- La lumière cinématographique - Introduction générale
- Les techniques de dessin - ton local
- Les techniques de dessin - réhauts
- Les techniques de dessin - Sources de lumière
- Les éditeurs d'image pour les textures

---

### Réaliser le texturing

- Les Uvs mapping - Présentation
- Le dépliage des UVs (Unwrap) - Principes de base
- L'UV image Editor
- L'optimisation des matériaux et des textures en appliquant des Uvs
- L'exportation des textures et des matériaux - Bases

---

### Rigger un modèle 3D

- Les contraintes techniques (disposition du maillage, bones) - Bases
- Les contraintes techniques (disposition du maillage, bones) - Intermédiaire
- Les contraintes techniques (disposition du maillage, bones) - Confirmé
- La mise en place d'un système d'animation - Setup - Étape 1
- La mise en place d'un système d'animation - Rigging - Étape 1
- La mise en place d'un système d'animation - Rigging - Étape 2
- La mise en place d'un système d'animation - Rigging - Étape 3

---

### Skinner un modèle 3D

- La mise en place d'un système d'animation - Skinning - Étape 1
- La mise en place d'un système d'animation - Skinning - Étape 2
- La mise en place d'un système d'animation - Skinning - Étape 3

---

### Réaliser une animation 2D/3D

- Comment et pourquoi se former à la réalisation des animations 2D 3D
- Les techniques d'animation : Les fondamentaux de l'animation 2D
- L'interface d'un logiciel d'animation 2D
- L'interface d'un logiciel d'animation 3D
- L'animation d'un cycle de marche (bipède) - Bases
- L'animation d'un cycle de marche (bipède) - Intermédiaire
- L'animation d'un cycle de marche (bipède) - Confirmé
- La motion capture - Introduction générale
- La synchronisation de l'animation des visages, des voix, des lèvres
- La retranscription des émotions et intentions d'un personnage - réaliste

---

### Réaliser du stop motion

- Introduction aux principes du stop motion
- Les techniques - Pixilation
- Les techniques - Cut-out
- Les techniques - Clay-motion
- La rotoscopie

- La conception de marionnettes et les armatures
- La fabrication des éléments de décor et accessoires
- L'animation en stop motion
- L'animation du visage
- Le frame by frame
- Les principaux logiciels dédiés
- Le plateau de tournage
- L'acquisition des images
- Le montage
- L'export

---

### Définir l'éclairage d'une scène 3D

- Les propriétés de la lumière - Notions
- La dispersion et la diffusion de la lumière - la radiativité - Bases
- La dispersion et la diffusion de la lumière - la radiativité - Intermédiaire
- Le Ray-Tracing - Photoréalisme - Bases
- Le Physically-based Rendering - Bases
- La gestion des modes et Uvs - Bases
- Les effets graphiques en temps réel - Bases
- L'animation des flux lumineux - Bases
- L'éclairage d'une scène 3D - intérieur vers extérieur
- L'éclairage d'une scène 3D - Dôme HDRI

---

## Postproduction d'une œuvre d'animation

---

### Gérer les moteurs de rendu

- Les moteurs de rendu - Introduction générale
- La découverte de l'interface d'un moteur de rendu
- Le choix d'un moteur de rendu adéquat
- Les contraintes d'un moteur graphique (mémoire, capacités, plateforme)
- La configuration des paramètres - Bases
- La configuration des paramètres - Intermédiaire
- La configuration des paramètres - Confirmé
- La rasterisation - rendu en 3D temps réel - Bases
- La rasterisation - rendu en 3D temps réel - Intermédiaire
- La rasterisation - rendu en 3D temps réel - Confirmé

---

### Concevoir les effets spéciaux

- Les effets spéciaux numériques - Introduction générale
- La découverte de l'interface d'un logiciel de VFX
- Les procédés de simulation - Atmosphérique : la pluie
- Les procédés de simulation - Atmosphérique : la neige
- Les procédés de simulation - Environnement : l'eau
- Les procédés de simulation - la fumée
- Les procédés de simulation - les explosions
- Les procédés de simulation - les fluides
- Comparaison FX 2D et 3D
- Les effets graphiques en temps réel (éclairages dynamiques) - Intermédiaire
- Les effets graphiques en temps réel (éclairages dynamiques) - Confirmé
- La conception d'effets spéciaux pour le monde professionnel
- L'intégration d'effets spéciaux dans les logiciels connexes
- Le matte painting - retouche d'images et photobashing
- Le matte painting - perspective atmosphérique (fog)
- Le matte painting - set extensions
- Le matte painting - plans 2.5D et camera mapping

