

Présentation des formations du **Pôle Léonard de Vinci**

Liste des formations proposées (courte description, critères d'éligibilité) :

Formation	Courte description	Critères d'éligibilité
École de Management Léonard de Vinci (EMLV)		
Programme Grande École	Le programme Grande École se déroule sur cinq ans. En post-bac, les années 1 et 2 permettent de découvrir les fondamentaux de la gestion et du management, la transversalité et la coopération, les soft-skills. La 3ème année est 100% internationale, via un semestre dans une université partenaire et un stage à l'étranger. Les étudiants se spécialisent au cours des années 4 et 5 dont l'aboutissement est l'une des 10 spécialisations pour construire son projet professionnel. Rentrée en septembre ou février pour les élèves ayant démarré une 1ère année d'enseignement supérieur.	- Baccalauréat ou équivalent
Gestionnaire de la Relation Client Titre RNCP niveau III (Bac+2)	Le titre RNCP gestionnaire de la relation client s'adresse aux étudiants intéressés par les métiers de la vente et administratifs. Motivé(e)s, dynamiques et rigoureux(ses), les	- Baccalauréat ou 2 ans d'expériences minimum en commerce ou marketing

	futur(e)s étudiant(e)s de notre programme auront avant tout le goût du travail en équipe et un véritable sens de la relation clients. C'est un profil très recherché par les entreprises qui ont besoin de développer leurs ventes et pour les sites de e-commerce.	
MSc International Business 100% in English	Le MSc International Business est conçu pour fournir aux étudiants internationaux les atouts pour être compétitifs dans un contexte mondial. Le programme combine approche académique et savoir-faire pratique pour acquérir les compétences nécessaires pour être un acteur efficace dans l'environnement des affaires internationales. Rentrée en octobre et durée 1 an. Le montant des frais de scolarité est de 9 500 € par an.	<ul style="list-style-type: none"> - Bac +4 ou équivalent - Dossier, lettre de motivation, entretien
MSc Innovation, Strategy & Management 100% in English	Le MSc Innovation Management & Strategy donne aux étudiants les clés pour accompagner les entreprises dans leur transformation. Il est conçu pour fournir les multiples compétences requises pour gérer l'innovation au sein des entreprises. Rentrée en octobre et durée 1 an. Le montant des frais de scolarité est de 9 500 € par an.	<ul style="list-style-type: none"> - Bac +4 ou équivalent - Dossier, lettre de motivation, entretien
MBA Digital Marketing Strategy 100% in English	Le MBA Digital Marketing Strategy est à la fois généraliste et spécialisé, son objectif étant de former des managers opérationnels. Il forme les étudiants à la stratégie de marketing digital, social media, et cross-canal ainsi qu'au e-business et a pour objectif de former des responsables opérationnels ayant	<ul style="list-style-type: none"> - Tout diplôme minimum Bac+3 - 3 ans minimum d'expérience pro - Dossier et test d'anglais IELTS 6.0 - Entretien (possible à distance)

	au moins trois ans d'expérience professionnelle et souhaitant acquérir et / ou améliorer leurs connaissances dans le domaine du marketing digital. Rentrée en octobre et durée 1 an. Le montant des frais de scolarité est de 9 500 € par an.	
Bi-cursus IIM / EMLV Digital Marketing & Data Analytics	Ce bi-cursus a pour objectif de former les étudiants aux spécificités du marketing de la donnée et celles du développement. À l'issue du cursus, les étudiants obtiennent le titre Manager de la communication numérique de l'IIM et le diplôme de l'EMLV, grade de Master. Le programme dure 2 ans.	- Bac+3 minimum en management, communication, sciences humaines, gestion, web ou informatique
Institut de l'Internet et du Multimédia (IIM)		
Année préparatoire	L'année préparatoire de l'Institut de l'Internet et du Multimédia (IIM) est une année de transition, après les études secondaires pour découvrir les fondamentaux du numérique, qui prépare aux formations supérieures professionnalisantes. Elle permet de conforter ou d'adapter son projet professionnel grâce à une meilleure connaissance des métiers et des compétences requises.	- Baccalauréat ou équivalent
Programme ReStart-Postbac	Pour les étudiants de première année qui souhaitent se réorienter sans perdre une année d'études, l'IIM propose un programme accéléré d'un semestre. 20 semaines de cours intensifs sont proposés, de mi-février à	- Bac +1 ou équivalent - Dossier, lettre de motivation, entretien

