

Post Diplôme Digital Média Lab





Qui sommes-nous ?

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.

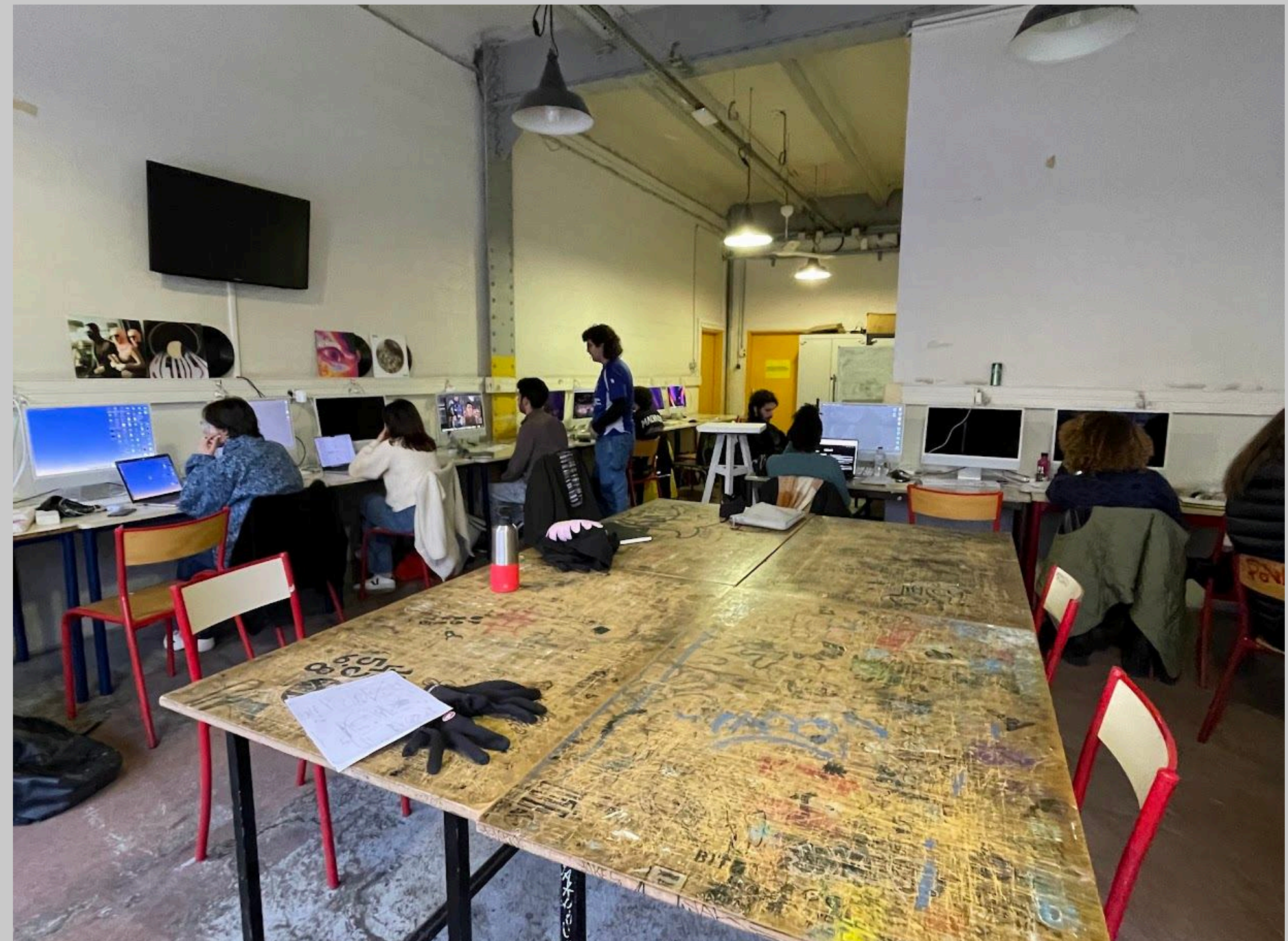
Cette formation adopte une approche hybride alliant recherche, créativité et pratique professionnelle.

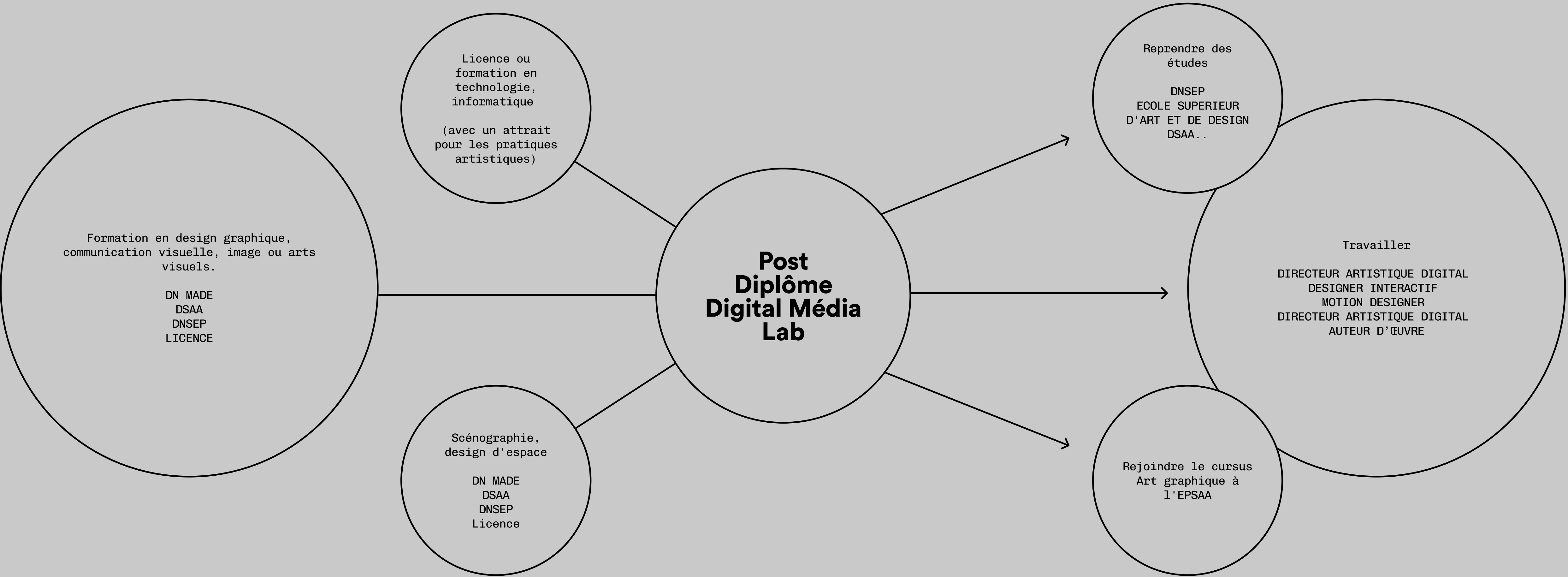


[Lab] :
Ici, l'apprentissage passe par l'expérimentation, c'est-à-dire le “faire” d'abord.
La technique, elle, démultiplie les horizons de la création.

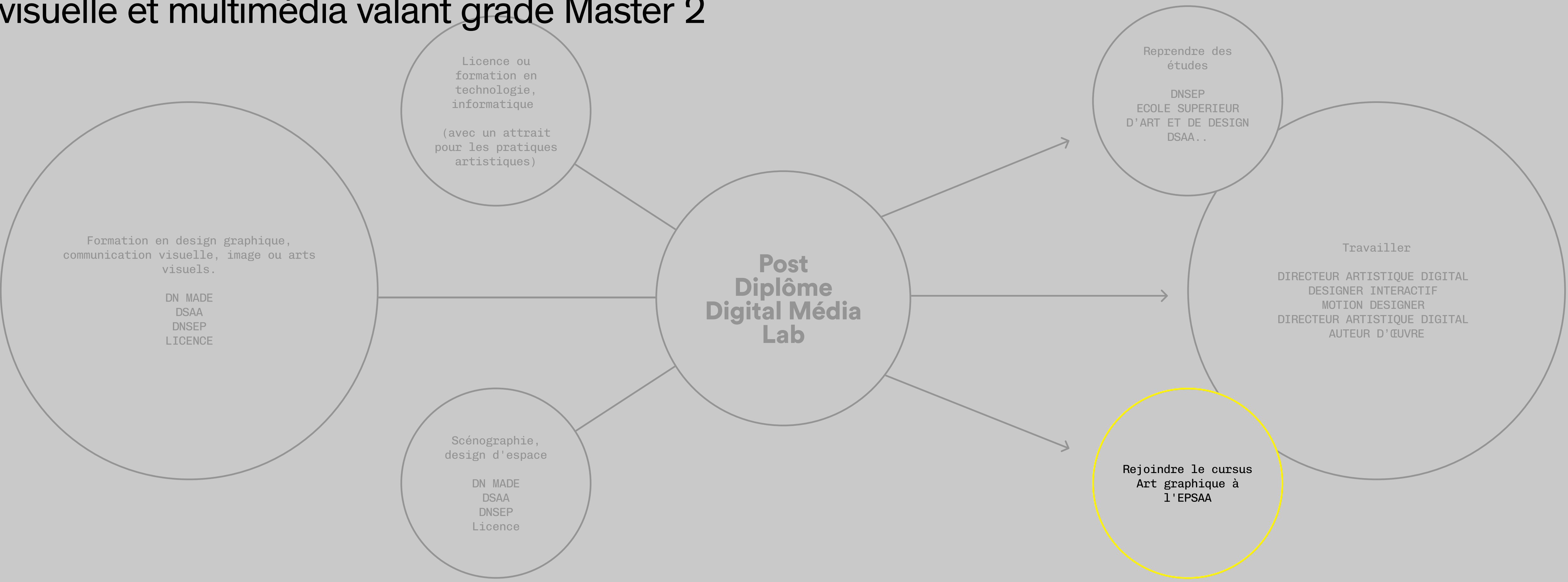
Pour qui ?

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.





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, directeurs artistiques digitaux, artistes.

