

PARIS

**1984 SCHOOL
OF
DESIGN**

L'AGENCE/ÉCOLE DE DESIGN GRAPHIQUE

ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR TECHNIQUE PRIVÉ

Sommaire

1__ *L'agence/école* P.4

2__ *Notre vision pédagogique* P.5

3__ *Préparer son entretien d'admission* P.6

4__ *Le guide graphique - L'œil de 1984* P.7

5__ *Les Locaux* P.8

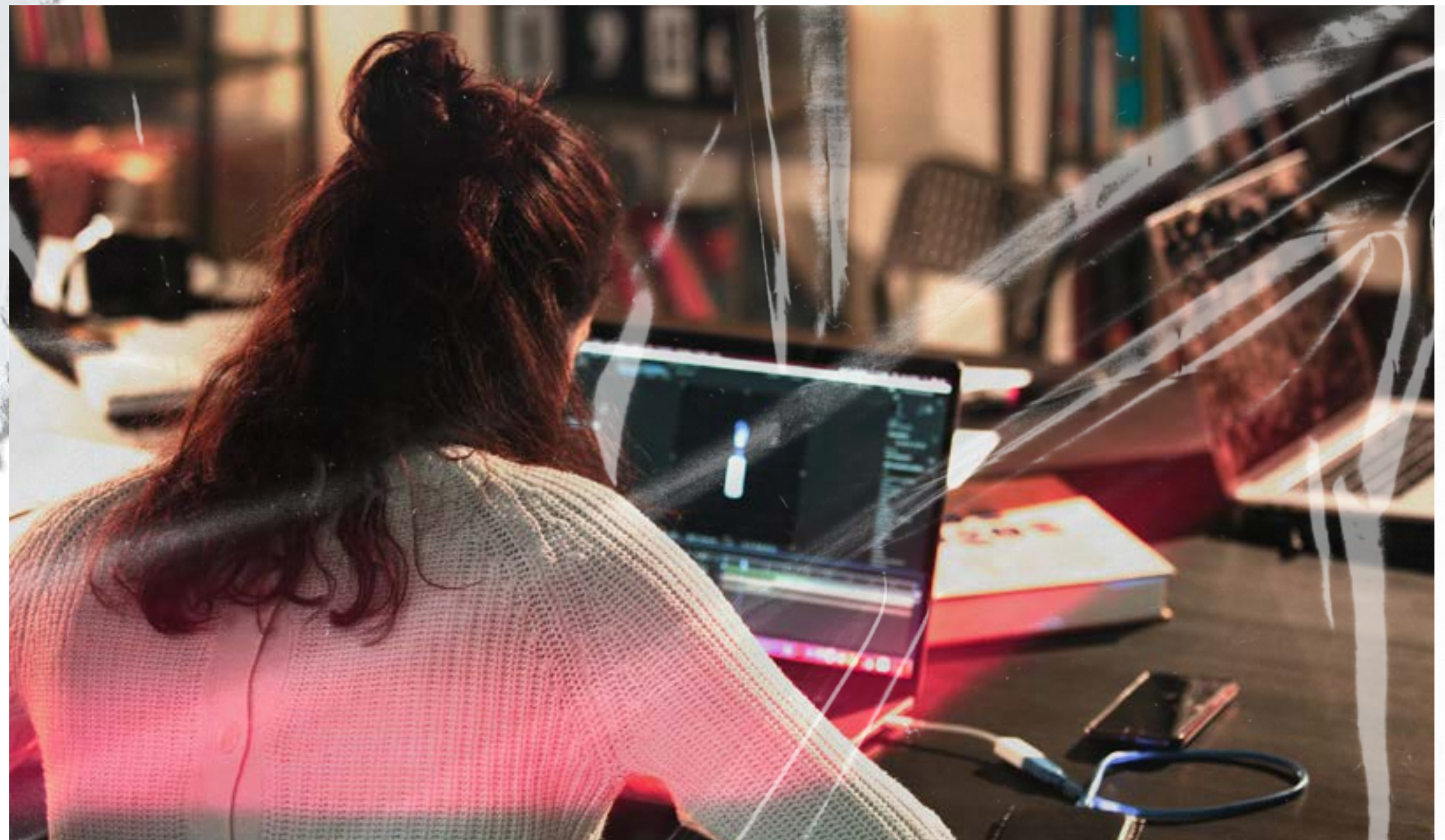
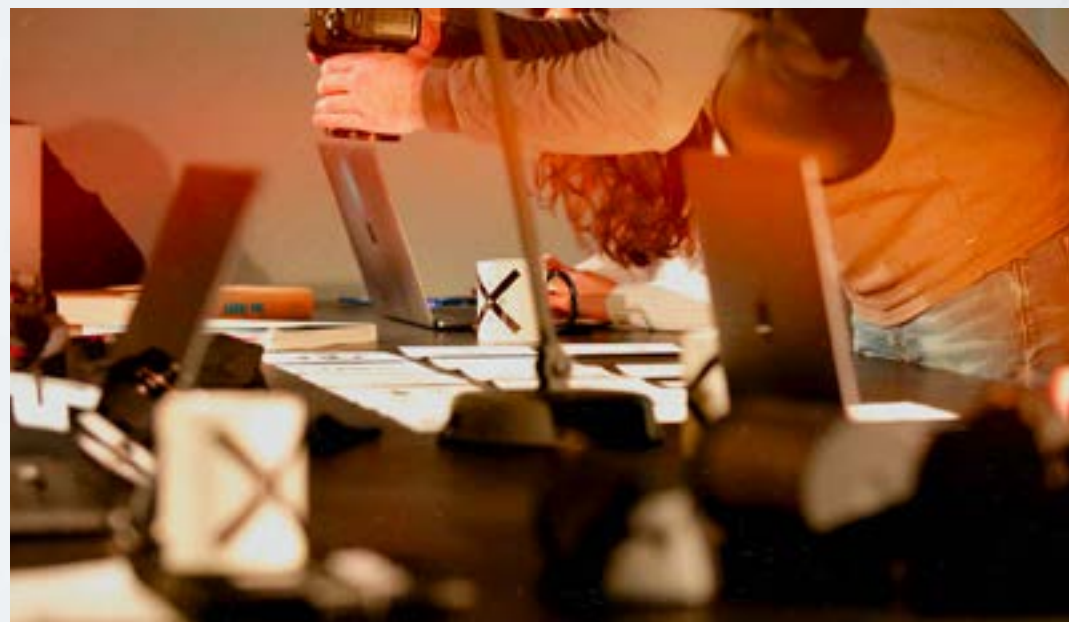
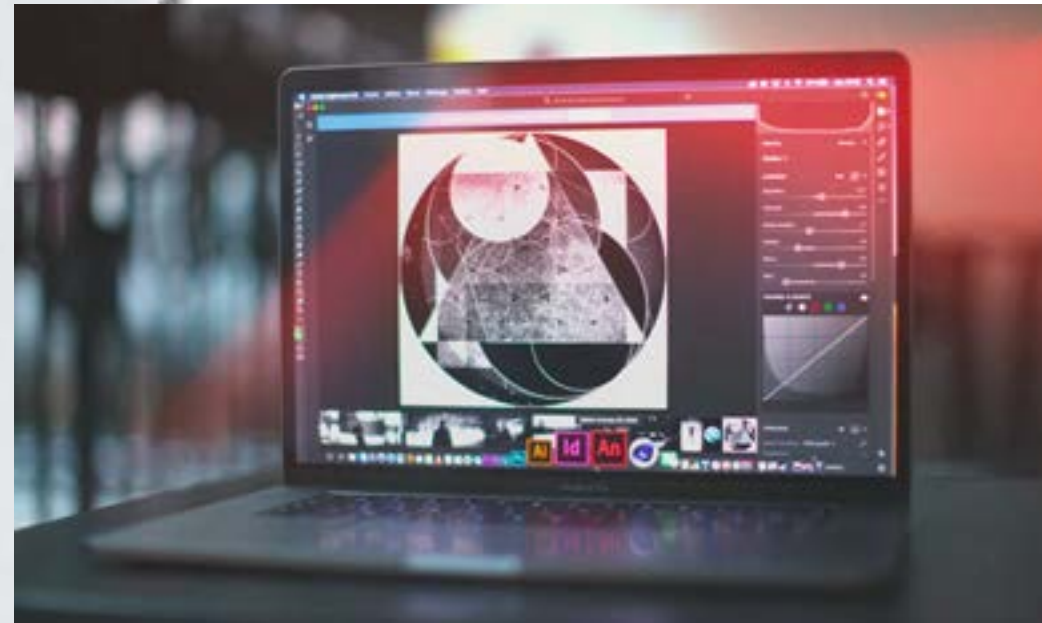
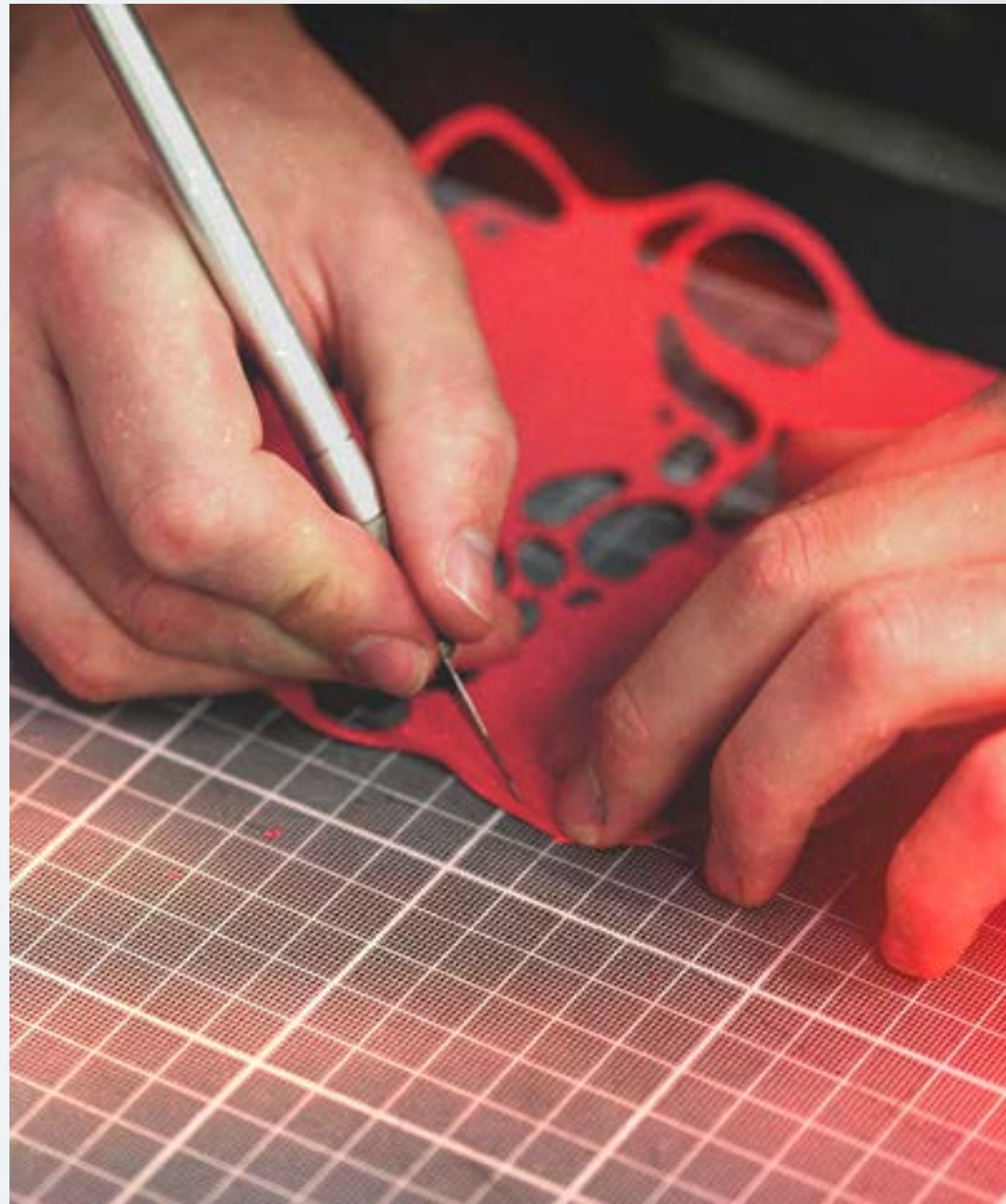
6__ *Prépa Art & Design* P.9-12