	mi-juillet, auxquelles s'ajoutent une certaine d'heures de cours transversaux. À l'issue du programme, les étudiants peuvent choisir parmi les cinq axes métiers proposés à l'IIM.	
Bachelor Animation 3D	<p>Les entreprises du secteur de l'image de synthèse 3D produisent des images de plus en plus étonnantes dans des secteurs d'activités qui ne cessent de s'étendre grâce aux nombreuses innovations techniques.</p> <p>Le secteur comprend les long-métrages d'animation ou d'effets spéciaux, les publicités, les séries d'animation, les jeux vidéo, les parcs d'attraction et les projets en réalité virtuelle ou augmentée. Les profils recherchés doivent avoir une vision large des productions et projets et doivent être en mesure de travailler dans un environnement international. A l'issue de ce cursus, les étudiants obtiennent un titre de niveau II Chef de projet multimédia (Bac+3).</p>	- Année préparatoire IIM ou Bac+2 en animation, 3D, multimédia
Bachelor Jeux Vidéo	<p>Alliant créativité et innovation technologique, le secteur du jeu vidéo est en plein essor avec une croissance et un chiffre d'affaires supérieurs à celui du cinéma. L'industrie est composée de studios et éditeurs de jeux de tout type : du studio indépendant au producteur de jeux vidéo AAA. Elle s'ouvre de plus en plus à tous les secteurs par la gamification. Les profils recherchés sont polyvalents, capables de s'adapter à tout type de production et de travailler dans un</p>	- Année préparatoire IIM ou Bac+2 (DUT, BTS, titre niveau III) en jeux vidéo, web et multimédia, informatique

	environnement international. À l'issue de ce cursus, les étudiants obtiennent un titre de niveau II Chef de projet multimédia (Bac+3).	
Bachelor Création et Design	Le digital transforme la façon dont les marques communiquent en même temps qu'il crée de nouveaux supports et moyens d'interagir tels que les interfaces sans contact, les objets connectés, la réalité augmentée ou virtuelle. Le secteur professionnel est composé d'agences digitales, de startups de studios créatifs d'annonceurs, de structures culturelles et de loisir, communication, innovation, recherche et développement de grandes entreprises. Force de proposition et de création, les profils recherchés sont créatifs et novateurs et doivent maîtriser les fondamentaux de la communication, de l'ergonomie et des technologies. À l'issue de ce cursus, les étudiants obtiennent un titre de niveau II Chef de projet multimédia (Bac+3).	- Année préparatoire IIM ou Bac+2 (DUT, BTS, titre niveau III) en design, communication visuelle, arts appliqués, web, multimédia
Bachelor Développement Web	Les profils les plus recherchés sont des experts techniques ayant des qualités d'analyse, de travail d'équipe et capables d'évoluer au rythme des technologies. La transformation digitale et les changements qu'elle implique sur les consommateurs et les professionnels sont si nombreux que les entreprises doivent adapter leurs systèmes d'information pour les ouvrir aux plateformes web et mobiles et intégrer les dernières	- Année préparatoire IIM ou Bac+2 (DUT, BTS, titre niveau III) en informatique, web, multimédia, sciences

	<p>évolutions telles que le cloud, les objets connectés, le Big Data, l'intelligence artificielle ou le machine learning. Le secteur est composé de sociétés spécialisées en technologies : startups, entreprises de services numériques (ESN) ou éditeurs de logiciels et des directions de la technologie et des systèmes d'information des grandes entreprises. À l'issue de ce cursus, les étudiants obtiennent un titre de niveau II Chef de projet multimédia (Bac+3).</p>	
<p align="center">Bachelor Communication Digitale et E-Business</p>	<p>Tous les secteurs professionnels doivent intégrer cette nouvelle donne mais aussi communiquer et vendre différemment. Ils font désormais appel à des profils hybrides alliant business et technologies. Le secteur est composé, d'une part, d'agences spécialisées en communication digitale, startups et pure players de l'Internet qui proposent du commerce en ligne ou des services innovants et, d'autre part, des services communication, marketing et innovation des grandes entreprises. Les profils recherchés sont des professionnels attirés par la nouveauté et l'innovation et qui possèdent une vision stratégique, des capacités d'analyse, un excellent relationnel et une compréhension fine des challenges offerts par la transformation digitale. À l'issue de ce cursus, les étudiants obtiennent un titre de niveau II Chef de projet multimédia (Bac+3).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Année préparatoire IIM ou Bac+2 (DUT, BTS, titre niveau III) en communication, commerce, marketing, web.