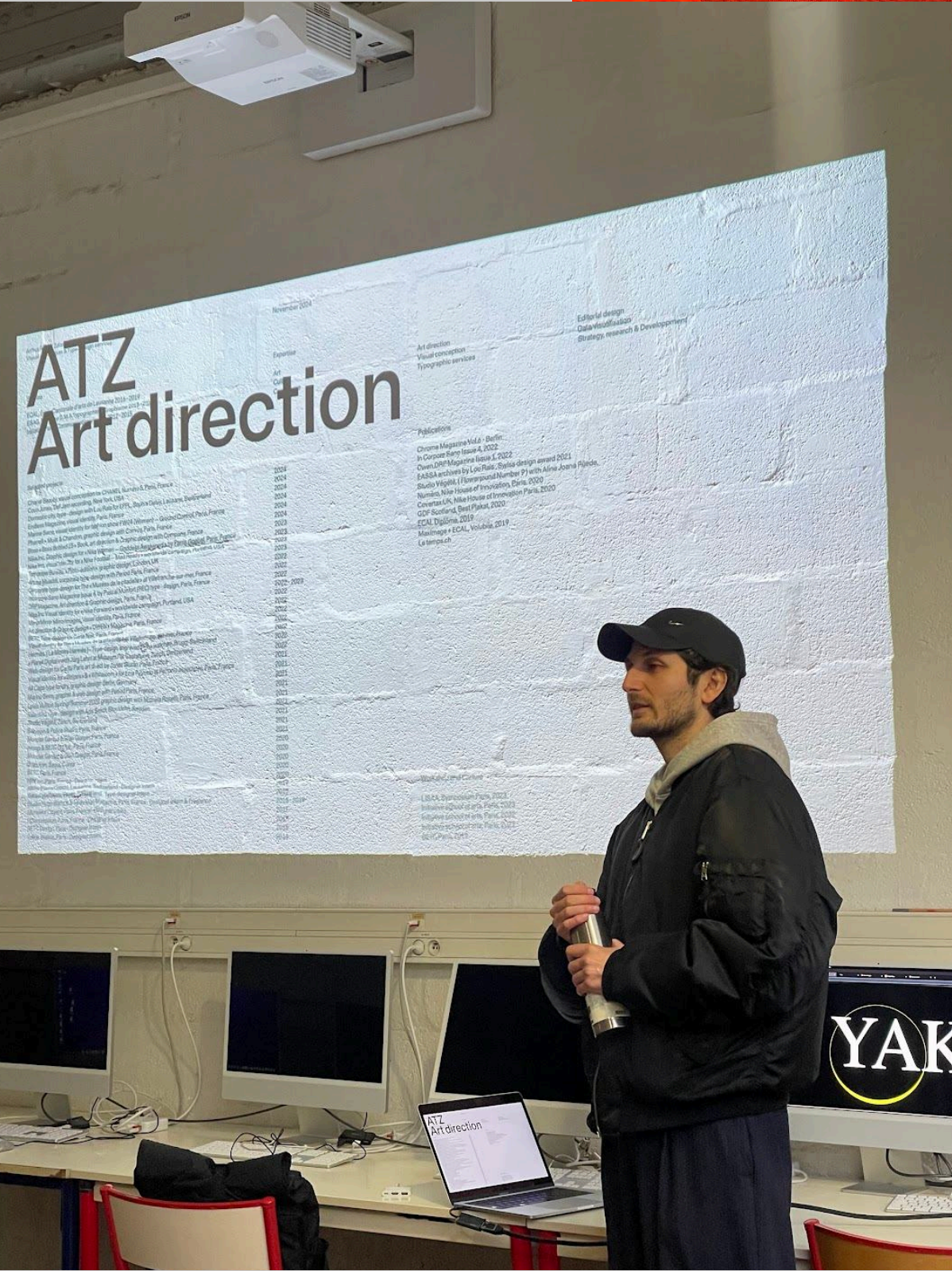
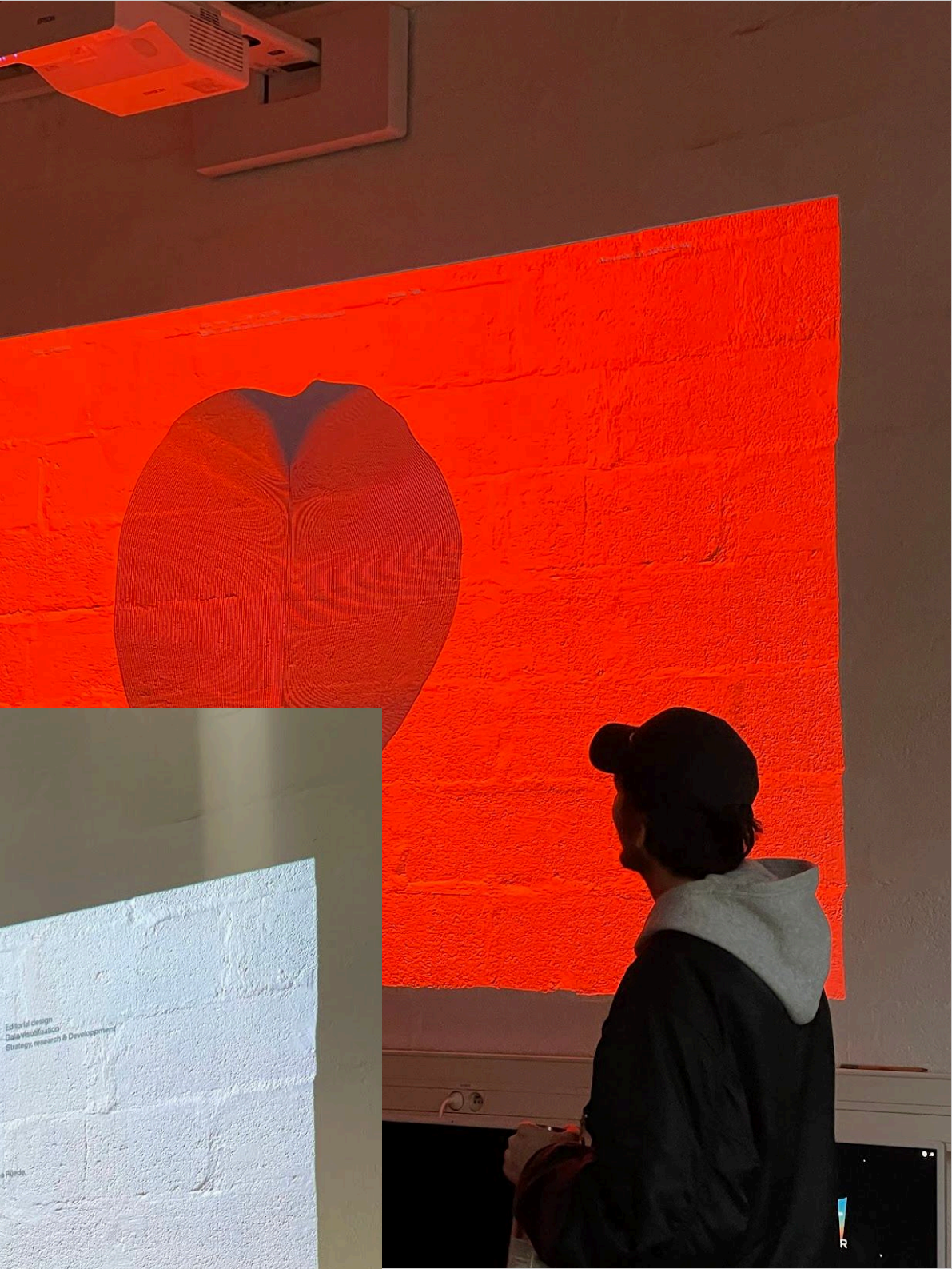
Ils travaillent dans des agences, des studios, des collectifs ou en freelance sur des projets d'installations interactives, de vidéo mapping et d'expériences immersives.

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 NUMERIQUE



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 NUMERIQUE



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



2024
ISMAËL JOFFROY CHANDOUTIS
RÉALISATEUR ET ARTISTE



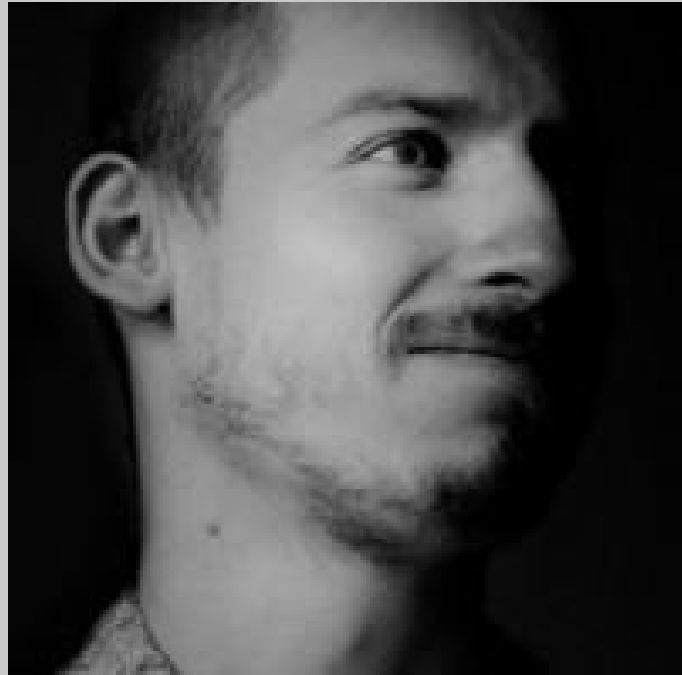
2025
OYE LEBEL
COLLECTIF D’ART INTERACTIF



2024
HERMANN SCHAFT
ARTE TRACKS / SPARKS



2023
BRONX
AGENCE DE GRAPHISME &
COMMUNICATION



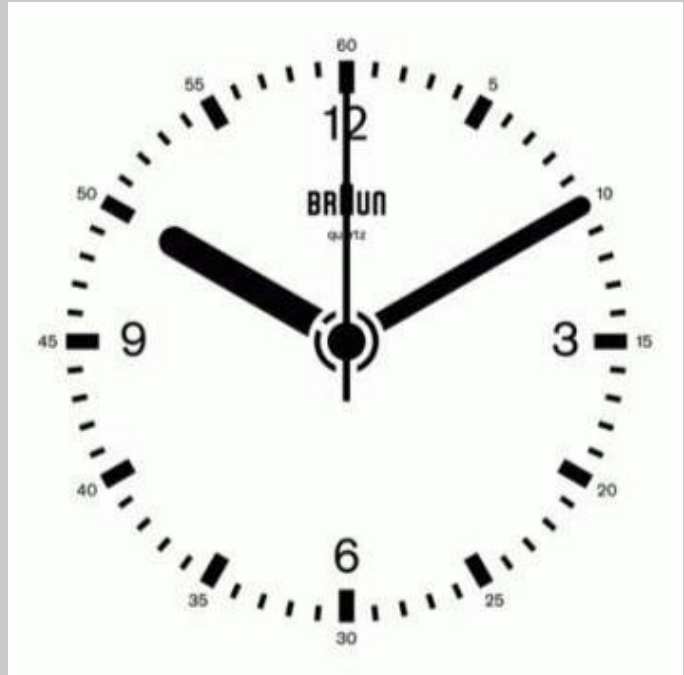
2024
RÉMY BOURÇOIS
DIRECTEUR ARTISTIQUE
3D/CGI ARTISTE