7__ *Cursus Design Graphique* P.13-21

8__ *Certification* P.15

9__ *Les Tarifs* P.21

10__ *Instagram - TikTok* P.22-23



L'agence/école de Design Graphique

1984 propose une démarche pédagogique innovante et protéiforme. À l'écoute des changements culturels, technologiques et générationnels de la société ainsi que des évolutions de la profession, 1984 a pour ambition de former des créatifs épanouis, opérationnels et capables de s'adapter.

→ 1^{ère} Année La Prépa Art & Design

La classe préparatoire est une année pluridisciplinaire et transversale permettant d'acquérir les bases théoriques, techniques et méthodologiques communes à l'ensemble des secteurs des Arts appliqués. C'est aussi une 1^{ère} année intégrée pour les étudiants qui désirent faire le cursus complet chez 1984 School.

→ Cursus Design Graphique

Dédiée au design graphique et d'expérience, notre formation complète et innovante s'adapte au rythme d'apprentissage des étudiants et aux évolutions constantes du métier grâce à son agence/école, qui allie projet réel et accompagnement pédagogique, afin de devenir directeur.trice artistique plurimédia.

Certification :
RNCP Niveau 7
«Directeur.trice Artistique plurimédia»

→ ANNÉES

39

30 ANS DE RÉSEAU
D'ANCIENS ET DE
PROFESSIONNELS

→ EMPLOYABILITÉ

90%

UN TAUX D'EMPLOYABILITÉ
DE +90% POST DIPLOME

→ PROJETS RÉELS

60%

DES PROJETS RÉELS AVEC
DES CLIENTS PRÉSENTS
DURANT L'EXPÉRIENCE

→ MOIS DE STAGE

20

IL EST POSSIBLE DE RÉA-
LISER ENTRE 12 ET 23 MOIS
DE STAGE TOUT AU LONG
DE LA SCOLARITÉ.

→ CERTIFICATION

NIV 7

«DIRECTEUR ARTISTIQUE
PLURIMÉDIA» TITRE RNCP
NIVEAU 7 par décision du
20/07/2022. En partenariat
avec AGR, L'école de l'image.

→ INTERVENANTS

30+

DES INTERVENANTS DE
QUALITÉ EN ACTIVITÉ DANS
DIFFÉRENTES AGENCES

Notre vision pédagogique

La démarche pédagogique de 1984 associe l'enseignement théorique pluridisciplinaire et l'immersion professionnelle. Les 3 piliers de cette pédagogie sont :

1. L'AGENCE 1984-INC

Pour se présenter avec les meilleures chances sur le marché du travail, les diplômés sont essentiels mais l'expérience est primordiale. Voilà pourquoi l'école 1984 fonctionne de paire avec l'agence de création 1984-inc. C'est une véritable première expérience professionnelle. Les projets réels étoffent les portfolios et familiarisent les étudiants avec le fonctionnement et les processus créatifs d'agence.

2. L'APPRENTISSAGE ENTRE PAIRS

Cette méthode consiste à permettre aux étudiants d'apprendre en enseignant. La plupart du temps, l'étudiant travaille seul sur les projets; chez 1984, ils vivent environ 70% des projets en équipe. Chacun se nourrit de l'autre et s'améliore individuellement, autant que collectivement, car toute l'équipe est concernée par la réussite d'un projet. De plus, les équipes restent les mêmes pendant l'année. Comme dans le monde du travail, on doit apprendre à travailler ensemble et un seul projet ne permet pas à une équipe de fonctionner de façon optimale. La conception en équipe permet de développer des idées plus pertinentes et moins auto-centrées.

3. LE SYSTÈME D'ÉVALUATION

Trop souvent arbitraires et frustrantes, les notes favorisent une compétition défavorable à la collaboration entre étudiants. Nous avons mis en place un système d'évaluation individuel et collectif, différent. Grâce à des modules précis et contextualisés au projet, l'étudiant comprend s'il a acquis ou non une compétence théorique, technique ou relationnelle. Nous utilisons aussi l'auto-évaluation, l'idée est de concevoir l'évaluation en tant qu'apprentissage. Elle permet de recueillir des données sur les compétences, les habiletés cognitives et le comportement, encourage l'étudiant à réfléchir et à prendre en main ses évolutions.

*L'école & l'agence,
indissociables l'une de
l'autre pour un seul
objectif: devenir
professionnel.*

3 étapes pour préparer son entretien d'admission

Un.e étudiant.e curieux.se, attentif.ve, engagé.e et créatif.ve. Sentir un esprit créatif est plus important pour nous que le niveau de dessin, qui lui, peut se perfectionner au fil de l'année. Notre école fonctionne comme une agence et il est donc primordial pour nous que l'étudiant s'investisse pleinement dans sa formation.

1. ORGANISER VOTRE DOSSIER

Vous pouvez numériser vos dessins, prendre en photo vos peintures et vos carnets, exporter vos digital paintings, choisir vos meilleures photographies et vidéos, prendre en photo vos sculptures... Votre dossier devra être présenté durant le rendez-vous ou envoyé par Wetransfer. Si vous manquez de dessins, vous pouvez faire nos exercices pratiques pour étoffer votre book.

2. PRÉPARER L'ENTRETIEN

Durant votre oral, nous échangerons sur votre parcours scolaire, vos liens avec les arts appliqués, votre rapport au travail et vous nous présenterez vos passions. Pour finir, nous répondrons à vos questions au sujet de l'école.

3. PRENDRE UN RENDEZ-VOUS

Complétez le formulaire, nous vous rappellerons pour convenir d'une date et d'une heure de rendez-vous ! Vous pourrez venir physiquement à l'école ou en visioconférence.

PRENDS TON RDV

Les exercices 1984 pour étoffer votre book !

1. DESSINER

→ **Décalquez** 4 visages au crayon à papier : une femme, un homme âgé, un bébé, un animal.

→ **Redessinez** ces 4 visages sans décalquer avec d'autres outils, stylo, feutre, crayons de couleur...

2. PHOTOGRAPHIER

→ **Prenez 10 photos** : avec votre téléphone, ipad, appareil jetable ou appareil photo.

→ **10 scènes de votre quotidien**, pensez à la lumière, le cadrage et l'histoire que véhicule votre image.

3. EXPÉRIMENTER

→ **Retouchez** vos photos et amusez vous à créer de nouvelles images.

→ **Téléchargez des applications** sur votre smartphone ou votre tablette comme : Snapseed, Prisma, Glitché, Decim8...

→ **Testez un maximum d'effets** en passant par différentes apps.

4. DÉCOUVRIR

→ **Créez un compte Pinterest** et faites des tableaux thématiques avec des images qui vous touchent.

→ **Choisissez des thèmes qui vous inspirent**, par exemple : affiche, typographie, mode, photographies, architecture, design...

