

**Post
Diplôme
Digital Média
Lab**





Le Post-Diplôme Digital Media Lab de l'EPSAA est une formation d'un an dédiée aux médias numériques et aux technologies créatives appliquées à l'art, au design et à la communication.

Les étudiants y développent des compétences en motion design, vidéo mapping, interfaces interactives et expérience utilisateur.

Ils expérimentent également des outils de création en temps réel, le live AV (VJing) et la conception d'applications numériques, tout en réfléchissant sur les nouveaux médias et leurs usages.

Cette formation adopte une approche hybride alliant recherche, créativité et pratique professionnelle.



[Lab] :

Ici, l'apprentissage passe par l'expérimentation, c'est-à-dire le “faire” d'abord.
La technique, elle, démultiplie les horizons de la création.

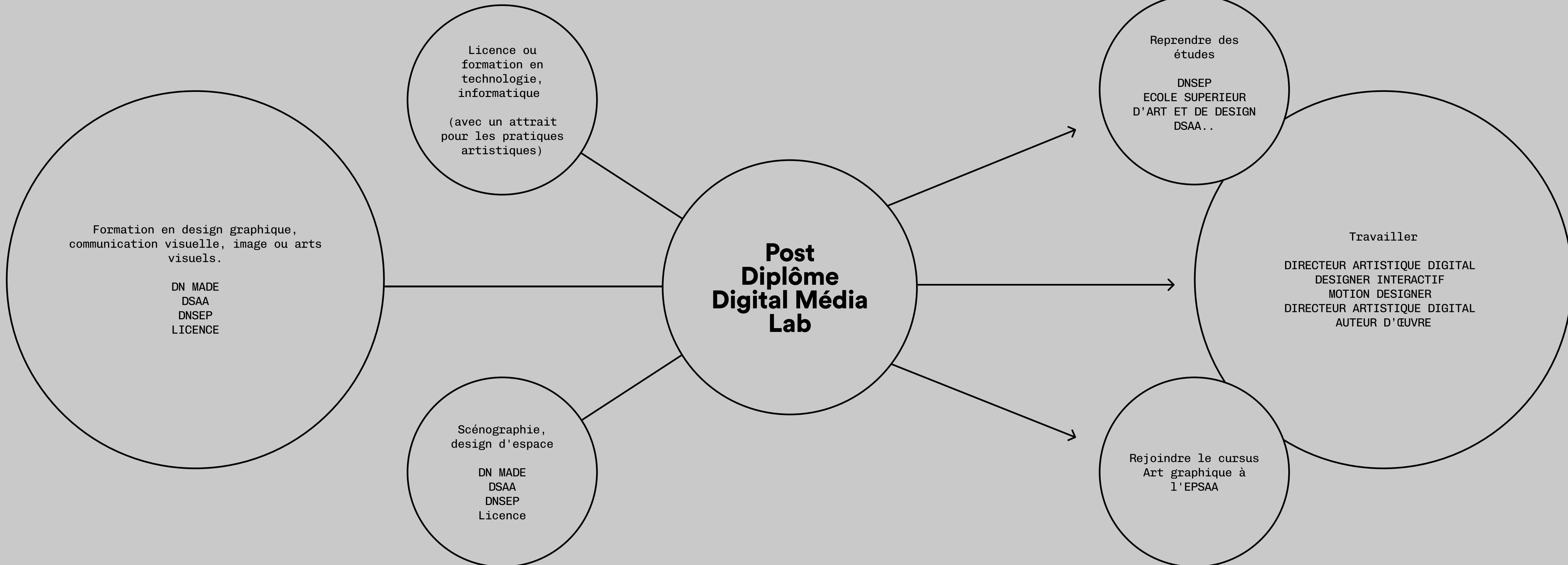
Pour qui ?

La formation s'adresse aux titulaires d'un diplôme Bac+3 au Bac+5 en design graphique, communication visuelle, image, ou arts visuels. Il est accessible aux étudiants titulaires de BTS, licence, DNA, DN.MADE, DSAA, DNSEP, etc.

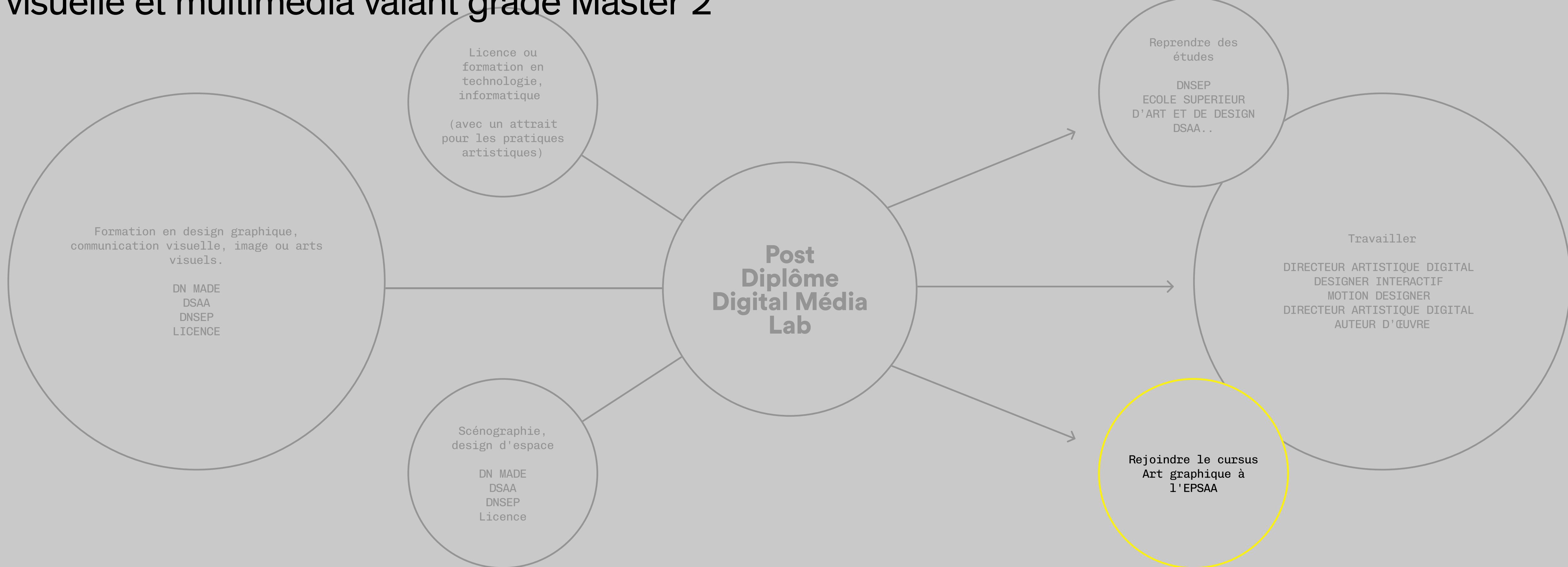


Entrées

Debouchés



En fin de parcours, les étudiants de post-diplôme peuvent prétendre à une équivalence pour rejoindre la formation Art graphique de l'EPSAA, offrant une certification de directeur.ice artistique en communication visuelle et multimédia valant grade Master 2



Quels débouchés ?

Le post-diplôme prépare à des carrières dans le design numérique et les industries créatives. Les étudiants deviennent designers interactifs, motion designers, directeur.ices artistiques digitaux, artistes.

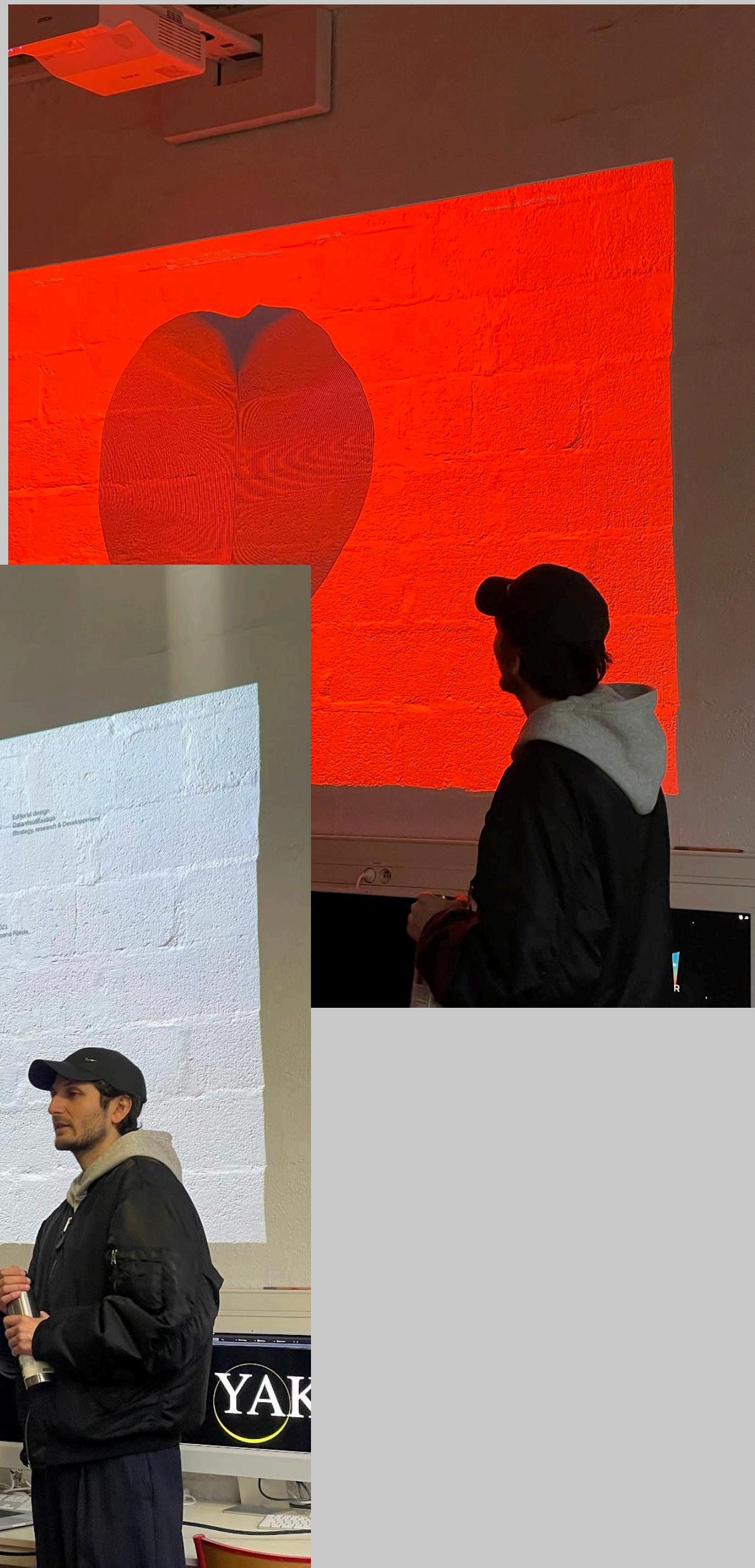
Ils travaillent dans des agences, des studios, des collectifs ou en freelance sur des projets d'installations interactives, de vidéo mapping et d'expériences immersives.