2024
DYLAN COTE
ARTISTE NUMERIQUE / 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 numerique : (18h) Unity : (18h)	Storytelling Christian Boustani
Créative technologie Valentin Maynadié + Intervenant 1/2 semaine	UX Design / Web Bertrand Vignole

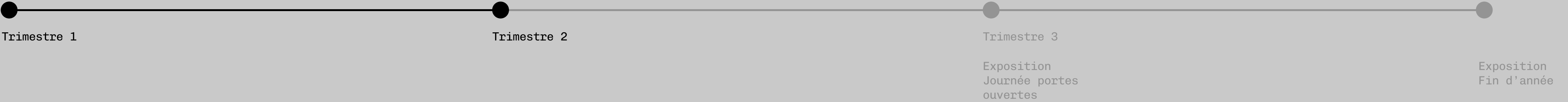
2 semestre (2025)

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

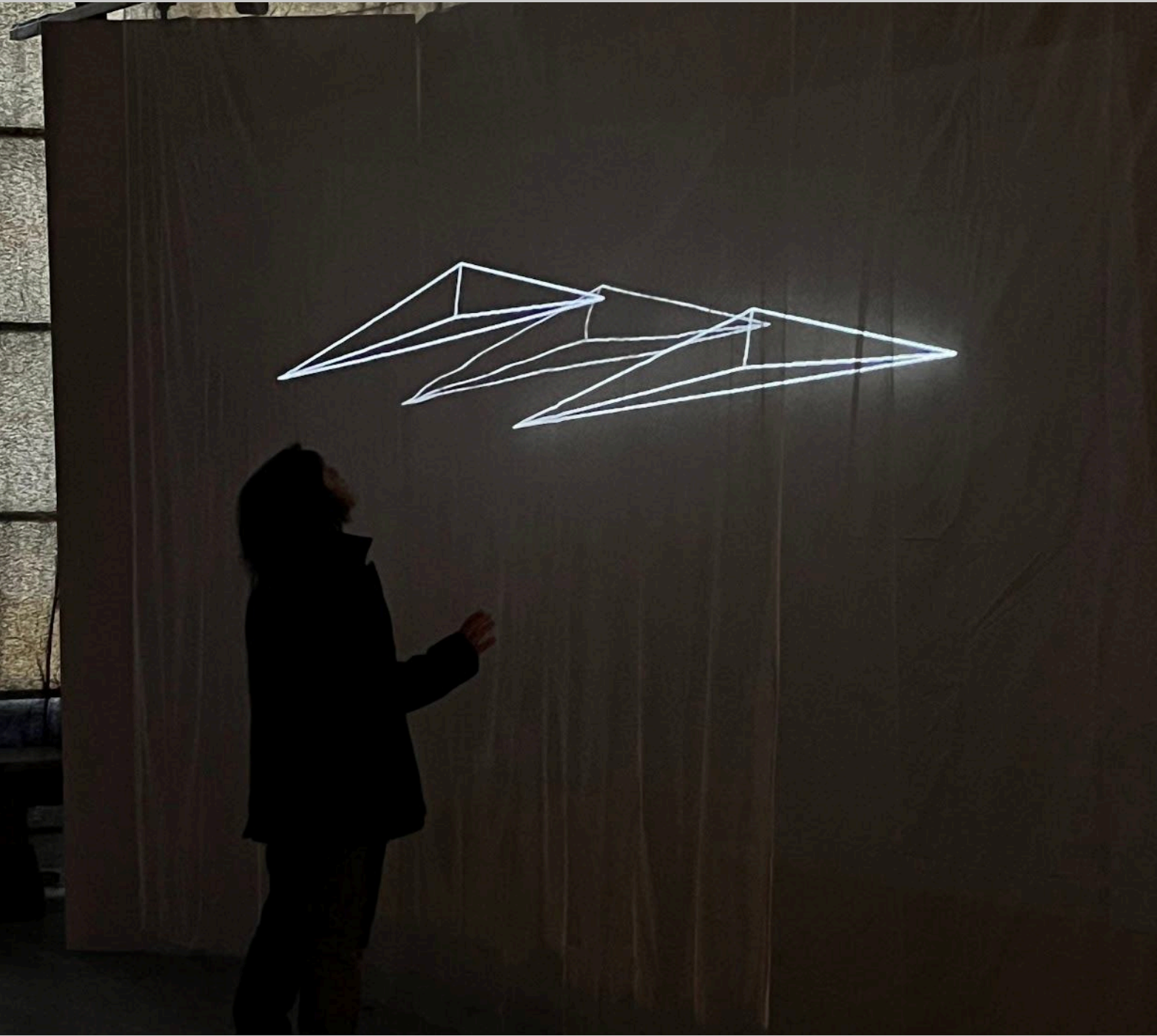
Emploi du temps et stages :

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.



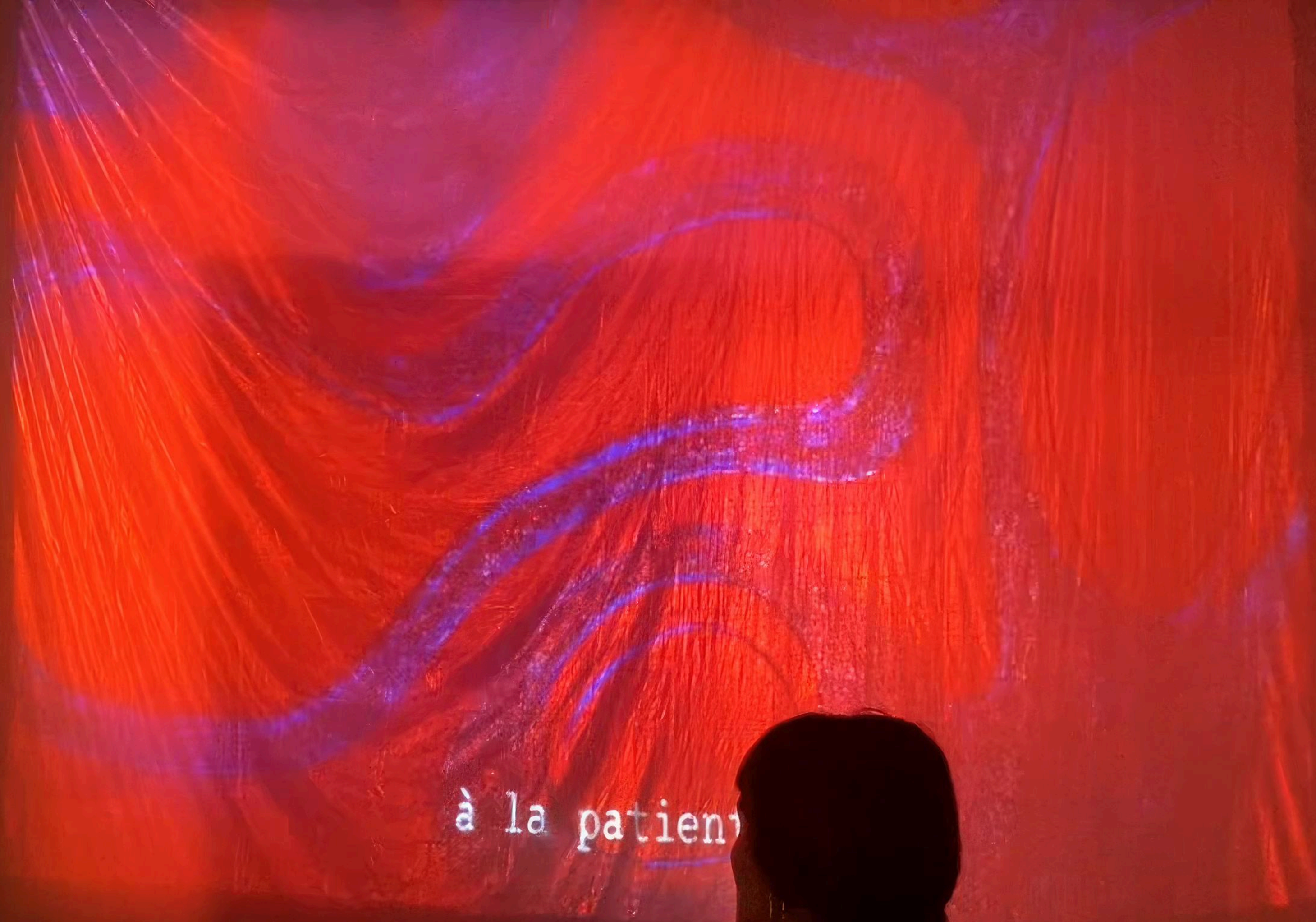
Et une deuxième à partir de janvier, où l’accent est mis sur des projets de groupe plus ambitieux, mettant à profit les compétences acquises en début d’année et les envies de chacun.