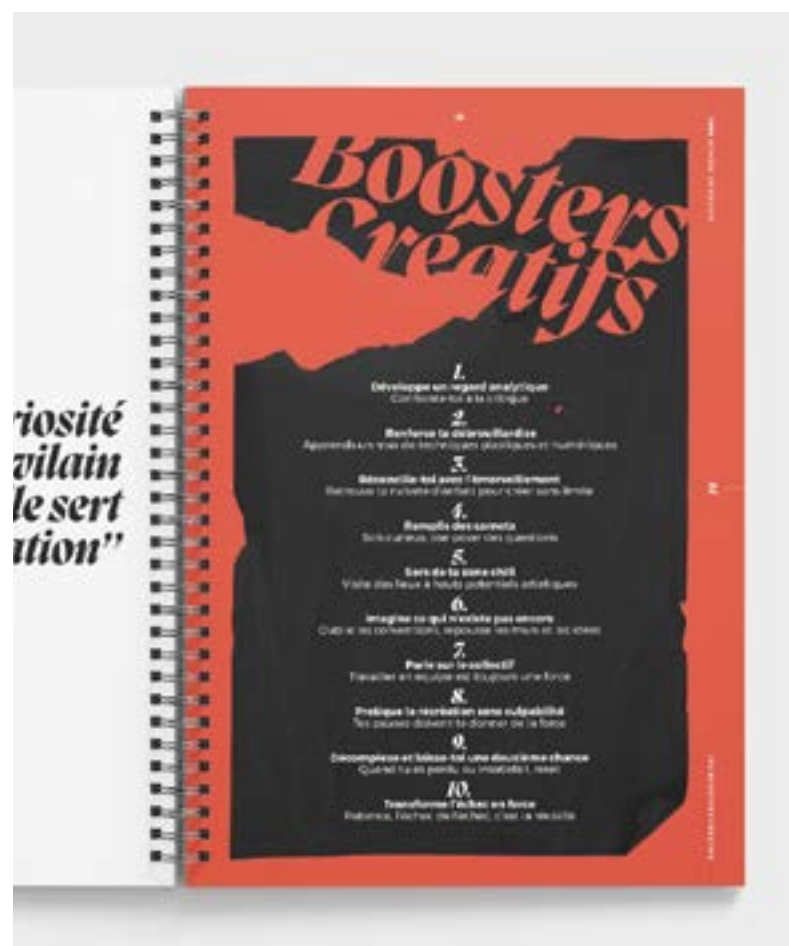
Reçois ce guide en venant découvrir l'école 1984!

Cette année l'école a décidé de créer ce petit guide pour donner les bases du métier à ses étudiants et futurs étudiants !

Au programme de votre visite à l'école :

- Visite l'école
- Discute avec des étudiants
- Assiste à un cours
- Passe un entretien d'admission
- Et reçois ton Guide !

PRENDS TON RDV



L'œil de 1984

C'est le guide de l'école supérieure 1984 School of Design. Il répond à vos questions sur le design graphique et vous donne les bases fondamentales du graphisme, des notions historiques, techniques et organisationnelles de la théorie à la pratique pour mieux comprendre l'écosystème du design graphique.

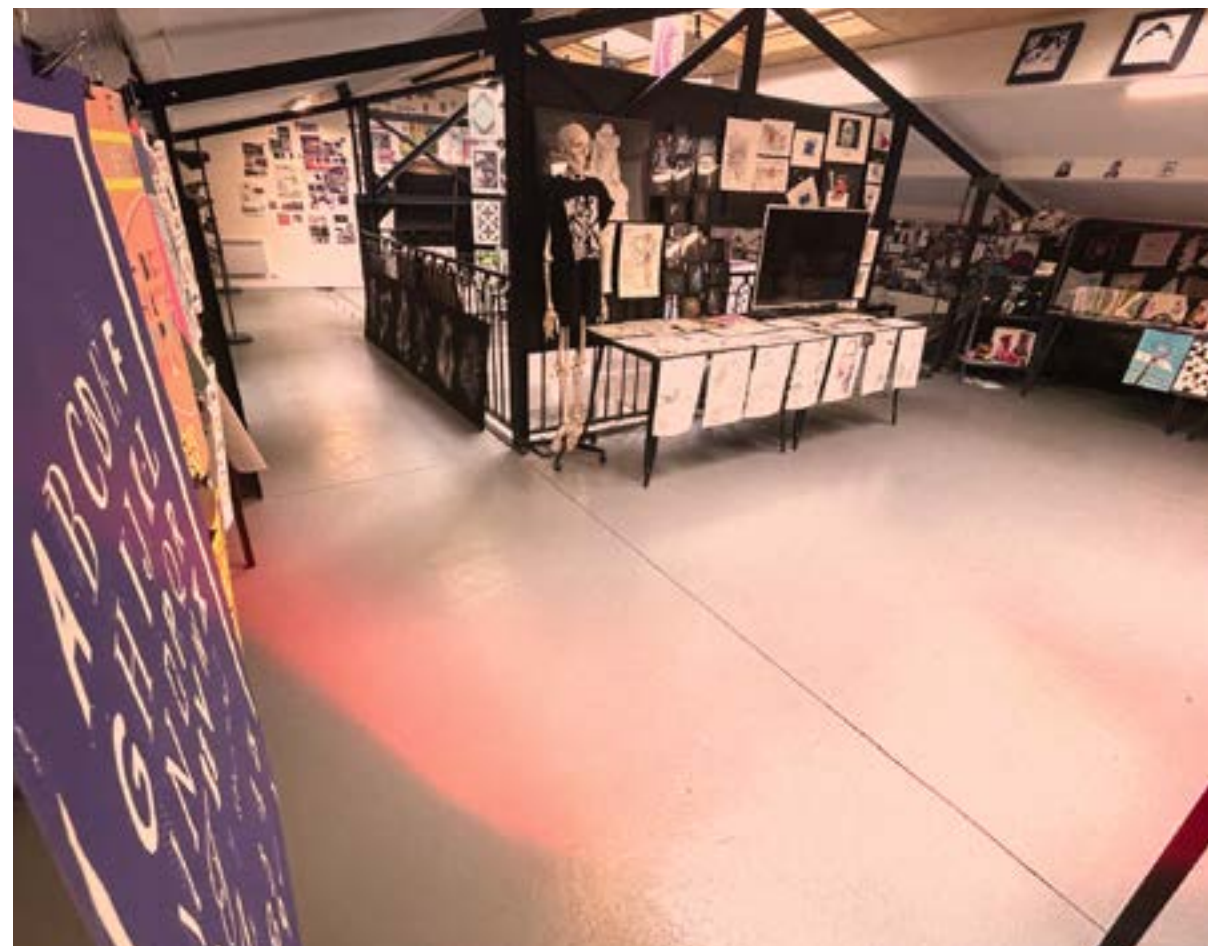
À travers des schémas explicatifs, des descriptions synthétiques, des petits jeux, des pages de construction et d'expression libre, tu éveilleras ou réveilleras ton esprit créatif. Appropriate-toi cet ouvrage, utilise-le, joue avec et prends plaisir à découvrir un univers aux multiples facettes.

Pour nous, une école c'est avant tout une pédagogie. C'est pour cela qu'on met un point d'honneur à partager et à transmettre le savoir. Apprendre un nouveau métier, c'est se confronter à un nouveau langage. Ce livret t'ouvre les portes vers le chemin que tu construiras pour devenir le ou la créative de demain !



À Paris, au cœur du 18^e

Non loin de Montmartre, la Porte de Clignancourt, à la fois populaire et cosmopolite, est un quartier en pleine mutation. Bien desservi par les transports, c'est aussi un véritable réservoir d'initiatives créatives, alternatives et innovantes, autour de la petite ceinture. Autant de raisons qui nous ont convaincus d'y installer 1984.



Les locaux



350 m² dédié aux arts & au design !

L'école propose un cadre chaleureux et intimiste. Cette ancienne imprimerie modulaire et inspirante place les étudiants dans un cadre de travail similaire à celui d'une agence de communication.

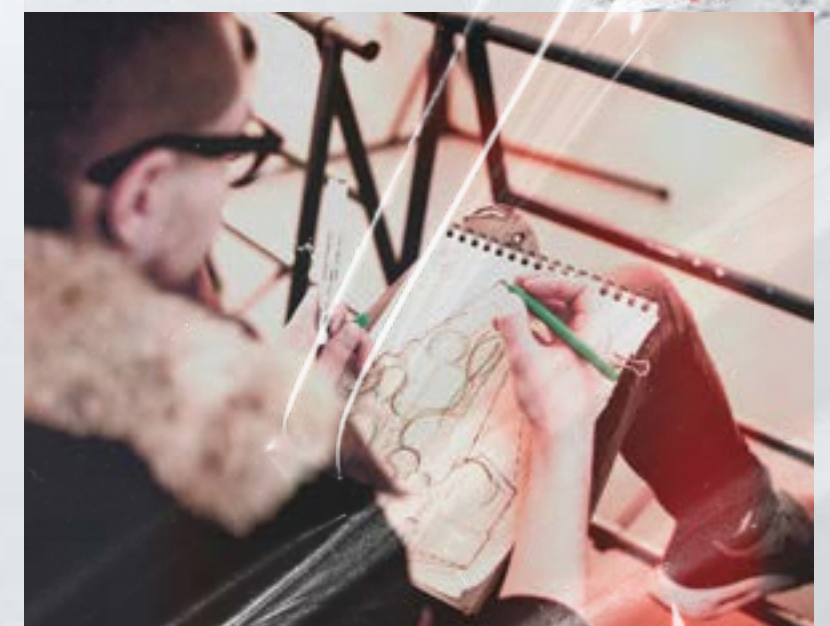
De grands espaces de cours, un studio photo/vidéo, d'importantes bibliothèques spécialisées et des espaces de vie fonctionnels et conviviaux sont à disposition pour accroître la créativité !

La Prépa Art & Design



L'année permettant de faciliter les projets d'orientation des élèves, elle ne débouche pas sur l'obtention d'un diplôme mais sur une ouverture au monde de la création et ses multiples possibilités, c'est aussi la première année du cursus supérieur.

La classe préparatoire est une année pluridisciplinaire et transversale permettant d'acquérir les bases théoriques, techniques et méthodologiques communes à l'ensemble des secteurs des Arts appliqués.



La Prépa Art & Design

→ LES MATIÈRES

Le projet personnel

Tout au long de cette année préparatoire, l'étudiant, grâce à ses expériences dans les diverses spécialités abordées, construit son dossier artistique.

Il lui permettra de se présenter aux concours pour intégrer l'école d'arts appliqués de son choix en France ou à l'étranger. En option, à partir du 2^e semestre et en parallèle à la construction du dossier personnel cette année préparatoire peut valider la 1^{re} année du cycle supérieur de l'école 1984.

Pour intégrer le cycle supérieur 1984 School of design, il est indispensable d'avoir acquis les enseignements fondamentaux dispensés au cours de cette année préparatoire. Néanmoins, si le dossier personnel de l'étudiant le lui permet, il pourra entrer en année supérieure sans passer par la classe préparatoire.