Ils peuvent également choisir de poursuivre leurs études dans une école supérieure d'art et/ou de design.



Les intervenants :

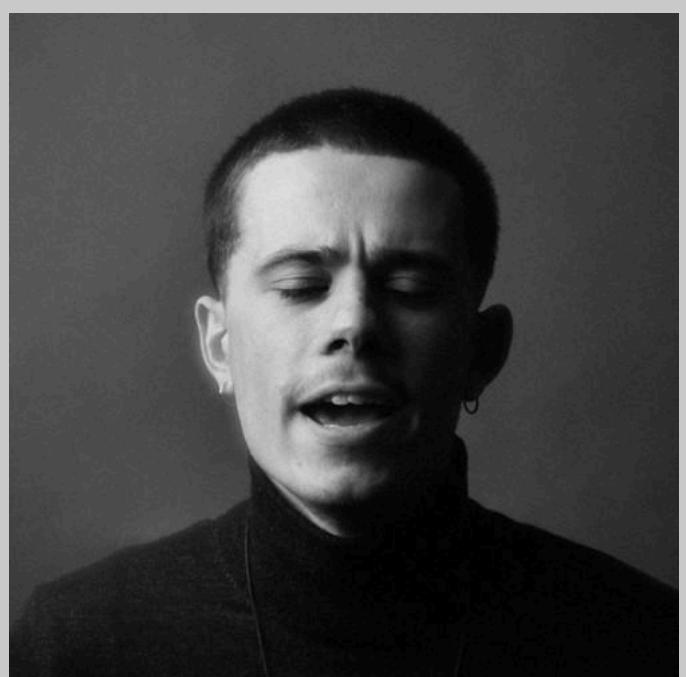
Nous faisons intervenir des professionnels issus de divers horizons : designers, artistes numériques, développeurs et chercheurs. Ces experts partagent leurs expériences et accompagnent les étudiants dans l'exploration des nouvelles pratiques numériques, telles que le motion design, les interfaces interactives, le vidéo mapping et la création en temps réel, enrichissant ainsi leur compréhension des enjeux contemporains du design et de la technologie.



Quelques intervenants :



2024
NICOLAS MICHEL
(MILKORVA)
ARTISTE NUMÉRIQUE



2025
HUGO RICHEL
DIRECTEUR ARTISTIQUE
3D/CGI ARTISTE



2024
LAETITIA LE GALL
MOTION DESIGN
MAPPING



2025
UBQTY.
STUDIO DE CONCEPTION
SONORE ET DE CRÉATION MUSICALE



2025
KIM DEPARTE
GALERIE CHARLOT
SPECIALISTE EN ART NUMÉRIQUE



2024
UNCANNY VALLEY STUDIO
STUDIO D'INTERACTIVE DESIGN,
CGI ET MOTION



2024
ISMAËL JOFFROY CHANDOUTIS
RÉALISATEUR ET ARTISTE



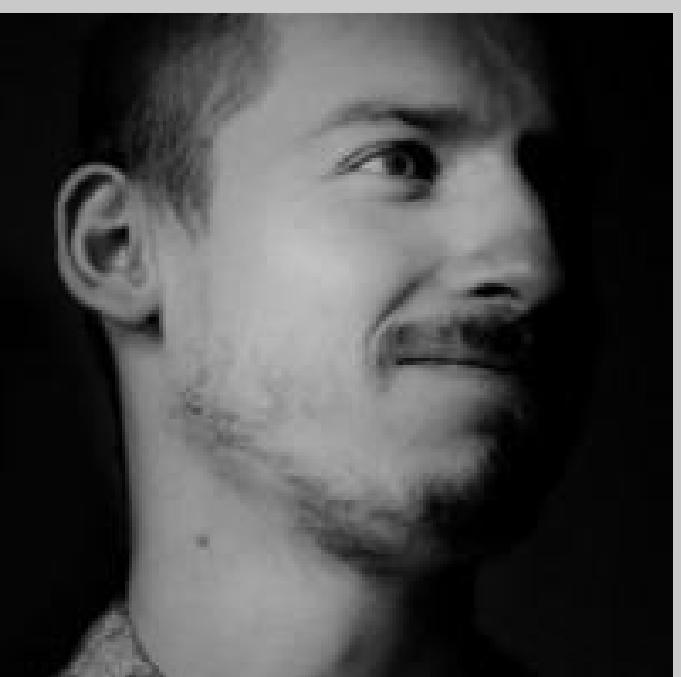
2025
OYE LEBEL
COLLECTIF D'ART INTERACTIF



2024
HERMANN SCHAFT
ARTE TRACKS / SPARKS



2023
BRONX
AGENCE DE GRAPHISME &
COMMUNICATION



2024
RÉMY BOURÇOIS
DIRECTEUR ARTISTIQUE
3D/CGI ARTISTE



2024
DYLAN COTE
ARTISTE NUMÉRIQUE / VJING
OYE LABEL



2022
GALERIE DATA



2024
ARTHUR TEBOUL
DESIGNER GRAPHIQUE ET
TYPOGRAPHE

Des outils

After Effect
Touch designer
Blender
Arduino
Processing
IA images
IA vidéo
Figma UX/UI
Image animée
Kinect
Unity
...

Des outils

After Effect
Touch designer
Blender
Arduino
Processing
IA images
IA vidéo
Figma UX/UI
Image animée
Kinect
Unity

...



Des formes

Court-métrage
Projection
Application mobile
Installation immersive
Jeu vidéo
Animation
Documentaire expérimental
Indexage (livre, web...)
Motion design
Impression 3D
Art contemporain
Arts visuels
Projection
VJing
Typographie modulaire
Tangible media
Machinima
Interface
Exposition virtuelle
Monde spéculatif 3D (VR, écran...)
Filtre numérique
Robotique
Webdesign
Installation immersive
Monde AR
Affiche augmentée
Mapping, Projection

...

Emploi du temps et stages :

Les étudiants suivent des cours deux jours par semaine. Le reste du temps est consacré à l'avancement des projets, en groupe ou individuellement, ainsi qu'à l'immersion en entreprise grâce à des stages conventionnés par l'école, pouvant aller jusqu'à trois jours par semaine tout au long de l'année.

1 semestre (2024)

Mardi	Mercredi
Intervenant technologie : Interactive design : (18h) CGI/image numérique : (18h) Unity : (18h)	Storytelling Christian Boustani
Créative technologie Valentin Maynadié + Intervenant 1/2 semaine	UX Design / Web Bertrand Vignole

2 semestre (2025)

Mardi	Mercredi
Créativité Interactive Unity David Martinez	Storytelling Christian Boustani Projet de groupe
Créative technologie Valentin Maynadié Projet de groupe + Intervenant 1/2 semaine	UX Design / Web Bertrand Vignole

Emploi du temps et stages :

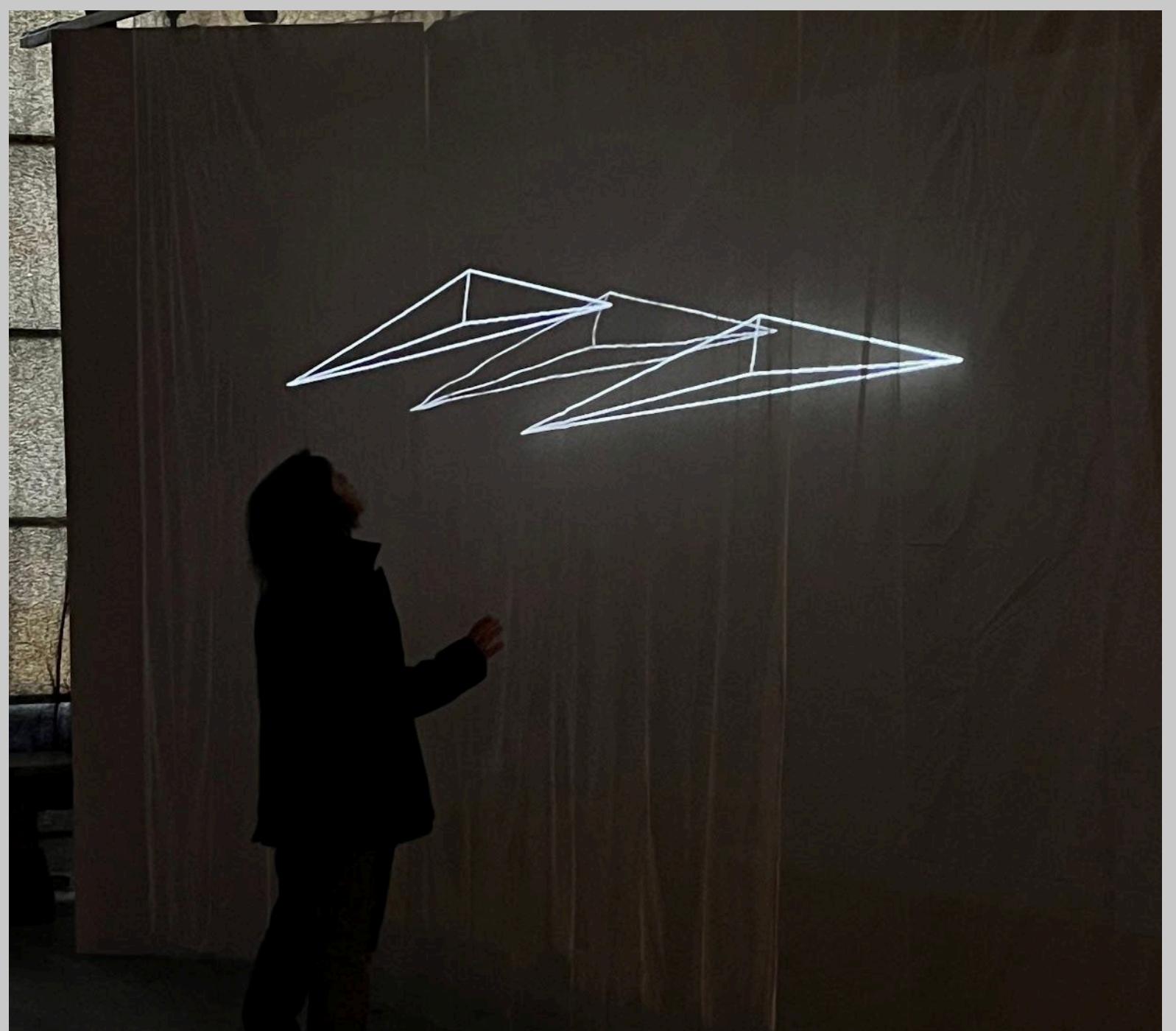
L'année se divise en deux parties :

Une première, consacrée à la découverte de nouveaux outils, où l'accent est mis sur l'expérimentation lors de workshops dirigés par les enseignants et des intervenants professionnels.



