

## Fiches METIERS

La formation **IAVM** (Informatique Audiovisuel Multimédia) d'une durée de 1000 heures réparties sur 9 mois, vous permet d'apprendre un métier utile, passionnant, et en plein essor.

Spécialisations :

Ingénieur multimédia :	Tronc Commun + options : 8, 12, 13
Webmaster :	Tronc Commun + options : 8, 11, 12, 13
Expert 3D :	Tronc Commun + options : 8, 11, 12, 13
Ingénieur son :	Tronc Commun + options : 4, 5, 6, 7, 12, 13
Ingénieur programmeur :	Tronc Commun + options : 13, 17
Administrateur réseaux :	Tronc Commun + options : 9, 13
Réalisateur audio-visuel :	Tronc Commun + options : 4, 10, 12, 13
Designer espace/produit :	Tronc Commun + options : 8, 11, 12, 13
Graphiste-designer :	Tronc Commun + options : 8, 11, 12, 13

A l'issue de cette formation, vous pourrez décider de fonder votre entreprise, poursuivre vos études à partir du niveau bac +2, trouver un emploi dans la spécialité choisie, ou effectuer un ou plusieurs stages en entreprise pour acquérir une expérience sur le terrain.

### **INGENIEUR MULTIMEDIA**

Expert en technologie internet et multimédia

Equivalents ou assimilés : Expert internet, Expert internet / intranet, Expert intranet, Ingénieur multimédia

Emplois-métiers de l'informatique et des télécommunications tel que défini dans le référentiel Cigref et appartenant à la famille Support et assistance technique interne.  
Mission

Il conçoit l'architecture d'un système multimédia de communication sur différents types de supports. Il conçoit et pilote le déploiement.

Activités et Tâches

1. Conseil / préconisations :

Analyse des besoins des demandeurs concernant le contenu

Connaissance et compréhension des stratégies de l'entreprise et des finalités des produits développés

Réalisation des choix technologiques adaptés aux besoins

Intégration des contraintes et des règles liées à la sécurité des systèmes d'information.

## 2. Conception :

Définition des concepts architecturaux répondant aux besoins du système de communication.

Choix des outils techniques adaptés à l'architecture

Proposition de scénarios d'évolution technique des architectures et des systèmes en place

Soutien auprès des équipes, communication, formation :

Mise à disposition des équipes des normes et des outils utilisés dans le domaine du multimédia.

Formation aux aspects techniques du support et à son exploitation, des acteurs intervenant sur les contenus

Soutien auprès des équipes par la communication et la formation

## 4. Prospective :

Veille technologique

Propositions d'évolution pour améliorer les performances techniques des systèmes en service

Orientation de l'utilisateur vers les techniques les plus adaptées en fonction des contraintes et des objectifs

## 5. Audit, contrôle sur l'utilisation et les accès :

Connaissance et souci de la sécurité

Contrôle, optimisation, mesure et analyse des accès et de la circulation d'information.

## Savoirs Mobilisés :

Savoir-faire Technologiques

Méthodologie de développement d'architecture intranet et extranet. Techniques liées aux systèmes de communication. Connaissance architecturale et fonctionnelle du système d'information de l'entreprise. Technologies liées au support et aux langages associés. Normes et procédures associées aux réseaux. Intégrer les normes de la communication (fonctionnelle, technique, ergonomique). Méthodes, normes et outils de développement. Gestion des risques informatiques et télécommunications.

Savoir-Faire Généraux

Compréhension de la stratégie de l'entreprise en matière de systèmes d'information (choix, priorités...). Élaboration des scénarios, gestion et conduite de projet. Connaissance de l'entreprise (processus, environnement, organisation et stratégie). Compétences juridiques. Aptitudes Comportementales Réflexion (capacité d'analyse et de synthèse). Curiosité intellectuelle (veille) et ouverture d'esprit. Facultés de communication, d'écoute, d'expression et de dialogue. Capacité de négociation et de conviction. Aptitude à résister aux pressions extérieures et à intégrer les besoins liés à la finalité du support.

## Ingénieur du son

Artiste et technicien à la fois « l'ingénieur du son », appelé aussi chef opérateur son, travaille pour le cinéma, la radio ou la télévision. Il allie souvent pratique musicale et hautes technologies. L'univers du son n'est pas impitoyable, mais reste affaire d'initiés. Donc beaucoup d'appelés, peu d'élus.