Projets Etudiants

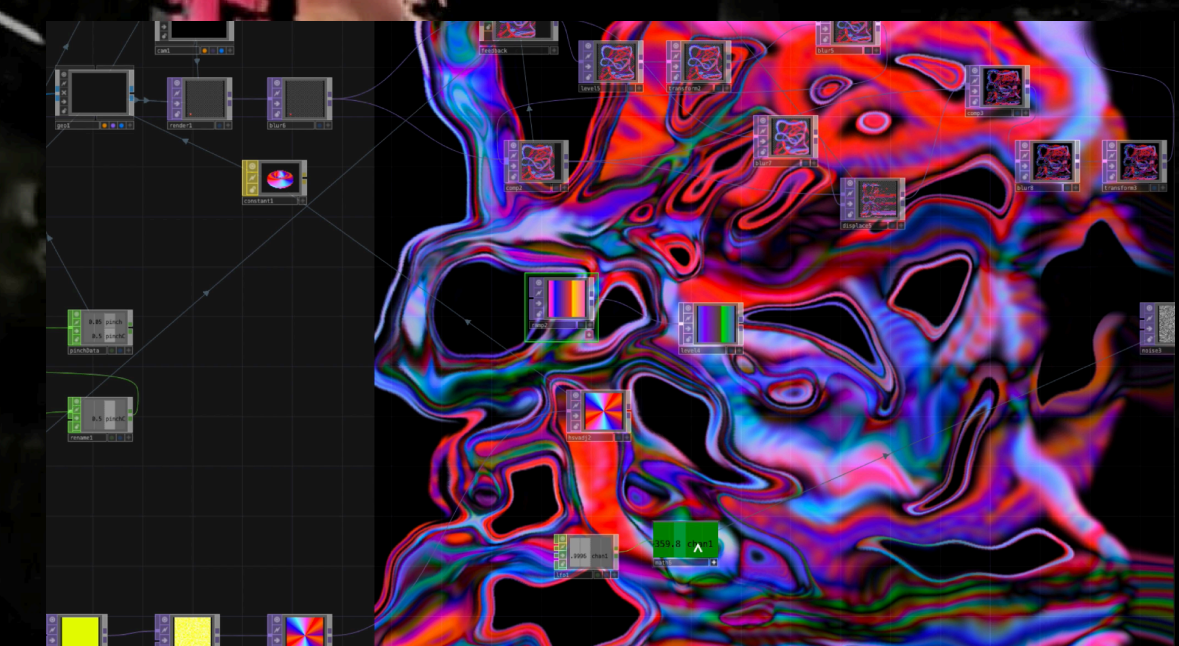
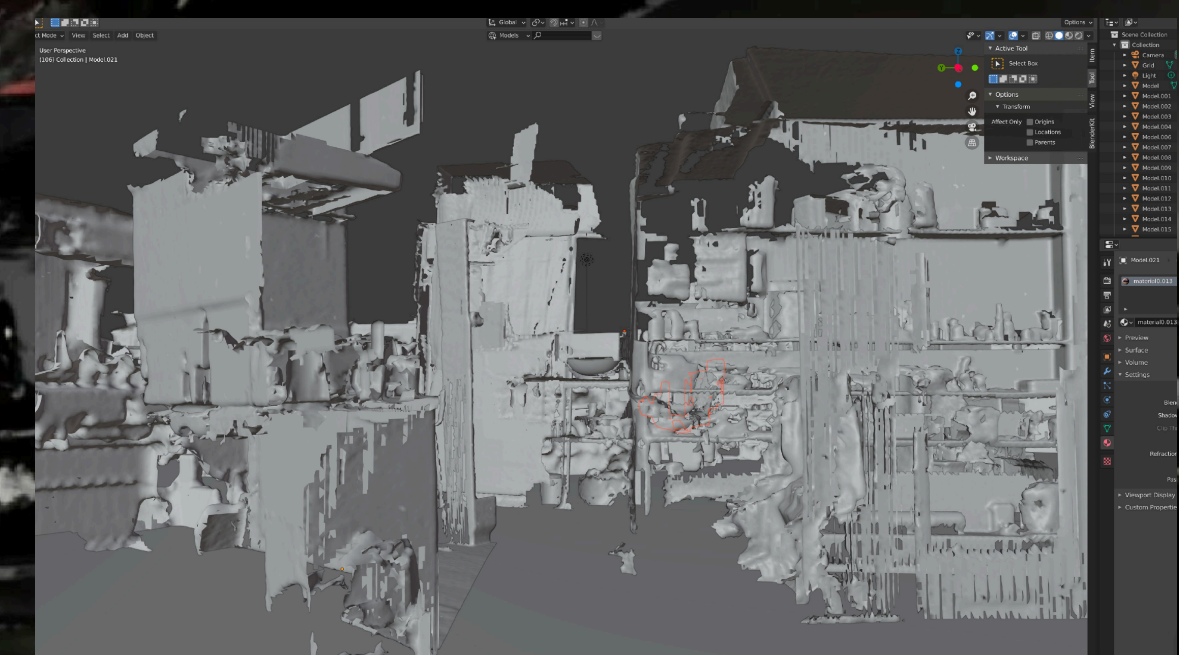
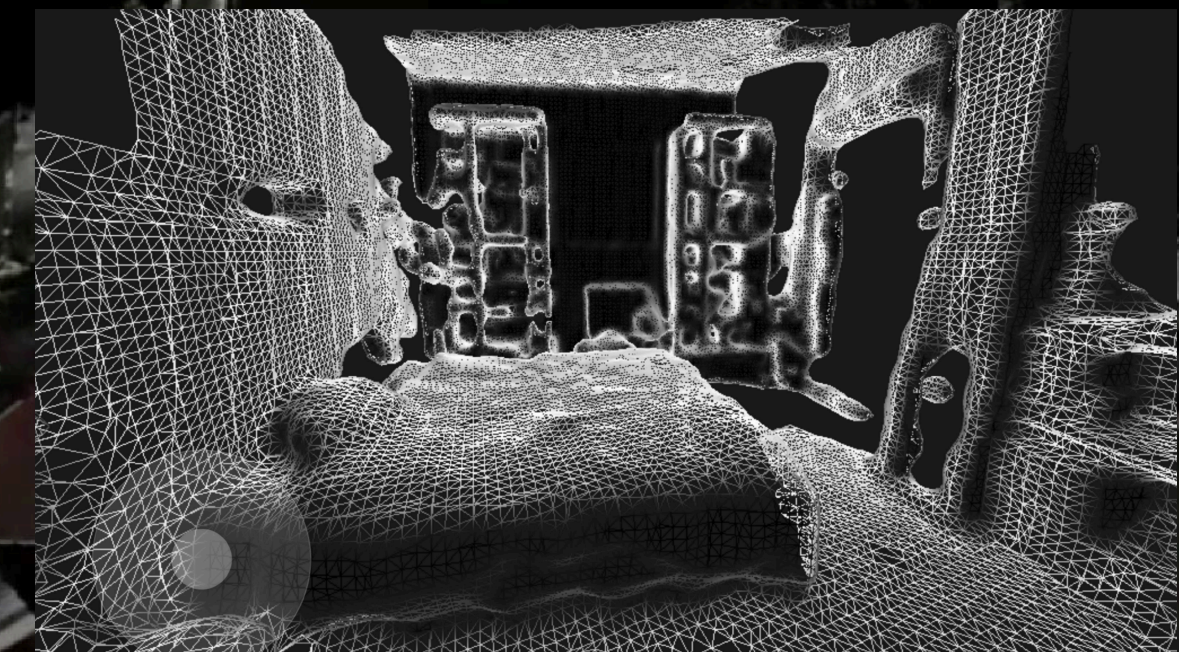
Installation & interaction