<p style="text-align: center;">Mastère Game Art</p>	<p>Le mastère Game Art a pour objectif de former à la création d'univers graphique. Les étudiants en Game Art acquièrent de solides compétences et connaissances dans les différents domaines graphiques du jeu vidéo, la conception de personnages, de décors, d'interfaces, la création d'animations, d'effets spéciaux ainsi que la maîtrise des moteurs de jeu et des logiciels utilisés par les professionnels du secteur. Ce mastère s'adresse à des profils ayant un goût pour l'art et la création. Grâce à une pédagogie orientée autour du projet et des cours dispensés par des professionnels, les étudiants se préparent efficacement à travailler dans un secteur dynamique, créatif et à très forte dimension internationale. À l'issue de ce cursus, obtention du titre niveau 1 « Réalisateur numérique » (Bac+5).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bac+3 (bachelor, licence, titre niveau II) en web et multimédia, jeux vidéo, design, communication visuelle, 3D
<p style="text-align: center;">Mastère Game Programming</p>	<p>Le mastère Game Programming a pour objectif de former au développement d'un jeu vidéo. L'objectif est de combiner de solides compétences techniques à une excellente sensibilité design pour offrir au joueur la meilleure expérience possible. Il s'adresse aux profils n'ayant pas peur de relever des défis techniques et étant à l'écoute des idées. Grâce à une pédagogie orientée autour du projet et des cours dispensés par des professionnels, les étudiants développent des compétences riches et variées : mécaniques</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bac+3 (bachelor, licence, titre niveau II) en web et multimédia, jeux vidéo, informatique

	de gameplay, intelligence artificielle, réalité augmentée et virtuelle, physique, online, shaders et bien d'autres. À l'issue de ce cursus, obtention du titre niveau 1 « Réalisateur numérique » (Bac+5).	
Mastère Direction Artistique	<p>Ce programme en alternance forme à la direction artistique, qui traduit la stratégie de communication d'une entreprise sous forme d'éléments visuels pertinents par rapport au message de la marque, de l'agence ou de l'institution qu'elle sert. Concevoir, superviser, élaborer une charte graphique ou encore assurer le suivi technique des équipes métiers sont des tâches qui font partie du quotidien du directeur artistique. Parmi les domaines où il pourra exercer son expertise, on peut citer la communication visuelle, la publicité, l'impression, la photographie, l'illustration, le webdesign, la vidéo et le motion design. À l'issue de ce cursus, obtention du titre niveau 1 « Manager de la communication numérique » (Bac+5).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bac+3 (bachelor, licence, titre niveau II) en web et multimédia, design, communication visuelle, jeux vidéo
Mastère Game Design	<p>Le mastère Game Design permet de former à la création d'expérience vidéo ludique. L'objectif est de maîtriser tous les outils permettant d'obtenir l'expérience la plus immersive possible. Les étudiants en Game Design acquièrent le socle de compétences nécessaires à la conception et à la réalisation d'un jeu vidéo et en deviennent les véritables architectes. Ce mastère s'adresse à des</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bac+3 (bachelor, licence, titre niveau II) en communication, commerce, web et multimédia, jeux vidéo, sciences humaines.