Emploi du temps et stages :

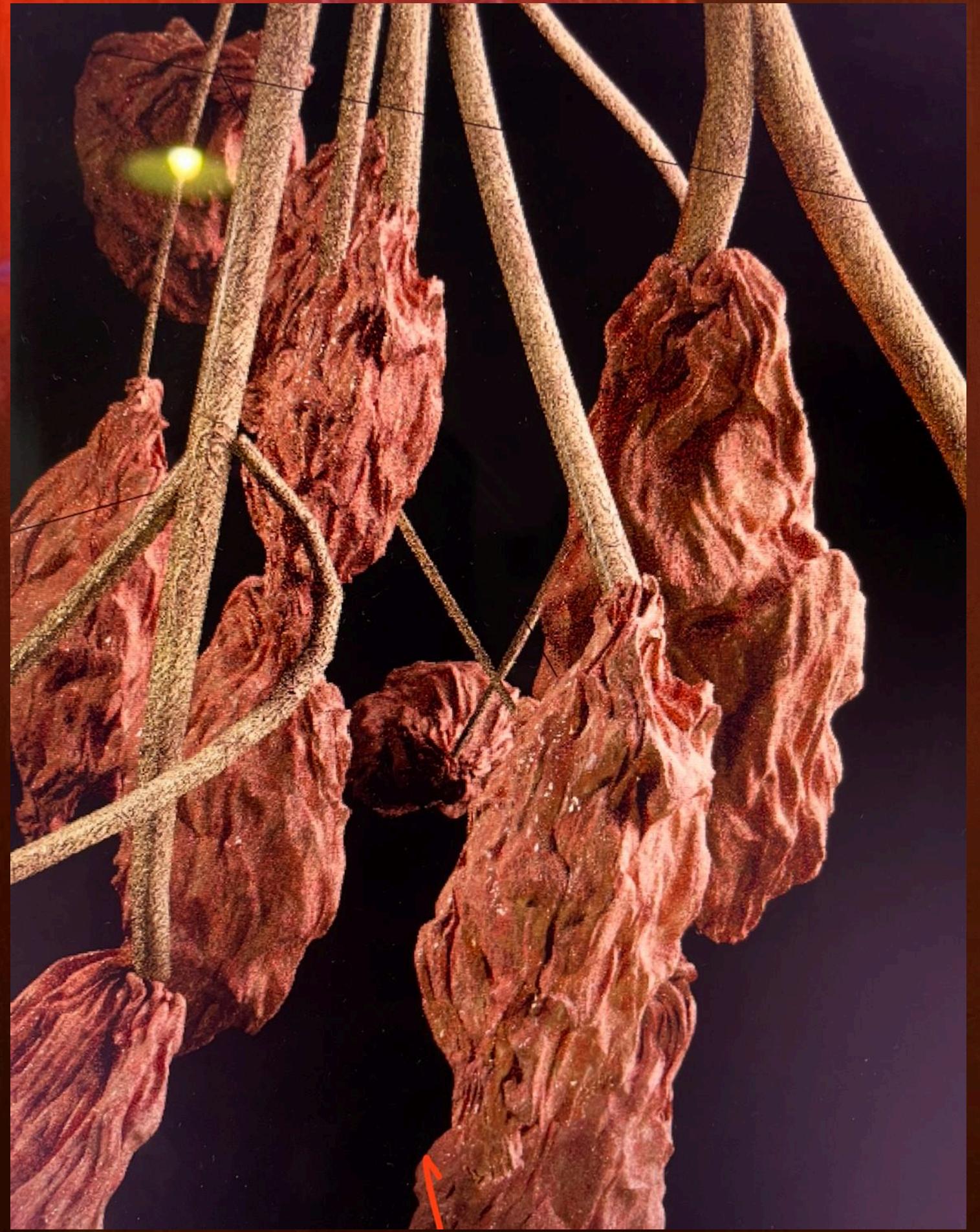
Et une deuxième à partir de janvier, où l'accent est mis sur des projets de groupe plus ambitieux, mettant à profit les compétences acquises en début d'année et les envies de chacun.





Projets Etudiants

Installation & interaction



Radiances Oncologiques - Projection - Touch Designer, Blender, MadMapper - 2025
Loubna Belmehdi Rhoda Benefo Camila D'Assay

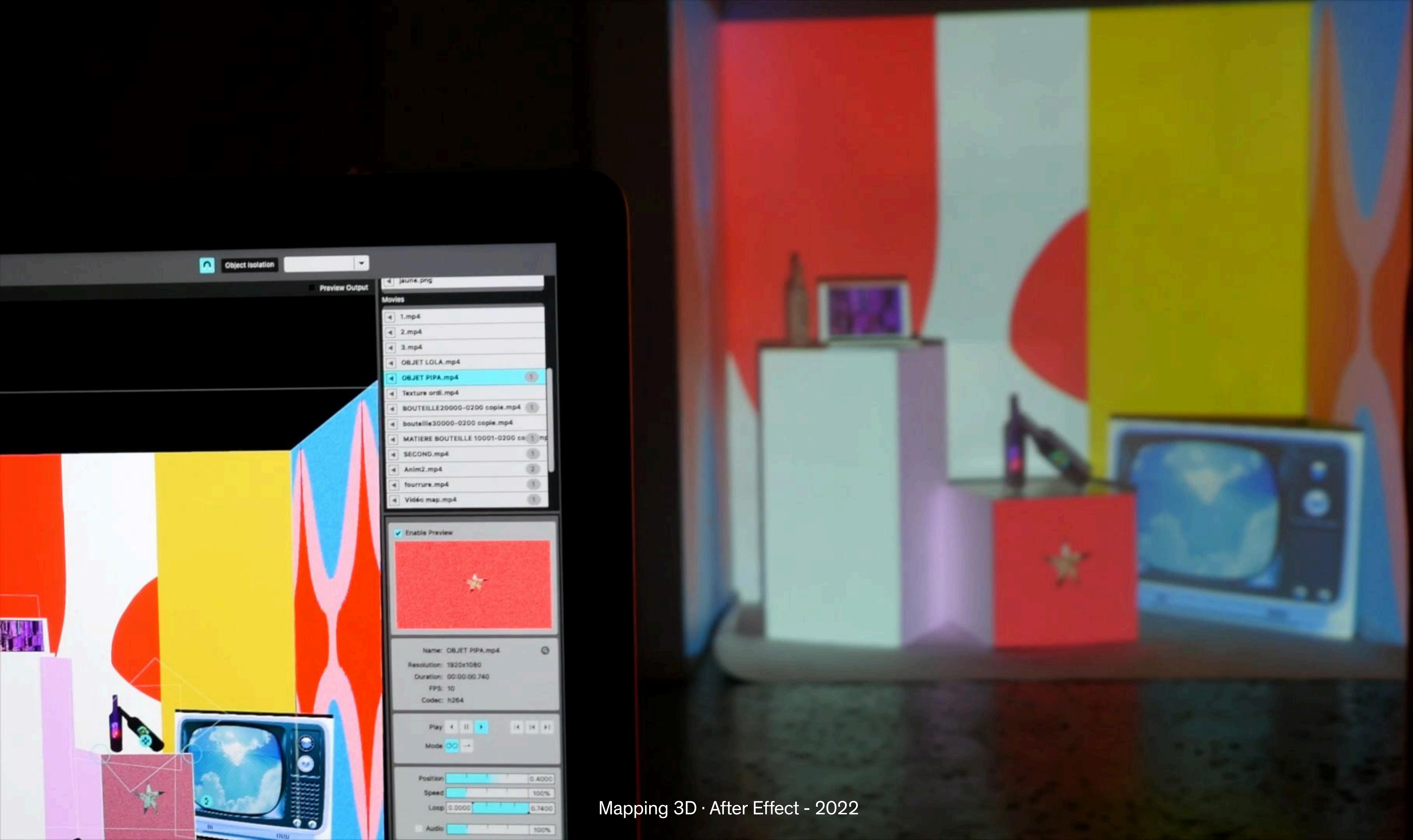


Radiances Oncologiques - Projection - Touch Designer, Blender, MadMapper - 2025
Loubna Belmehdi Rhoda Benefo Camila D'Assay