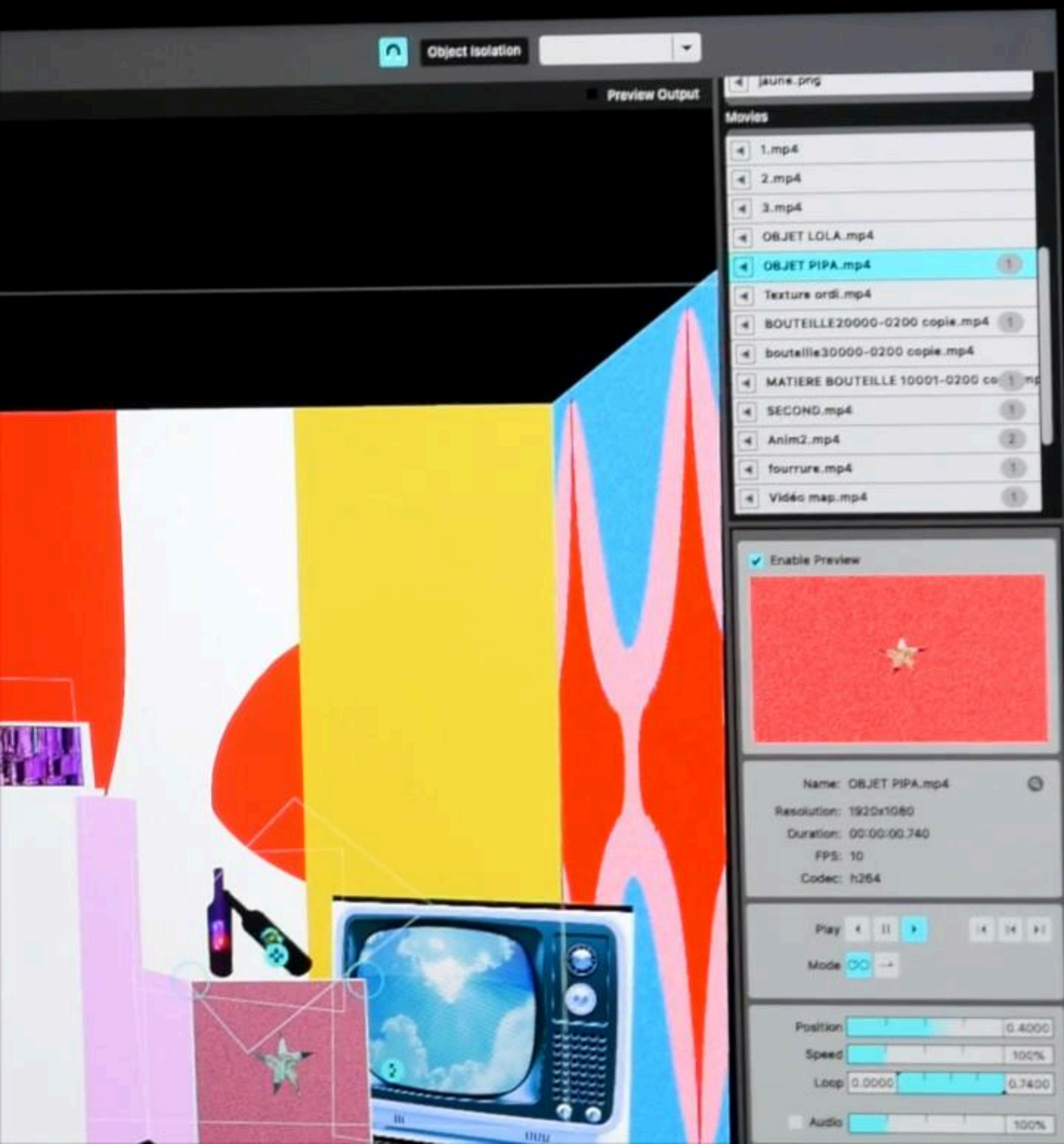


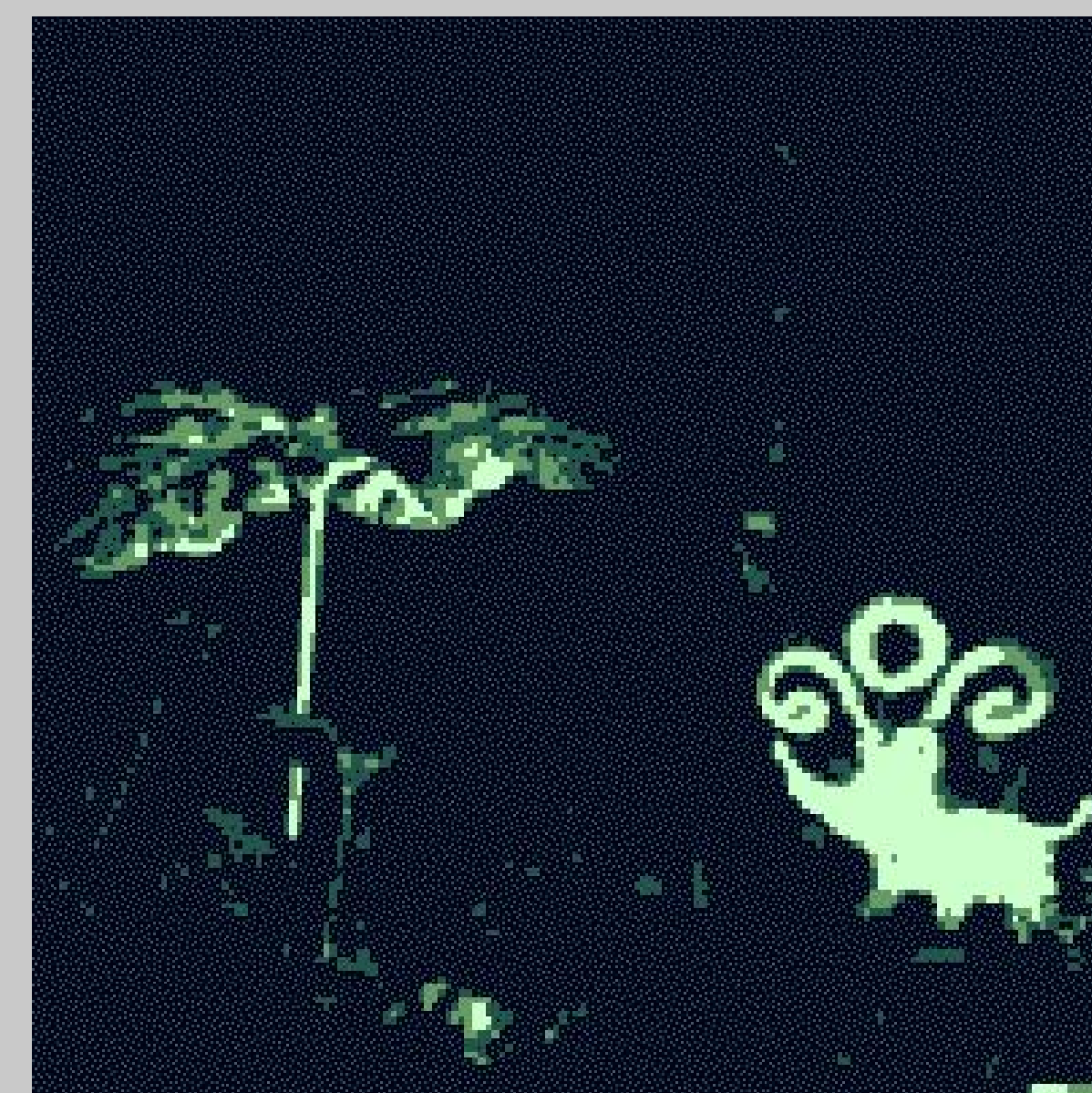
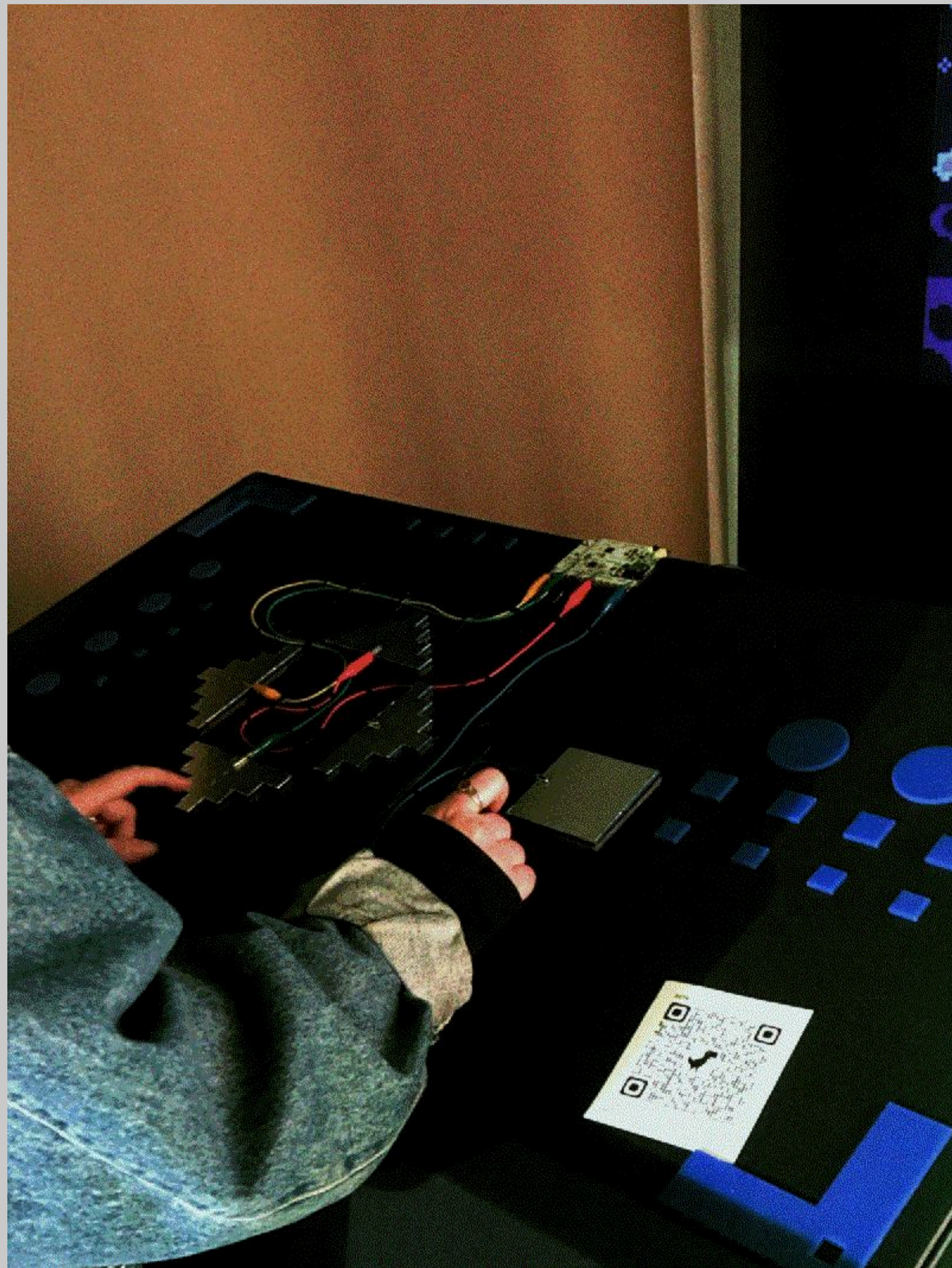
Radiances Oncologiques - Projection - Touch Designer, Blender, MadMapper - 2025
Loubna Belmehdi Rhoda Benefo Camila D'Assay