	<p>profils ayant un goût pour le design, le travail en équipe et la créativité. Grâce à une pédagogie orientée autour du projet et des cours dispensés par des professionnels de l'industrie, les étudiants se préparent efficacement à travailler dans un secteur dynamique, créatif et à très forte dimension internationale. À l'issue de ce cursus, obtention du titre « Manager du jeu vidéo » Titre de niveau 1 (Bac+5).</p>	
<p>Mastère Production et Marketing du jeu vidéo</p>	<p>Le mastère Production et marketing du jeu vidéo, proposé en alternance ou en formation initiale, a pour objectif de former les futurs professionnels du secteur sur les métiers liés au management d'une production de jeu vidéo. De la pré-production jusqu'au lancement du produit sur le marché, les étudiants voient toutes les étapes qui jalonnent la vie d'un projet de jeu vidéo. Ce mastère s'adresse à des profils polyvalents, alliant un goût pour la gestion, des qualités de communication et une vision forte et mature afin de s'adapter aux contraintes d'un marché très dynamique qui évolue constamment. À l'issue de ce cursus, obtention du titre « Manager du jeu vidéo » (Bac+5).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bac+3 (bachelor, licence, titre niveau II) en communication, commerce, web et multimédia, jeux vidéo
<p>Mastère Gestion de production 3D</p>	<p>Le mastère "gestion de production 3D", proposé en alternance ou en formation initiale, spécialise ses étudiants dans le management de projets numériques 3D et renforce également les bases essentielles de</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bac+3 (bachelor, licence, titre niveau II) en animation et 3D

	<p>l'infographie 3D. La pédagogie est résolument orientée projets : en trois semestres, les étudiants doivent concevoir et réaliser de 3 à 4 projets numériques (exemples publicité, générique de série télé, projet en réalité virtuelle, clip vidéo...) en association avec les étudiants du mastère "Réalisation et Animation 3D". L'accent est mis sur les aspects de gestion de production même si les étudiants des deux mastères ont une majorité de cours en commun qui correspondent à la chaîne de fabrication des projets. À l'issue de ce cursus, obtention du titre « Réalisateur numérique » (Bac+5).</p>	
<p>Mastère Ingénierie web et mobile</p>	<p>Ce programme en alternance a pour mission de former des développeurs full stack à la fois à l'aise et autonome dans le développement back-office, de solutions métiers, que dans le développement d'applications mobiles. Le développeur est au cœur de l'ensemble des projets désormais. Principalement relégué, il y a quelques années encore, à l'application d'un cahier des charges, il est aujourd'hui placé à la conception même d'un système applicatif. Travaillant de façon totalement transverse, le développeur web et mobile est aujourd'hui une star et l'interlocuteur privilégié dès lors que l'on échange autour de l'évolution d'une fonctionnalité. Ce programme Ingénierie web et mobile, sur deux ans, est orienté projet et Learning by</p>	<p>- Bac+3 (bachelor, licence, titre niveau II) en sciences, Web et multimédia, informatique</p>

	<p>Doing. En travaillant sur des applications concrètes, les étudiants pourront développer leurs expertises en fonction des challenges qui seront proposés par l'équipe enseignante et les développeurs professionnels qui composeront les intervenants de ce mastère résolument dense. À l'issue de ce cursus, obtention du titre « Manager de l'Ingénierie numérique » (Bac+5).</p>	
<p>Mastère Communication et Stratégie social média</p>	<p>Cette formation en alternance est à destination de profils souhaitant évoluer dans des fonctions communication et marketing à des postes en mutation constante et sachant être de véritable couteau suisse dans l'utilisation des nouveaux leviers de communication. Le mastère Communication Digitale et Stratégie Social Media est au coeur de la troisième révolution industrielle : celle du digital. Nous sommes à un point de rupture où les technologies se développent plus vite que la capacité des entreprises à les intégrer dans leur stratégie. Accompagner cette transformation digitale nécessite des talents qui disposent de solides compétences en management et stratégie de communication digitale. Ils doivent aussi maîtriser les enjeux de rupture technologique et les challenges qui en découlent comme le repositionnement d'une offre de service, le déploiement d'une marque sur les réseaux sociaux, l'accompagnement des</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bac+3 (bachelor, licence, titre niveau II) en communication, commerce, web et multimédia