NOS INTERVENANTS :

- Stephan Lopes
- Raphaëlle Bonnard
- Jean Mulatier
- Julia Ruiz
- Ophélie Vigani
- Kevin Bideaux
- Florence Bandrier
- Elise Toublanc
- Bénédicte Estripeau
- Julie Champenois
- Thomas Van
- Elodie Jeanneton



CRÉATIVITÉ

Développement de la créativité. Différents projets sont proposés aux étudiants. Chacun va expérimenter son processus créatif et s'organiser autour d'un projet.



CRÉA IMAGE

L'expression au travers de l'image. L'objectif est l'expérimentation plastique, dessin, peinture, collage... Au service d'un message et d'une idée.



DESSIN ACCENTUÉ

Augmenter la réalité pour donner plus de vie aux illustrations. C'est le propre du dessin accentué entre caricature et géométrie, on donne vie aux dessins.



DESSIN D'OBSERVATION

Observer la réalité, la mesurer, comprendre le volume et dessiner ce que l'on voit, dans la rue, dans le metro, partout. Apprendre la perspective et la notion de proportion.



LOGICIEL

Acquérir les fondamentaux des logiciels de créations d'images, de la suite Adobe : Photoshop, Illustrator, Indesign. Mais aussi appréhender les logiciels vidéos et 3D.



CULTURE

Aiguiser son œil et avoir un esprit critique. Mieux comprendre et analyser les images que l'on voit le tout inscrit dans des notions d'histoire de l'art indispensables.



ECRITURE CRÉATIVE

L'objectif est d'écrire et structurer un texte, raconter des histoires. Laisser son imaginaire se développer et être en capacité d'écrire spontanément, sans résistance.



ETUDE DOCUMENTAIRE

Apprendre l'observation et la patience, mais aussi les bases de la technique de la peinture indispensables; cette approche forme l'œil.



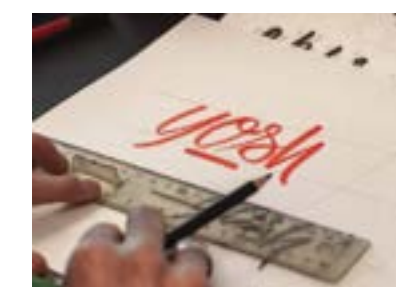
VOLUME

Fabriquer avec ses mains, expérimenter pleins de techniques différentes pour trouver son processus. L'objectif est d'aller plus loin que l'image, on travaille : le textile, le carton, le papier, le modelage.



EXPOSITION

Sortir de l'école pour découvrir, des lieux, des expositions, des musées, des événements. Nourrir les projets de toutes ses inspirations.



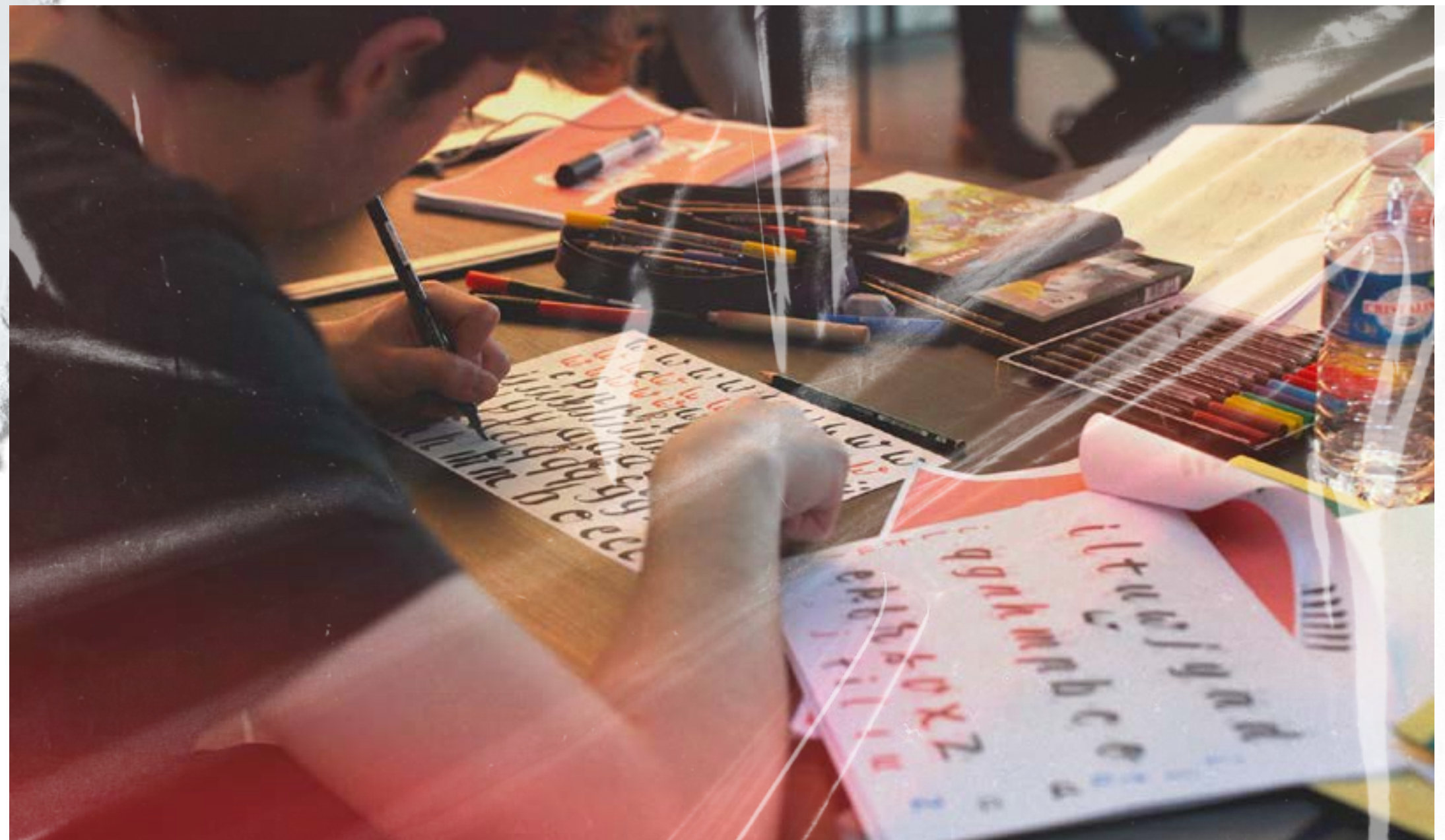
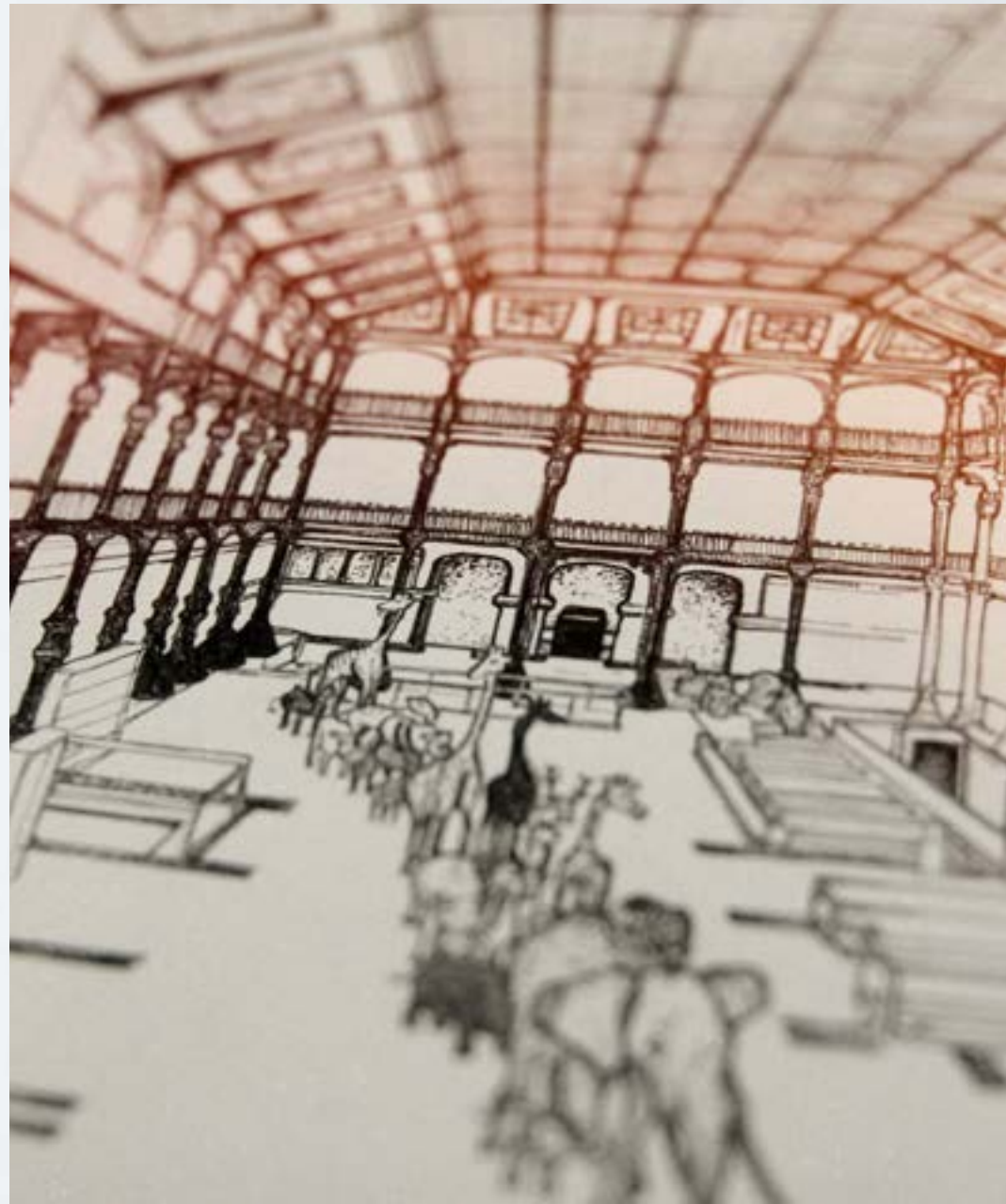
LETTERING

Sous forme de Workshop d'une semaine. Le lettering est une technique de dessin de la lettre. L'art de l'écriture manuscrite.