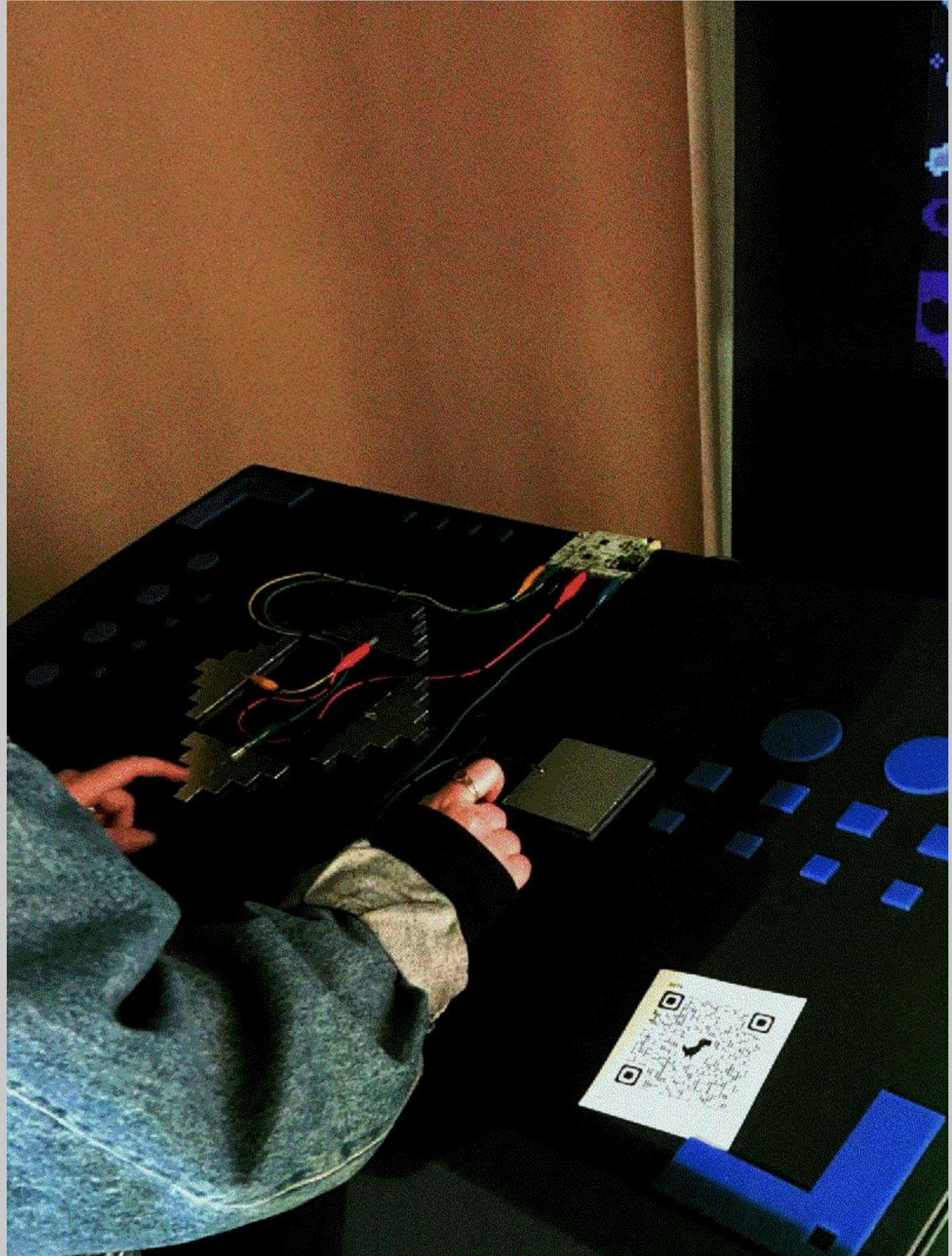


[FRAGMENT]² - Photogrammetry · 3D · Video Editing - Louise Jezequel - 2022





Mapping 3D · After Effect - 2022

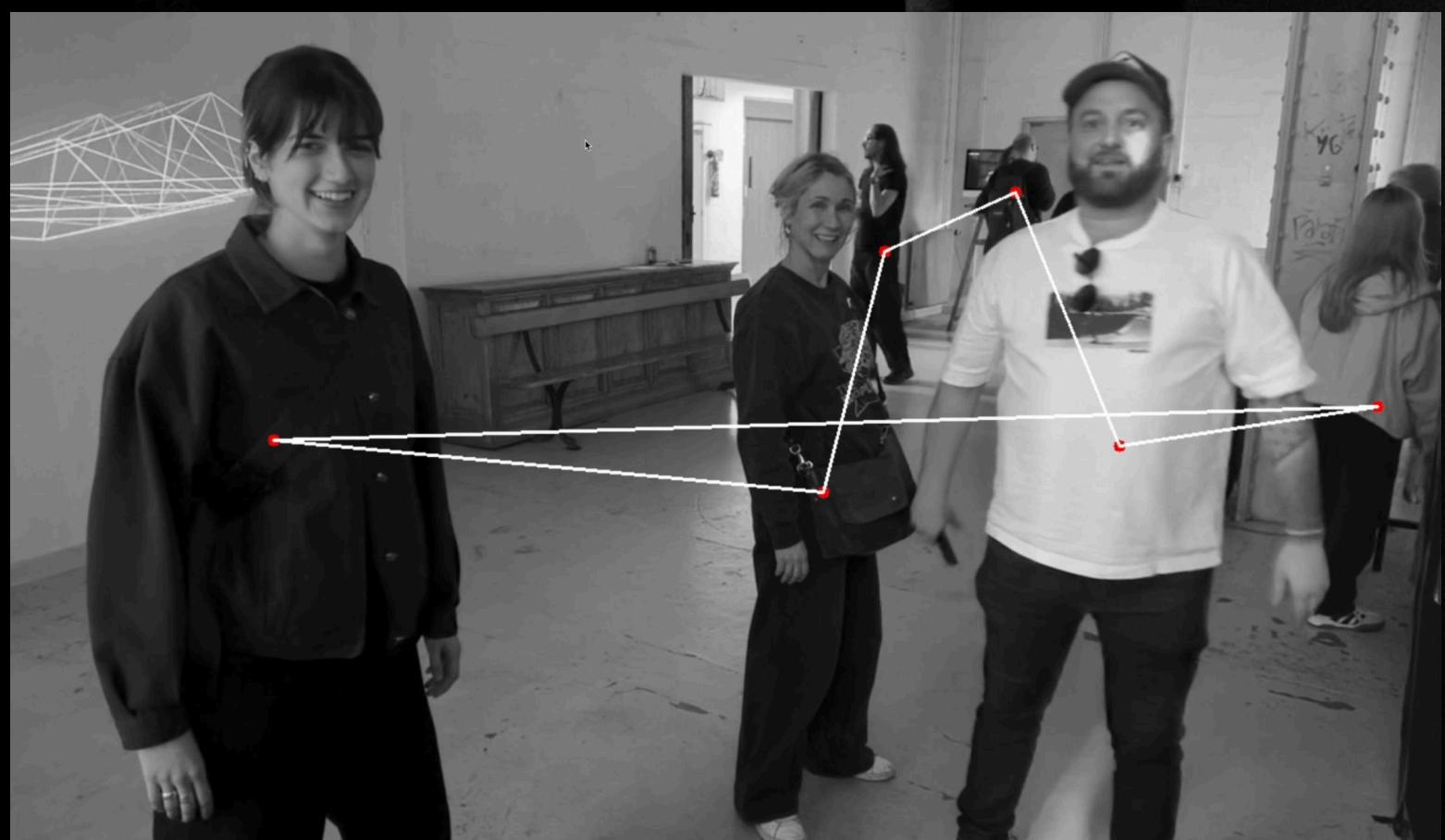
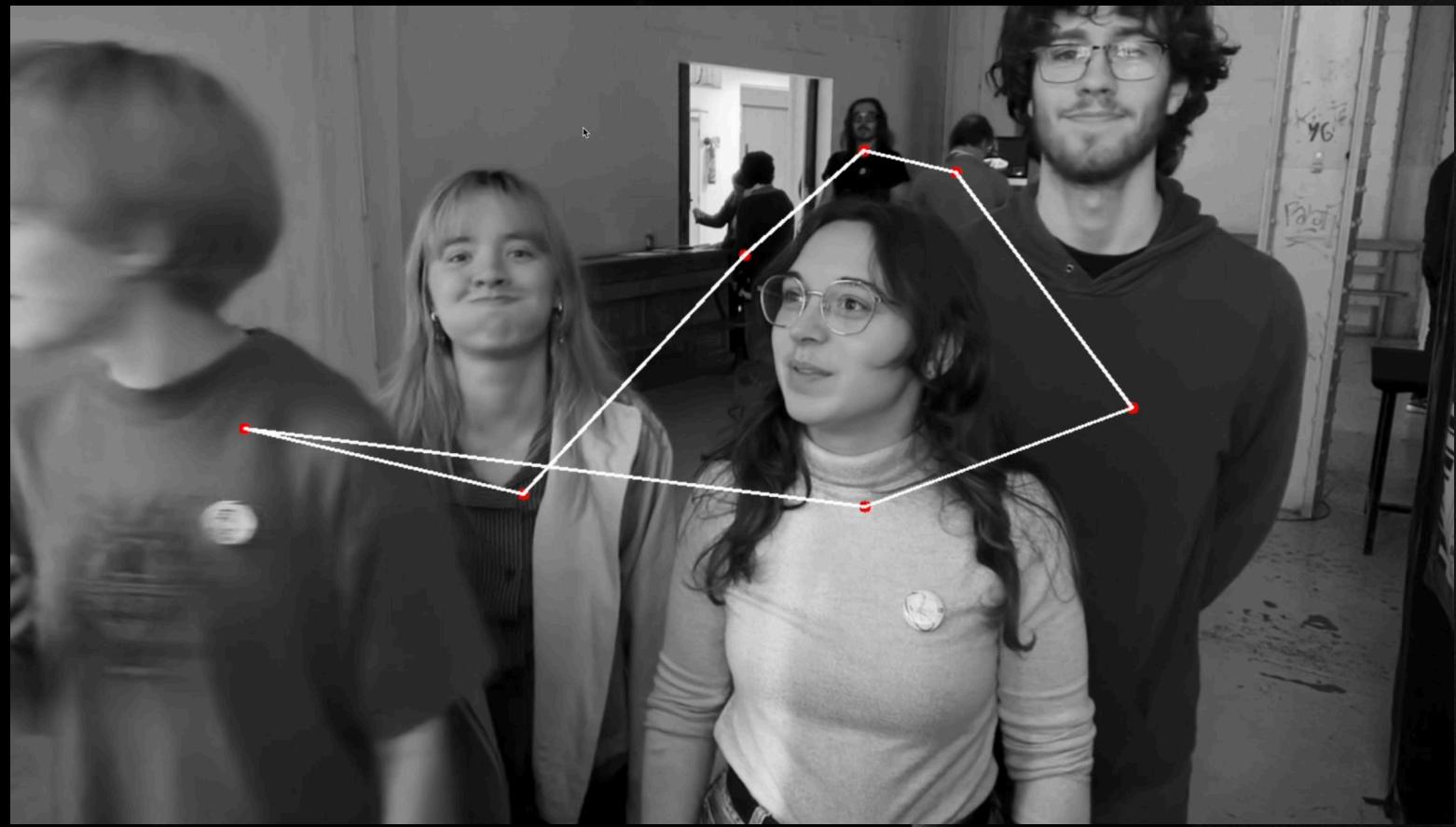