	politiques RH dans la transformation de l'ADN d'une marque employeur. À l'issue de ce cursus, obtention du titre « Manager de la communication numérique » (Bac+5).	
Mastère Interactivité et UX Design	<p>Cette formation en alternance, entre créativité et technique, vise à enseigner les méthodologies de conception liées aux nouveaux usages et interactions; notamment vis-à-vis des technologies émergentes telles que la réalité virtuelle, l'impression 3D, les objets connectés et les bornes interactives. Les étudiants en Mastère Interactivité et UX design apprennent à innover et créer des expériences, des produits, des services où les utilisateurs et les usages sont au centre de la réflexion. Le designer interactif doit comprendre son environnement de création et maîtriser les méthodologies de conception, mais également manipuler les technologies qui lui permettent de prototyper et mener son projet à bien. L'apprentissage est donc orienté sur deux grands axes : design et technique. Le programme s'articule autour d'un projet, en groupes, qui sert de fil rouge aux différents modules de cours. Ainsi les étudiants ont l'occasion de passer par les différentes phases d'un projet. Un accompagnement par une équipe expérimentée tout au long de l'année permet de concrétiser les idées des étudiants et éventuellement de déboucher sur une</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bac+3 (bachelor, licence, titre niveau II) en sciences, Web et multimédia, informatique, design, communication visuelle, jeux vidéo

	création de Startup. À l'issue de ce cursus, obtention du titre « Designer d'expérience utilisateur » (Bac+5).	
Mastère Management de la transformation digitale	Le double diplôme Management de la Transformation Digitale, filière commune à l'IIM et l'ESILV, forme des chefs de projets techniques maîtrisant suffisamment bien la technique pour être en mesure de porter, de façon crédible, des projets complexes et travailler en intermédiaire d'un client et d'équipes de développeurs. Les étudiants du Mastère Management de la Transformation Digitale sont formés pour porter et inventer de nouveaux modèles disruptifs et faire évoluer les organisations tout en gérant l'incertitude. Trois principaux blocs de compétences composent le programme du mastère : compréhension des enjeux business et sociétaux de la transformation digitale, veille sur les dernières avancées technologiques et gestion de projets innovants en mode agile. Au terme de 2 ans de formation, les étudiants obtiennent à la fois le titre RNCP niveau 1 Manager de la communication numérique de l'IIM et le diplôme de spécialisation Manager de la transformation digitale de l'ESILV. À l'issue de ce cursus, obtention du titre « Manager de l'Ingénierie numérique » (Bac+5).	- Bac+3 (bachelor, licence, titre niveau II) en commerce, sciences, Web et multimédia, informatique
Mastère Réalisation et Animation 3D	Ce mastère proposé en alternance ou en formation initiale, spécialise ses étudiants sur	- Bac+3 (bachelor, licence, titre niveau II) en animation et 3D

	<p>les aspects artistique et techniques de l'infographie 3D et renforce également les bases essentielles de la gestion de projet.</p> <p>La pédagogie de la formation Réalisation et Animation 3D est résolument orientée projets : en trois semestres, les étudiants doivent concevoir et réaliser de 3 à 4 projets numériques (exemples publicité, générique de série télé, projet en réalité virtuelle, clip vidéo...) en association avec les étudiants du mastère "Gestion de production 3D". L'accent est mis sur les aspects techniques 3D, l'oeil artistique, sur la réalisation et la direction artistique même si les étudiants des deux mastères ont une majorité de cours en commun qui correspondent à la chaîne de fabrication des projets. À l'issue de ce cursus, obtention du titre « Réalisateur numérique » Titre de niveau 1 (Bac+5).</p>	
<p>École Supérieure d'Ingénieurs Léonard de Vinci (ESILV)</p>		
<p>Prépa intégrée</p>	<p>En mettant l'accent sur l'acquisition de connaissances solides et la découverte de l'entreprise, le cycle préparatoire propose une formation généraliste et amène les élèves à acquérir l'ensemble des bases scientifiques nécessaires pour intégrer le cycle ingénieur. Enseignements, projets, développement des soft skills et des méthodologies de travail, contrôle continu des connaissances, stage...</p>	<p>- Baccalauréat ou équivalent</p>