LINOGRAPHURE

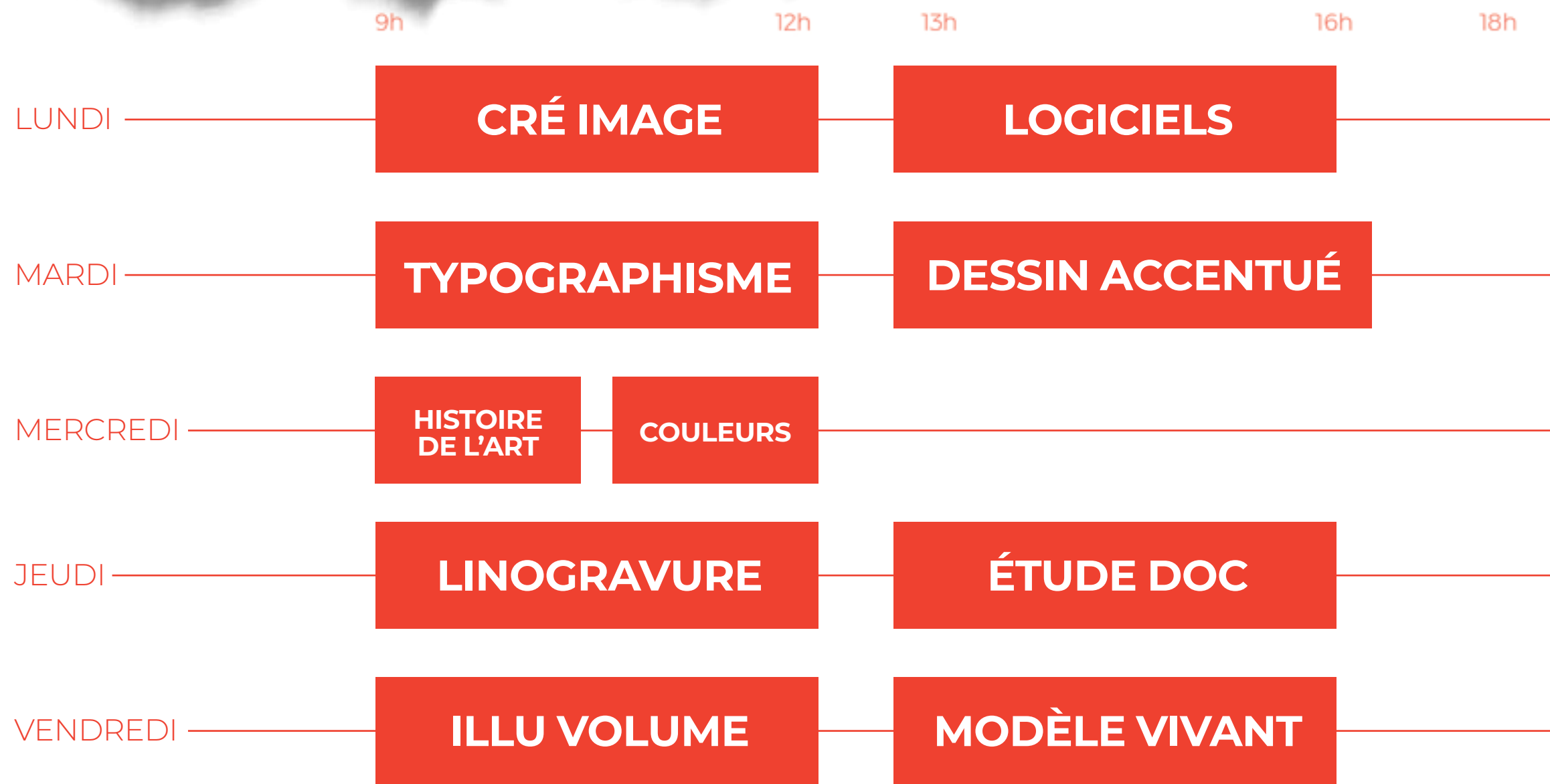
Sous forme de Workshop d'une semaine. La linogravure est une technique de gravure dans du linoléum. Similaire mais plus accessible que la gravure sur bois.



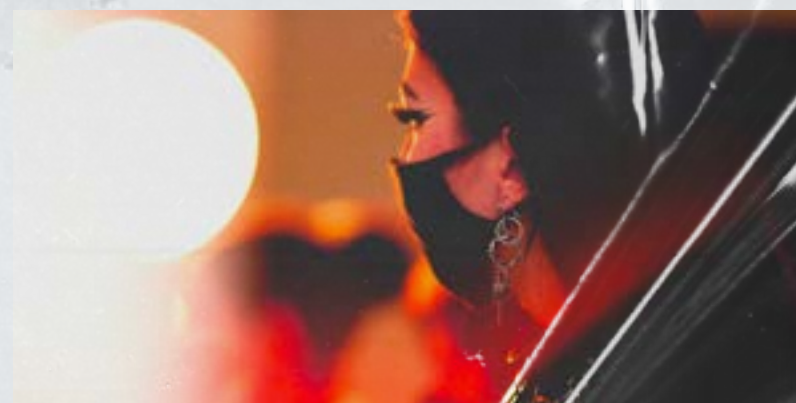
La Prépa Art & Design

→ LE PLANNING TYPE

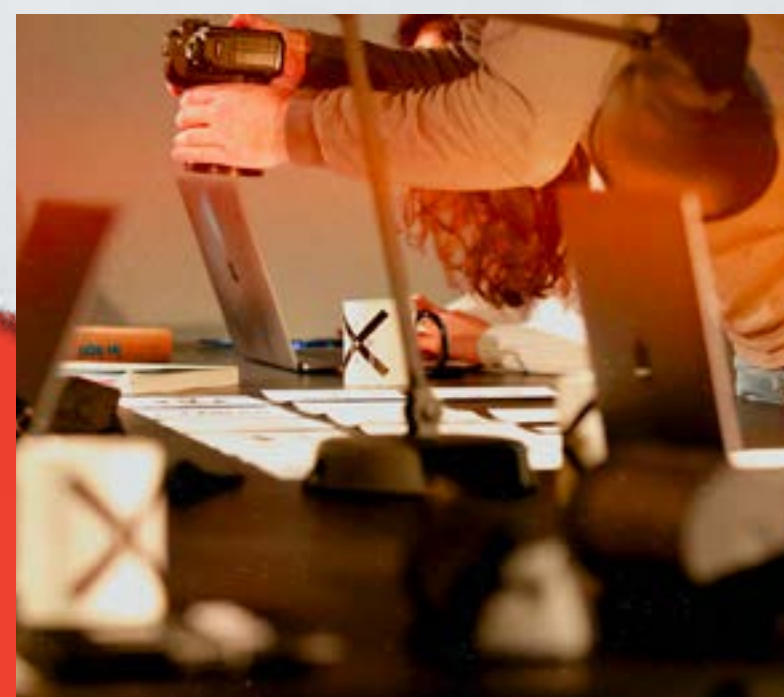
Le planning évolue 3 fois durant l'année de prépa, l'exemple ci-dessous est le premier planning de 4 mois.



Le Coursus Design graphique



Dédiée au design graphique et d'expérience, notre formation complète et innovante s'adapte au rythme d'apprentissage des étudiants et aux évolutions constantes du métier de directeur artistique. Nos étudiants sont des créatifs engagés, passionnés et opérationnels, prêts à intégrer le marché du travail. La démarche pédagogique 1984 associe enseignements théoriques pluridisciplinaires et immersion professionnelle concrète.

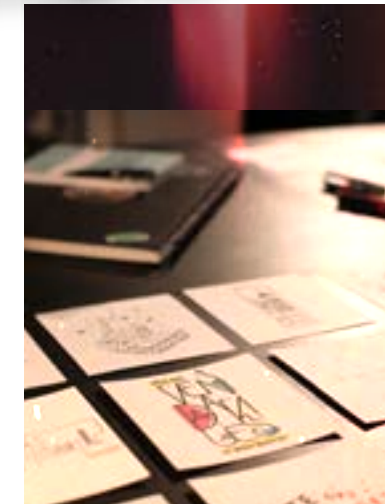


Le Coursus Design graphique

→ LA PÉDAGOGIE

→ L'APPRENTISSAGE ENTRE PAIRS

Cette méthode consiste à permettre aux étudiants d'apprendre en enseignant. En effet, habituellement, l'étudiant travaille seul sur les projets, chez 1984, ils vivent environ 70 % des projets en équipe. Il y a des réels avantages à ce que tout le monde augmente son niveau, car toute l'équipe est concernée par la réussite d'un projet. De plus, les équipes sont pérennes sur l'année, comme dans le monde du travail, on doit apprendre à travailler ensemble et un seul projet ne permet pas à une équipe de fonctionner. De plus, la conception en équipe permet de développer des idées plus pertinentes et moins autocentrées.



→ IMMERSION PROFESSIONNELLE

La démarche pédagogique 1984 associe enseignements théoriques pluridisciplinaires et immersion professionnelle. Dès la première année, les étudiants collaborent en équipe à la réflexion et la réalisation de réponses créatives dans le cadre de véritables projets professionnels portés par notre agence intégrée.

→ L'ÉCOLE & L'AGENCE

Indissociables l'une de l'autre pour un seul objectif : **DEVENIR PROFESSIONNEL**. Pour se présenter avec les meilleures chances sur le marché du travail, les diplômés sont essentiels, mais l'expérience est primordiale. Voilà pourquoi l'école 1984 fonctionne de pair avec l'agence de création 1984-INC.

→ SYSTÈME D'ÉVALUATION

Trop souvent arbitraires et frustrantes, les notes favorisent une compétition défavorable à la collaboration des étudiants. Nous avons mis en place un système d'évaluation individuel et collectif, différent. Grâce à des modules précis et contextualisés au projet. L'étudiant comprend s'il a acquis ou non une compétence théorique, technique ou relationnelle. Nous utilisons aussi l'auto-évaluation, l'idée est de concevoir l'évaluation en tant qu'apprentissage. Elle permet de donner le pouvoir de recueillir des données sur les compétences, les habiletés cognitives et le comportement humain, encourage l'étudiant à réfléchir et à prendre en main ses évolutions.