"Echoes of life" - Jeu video, Unity, pixel art, Arduino - 2022

Cherine El Fathi - Manon Darrouzes

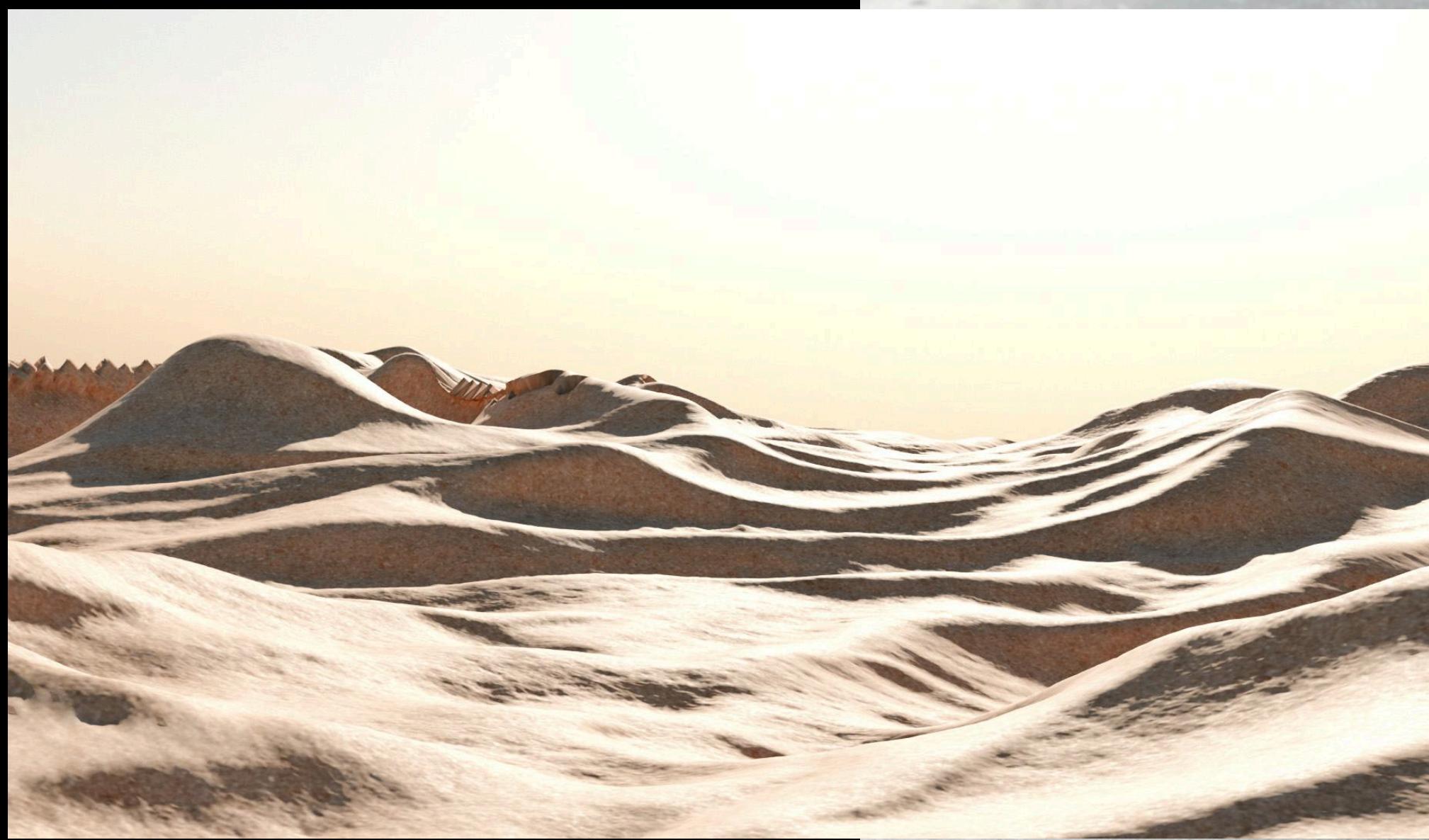


Trame analogique - Projection - Touch Designer, After Effect - 2025
Victor Facon, Timothé Patry, Elio Mahieux