Description des tâches / conditions de travail

L'ingénieur du son cinéma a pour mission de débarrasser le champ sonore de tous les bruits ou parasites qui compromettent la bonne compréhension des dialogues et de reproduire musiques et bruitages avec le plus de qualité et de réalisme possible. En fonction des conditions de tournage et des indications du réalisateur, il choisit le type de micro (posé, perché, caché...). Il doit faire des prises de son pour enregistrer les éléments nécessaires à l'habillage sonore des images et mixer les dialogues.

Pour l'ingénieur du son en studio, à la radio ou à la télévision, le son est, en quelque sorte, la matière première, paroles et musiques.

Véritable homme-orchestre d'un album de musique, il enregistre chaque musicien séparément sur une seule piste et retravaille les sons, les aigus et les graves au mixage, imprimant ainsi une tonalité particulière. D'ailleurs, les musiciens sont très vigilants sur le choix de leur ingénieur du son qui est souvent musicien lui-même ou ancien musicien.

À la télévision, le chef opérateur du son de plateau garantit la qualité d'enregistrement d'une émission, qu'elle soit diffusée en différé ou en direct. À la régie plongé dans sa console, concentré sur la prise de son et le mixage, il peut intervenir en cours d'émission en introduisant des inserts sonores. Si l'émission est entièrement dédiée à la musique, il devra en plus avoir de solides compétences musicales.

A noter : les nouveaux types de supports (DVD, Internet...) tendent à redéfinir les rapports images/son et entraînent une polyvalence de compétence. Avec la numérisation son et image sont désormais traités sur les mêmes stations de travail.

Evolution professionnelle

L'ingénieur du son est au sommet de la hiérarchie des techniciens du son. Auparavant, même s'il possède une bonne formation initiale, il a pu être assistant son, bruiteur, moteur son, mixeur, reporter preneur de son.

## **Graphiste**

Le graphiste, ou designer graphique est un professionnel de la communication, un artiste-auteur qui conçoit, met en forme et coordonne la réalisation d'un processus de communication visuelle, à la demande d'un commanditaire, et pour des destinataires très variés.

Cette pratique professionnelle l'amène à proposer des solutions conceptuelles et stratégiques adaptées aux problématiques de ses clients.

Il organise le sens des messages avec des éléments linguistiques et des formes graphiques originales, reproduits sur des supports ou des environnements de communication, imprimés, peints, optiques ou magnétiques, à plat ou en volume.

Le graphiste intervient dans des secteurs très différents : entreprises, institutions, administrations, collectivités locales, associations, pour lesquels il réalise des systèmes d'identification visuelle, des signalétiques, des supports de communication institutionnelle et publicitaire, des expositions, des présentations de produits, des communications multimédia, etc.

Ces interventions contribuent à la construction de "l'image" ainsi qu'au développement social et économique d'une entreprise ou d'une institution.

## **Graphiste multimédia**

Le graphiste multimédia est un dessinateur-maquettiste travaillant sur des supports électroniques : pages Internet, cédéroms, habillage TV ou vidéo. Avec des textes et des images il construit un visuel.

Director, Javascript, XML, HTML, Flash, Java, Dreamweaver, Photoshop, Quark Xpress, Acrobat, le graphiste utilise tous ces outils de programmation et ces logiciels pour élaborer animations et graphiques sur écran. Sous la direction d'un chef de projet, le graphiste multimédia participe à la conception et à la mise en page de sites Internet ou Intranet et à leur habillage.

Description des tâches / conditions de travail

Le graphisme multimédia est une fonction que l'on exerce au sein d'une équipe qui comprend parfois des infographistes (le terme infographiste recouvre une fonction correspondant plutôt au travail de maquettiste). Il conçoit une image, assure le suivi et travaille en collaboration avec le directeur artistique de l'agence ou directement avec le commanditaire. Le graphiste doit avoir de bonnes qualités relationnelles. Face aux nouveaux outils il doit faire preuve de curiosité savoir s'auto-former. Une bonne capacité d'adaptation est indispensable dans cet univers technologique en perpétuelle évolution. Le graphiste exerce ses talents dans une agence Web, une agence de publicité, une SSII (entreprise informatique) ou une entreprise utilisatrice. Il définit une charte graphique, crée des pictogrammes, des bannières, des logos, des jeux en ligne sur cédérom. Il est responsable du confort de navigation et, s'il conçoit des sites, il doit mettre en œuvre des projets impliquant des temps de chargement courts afin d'éviter la fuite des internautes.