RNCP Niveau 7

→ LA CERTIFICATION

CERTIFICATION
«DIRECTEUR ARTISTIQUE PLURIMÉDIA»

Titre RNCP de niveau 7 par décision du 20/07/2022.
En partenariat avec AGR, L'école de l'image.



[VOIR LA CERTIFICATION](#)

→ UN PARTENARIAT AVEC L'AGR, L'ÉCOLE DE L'IMAGE.

L'AGR est une école de design graphique située à Nantes et à Rennes, nous avons décidé de faire un partenariat solide entre nos deux établissements, car nous pensons que notre vision du métier et de la formation sont en adéquation. Nous souhaitons nous allier pour offrir une alternative sur le marché de la formation en arts appliqués. Nos deux écoles, indépendantes, privilégient une formation de qualité grâce à des promotions à taille humaine et des expériences pédagogiques professionnalisantes.

→ LES DIFFÉRENCES ENTRE UN TITRE RNCP ET UN DIPLÔME ?

Le diplôme témoigne d'un niveau et d'un parcours d'études, soit scolaire, soit universitaire. À l'inverse, le titre RNCP se concentre sur une fonction précise, telle que celle de «directeur artistique plurimédia». Les crédits ECTS et les diplômes délivrés par un ministère français assurent un niveau académique reconnu. Les titres certifiés, quant à eux, garantissent un niveau professionnel reconnu. Les établissements d'enseignement, qu'ils soient publics ou privés, peuvent demander une inscription au RNCP pour leur formation initiale ou continue.

→ QU'EST-CE QU'UN TITRE RNCP NIVEAU 7 ?

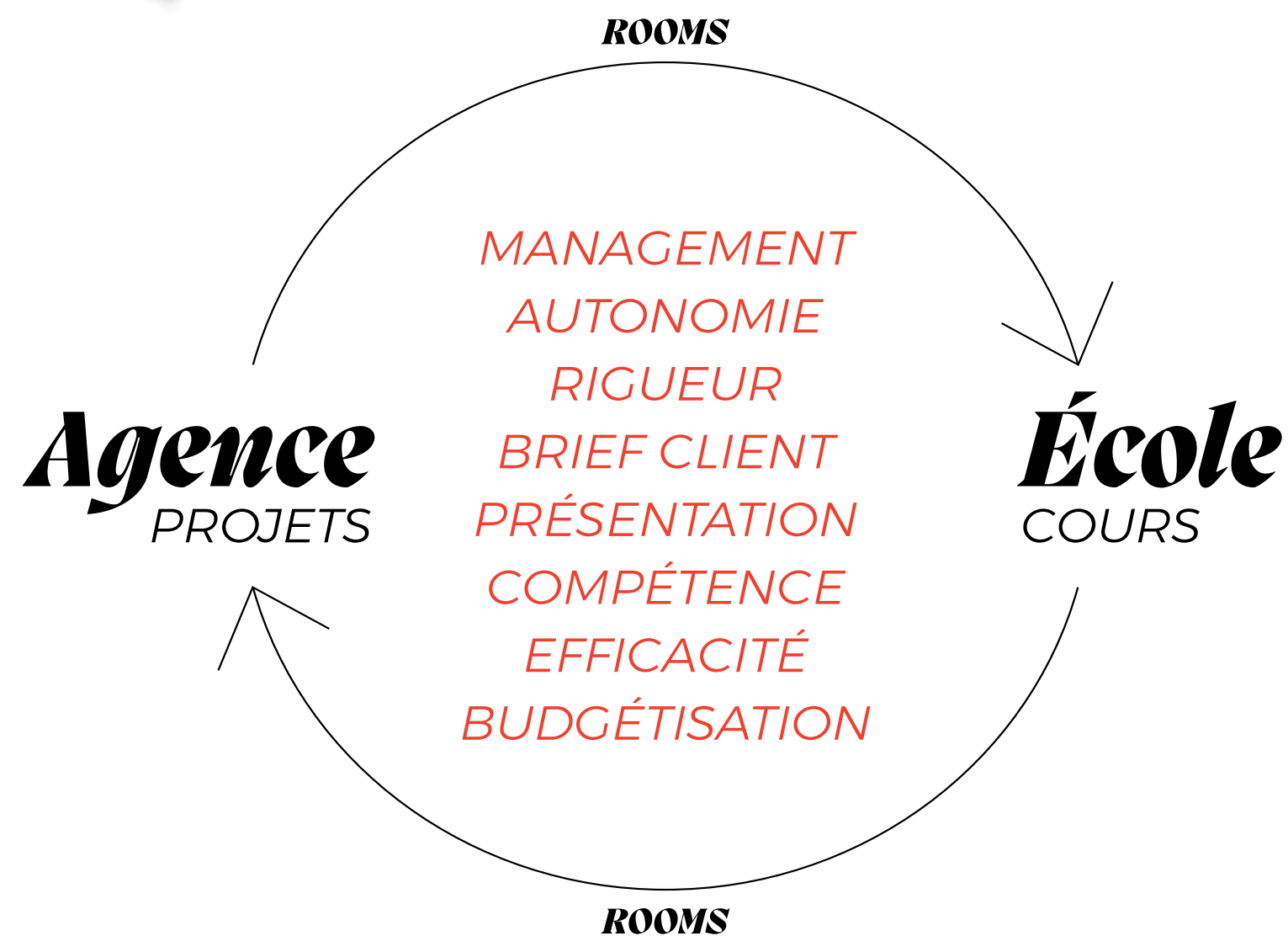
Un titre de niveau 7 est équivalent à un Bac +5 et plus (Master). Ce niveau 7 correspond au plus haut niveau dans la hiérarchie des titres RNCP. Ce titre est reconnu par les employeurs et les secteurs professionnels correspondants, ce qui peut aider les personnes détentrices de ce titre à accéder à des postes à haute responsabilité dans leur domaine.

→ QU'EST CE QUE LE RNCP ?

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles est un système français de classification des certifications professionnelles reconnues par l'État. Il permet d'identifier les certifications les plus pertinentes pour les besoins des employeurs et des travailleurs, en fonction de critères tels que les compétences, les connaissances et les comportements nécessaires pour exercer un métier. Posséder un titre RNCP favorise l'employabilité et l'accès à des opportunités de carrière.

Le Coursus Design graphique

→ QU'EST CE QU'UNE ROOM ?

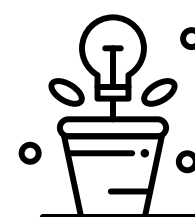


→ DES PROJETS RÉELS

Les Rooms sont des projets de 3 à 6 semaines. Les projets sont proposés par des clients avec de réelles problématiques et contraintes. Chaque Room est composée d'une ou deux matières majeures qui sont : la stratégie, le branding, l'édition, le motion design, le web design, le game design, le

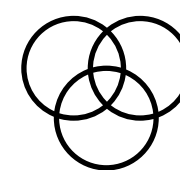
packaging, la signalétique, la réalisation, la photographie... Les cours sont contextualisés aux Rooms et suivis par des intervenants adaptés à chaque phase du projet. À la fin de chaque Room, il y a un oral avec un jury composé du client, des intervenants et d'un jury externe.

Chaque brief projet comprend :



CONCEPTION STRATÉGIE

Design thinking
Story telling
Brainstorming
Benchmark
Branding
Naming
...



IDENTITÉ VISUELLE

Logo
Charte graphique
Signalétique
...



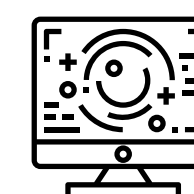
DIGITAL SOCIAL MÉDIA

Web design
Ux/UI
Social média
Design d'expérience
...



ÉDITION PACKAGING

Mise en page
impression
Affiche
Brochure
Papeterie
Packaging
...



MOTION DESIGN 3D

Réalisation
Story board
Animation
Clip vidéo
Réalité augmentée
Vidéo projection 3D
...

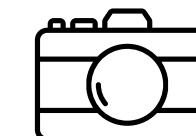


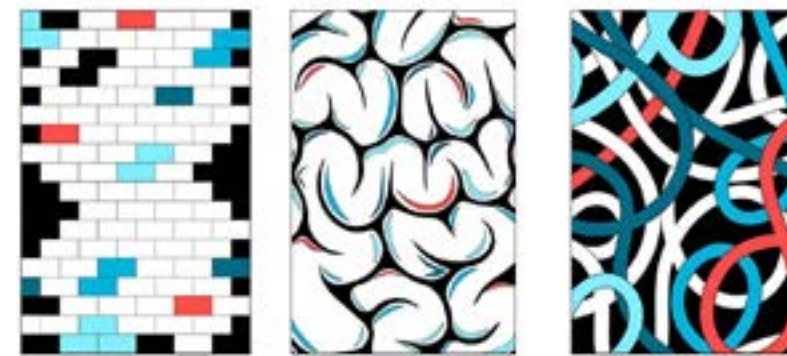
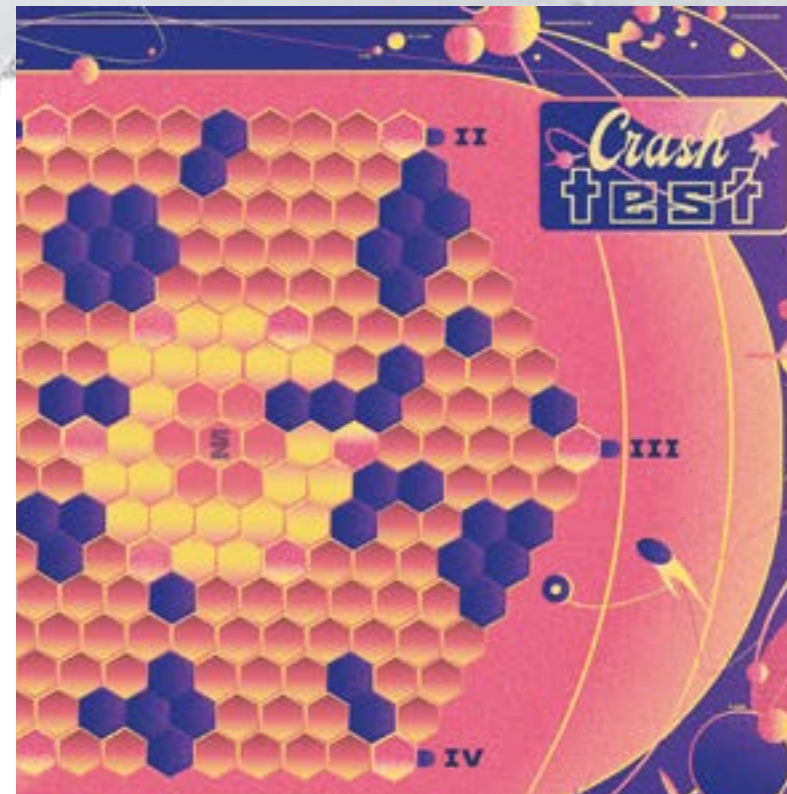
PHOTO VIDÉO

Captation
Photo
Vidéo
...