Tracker space - Projection Interactive - Python - 2025
Zhuoran Lui

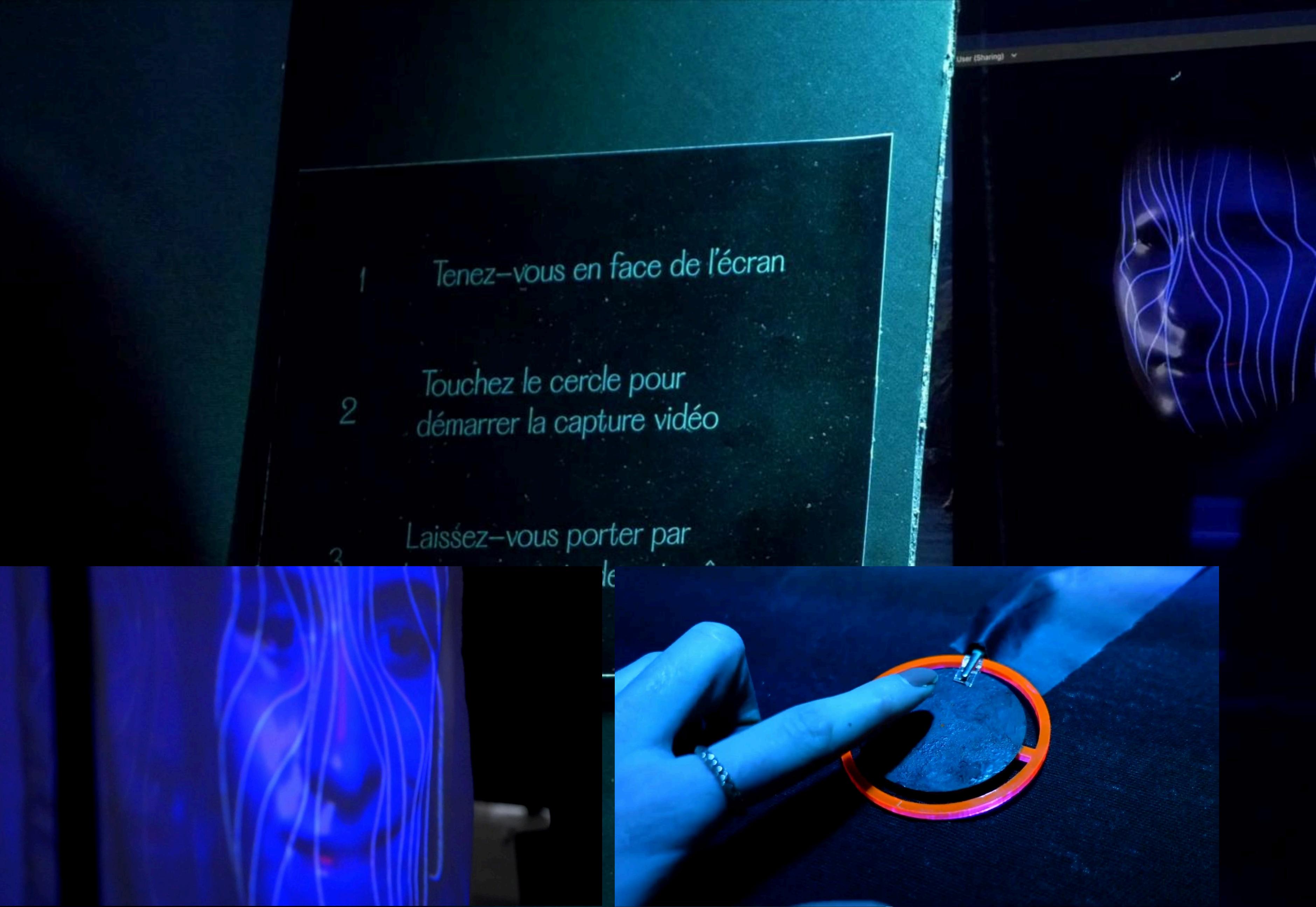




Cyberspace - Blender + Arduino - Quentin Demaria - 2025

Réalité augmentée





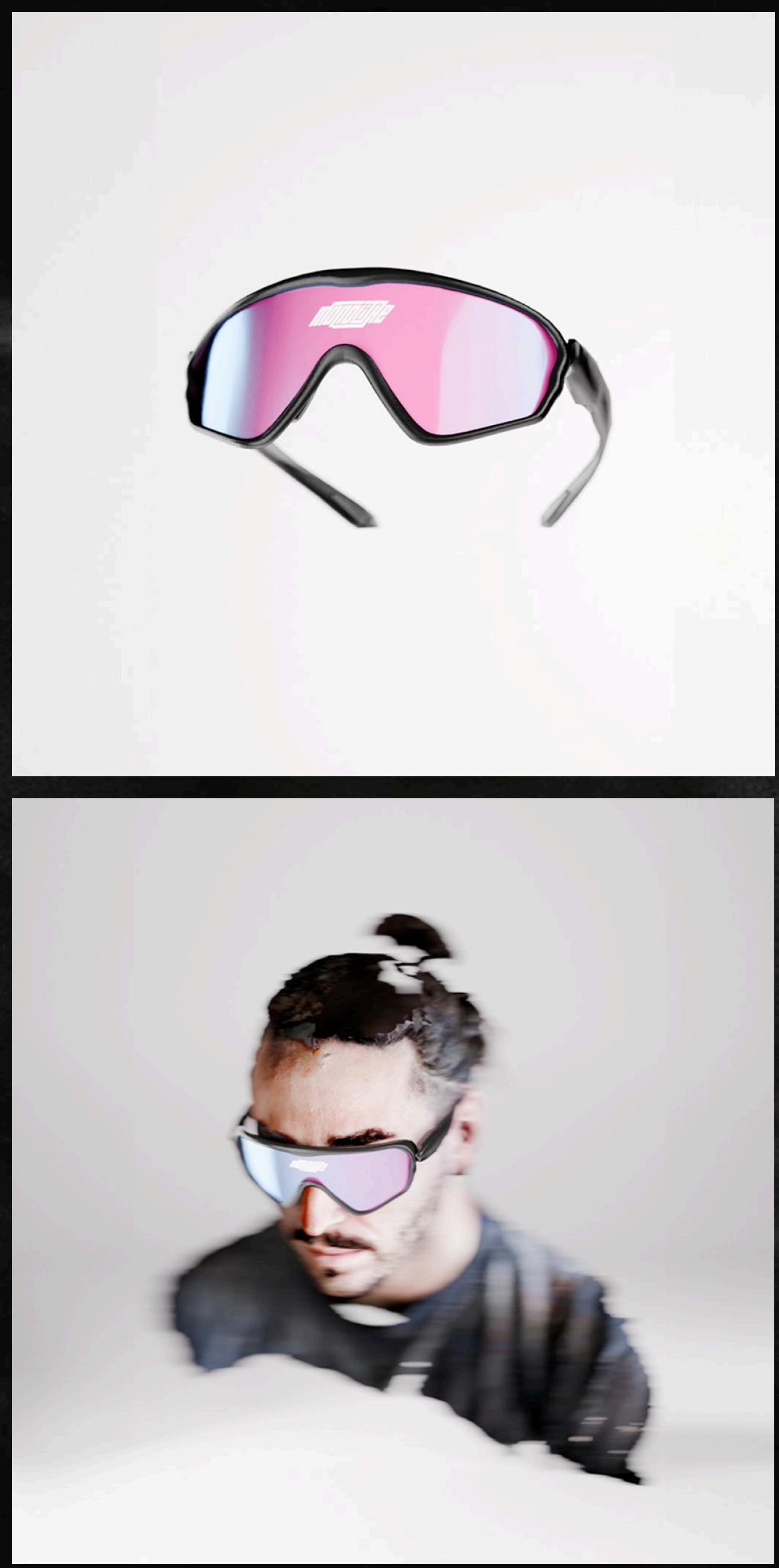


Filtres Augmentés - Unity AR - 2025
Laura François

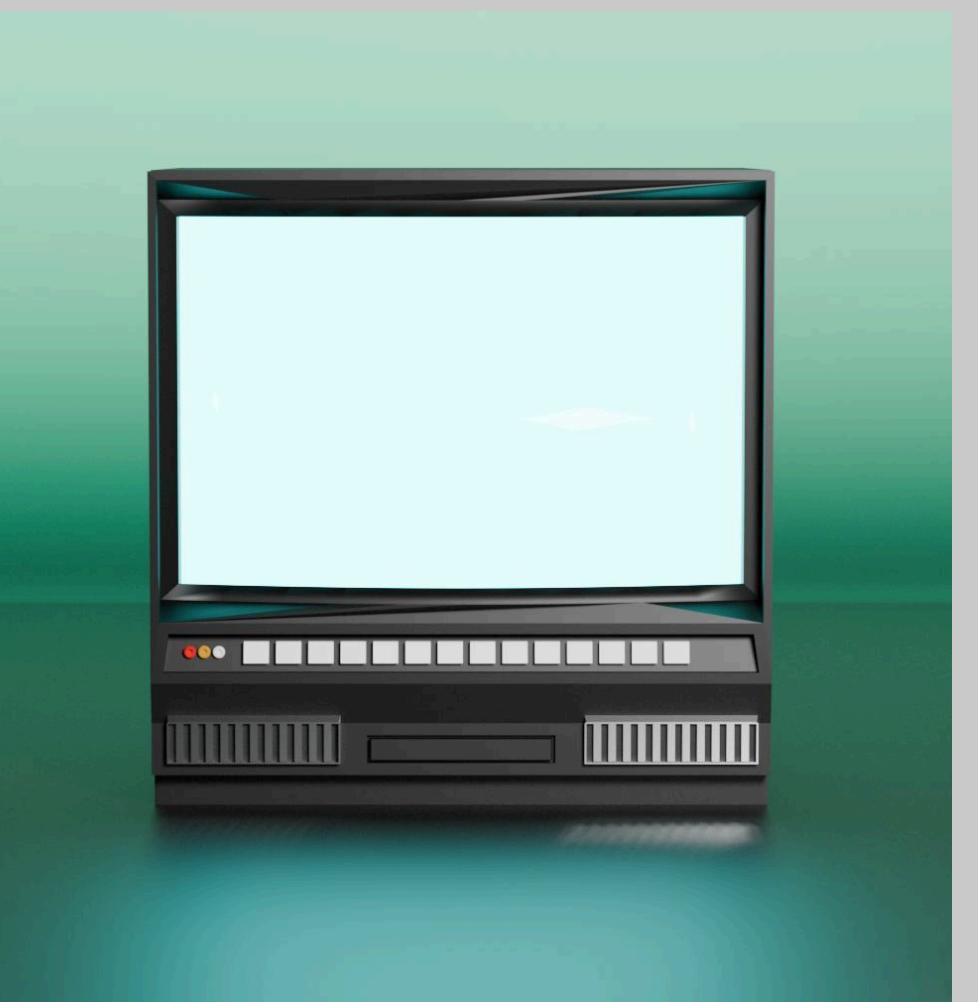
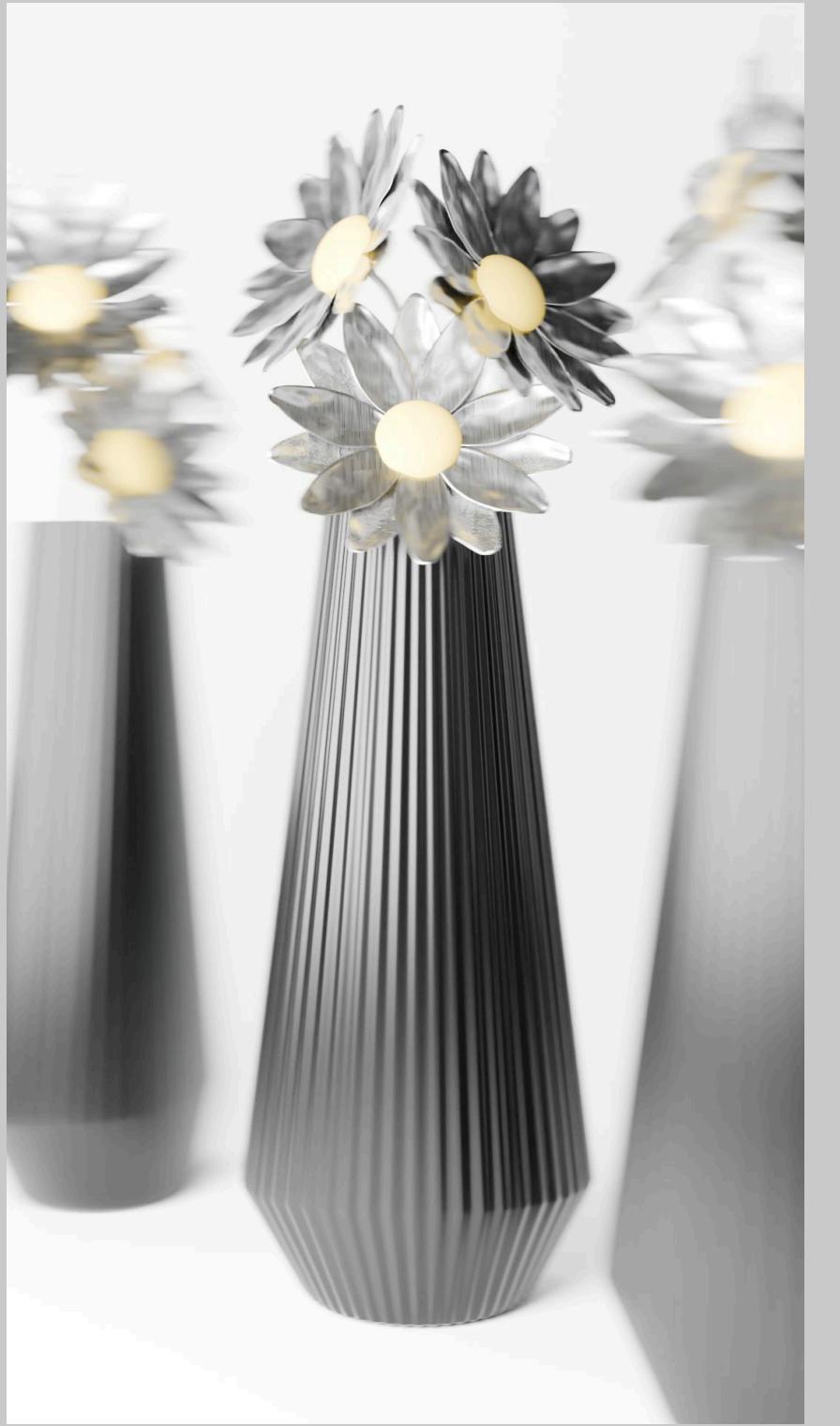
Image Numérique (3D, CGI)



Experimentations 3D - Elio Mahieux - 2025



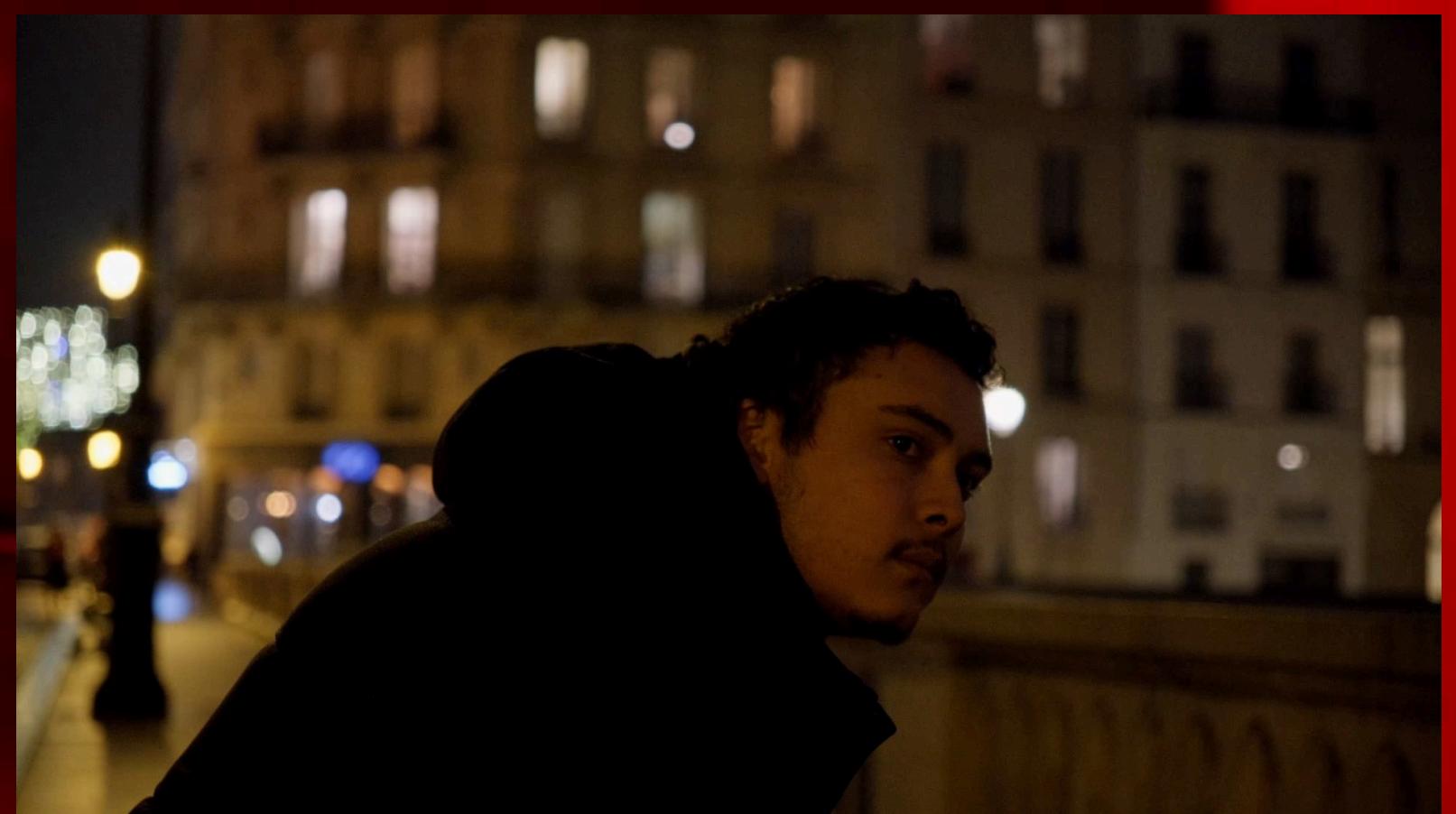
Expérimentations 3D - Quentin Demaria - 2025