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



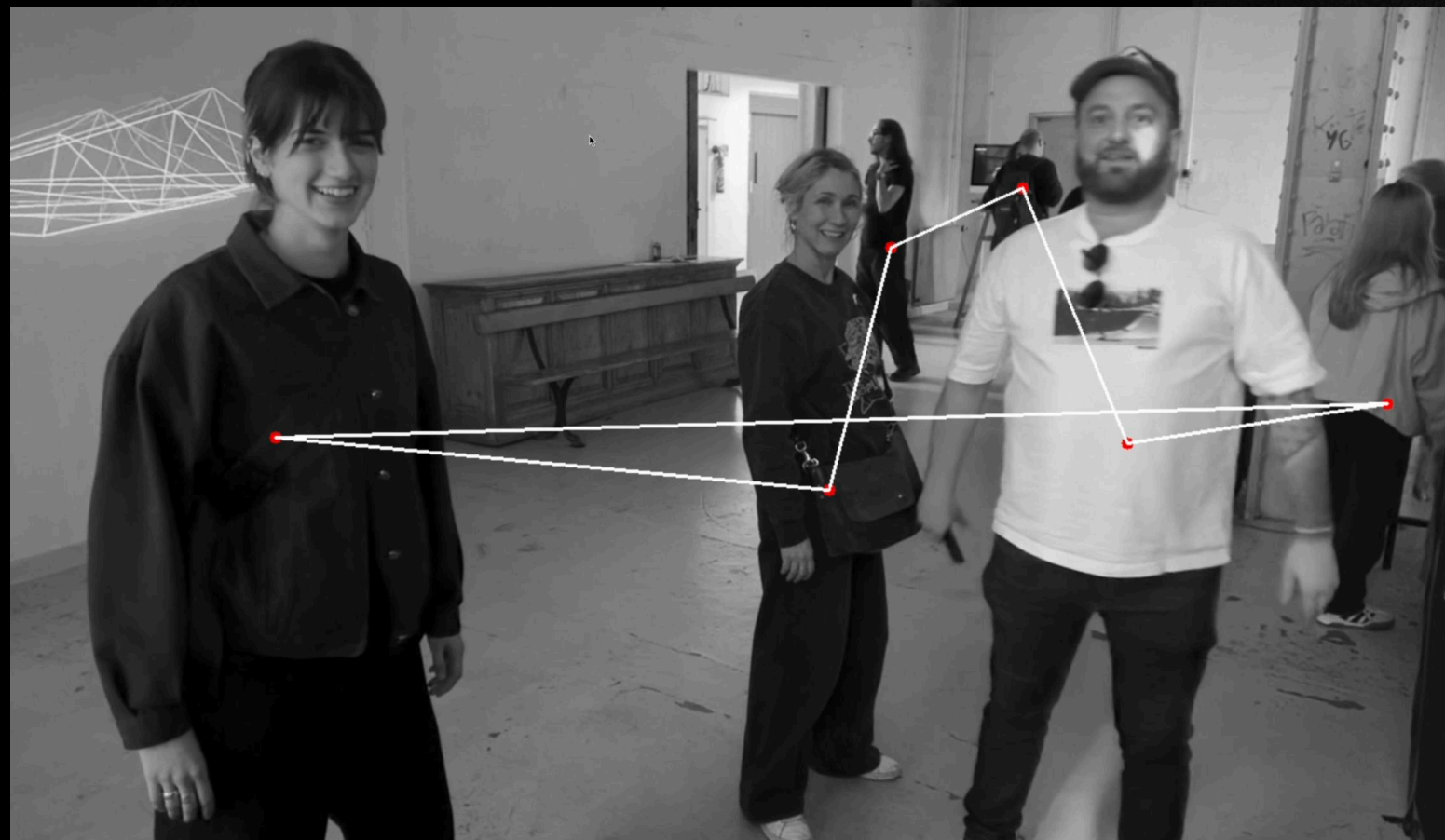
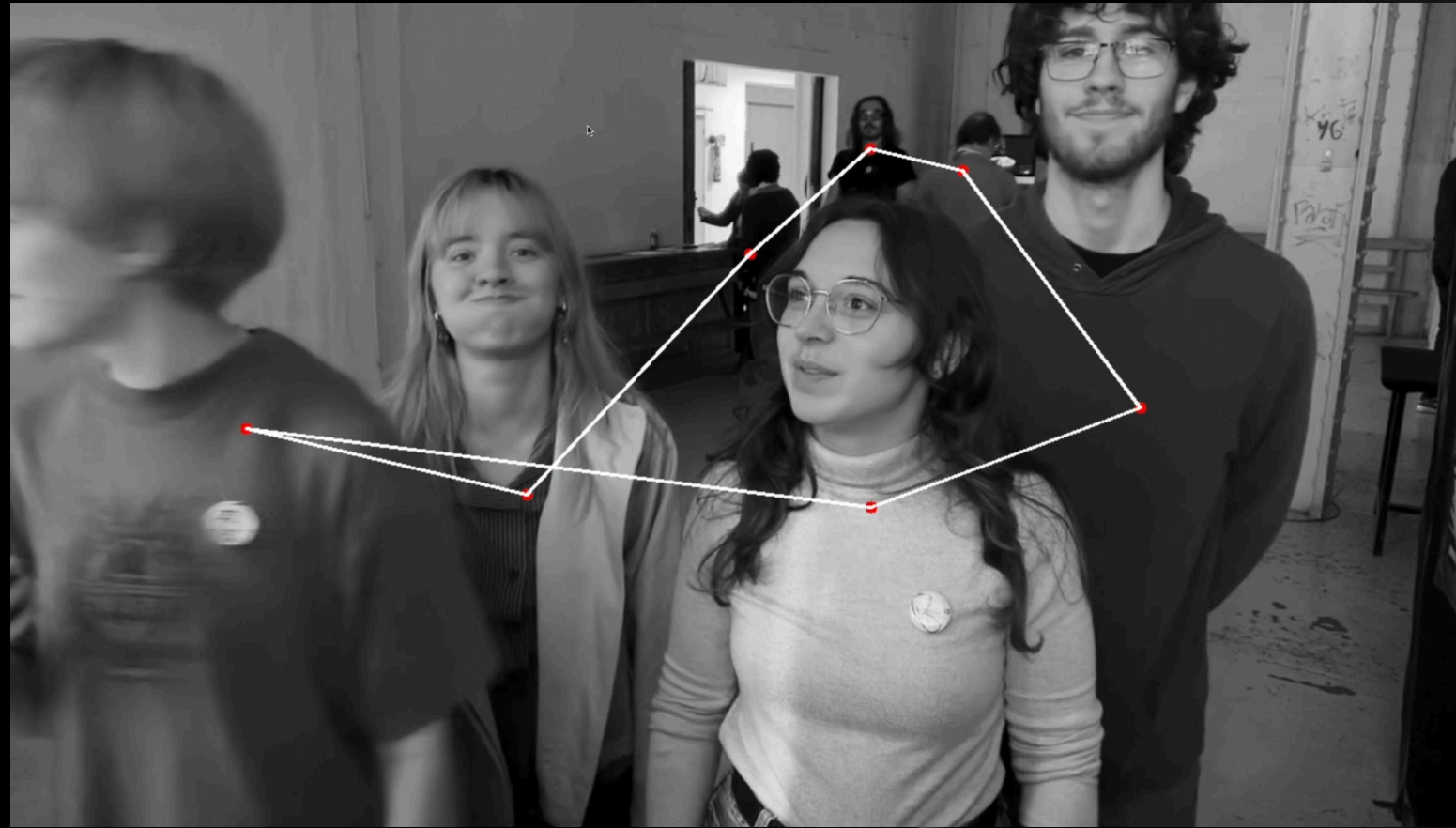




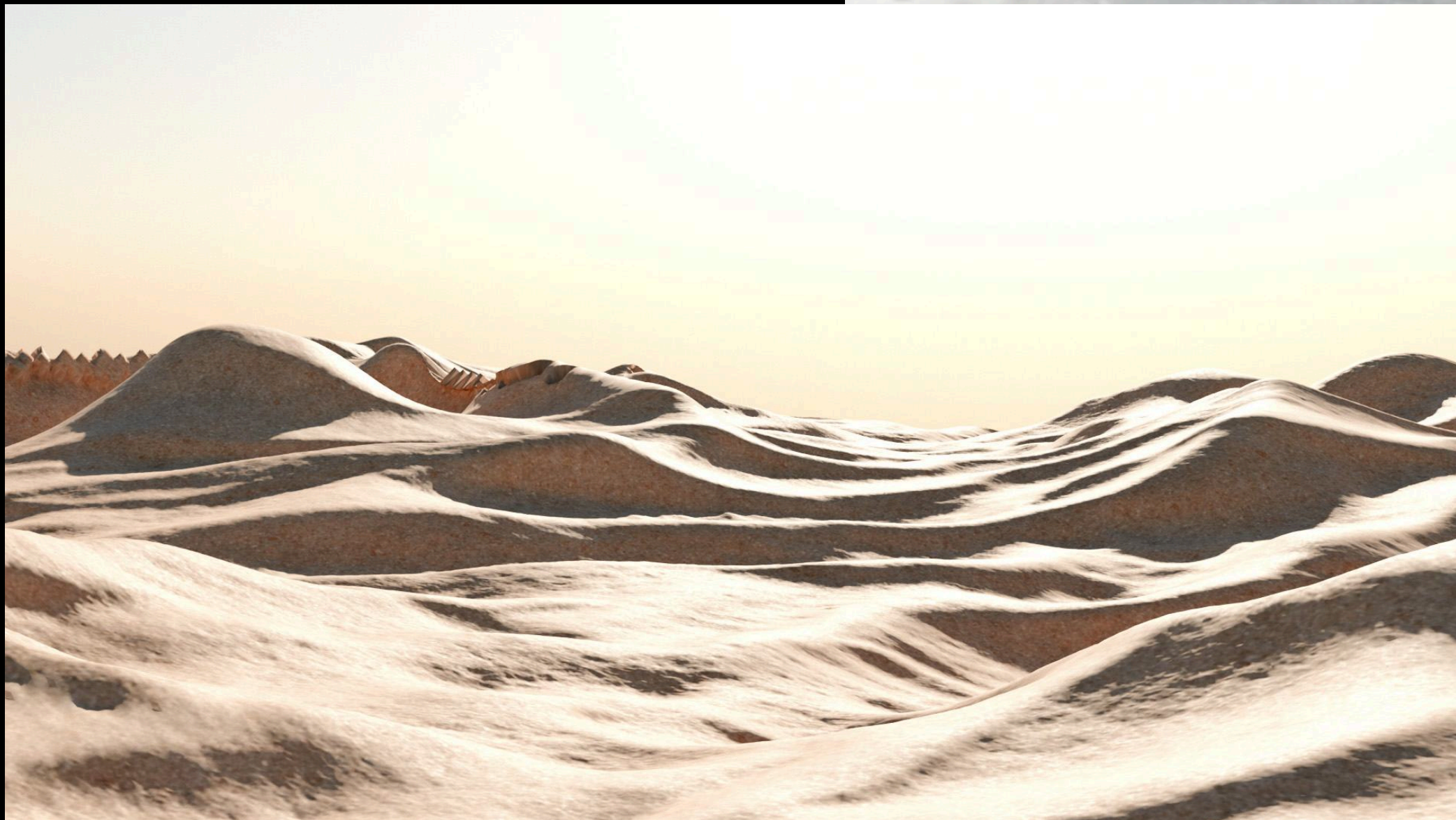
“Echoes of life” - Jeu video, Unity, pixel art, Arduino - 2022
Cherine El Fathi - Manon Darrouzes