→ EXEMPLE DE PROJET DE ROOM

CLIENT : RANDSTAD

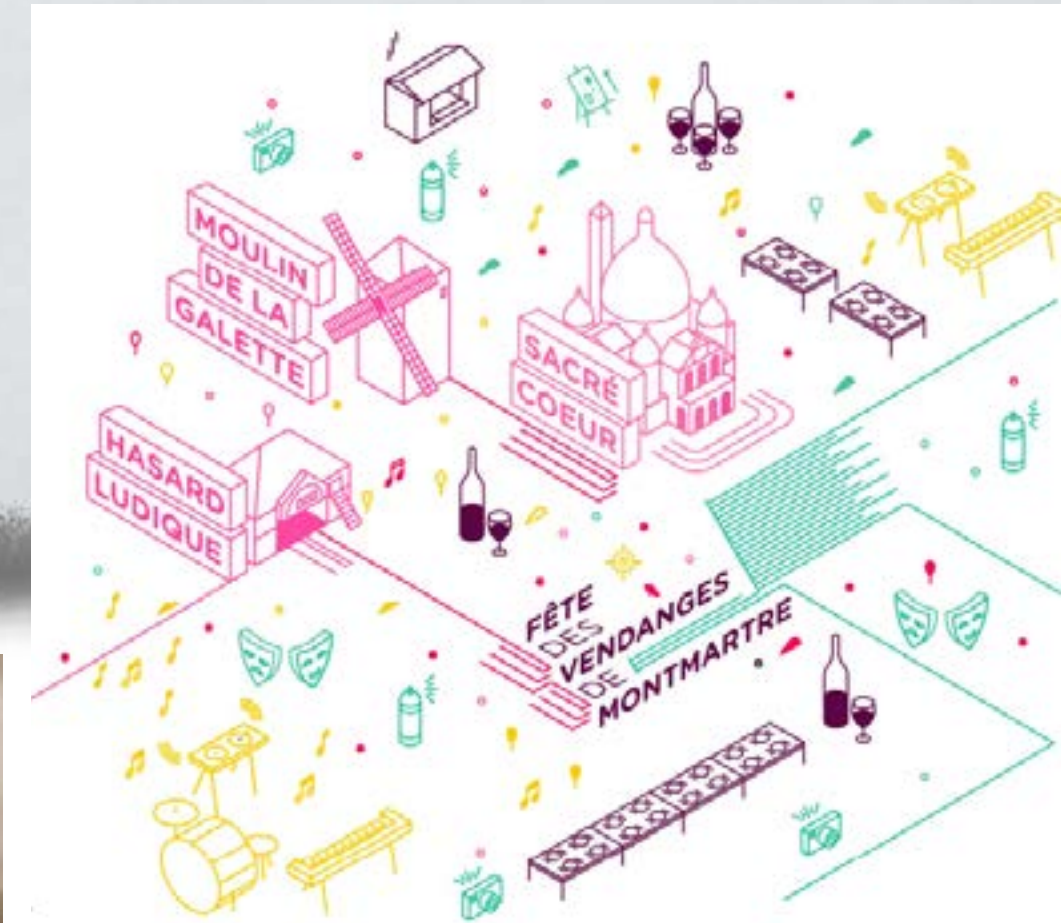
Création d'un jeu de société pour aider des collaborateurs à mieux travailler ensemble. L'objectif était d'améliorer un jeu créé par l'équipe RH de chez Randstad pour le rendre plus ludique et visuel. Chaque équipe a conçu un game play puis chaque étudiant a créé une identité visuelle et des prototypes de jeu. Pour le jury, l'équipe de Randstad a testé tous les jeux.



→ EXEMPLE DE PROJET DE ROOM

CLIENT : LA FÊTE DES VENDANGES - LA MAIRIE DU 18^E

Création d'une nouvelle identité visuelle pour le festival annuel de la fête des vendanges de Montmartre. Les étudiants ont proposé un logo, une charte graphique, un système de signalétique et des habilages vidéos. En parallèle, l'ensemble des étudiants de l'école film les grands moments du festival pour faire le teaser et l'after moovie officiel de l'événement. Chaque étudiant a présenté son travail aux clients et à un jury de professionnels.



→ EXEMPLE DE PROJET DE ROOM

CLIENT : PROJET PROSPECTIVE POUR WARNER

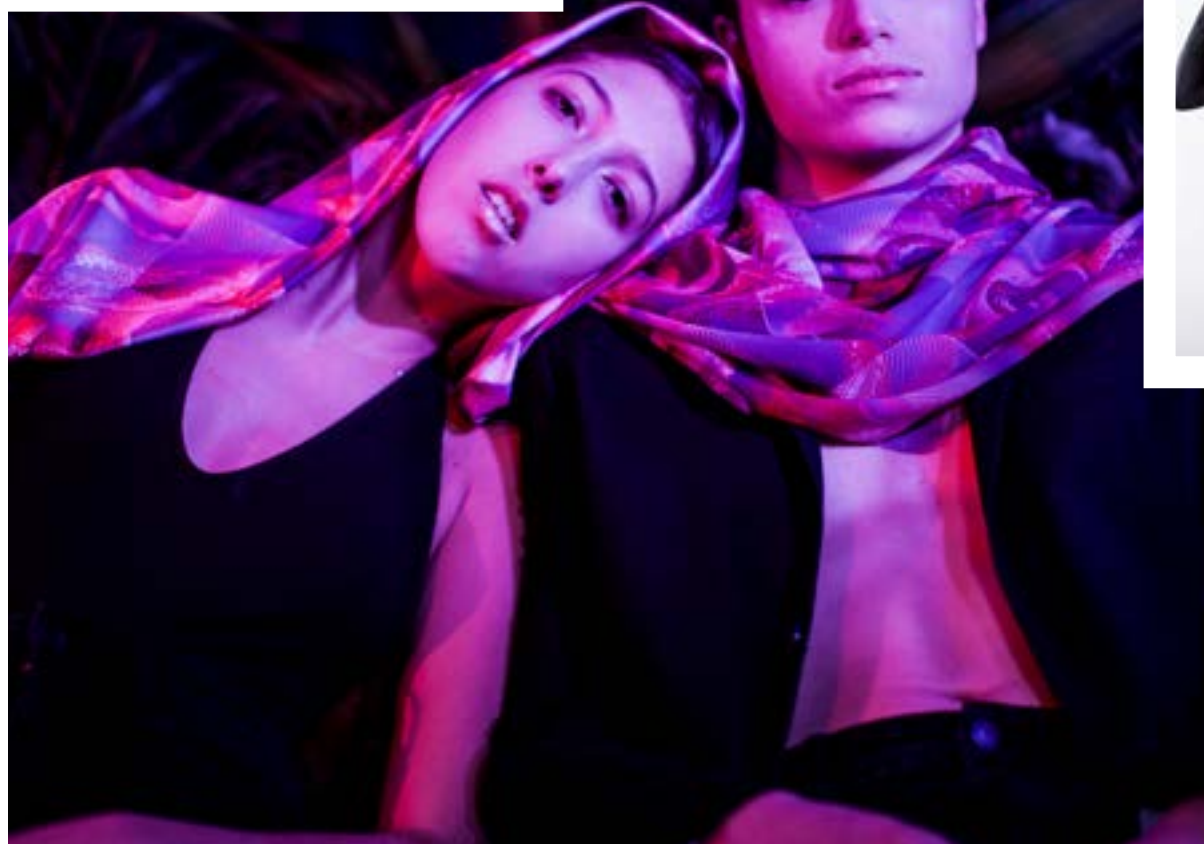
Création de l'identité visuelle d'un festival musical, les étudiants ont dû imaginer des concepts de festivals. Ils ont choisi le nom, trouvé une cause, choisi la programmation, puis fait l'identité visuelle, le logo, les affiches, le plan, le ticket d'entrée et les teasers vidéos.



→ EXEMPLE DE PROJET DE ROOM

CLIENT : LA PETITE TRUANDERIE POUR L'AGENCE 1984-INC

Création d'une marque de foulard, logo, identité visuelle, shootings photo (avec modèles), spot publicité et campagne de communication. Des prototypes de foulard ont été imprimés pour les shootings en partenariat avec une école de mode.



Le Coursus Design graphique

→ LES STAGES

Entre juillet et septembre

→ 1 MOIS D'OBSERVATION

Dès la première année, un stage d'observation peut être réalisé. Il n'est pas obligatoire mais fortement recommandé. À ce stade, il permet de découvrir des métiers comme la photographie, la sérigraphie, et d'accompagner des plasticiens, artistes, artisans des métiers d'arts ou des freelances. Cette expérience offre à l'étudiant sur une période de 1 à 2 mois, une immersion dans le quotidien d'un professionnel et de se confronter à la formalisation d'un rapport de stage.

→ Pas de rémunération (stage de moins de 3 mois)

Entre juillet et novembre

→ 2 À 4 MOIS D'ANALYSE

Dès la 2^e année, un stage de 2 à 4 mois doit être réalisé. Son objectif est de s'intégrer dans une structure de type agence/studio de création ou chez un annonceur (une marque). Il doit être partie prenante de l'entreprise en tant que créatif au sein d'une équipe. L'étudiant doit être encadré par un Directeur artistique pour capitaliser sur son expérience. À l'issue de ce stage, l'étudiant doit formaliser un rapport de stage qui relate son parcours.