Vidéo
Court métrage



"Les Mots" - Nikon Festival - Loubna Belmehdi - 2024





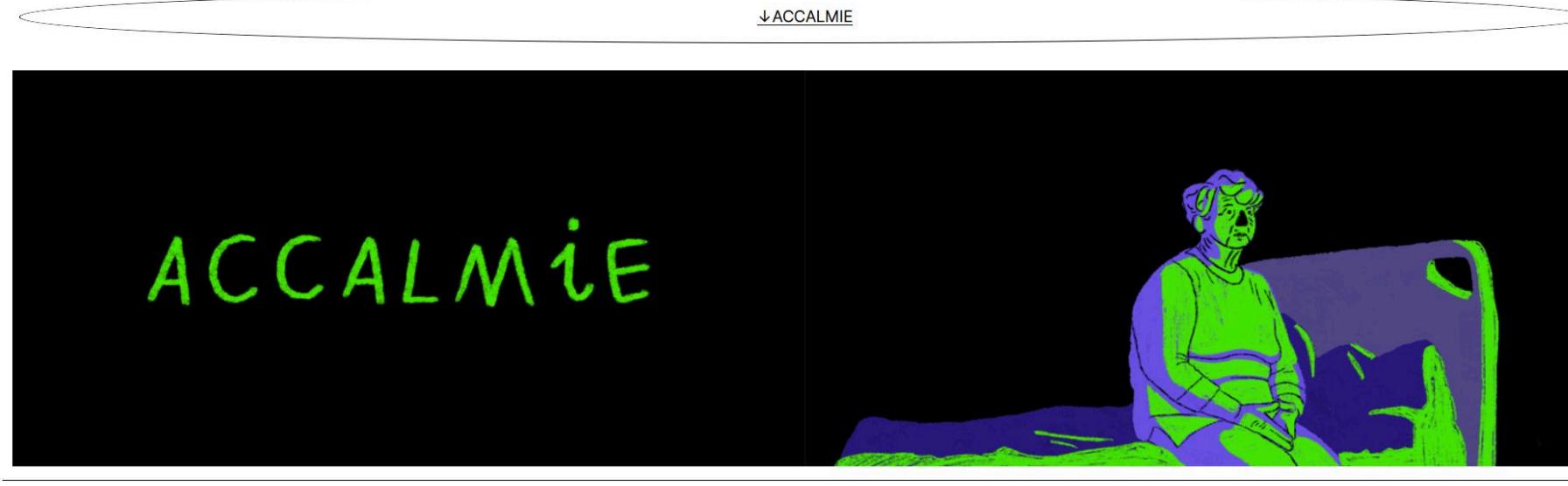
“Scènes de nuit” - Nikon Festival - Elio Mahieux 2024

Webdesign Portfolio & UX

- My last video on YouTube
- @nophiquoi
- hello.manondarrouzes@gmail.com

I am a french graphic designer based in Paris. I have been studying design since I was 16. First with an applied arts baccalaureate in Saint-Paul-les-Dax in the south west of France. Then with a BTS in graphic design, option communication and print media. I then obtained a master in graphic design and multimedia storytelling. And finally a post-graduate study at EPSAA entitled media digital lab.

Illustration → Intelligence Artificial → 3D → Augmented reality → Typographic → Editorial design → Motion Design → Coding → Printing: Silk-screen printing, Risograph, Engraving → Bookbinding



↓ COMPÉTENCES

- Illustration - Procreate, Illustrator
- Modélisation 3D - Blender
- AR et VR - Unity
- Intelligence artificielle - Recherches et pratiques expérimentales
- Création typographique - Glyph
- Édition - InDesign
- Motion Design - AfterEffect, rotoscopic
- Montage - Première Pro
- Retouche photos - Photoshop
- Code - HTML, CSS, Processing, Wordpress
- Impression - Sérigraphie, Risographie, Gravure
- Façonnage - dos carré collé, dos cousu collé

→BTS DESIGN GRAPHIQUE OPTION COMMUNICATION ET MÉDIAS IMPRIMÉS, LTAA Auguste Renoir, Paris

→DSA GRAPHISME ET NARRATION MULTIMÉDIA, Lycée Jacques Prévert, Boulogne Billancourt

→POST-DIPLOME DIGITAL MÉDIA LAB, EPSAA, Ivry-sur-seine

Je suis une graphiste et illustratrice basée à Paris. Ma pratique du design graphique est pluridisciplinaire. Passionnée par le cinéma, la musique, l'art contemporain et les nouvelles technologies, j'aime m'entourer de toutes ces inspirations pour créer mes projets dans une démarche expérimentale et variée.

manon.darrouzes@gmail.com
@nophiquoi
06 95 90 55 02

↓ EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

- Super Tchin (music video production company) (2023)
- Observatoire de la post-croissance et de la décroissance (2022), Ville de Saint-Sever (2022), Fondation Louis Vuitton (2021), Microsoft (2021), Chupa-Chups x La Casa de Papel (2021), L'Oréal (2021), Givenchy (2021), Dior (2021), Hermès (2021), Hennessy (2021), Justin Bridou (2021), Vinci (2021), Ligue contre le cancer (2021), Ministère de la transition écologique (2019)

↓ STAGES

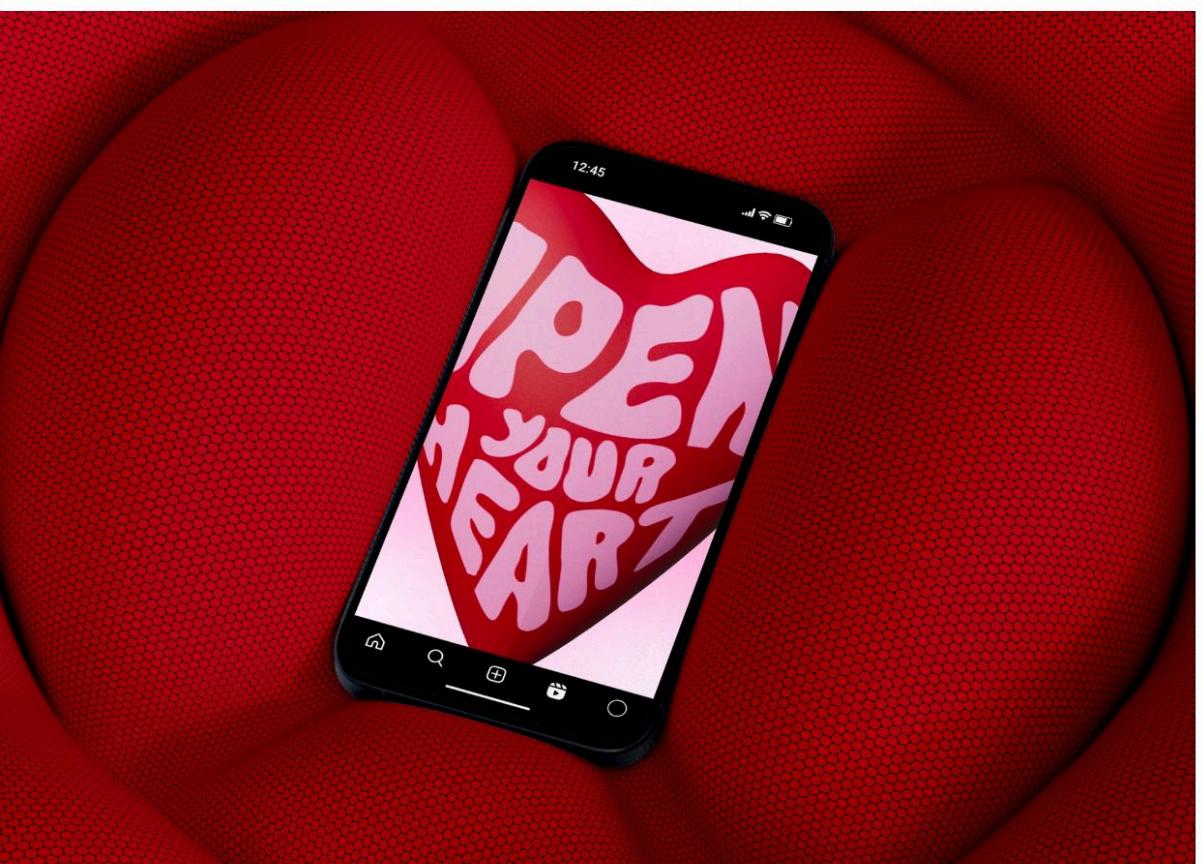
- 2021 - Stage de 3 mois, chez Emeraude Escape, Conception de jeux digitaux sur mesure pour entreprise, Paris 15
- 2019 - Stage de 1 mois, chez CitizenK, magazine multiculturel qui traite de l'art de vivre et de la culture avec un regard ouvert sur le monde du luxe, Paris 14
- 2018 - Stage d'observation dans une imprimerie typographique, Letterpress, relief, thermogravure, gaufrage, Imprimerie Peltier, Orléans