Le rythme de travail est très soutenu et la peur de l'erreur toujours présente. Ce métier demande beaucoup de sang-froid.

## Profession **Designer**

Qu'il se trouve en agence ou intégré dans une entreprise industrielle, la fonction de designer demeure globalement la même. Il conçoit des objets industriels fabriqués en série: voiture, sèche-cheveux ou pâtes alimentaires. Il est au carrefour des contraintes techniques, commerciales et culturelles.

Selon la dominante de son activité, on parlera de:

- > graphic designer: s'attache à la présentation graphique des produits ou documents
- > product designer: conçoit des produits
- > packaging designer: conçoit les emballages
- > designer industriel: conçoit et développe tout produit industriel.

Interface entre les services commerciaux qui déterminent les besoins des clients et les services fabrication, le designer réunit les impératifs des uns et des autres pour les formaliser en un produit "intelligent". Il doit se tenir en permanence au courant de l'évolution des concepts, des technologies, des matériaux, des modes.

Concevoir et développer de nouveaux produits en tenant compte des besoins définis par le marketing et des normes techniques établies par le bureau d'études

- > Produire des dessins et maquettes
- > Investiguer différentes techniques de fabrication et proposer des matériaux nouveaux
- > Se documenter sur les nouvelles technologies, styles et modes de comportement.

Certains designers, notamment les designers industriels, possèdent la double formation d'ingénieur et de designer. Par ailleurs, certaines formations développent des programmes spécialisés pour les ingénieurs et les commerciaux (filiale spécifique, DESS, DEA, Mastère...) orientés vers la conception de produits (ENSAM, ECP, EMP...), le design industriel (UTC) ou le management du design (IAE de Nancy).

Le designer est un professionnel de la création au service de l'entreprise. Ce généraliste aux spécialités multiples allie intuition et expérience pour innover et formuler des solutions concrètes.

> Le designer est un professionnel

Il a reçu une formation longue et diversifiée. Il applique une méthode de travail qui, tout en permettant d'élargir le champ des hypothèses, aboutit obligatoirement à une solution concrète. Son activité est souvent assimilée au conseil. En fait, son intention va plus loin que celle d'un simple conseiller car il concrétise les idées émises.

> Le designer est un créatif

Il se distingue par certaines qualités: curiosité, intuition, imagination, capacité d'écoute, sensibilité, aptitude à la remise en question, esprit d'analyse et de synthèse. Par sa nature et son métier, il s'emploie toujours à reconsidérer les projets tels qu'ils sont formulés et à imaginer des solutions nouvelles afin d'améliorer les performances tant du point de vue technique que marketing.

> Le designer est un généraliste

Il travaille pour toutes sortes de secteurs d'activité et d'entreprises. Il possède ainsi une richesse d'expérience dont il fait profiter ses clients. Sans prétendre rivaliser avec les spécialistes de chaque discipline, il maîtrise une large palette de compétences: une bonne connaissance des moyens de production et des matériaux, une ouverture aux méthodes d'analyse de la valeur et procédures qualité, une approche marketing et un sens artistique lui permettant de composer avec les formes et les couleurs. Il se doit d'être au fait des tendances et des goûts de l'époque et de l'évolution des techniques.

> Le designer est un partenaire

Son rôle est d'accompagner l'entreprise dans son développement et non de remplacer le responsable de telle ou telle discipline.



## **Programmeur**

Pas d'informatique sans analyste programmeur ! Ce métier indispensable est celui de passionnés de technique, ouverts au dialogue et qui n'hésitent pas à relever les défis.

Voilà un métier complet ! L'analyste programmeur - ou développeur, programmeur, voire ingénieur développeur - est une sorte d'homme à tout faire de l'informatique. Au sein d'un projet, travaillant seul ou en équipe, sous l'autorité d'un chef de projet, quand il n'est pas chef de projet lui-même, il a pour mission, dans un premier temps, de concevoir, puis de réaliser tout ou partie de l'intelligence d'un système d'information : le programme.

Une grande partie du travail de l'analyste programmeur consiste à discuter avec ses « clients », c'est-à-dire les donneurs d'ordres (des directeurs informatiques, par exemple) ou même, parfois, directement avec les futurs utilisateurs des logiciels qu'il développe. Il essaie de comprendre les besoins, d'anticiper les futures demandes, de prévoir l'imprévisible.