	<p>la variété des matières construisent un socle diversifié et cohérent. La prépa intégrée propose aux étudiants une formation initiale généraliste en leur fournissant l'ensemble des bases scientifiques, des modules d'ouverture et une pédagogie par projets. Le cycle préparatoire intégré dure deux ans et se termine par un premier stage d'une durée de trois mois, destiné à familiariser l'étudiant avec le monde de l'entreprise.</p>	
Cycle ingénieur	<p>Le cycle ingénieur de l'ESILV est composé d'une année de tronc commun et de deux ans de spécialisation. La 1ère année ingénieur est dédiée aux consolidations scientifiques et techniques et à l'acquisition des premières compétences professionnelles. Les deux dernières années du parcours sont consacrées à la construction des compétences, au libre choix de l'élève. La troisième année est une année généraliste charnière, correspondant à la fois à la fin du cycle Préparatoire et au début du cycle Ingénieur. L'étudiant a la possibilité de composer une partie de son cursus avec des enseignements correspondant à son projet professionnel. Au cours des 4^{ème} et 5^{ème} années, les élèves ont la possibilité de choisir une partie de leur cursus.</p>	<p>- Baccalauréat ou équivalent</p>
Bachelor Ingénieur Numérique	<p>L'ESILV propose un Bachelor post-bac en trois ans, accessible aux séries de bac S, ES, STI2D et STL. Le programme est généraliste</p>	<p>- Baccalauréat S, ES, STI2D et STL</p>

	<p>et forme à toutes les disciplines du numérique, en bénéficiant de l'expertise et des installations de l'ESILV. Choisir le Bachelor Ingénierie Numérique de l'ESILV, c'est entrer de plain-pied dans le monde du numérique et intégrer un environnement convivial et performant, favorable à la réussite de vos études. Les enseignements laissent une large place à la pratique, dans les salles informatiques de l'ESILV. Au terme du Bachelor, les étudiants obtiennent le titre de Chef de projet digital (RNCP Niveau II, reconnu par l'État, Bac +3).</p>	
<p>Développeur Web</p>	<p>Ce programme permet de suivre des cours intensifs de code, d'être accompagné pour trouver un stage de 3 à 6 mois en vue d'obtenir le titre Développeur intégrateur en réalisation d'applications Web (titre RNCP de niveau III, Bac+3). Le programme de formation couvre les 5 technologies web les plus utilisées sur le web : HTML, CSS, JavaScript, PHP, SQL.</p>	<p>- Baccalauréat ou équivalent</p>
<p>Double diplôme Ingénieur-Manager</p>	<p>Le Groupe Léonard de Vinci propose une formation unique en France grâce à la transversalité mise en place entre ses 3 écoles (EMLV, ESILV et IIM). Ce double cursus est ouvert aux élèves de 1ère année de l'ESILV, titulaires d'un baccalauréat scientifique, qui auront ainsi l'opportunité d'obtenir, au bout de 3 ou 5 ans, le diplôme de l'ESILV et le diplôme visé Bac+5 – Grade</p>	<p>- Baccalauréat scientifique</p>

	<p>de Master de l'EMLV. En plus des cours scientifiques et techniques, les étudiants apprendront les fondamentaux de la gestion, du marketing et de la vente (1ère année) ; le droit des affaires, les fondamentaux des RH et du management, les études de marché et la stratégie (2ème année). La 3ème année (cours en anglais) porte sur la dimension internationale de l'ingénieur-manager. Les 2 dernières années permettent à l'élève de se concentrer sur une thématique via le mémoire de recherche et les modules au choix</p>	
--	--	--

Admissions internationales et tarifs :

1. Inscription en ligne

- La plateforme d'admission : <http://admissions.leonard-de-vinci.net>
- Éléments à fournir : **Frais de dossier** de 40 € / **Dossier de candidature à compléter**

2. Entretien d'admission (possible à distance)

L'entretien de motivation se déroule dans **la langue d'enseignement choisie** sur la plateforme d'admission.

3. Dossier d'inscription définitif et pièces justificatives

Les candidats doivent confirmer leur inscription définitive en fournissant **une preuve officielle du niveau de langue requis** pour suivre la formation et **une copie de leur diplôme**.

Pour l'EMLV, les candidats doivent avoir validé 60 crédits ECTS pour intégrer l'EMLV en 2ème année, 20 crédits ECTS pour la 3ème Année et 180 crédits ECTS pour la 4ème année.

4. Aide aux formalités administratives

Nos conseillers Studely accompagnent les étudiants dans leurs démarches administratives (procédure AVI et recherche de logement).