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

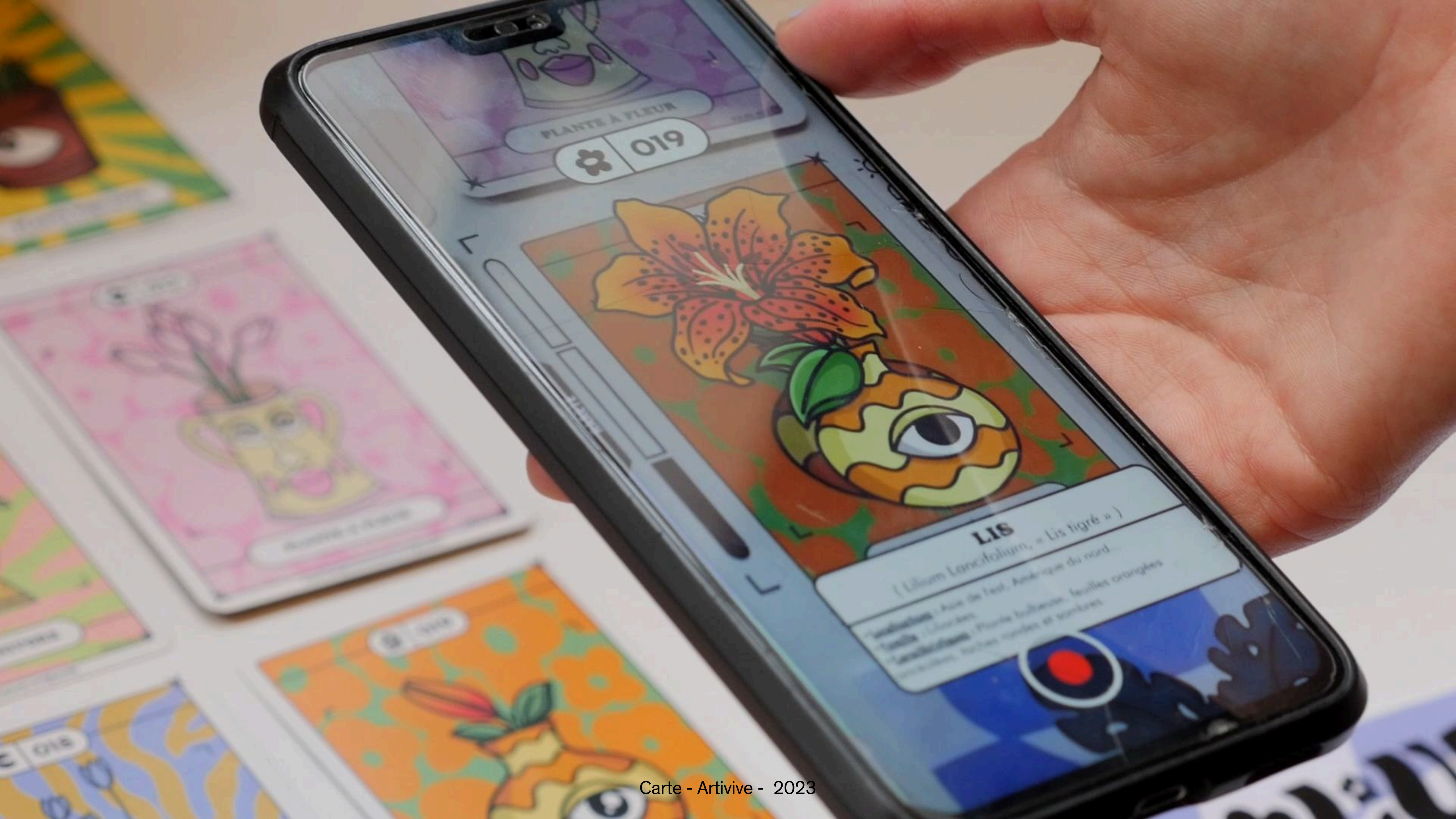


Tracker space - Projection Interactive - Python - 2025
Zhuoran Lui



Cyberspace - Blender + Arduino - Quentin Demaria - 2025

Réalité augmentée



PLANTE À FLEUR



019



LIS

(*Lilium lancifolium*, « Lis tigré »)

Localisation : Asie de l'est, Amérique du nord...

Feuille : linéaires

Caractéristiques : Fleur tubulaire, feuilles orange

Utilisation : notes, cartes et timbres

- 1 Tenez-vous en face de l'écran
- 2 Touchez le cercle pour démarrer la capture vidéo
- 3 Laissez-vous porter par

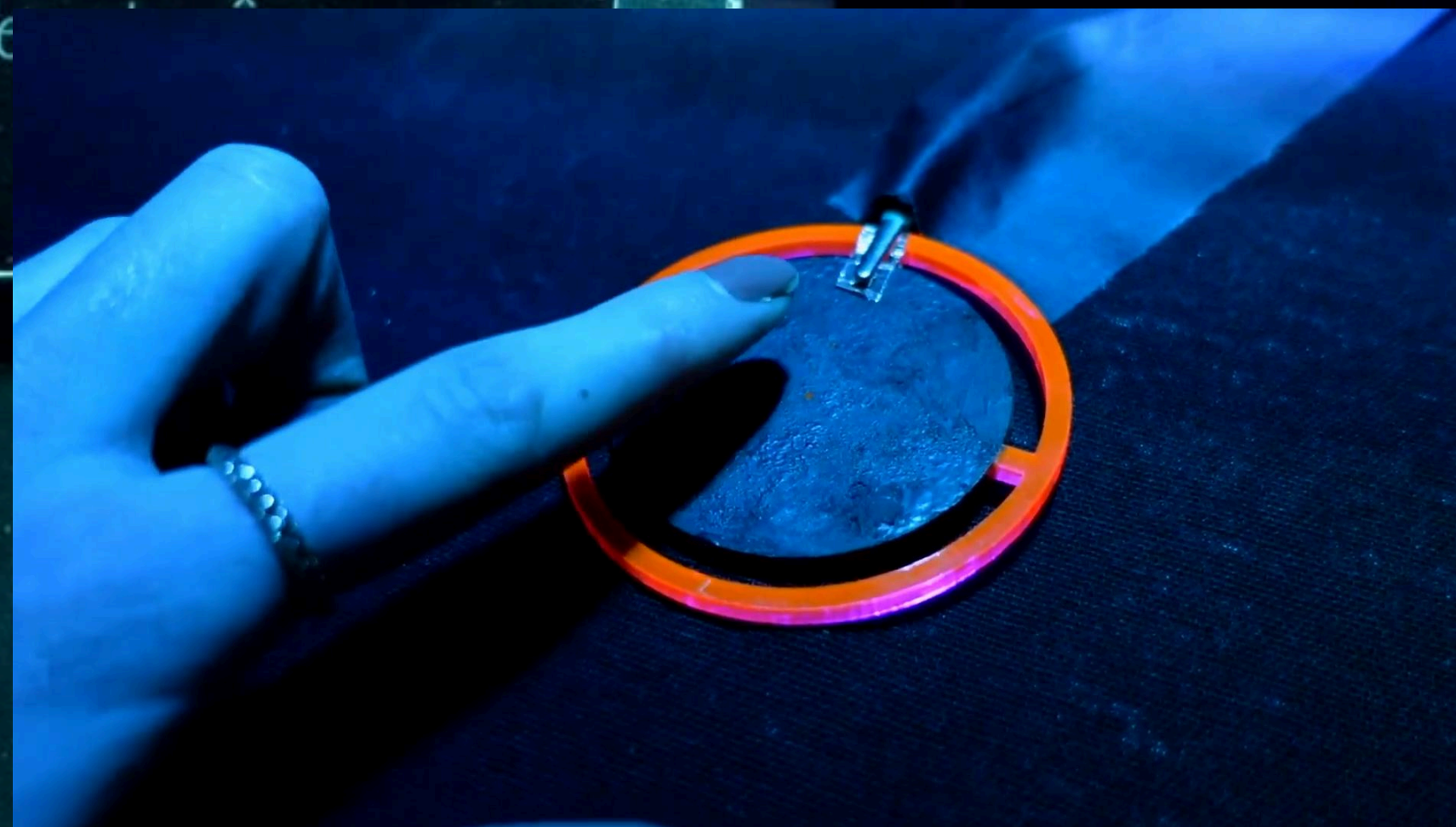
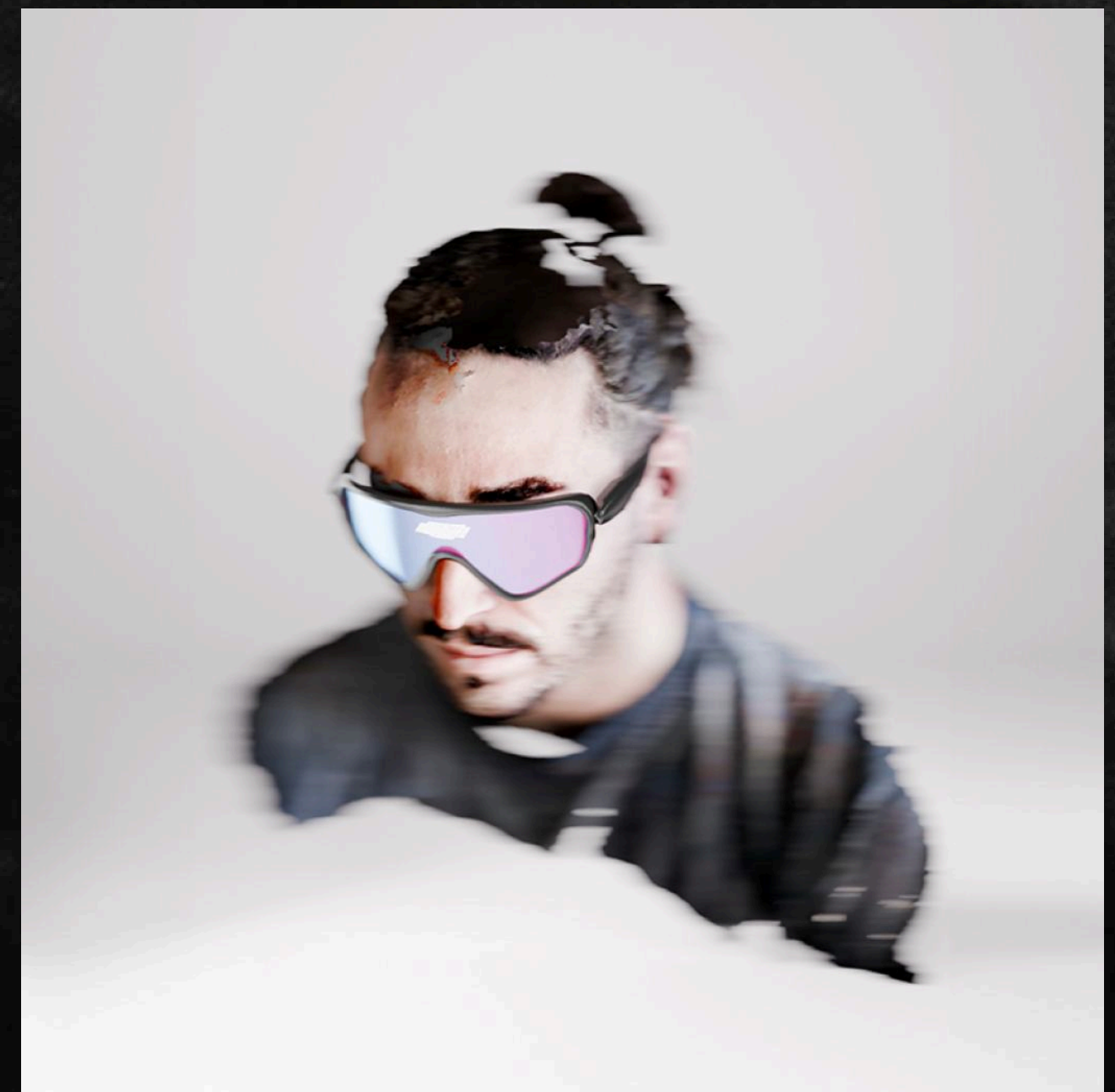
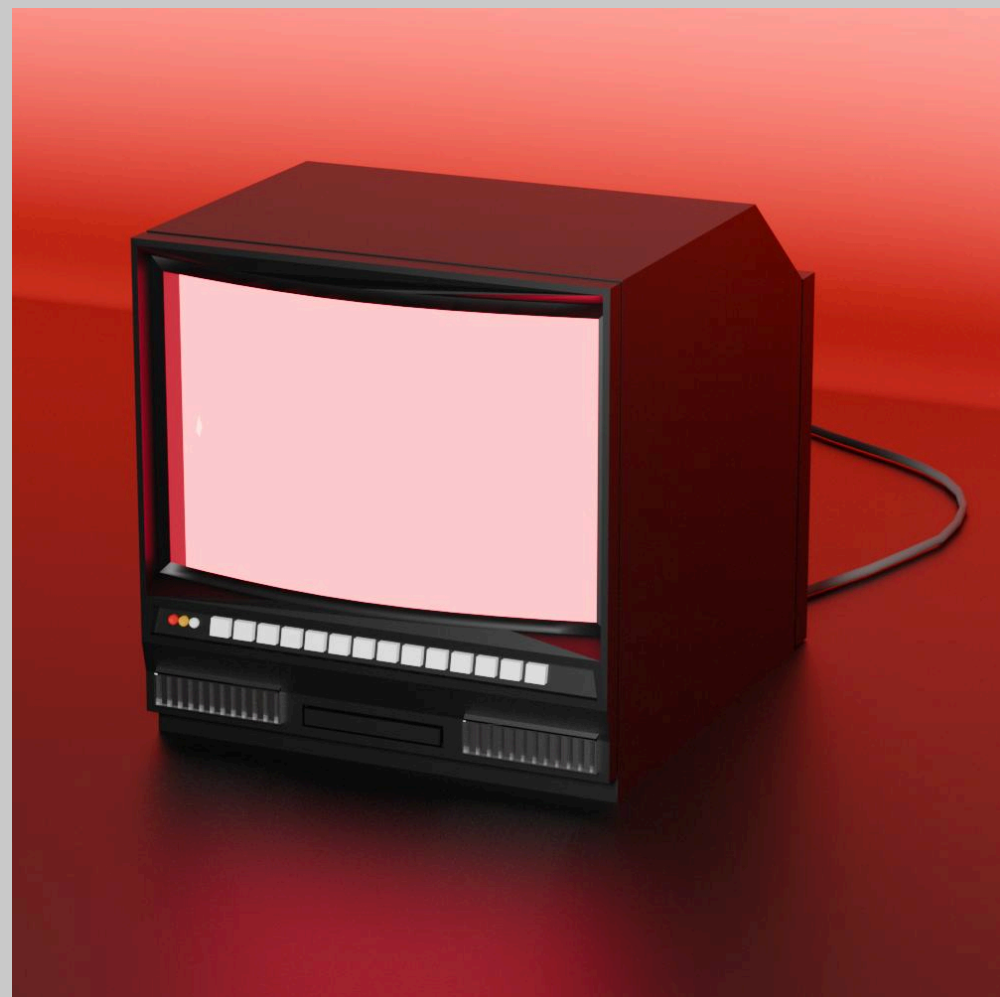