Pour briller, l'analyste programmeur doit donc être un homme de dialogue. Mais c'est également un artiste solitaire, qui sait jongler avec les langages et les systèmes informatiques quand vient l'heure de passer à l'écriture du programme puis de traquer les bugs sans relâche.

Pour les plus passionnés, chaque projet est un défi qu'il faut relever. Et plus c'est compliqué, mieux c'est ! Curieux, l'analyste programmeur s'adapte aux évolutions technologiques, et se tient au courant des nouveautés. Il peut travailler partout, aussi bien dans une usine, que dans un laboratoire de l'armée, dans une banque, dans une petite entreprise, etc. Beaucoup sont employés par des sociétés de service et d'ingénierie informatique (SSII). Ils sont alors mandatés pour la réalisation de projets chez les clients, pour des durées plus ou moins longues, parfois à demeure.

## **Webmaster**

Polyvalent, le webmaster est le chef d'orchestre qui conçoit, crée et fait vivre les sites de taille modeste au quotidien. Dans le cas de sites plus complexes, il se spécialise et s'intègre à une équipe.

A la fin des années 90, à coups de formations ou d'apprentissage sur le tas, nombreux furent ceux qui se reconvertirent dans le métier de webmaster (ou webmestre, comme disent certains francophones). Mais la fonction de webmaster était déjà une fonction fourre-tout qui recouvrait des réalités bien différentes.

Que l'on s'occupe de son site personnel, de l'intranet d'une grande entreprise ou encore d'un site de commerce en ligne, les tâches ne sont évidemment pas comparables. En se sophistiquant, l'univers d'Internet a donné lieu à des spécialisations. Un webmaster, par exemple, n'est pas un webdesigner. Ce dernier, plutôt formé dans des écoles d'arts graphiques, est responsable de l'élaboration de la charte graphique qui sera déclinée sur le site.

Alors en quoi consiste le travail des webmasters ? Ils appartiennent à deux grandes familles : les techniques et les éditoriaux. Aux techniques, le soin de décider de l'architecture du site, de manier le HTML et le Flash pour créer des pages, ou encore d'écrire des applications pour mettre à jour un flux d'informations en direct sur un site boursier, par exemple. Aux éditoriaux, la responsabilité de créer et d'actualiser les contenus, sous forme de textes, de reportages vidéo ou d'extraits sonores.

### Des compétences multiples

Que son intervention soit technique ou éditoriale, le webmaster doit tout de même faire preuve d'une certaine sensibilité artistique et doit par ailleurs bien connaître les outils du Web. Employé en interne, il peut se retrouver homme à tout faire. Intégré dans une « web agency », le webmaster travaille pour plusieurs clients et a tendance à développer une forte spécialisation. Sans compter les nombreux webmasters qui travaillent en freelance

### Perspectives

Après un calme dû à la morosité de l'économie et d'Internet, les écoles constatent que les entreprises recommencent à chercher des webmasters. Si on considère que la plupart des entreprises, organismes et administrations ont aujourd'hui des sites, cela ouvre des perspectives aux aspirants webmasters, que le poste soit en interne, en freelance ou en web agency.

## Administrateur réseau

Qu'il travaille dans une PME, une grande entreprise ou une administration, l'administrateur est là pour veiller au bon fonctionnement des réseaux et des PC qui y sont connectés.

En bon gestionnaire, l'administrateur réseau veille à ce que tous les utilisateurs aient un accès rapide au système d'information de l'entreprise. Il n'intervient pas, excepté pour les petites structures, dans la conception de l'architecture du réseau, tâche dévolue à un ingénieur spécialisé.

En revanche, il est chargé de le faire évoluer en fonction des besoins. Un site distant à connecter ? De nouvelles fonctions à ajouter sur l'intranet ? C'est à lui de trouver les solutions.

Un gardien intraitable

Au jour le jour, il gère l'utilisation du réseau. Par exemple, c'est lui qui donne l'autorisation aux nouveaux utilisateurs de se connecter. Une de ses missions les plus importantes est de veiller à la sécurité, avec des systèmes de protection capables de dissuader les intrus potentiels. Il est également responsable de la sauvegarde des données.

La hantise de l'administrateur, c'est la panne. Il doit réagir de toute urgence pour identifier la cause de l'incident, puis effectuer les réparations nécessaires dans les plus brefs délais. Idéalement, il tire ensuite les leçons de la panne et apporte les corrections nécessaires au système d'information.