→ Rémunération possible jusqu'à 2 402 €

Entre juillet et décembre

→ 4 À 6 MOIS D'EXPLORATION

En 3^e et en 4^e année, l'étudiant doit, dans le cadre de l'obtention de sa certification, effectuer un stage de 4 à 6 mois. Son rapport de stage de 4^e année est comptabilisé dans la notation finale de son diplôme et évalué par le jury professionnel. Son objectif est de comprendre les rouages de l'entreprise, les différents acteurs d'un projet en interne, mais également la relation client et tout le cycle d'un projet, de la conception à la réalisation.

→ Rémunération possible jusqu'à 3 603 €

Entre janvier et juillet

→ 6 MOIS VERS L'EMBAUCHE

L'année post diplôme, nous offrons la possibilité de réaliser un dernier stage de 6 mois qui favorise l'insertion dans le monde professionnelle. Il est le tremplin de l'étudiant pour confirmer ses acquis et souvent pour décrocher son premier emploi.

→ Rémunération possible jusqu'à 3 603 €

+ d'infos

TÉMOIGNAGES DE STAGIAIRES

Les Tarifs

Frais d'inscription par an :
460€ ttc

Prépa Art&Design / 1^{er} année :
7000 € ttc

Cursus Design Graphique 2^e/3^e/4^e/5^e année :
8490 € ttc

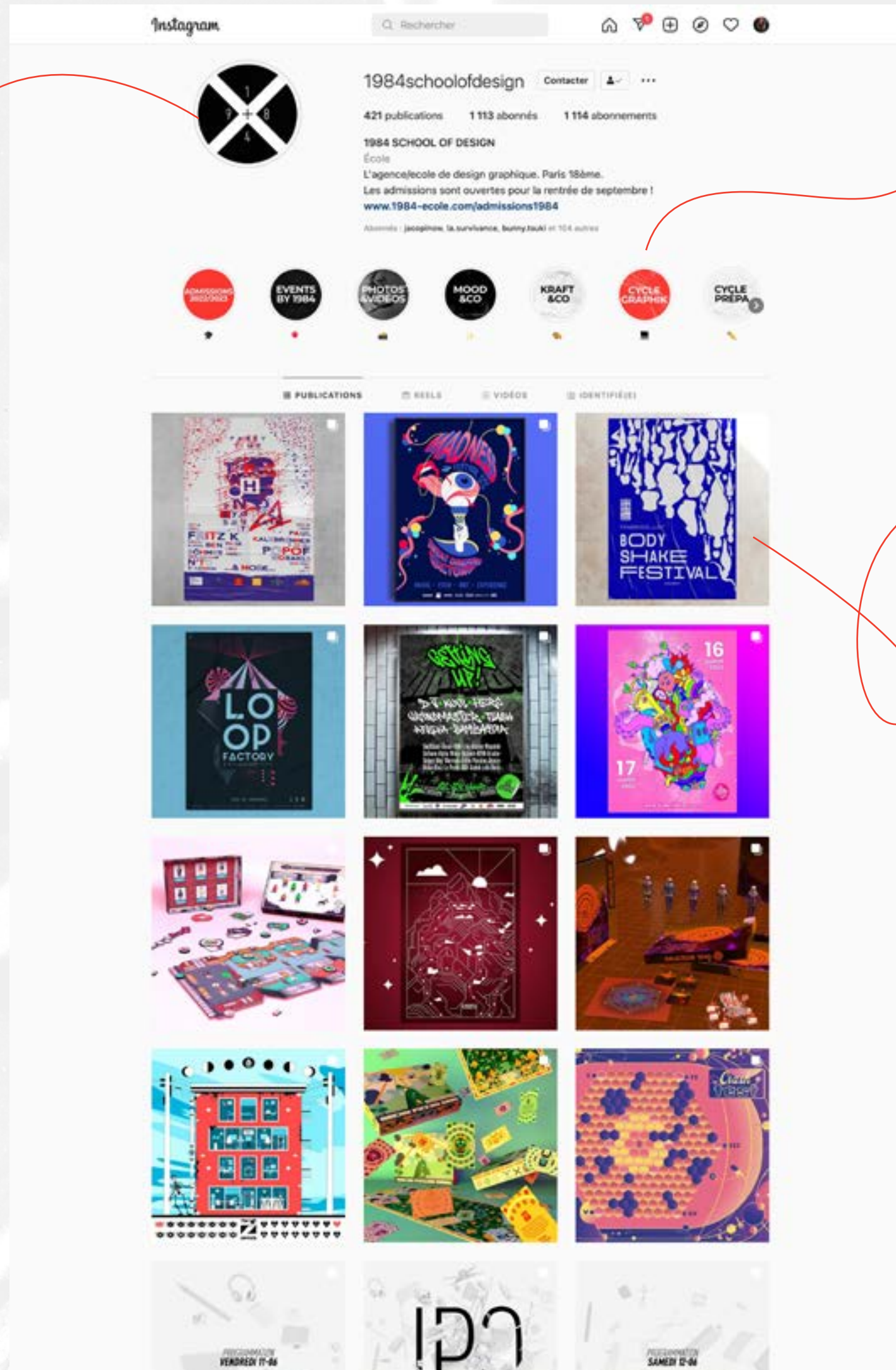
Les stages conventionnés sont rémunérés à la hauteur de 600,60€/mois :

→ **2402,4 €** la deuxième année

→ **3603,6 €** la troisième année

→ **3603,6 €** la quatrième année

Les frais de scolarité de 1984 School of design peuvent être payés en totalité lors de l'inscription, ou faire l'objet de trois mensualités.



Des stories quotidiennes qui montrent l'ambiance, les projets et les événements de l'école

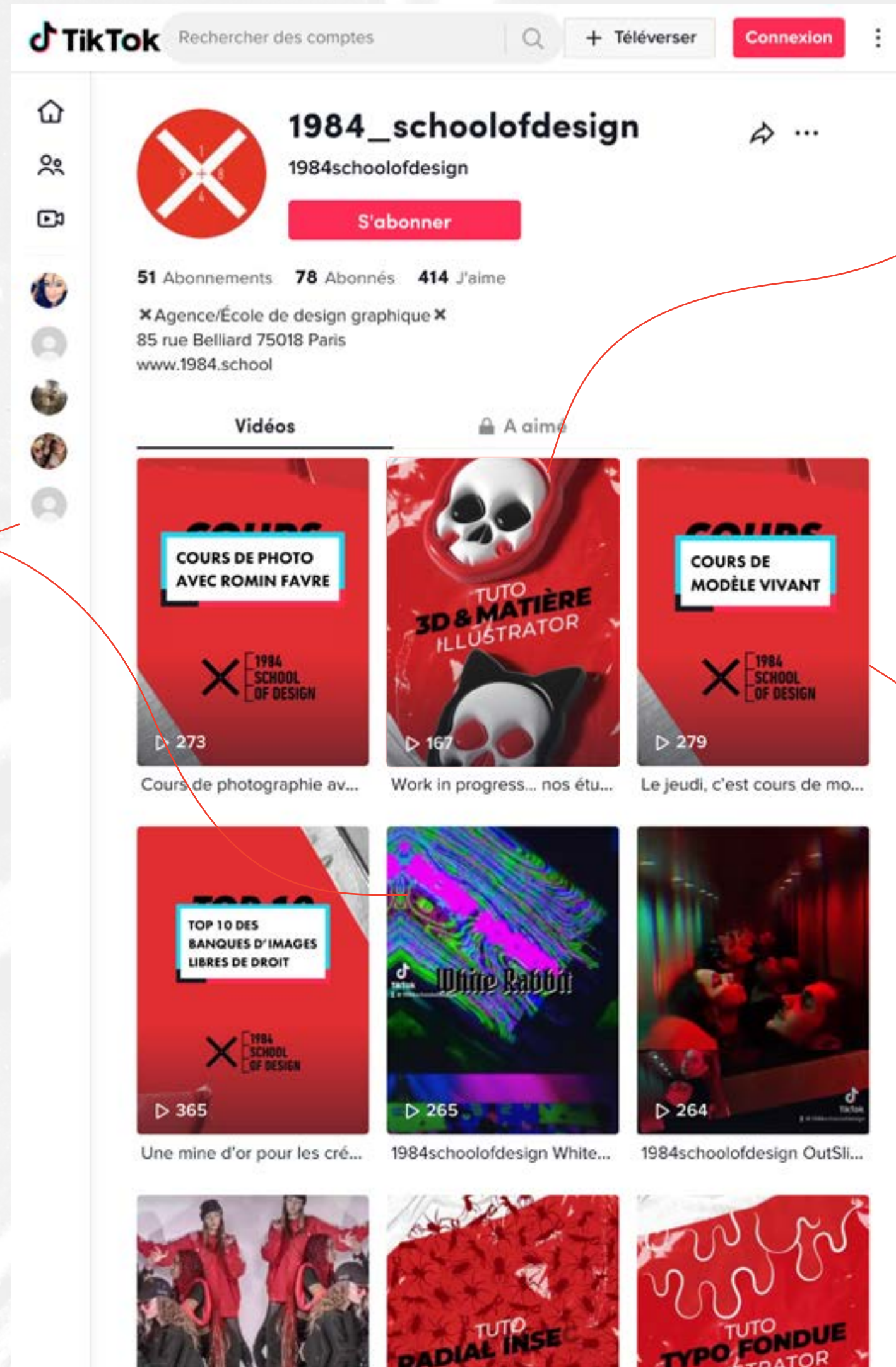
Des stories à la une :
- Les événements de l'école
- Les projets photos & vidéos
- L'ambiance de l'école
- Les projets prépa
- le cursus design graphique
...

Des Publications :
- Les projets des étudiants

Pour voir plus de projets suis l'école sur Instagram

@1984schoolofdesign

VOIR LE COMPTE INSTAGRAM



Des Tutos :
- Pour mieux maîtriser les logiciels !

Les projets des étudiants !

Vidéos du quotidien :
- Les cours, les rendus, les étudiants, les profs...

Pour vivre la vie de l'école avec nous sur Tiktok !

@1984_schoolofdesign

VOIR LE COMPTE TIKTOK

PARIS

1944 SCHOOL OF DESIGN

L'AGENCE/ÉCOLE DE DESIGN GRAPHIQUE

[VOIR LE SITE DE L'ÉCOLE](#)

ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR TECHNIQUE PRIVÉ