Image Numérique
(3D, CGI)







Vidéo
Court métrage



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



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

Webdesign Portfolio
& UX

MANON DARROUZES

→GRAPHIC DESIGNER & ILLUSTRATOR

→READ MY THESIS

→INSPIRATIONS

→My last video on Youtube

→@noniquoi

→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 Artificielle →3D →Augmented reality →Typographie

→Editorial design →Motion Design →Coding →Printing: Silk-screen printing, Risography, Engraving →Bookbinding

→More about me

→Work in progress

↓CHER [NOM DU ROBOT]

↓ACCALMIE

MANON DARROUZES

↓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, rotoscopie

→Montage - Première Pro

→Retouche photos - Photoshop

→Code - HTML, CSS, Processing, Wordpress

→Impression - Sérigraphie, Risographie, Gravure

→Façonnage - dos carré collé, dos cousu collé

↓ À PROPOS

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.

↓EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

→Super Tchup (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),

→Lancôme (2021),

→Givenchy (2021),

→Diptyque (2021),

→Hermès (2021),

→Hennessy (2021),

→Justin Briou (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 Boujoun du studio Bold Design, Impression 3D

→2021 - Andry Dedouze, Grease Pencil sur le logiciel Blender

→2021 - Louis Eveillard Création 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 Lemaître Projet Monstre, Processing

→2020 - Eva Largo Projet Monstre, sérigraphie

→2020 - Benoît Widmart 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

PROJETS

À PROPOS

ANGÈLE

INSTAGRAM

CONTACT

SHINI — ELLIPSE & HEURES TARDIVES

VIZUALIZER, PRODUCTION & MONTAGE VIDÉO, POCHETTE, PHOTO

LANCEL

CONTENUS DIGITAUX, MOTION DESIGN, RETOUCHE PHOTO

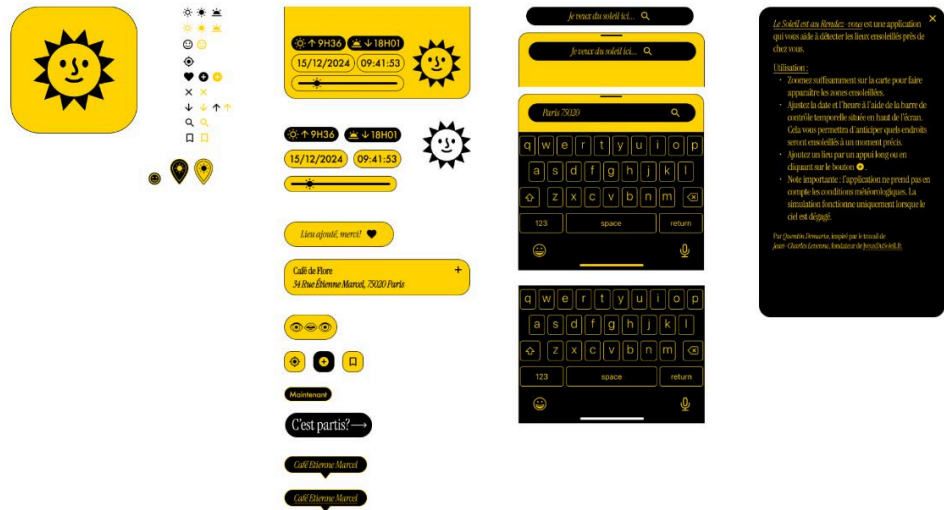
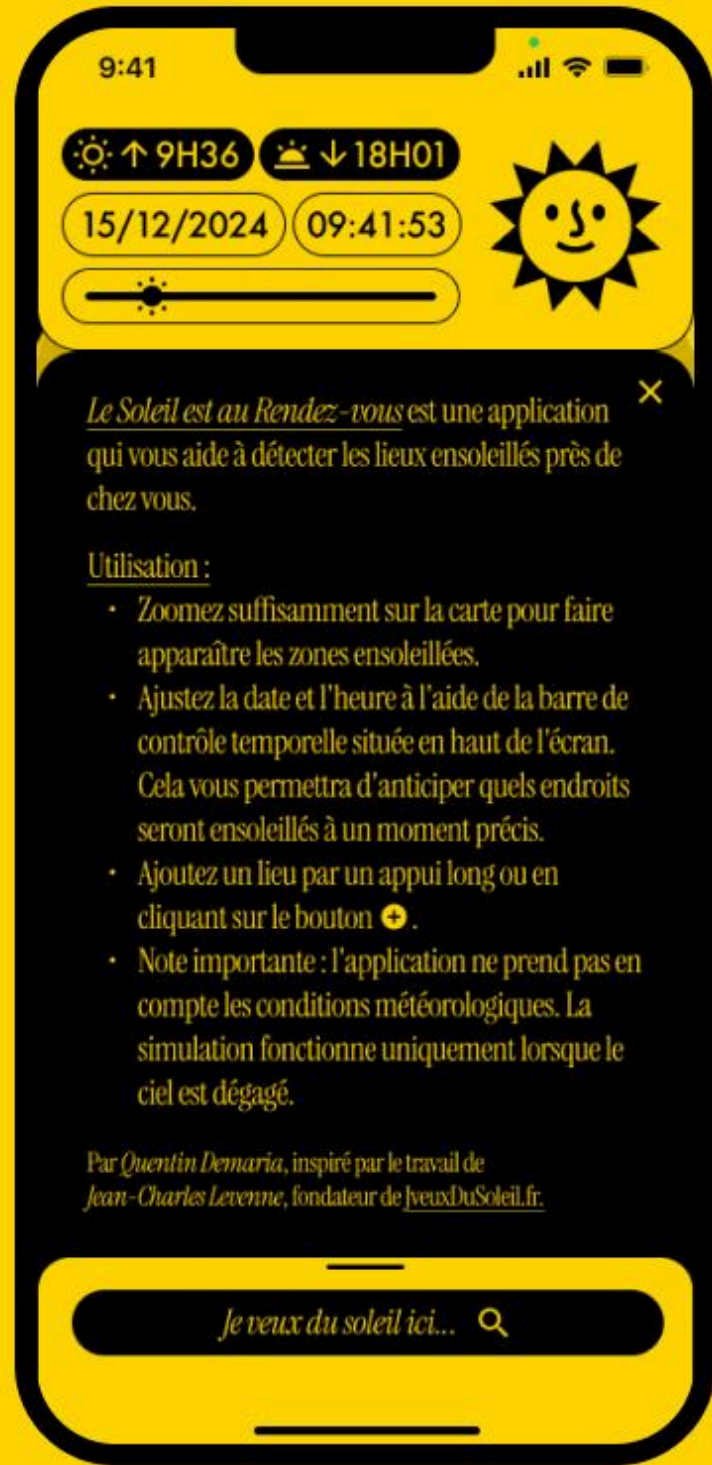
PROJETS

À PROPOS

ANGÈLE

INSTAGRAM

CONTACT



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZO
123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZO
123456789
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZO
123456789
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
STORY** SONY MUSIC PRESENTS



En savoir plus

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

MERCI !