Ce n'est pas tout, car un réseau repose sur un ensemble de matériels informatiques complexes, dans une industrie en constante évolution. L'administrateur réseau doit donc assurer une veille technologique, et tester des nouveaux matériels pour les insérer, si besoin, dans son système. Au quotidien, les administrateurs réseau des grandes entreprises passent une bonne partie de leur temps dans de grandes salles remplies d'armoires, où reposent routeurs et autres switches. Attention à bien se couvrir, car de puissants climatiseurs gardent l'air frais pour éviter la surchauffe des machines

Formation

En plus d'être bon technicien, l'administrateur réseau doit posséder des qualités de manager, pour gérer son équipe, et d'écoute, pour comprendre les besoins.

Avec l'avènement du Web, qui a ouvert le réseau vers l'extérieur, sa mission est devenue plus complexe. Dans les structures importantes, la fonction est confiée à un ingénieur assisté par des techniciens.

## **Réalisateur audiovisuel**

Le réalisateur audiovisuel est responsable de la préparation, de la réalisation et de la finition d'un support audiovisuel jusqu'à sa diffusion, dans le cadre de manifestations scientifiques ou institutionnelles.

Etablir et rédiger un scénario en relation avec une problématique scientifique ou avec un objectif de communication

Définir les conditions de tournage et les moyens techniques à mettre en oeuvre

Préparer le découpage technique du travail par plans, images ou scènes

Organiser, planifier et gérer le tournage

Effectuer et/ ou diriger la prise de vue et la prise du son

Diriger le montage

Piloter les opérations de post-production (conformation, mixage, habillage final du film,...)

Organiser et coordonner l'intervention d'équipes techniques, internes ou externes

Gérer les moyens humains, techniques et financiers alloués à la réalisation d'un support audiovisuel

Suivre les évolutions des techniques et du matériel du domaine ; se former pour leur mise en oeuvre

Connaissances et compétences nécessaires pour la réalisation des activités

Avoir une connaissance approfondie des techniques audiovisuelles, au plan des principes et de leurs mises en oeuvre

Maîtriser les techniques d'écriture et de réalisation audiovisuelles

Maîtriser les techniques de prises de vues cinématographiques et vidéographiques

Maîtriser l'exploitation du matériel audiovisuel

Connaître les techniques de montage traditionnelles et informatisées

Evaluer la qualité de l'image et du son d'un support audiovisuel

Connaître les outils et supports informatiques du domaine

Connaître la législation du domaine (droit à l'image, autorisation de tourner,...)

Dialoguer avec le demandeur pour traduire son projet en termes d'écriture et de réalisation audiovisuelle

Maîtriser les techniques d'animation et de gestion d'équipe technique sur un tournage

Le réalisateur est responsable du projet depuis sa préparation jusqu'à son achèvement et son acceptation par le commanditaire.

Il est chargé de développer un sujet original. Il doit avoir une vision concrète du film terminé même avant le tournage.

Au cours du tournage, il s'occupe essentiellement de tout ce qui se passe devant la caméra.

Il dirige les comédiens et détermine leurs positions et leurs déplacements. Il effectue déjà un premier choix entre les prises réussies et celles qui ne le sont pas. Un choix plus précis s'effectue la plupart du temps lors de la projection des rushes et du montage.

Au stade de la postproduction, le réalisateur supervise la postsynchronisation des dialogues, l'enregistrement de la musique et des bruitages ainsi que le mixage final. Il participe également à la conception graphique des génériques.

## ➔ Le **Réalisateur** vu par Informetiers ([www.informetiers.info](http://www.informetiers.info))

En quoi consiste ce métier ?

Le réalisateur concourt à une ou plusieurs phases de la création et de la réalisation artistique, technique et opérationnelle, d'une production de spectacle : film, pièce de théâtre, chorégraphie, émission de télévision ou de radio... Avec le scénariste, il met au point le scénario.

Il le découpe en "plans". Ce découpage technique précise tous les détails concernant les décors, l'image et le son.

Il a la "vision du film" et doit la transmettre au chef opérateur, à l'ingénieur du son pour le traitement de l'image et du son ainsi qu'aux acteurs pour leur interprétation des personnages.

Il est chef d'équipe et a un rôle important d'animation.

Avec le directeur de production, il recrute les acteurs et les techniciens et coordonne leurs interventions. Le montage est un moment clé de l'activité créatrice du réalisateur.

C'est au cours de cette opération que le film se construit.

Dans quelles conditions ? Quels employeurs ?