- Les notions - Capture optique
- Les notions - Capture gyroscopique
- Les notions - Capture mécanique (exosquelette)
- Les notions - Capture magnétique (champ basse fréquence)
- La préparation du Studio Set-up - 8 à 24 caméras
- L'utilisation du plateau de motion capture (Studio Set-up)
- La calibration de la zone de capture
- La pose des points de tracking
- Le facial motion capture (face tracking)
- La capture des éléments en motion capture (performance capture)

---

### Assurer le suivi de la postproduction

- La participation à la gestion du projet
- La production des livrables
- Le développement des collaborations
- La recherche de solutions à des problématiques techniques
- Le kick-off meeting
- Les méthodes Agile et Scrum
- L'accompagnement du travail des équipes
- La composition et l'étalonnage d'une image - Bases
- La composition et l'étalonnage d'une image - Intermédiaire
- La composition et l'étalonnage d'une image - Confirmé

---

### Réaliser le compositing

- Comment et pourquoi se former à la réalisation des effets spéciaux et compositing ?
- La composition d'un plan avec incrustation de fond vert (keying) - Bases
- La composition d'un plan avec incrustation de fond vert (keying) - Intermédiaire
- La composition d'un plan avec incrustation de fond vert (keying) - Confirmé
- La reconstitution des mouvements de caméras (tracking 2D et 3D) - Bases
- La reconstitution des mouvements de caméras (tracking 2D et 3D) - Intermédiaire
- La reconstitution des mouvements de caméras (tracking 2D et 3D) - Confirmé
- L'effacement des éléments sur un plan
- Compositing de passes de rendu 3D
- La post production - Final output

---

### Assurer la qualité des images

- La retouche d'images - Notions
- Les corrections colorimétriques - Bases
- Les corrections colorimétriques - Intermédiaire
- Les corrections colorimétriques - Confirmé
- La composition d'un plan à partir de prises de vue réelles - Bases
- La composition d'un plan à partir de prises de vue réelles - Intermédiaire
- La composition d'un plan à partir de prises de vue réelles - Confirmé
- L'application de filtres créatifs - Bases
- L'application de filtres créatifs - Intermédiaire
- L'application de filtres créatifs - Confirmé

## Modalités spécifiques Alternance - Niveau 4 à 6 (Bac à Bac+3) - Modalité : Alternance

---

### Module Réussir mon alternance (durée estimée : 50h)

- Connaissance de l'alternance, des contrats, engagements réciproques, aides et modalités de suivi
- Citoyenneté, diversité et santé au travail.

---

### Module Réussir ma vie professionnelle (durée estimée : 20h)

- Comprendre les enjeux de l'entreprise pour favoriser mon intégration
- Démarquez-vous en entreprise

---

### Accompagnement et renforcement pédagogique, suivi du Career Center (durée estimée : 54h en moyenne)

- Un live interactif par semaine permettant de répondre aux questions des alternants et informations liées aux aides sociales, à la mobilité internationale, au handicap
- Suivi du CFA : entretiens tripartites pluriannuels

---

### Compétences digitales (Accès Studi+)

- Accès à 1 à 2 programme(s) courts(s) dédié(s) aux "digital skills" au choix parmi le catalogue, permettant de se former et s'exercer aux logiciels les plus adaptés à son entreprise

# Métiers visés

- ▼ Motion Designer
- ▼ Animateur / Animatrice 3D/VFX
- ▼ Character Designer
- ▼ Lighting Artist
- ▼ 3D Artist
- ▼ Lighting Artist
- ▼ Animateur 2D/3D
- ▼ Modeleur / Modeleuse 3D
- ▼ Rigger
- ▼ Layout Artist
- ▼ FX Artist

## Modalités

### Formation financée et rémunérée

Les frais de formation sont pris en charge par l'OPCO de votre entreprise et vous recevez un salaire mensuel qui augmente au fur et à mesure de votre formation.