↓ WORKSHOPS

- 2022 - William Boujen du studio Bold Design, Impression 3D
- 2021 - Andry Dedouze, Grease Pencil sur le logiciel Blender
- 2021 - Louis Everillard, Crédit d'une histoire interactive
- 2020 - Ferdinand Dervieux, Projet édition augmentée, réalité virtuelle
- 2020 - Jean Charles Bassenne, Projet édition augmentée, édition
- 2020 - Juliette Vivier, Initiation à la reliure
- 2020 - Christophe Lemaitre, Projet Monstre, Processing
- 2020 - Eva Largo, Projet Monstre, sérigraphie
- 2020 - Benoit Widmar, Initiation au code
- 2019 - Julien Widmer, Projet clip IAM, initiation à After Effect
- 2019 - Bureau Brut, Projet d'édition
- 2019 - Julien Priez, Initiation au sign painting



SHINI — ELLIPSE & HEURES TARDIVES VIZUALIZER, PRODUCTION & MONTAGE VIDÉO, POCHETTE, PHOTO



LANCEL CONTENUS DIGITAUX, MOTION DESIGN, RETOUCHE PHOTO



3D wip MODÉLISATION 3D

Une journée ANIMATION 3D

Interférences DESIGN INTERACTIF

Fixed LOGOTYPE

Le soleil APPLICATION MOBILE

40 ans MOTION DESIGN

Nuée MOTION DESIGN

Ter-Ter INSTALLATION, SCAN ET IMPRESSIONS 3D

Territoires Atropiques ÉDITION NUMÉRIQUE

Lockdown Mold DESIGN GRAPHIQUE

Blockchain in média DESIGN GÉNÉRATIF

Cool stuff INDEX GRAPHIQUE

Archives

Architectures de mémoire. Installation DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique). Avatar. Reliques des années 70. Itinérance virtuelle. Beausoleil. Monolithe. Anthropocene. Shak N'Gaz. Pixel Art. Bantous. Impopulaire. Espace George Simenon. Ciphépol. g. Revival typographique. Muriel Cooper. Postcards. Displayers. TRC. zMc3. Monolithe Sport Cycle. Les technologies numériques comme support de mémoire. Installation DNA (Diplôme National d'Art). Roman télématique.

Le Soleil est au Rendez-vous est une application qui vous aide à repérer les lieux ensoleillés près de chez vous. Inspirée par le travail de Jean-Charles Levenne, fondateur de JeuxDuSoleil.fr, cette application communautaire permet à tous les utilisateurs de consulter et déposer des lieux ensoleillés selon leur localisation.

2024

Contact: Mobil: +33632941430 / Instagram: @quentin_demaria / LinkedIn: Quentin D

tique - Identité Visuelle - Motion Design 2D & 3D - Édition - Scan & impress

EXPÉRIENCES PRO		CONTACT
2024	Mondanum Studio. Directeur Artistique, technicien scan et impression 3D. Orléans-la-Source 45100	Quentin Demaria (b6 ans)
2024	Atelier scan et impression 3D. Lycée Paul-Gauguin, Orléans-la-Source 45100	+33 6 32 94 44 30
2023	Médiation culturelle festival DRP Paris 75001	2 Rue Saint-Paul, 45000 Orléans
2018	Agence UNE AUTRE île production. Graphiste. Storyboarder & Assistant régisseur. Paris 75015 - Stage	Mail: demariaquentin@gmail.com
2017	Agence LDV DESIGN. Assistant designer graphique et produit. Paris 75011 - Stage	Instagram: @quentin_demaria
ETUDES		LinkedIn: Quentin Demaria
2024	Post diplôme Digital Médias Lab. EPSAA. Ivry-sur-Seine 94044	
2021 - 2023	DNSEP Design des médias. parcours archéologie des média. programme de recherche blockchain in média. ESAD Orléans. Orléans 45000	
2019 - 2021	DNA Design graphique et visuel. ESAD Orléans. Orléans 45000	
2017 - 2019	BTS Design graphique option communication et médias numériques. Lycée Eugène Cotton. Montrouge 92100	
2016 - 2017	Première année BTS Design Produit. ENSAAMA. Paris 75045	
2013 - 2016	Seconde à terminale STDAA lycée Assomption. Bondy 93140	
EXPOSITIONS		
2024	Collégiale Saint-Pierre le Puelier. Ter-Ter par Malik Nejmi. Orléans 45000	
2024	Centre national d'art contemporain des Tanneries. Displayer. Amilly 45200	
2023	ESAD Orléans. exposition Jeunes Designers. Orléans 45000	

CV PDF

Contact: Mobil: +33632941430 / Instagram: @quentin_demaria / LinkedIn: Quentin Demaria / Orléans, France Studio zMc3, 2024. All rights reserved.

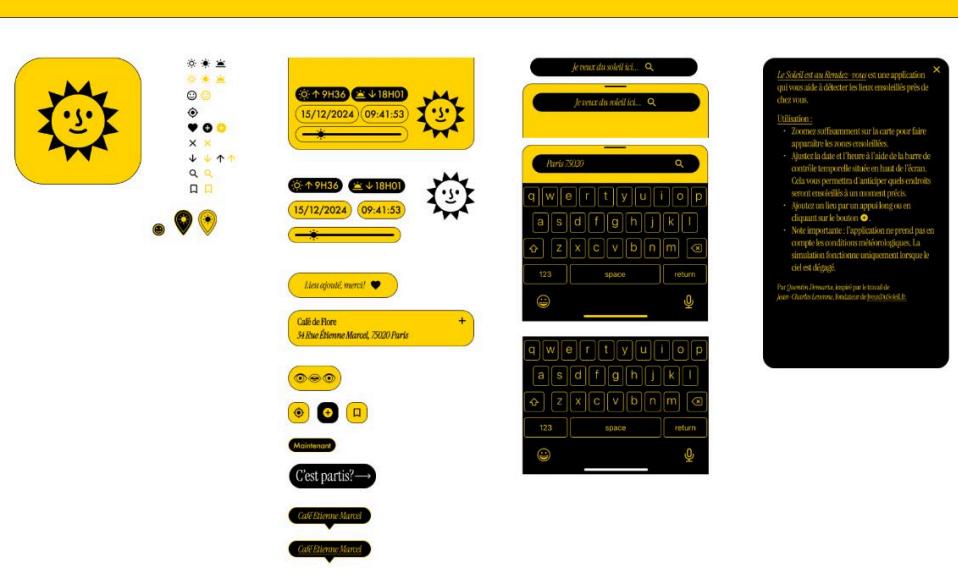
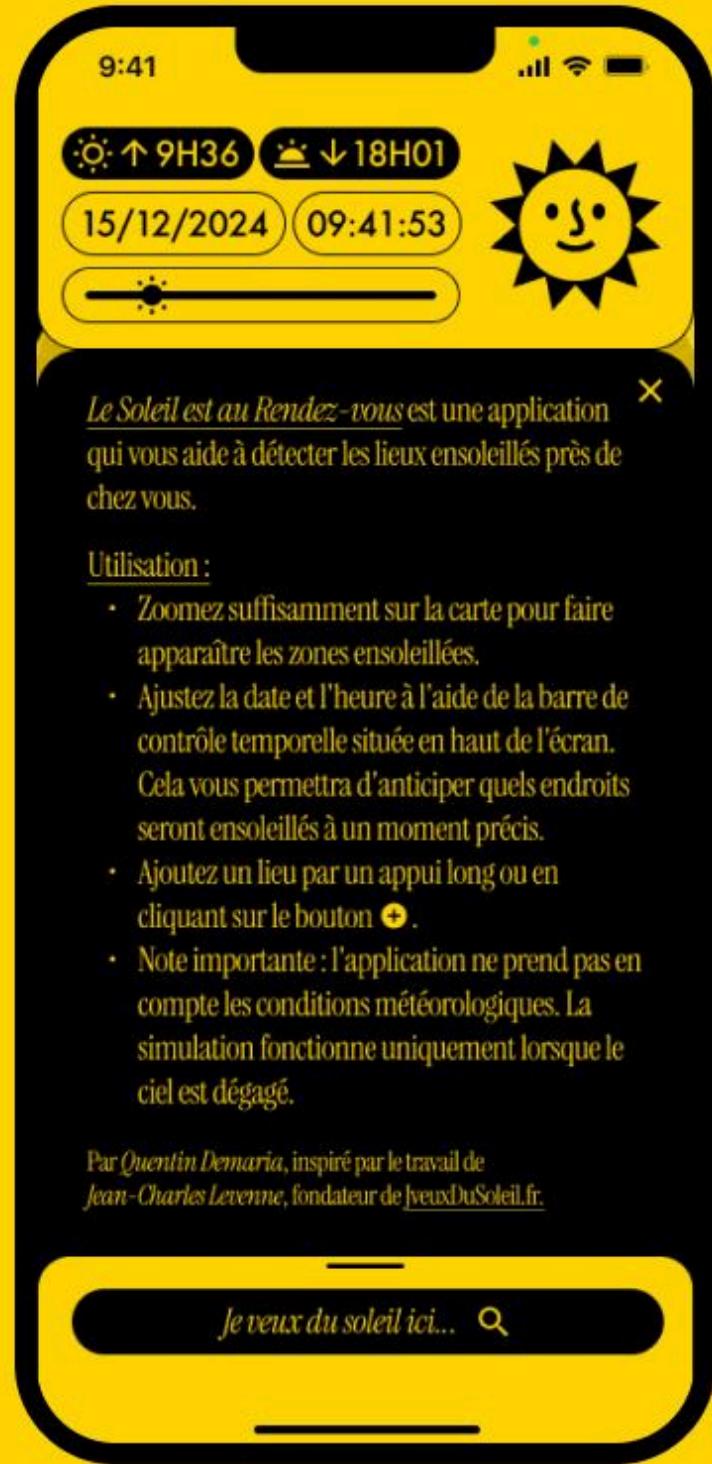
ZHUORAN.



AUGENTAUSCH



Augentausch is an immersive gaming set that switches the vision between two players.
When the perspective changes, are we codependent or opponents?



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789



Motion Design & Graphisme Animé



Lead Engine Programmer

Michael Bailey

Lead AI Programmer

Andy Bray

Lead Core Tech Programmer

Chris Gascoyne

THE HIP-HOP STAR^Y SONY MUSIC PRESENTS

HIP



Une idée originale de
**Axel
Abenelang**



En savoir plus

Site de L'EPSAA
<https://epsaa.fr/post-diplome-digital-media-lab>

MERCI !