Le réalisateur exerce son métier en régie, dans un studio, sur un plateau, une scène, ou bien en décor naturel et à l'extérieur. Les conditions d'emploi varient selon la réalisation : court ou long métrage, émission de télévision, clip vidéo, spot publicitaire... Le travail s'effectue en étroite collaboration avec les techniciens de l'image, du son et de l'éclairage, l'équipe du décor et des costumes, le scénariste, l'équipe de production. L'activité est irrégulière.

Les horaires décalés, nocturnes et en fin de semaine sont fréquents et liés à la programmation des spectacles ou des tournages. Ce métier nécessite de nombreux déplacements en France et à l'étranger. Le réalisateur travaille pour des théâtres, des studios de tournage de la télévision et du cinéma, des studios d'enregistrement de la radio...

On devient rarement réalisateur d'emblée, surtout en ce qui concerne les oeuvres de fiction.

C'est l'aboutissement d'un cheminement en tant que stagiaire, puis 2ème et 1er assistant. beaucoup de réalisateurs ont aussi fait leurs premières armes en tant que scénariste, monteur ou chef opérateur.

Contrairement au cinéaste, le réalisateur de télévision peut mixer ses prises de vue en direct à partir d'une régie. Dans ce cas, il installe soigneusement ses caméras afin d'obtenir le meilleur angle au moment adéquat. Tous les deux prennent grand soin des détails de la finition comme le choix de la musique ou le look du générique.

➔ Le **réalisateur 3D** concourt à une ou plusieurs phases de la création et de la réalisation artistique, technique et organisationnelle, d'une production 3D (jeux vidéo, film d'animation, animation 3D, architecture, médicale...). Il participe à la préparation, la mise en oeuvre ou la finition du produit. L'imagerie 3D utilise des techniques et des logiciels qui lui sont spécifiques. Le réalisateur d'image 3D est souvent spécialisé en tant que modéleur, chargé de créer et d'habiller des formes, ou en tant qu'animateur, prenant en charge (en étroite collaboration avec le concepteur) l'animation des personnages et des objets, ainsi que le réglage des éclairages et des mouvements de caméra. Il sait, par ailleurs, suivre un cahier des charges, réaliser au besoin un story-board et effectuer un découpage technique du scénario. Le titre de Réalisateur 3D est certifié au niveau II.

### L'environnement de la 3D

objectifs : comprendre et respecter les impératifs et les contraintes artistiques et techniques ainsi que la planification d'un projet.

Cours : environnement informatique, les techniques de compression, perfectionnement des logiciels (Photoshop, Illustrator, Première, After Effects), méthodologie de production, conférences de professionnels.

### La maîtrise de la représentation

objectif : créer et modéliser dans l'espace.

cours : croquis, perspectives, illustration, maquette.

### L'ambiance

objectif : recréer un espace spatio-temporel.

cours : scénographie, création de décor, traitement sonore, éclairage,...

### L'animation

objectif : créer et animer des personnages et des objets. cours : écriture scénaristique, story-board, création et animation de personnages.

### La pratique de 3D Studio Max (ou logiciel équivalent)

cours : Modélisation (maillage éditable, poly, carreaux, spline et nurbs), texturage, lumière caméra, lumières avancées, animation (décor et personnages), effets spéciaux (particules, dynamique,...), rendus.

### Un projet personnel

réalisation d'un court métrage. Le programme suppose un nombre important d'heures de travail personnel pendant lesquelles les étudiants seront appelés à mettre en pratique les connaissances acquises.

## DESIGNER ESPACE

La fonction

Le Designer Espace maîtrise la conception et à la réalisation d'espaces intérieurs.  
Champs d'intervention : l'architecture, l'urbanisme, la scénographie, la muséographie, le patrimoine le paysage, la culture ...

Secteurs d'activité :

- . Cabinet d'architecte
- . Bureau d'études
- . Agence de décoration
- . Entreprises événementielles
- . Agences de design
- . Collectivités
- . Musées ...

La qualification de Designer espace permet aux candidats de s'adapter à l'ensemble des activités de la décoration et de l'agencement en tant qu'employés de haut niveau, et donc avoir un choix assez vaste de choix de métiers, ou de poursuite d'études dans ces domaines.

Débouchés :

Aménageur d'espace intérieur

Architecte d'intérieur

Décorateur d'intérieur

Décorateur scénographe

Assistant designer d'espaces

Designer d'environnement ...