### Conditions d'admission :

Pour entrer en formation préparant au Titre visé, le candidat doit :

- Avoir validé un Diplôme ou un Titre de niveau 5 (Bac+2) ou un diplôme équivalent (diplôme étranger)

OU

- Avoir validé 120 crédits ECTS, et justifier d'une expérience professionnelle de 24 mois minimum dans domaine visé par le Titre

OU

- Avoir validé un Diplôme ou un Titre de niveau 4 (Bac) et justifier d'une expérience professionnelle de 36 mois minimum dans domaine visé par le Titre

Pour toute autre situation, contactez un conseiller en formation qui étudiera votre profil pour étudier votre admissibilité.

### Examen :

**Mois d'examen :** Juin, Décembre

**Lieu :** En ligne

Pour obtenir le Titre, le candidat sera évalué selon les modalités suivantes :

- Projet d'examen couvrant l'ensemble des blocs.
- Réalisation d'une vidéo de soutenance du projet global, qui couvre l'ensemble du titre, selon une trame fournie (dite "pitch projet") de 20 mn, et qui comprend la réponse orale à 3 questions du jury préalablement fournies, ainsi que la projection professionnelle du candidat.

### Certification :

Certification : Titre RNCP "Concepteur technique de l'image animée et des effets spéciaux" de Bellecour Ecoles d'art / Ateliers de Sèvres (GGE), niveau 6 enregistré au RNCP sous le numéro RNCP36578 par décision de France

Compétences du 01-07-2022

Certificateur : BELLECOUR ECOLE

**Consultez la fiche RNCP sur le site de France Compétences**

## Validation par bloc de compétences :

La certification professionnelle est composée de plusieurs blocs de compétences à acquérir pour l'obtention de la certification professionnelle.

Il est possible de valider un ou plusieurs des blocs de compétences. Chaque bloc peut être acquis individuellement.

La fiche RNCP accessible depuis chaque fiche formation en précise les modalités d'obtention.

Pour toute question concernant les blocs de compétence, contactez votre conseiller en formation.

Un bloc de compétence n'a pas de durée de validité, il est acquis à vie.

## Equivalences et passerelles :

Le certificateur n'a identifié aucune équivalence.

## Poursuite d'études :

Après avoir obtenu le titre Concepteur technique de l'image animée et des effets spéciaux, il est possible de :

- Soit intégrer directement le marché du travail
- Soit poursuivre vers le Mastère Directeur Artistique Numérique (Titre Directeur artistique - LISAA), le Titre Réalisateur de film d'animation (Institut de communication appliquée), le MBA Stratégie Digitale (Titre Expert en stratégie et développement digital ).

Cette liste n'est pas exhaustive. Il existe d'autres poursuites possibles.

## Accompagnement spécifique alternance :

### Un accompagnement renforcé, pensé pour les alternants

Le parcours d'un alternant ne ressemble à aucun autre, c'est pourquoi nous avons mis en place un suivi spécifique, dédié et renforcé pour répondre à ses enjeux particuliers. Dès son entrée chez Studi, chaque alternant réalise un test de positionnement pour évaluer ses acquis et lui proposer, si besoin, un parcours de remise à niveau individualisé. Un onboarding personnalisé, animé par son chargé de suivi, lui permet de découvrir l'ensemble des services et des ressources utiles pour bien démarrer.

Tout au long de sa formation, il bénéficie d'un chargé de suivi alternance dédié, expert de l'alternance, à la fois sur les volets administratifs et pédagogiques. Ce référent s'adapte aux contraintes propres au rythme alterné et reste accessible à tout moment via son agenda en ligne.

Le suivi de l'alternant inclut également :

- des entretiens tripartites réguliers, menés avec le tuteur en entreprise, pour faire le point sur l'acquisition des compétences à l'aide d'une grille d'évaluation partagée ;
- un suivi continu de l'assiduité et de la progression pédagogique, permettant d'intervenir rapidement en cas de besoin, de proposer un coaching personnalisé ou de booster la motivation dans les phases de creux ;
- des contenus employabilité dédiés, pour préparer l'insertion professionnelle au-delà de la formation.

Ce dispositif global assure à chaque alternant un cadre solide et bienveillant, propice à sa réussite dans ce double défi que représente la formation en alternance.

# Comment se déroule votre parcours en alternance avec Studi ?

Jusqu'à 11 semaines

## 2

DÉFINITION DU PROJET

### Vous constituez votre dossier d'admission

- Vous êtes contacté(e) par un conseiller en formation avec qui vous réalisez un bilan d'orientation.
- Vous finalisez votre dossier d'admission avec son soutien.

## 4

SAS VERS L'ALTERNANCE\*

### Vous démarrez gratuitement votre formation

- Vous commencez à vous former de manière intensive jusqu'à ce que vous commenciez vos missions entreprise.
- Vous n'êtes pas rémunéré(e) pendant cette période de formation.
- Vous continuez à bénéficier de notre programme coaching alternance pour trouver votre entreprise d'accueil.

## 1

DÉFINITION DU PROJET

### Vous candidatez

Vous candidatez à l'alternance et faites votre choix parmi une de nos formations en alternance du CAP à Bac+5.

## 3

PROGRAMME COACHING ALTERNANCE

### Vous êtes admis(e)

- Vous profitez de notre programme coaching pour trouver votre entreprise d'accueil (accès à des milliers d'offres d'emploi en d'alternance, suivi de vos candidatures, coaching sur les techniques de recherche d'entreprise...).
- Vous prenez en main la plateforme d'apprentissage en ligne.
- Vous commencez à chercher votre entreprise d'accueil.

## 5

IMMERSION EN ENTREPRISE ET FORMATION EN ALTERNANCE

### Vous démarrez dans votre entreprise d'accueil

- Dès que vous avez trouvé votre entreprise d'accueil, vous débutez votre immersion en entreprise et vous commencez à être rémunéré(e). Vous poursuivez votre formation en alternance selon le planning prévu.
- Votre rythme d'alternance, 4 jours en entreprise / 1 jour en formation est flexible et modulable pour s'adapter parfaitement aux besoins de votre entreprise.
- Dans l'éventualité où vous n'auriez pas trouvé d'entreprise d'accueil, Studi vous apportera un soutien financier pour continuer votre projet (sous conditions d'éligibilité et étude de votre dossier).

\*Places limitées. Vérifiez votre éligibilité au "sas vers l'alternance" avec votre conseiller en formation.

# La méthode **Studi**

- ✓ **Un suivi tripartite tout au long du parcours**  
Vous n'êtes jamais seul : un accompagnement régulier est assuré entre Studi, votre entreprise et vous, grâce à des entretiens tripartites structurés pour suivre l'acquisition de vos compétences. Ce suivi est enrichi d'un accompagnement pédagogique de proximité, avec une réponse sous 48h ouvrées de nos formateurs experts.
- ✓ **Un accompagnement carrière sur-mesure**  
Trouver votre entreprise, découvrir les bonnes pratiques en alternance, affiner votre projet professionnel : notre programme coaching vous aide à chaque étape, pour booster votre employabilité dès aujourd'hui et pour demain.
- ✓ **Une pédagogie concrète et immersive**  
Parce que l'alternance, c'est du concret, nos formations s'appuient sur une pédagogie active : cas pratiques, mises en situation et contenus immersifs pour développer des compétences directement actionnables en entreprise.
- ✓ **Des ressources accessibles à tout moment**  
Votre plateforme de formation est disponible 24h/24, sur web et mobile. Elle vous donne accès à une grande diversité de supports (cours écrits, vidéos à la demande, classes virtuelles, exercices corrigés) et aux licences elles dont vous avez besoin.
- ✓ **Une vraie communauté d'apprentissage**  
Vous rejoignez une plateforme collaborative pour échanger, partager, poser vos questions et tisser des liens avec d'autres alternants et formateurs. Parce qu'apprendre, c'est aussi une aventure collective.
- ✓ **Des compétences à 360° avec Studi+**  
En parallèle de votre formation principale, vous avez accès à des modules complémentaires pour aller plus loin : IA, outils bureautiques, langues, soft skills... autant d'atouts pour élargir votre profil et faire la différence sur le marché du travail.

**Accessibilité handicap** : Pour tout besoin spécifique en termes d'adaptation des canaux d'apprentissage au type de trouble ou de handicap, d'aménagement des évaluations et des examens, ou encore de renforcement des appels de coaching, etc, une équipe de correspondants-référents handicap est à votre disposition via [handicap@studi.fr](mailto:handicap@studi.fr)