

eec
école émile cohl

Guide
de la 4^e et 5^e année



DESSINATEUR CONCEPTEUR



Présentation du Cycle 2 du cursus en cinq ans
de l'École Émile Cohl

CAP VERS L'EMPLOI



Les perspectives professionnelles dans les métiers du dessin sont encourageantes : les industries du cinéma d'animation et du jeu vidéo connaissent le plein emploi depuis dix ans, tandis que le marché du livre doit sa stabilité aux ventes de BD et de littérature jeunesse. Les artistes les mieux formés ont donc les cartes en main.

L'objectif du cycle 2 de la formation de l'École Émile Cohl est d'accompagner les jeunes artistes vers les meilleures opportunités, dès leur sortie d'études.

Les deux années de formation du cycle 2 préparent les étudiants à développer leur univers artistique et les compétences attendues dans le(s) métier(s) qu'ils voudront exercer, à travers l'élaboration de leur projet de diplôme.

Grâce au soutien pédagogique apporté, 100% des Cohliens signent leurs premiers contrats au cours de l'année de l'obtention de leur diplôme, dans les trois spécialités du cinéma d'animation, du jeu vidéo et de l'édition multimédia.

Les candidats au cycle 2 doivent faire preuve d'une solide culture du dessin et d'une bonne maîtrise technique. Ils doivent avoir réussi les formations de Dessinateur Praticien ou de Dessinateur 3D de l'École Émile Cohl, ou toute autre formation artistique niveau 6 reconnue : licence, diplôme national de niveau licence, titre RNCP ou diplôme visé.

NOUS LEUR OFFRONS :

- 1220 h de cours en 4^e année et 870 h de cours en 5^e année, hors stage de fin d'études (durée : 6 mois) ;
- des conditions propices à des projets individuels et collectifs remarquables ;
- des workshops de renfort technique et des conférences sur les métiers ;
- un accompagnement individuel renforcé ;
- des mises en situations professionnelles dont la plus emblématique est le job dating de l'école, organisé fin janvier : nous accueillons désormais 60 entreprises, durant une journée. Ce dispositif de mise à l'emploi est sans équivalent.

PÉDAGOGIE PROPOSÉE

- 38 heures de cours hebdomadaires, en moyenne
- Poursuite des enseignements artistiques manuels (croquis, peinture) stimulant la créativité
- Formation poussée aux logiciels de l'image
- Apprentissage par la conduite de projets, individuels et collectifs
- Suivi individuel apporté par les enseignants
- Workshops (mensuels)
- Accès au DUAIN (Diplôme universitaire d'Anthropologie et Image numérique) voir p.12



LES CLÉS DE L'EMPLOI

*dans le cinéma d'animation, le jeu vidéo,
l'édition multimédia*



Le programme de formation des 4^e et 5^e années prépare les étudiants aux débouchés suivants :

MÉTIERS DU CINÉMA D'ANIMATION

Réalisateur.trice auteur.trice d'une œuvre d'animation
Storyboarder, layoutman
Chef animateur.trice
Directeur.trice artistique

MÉTIERS DU LIVRE ET DE L'ÉDITION

Directeur.trice de création
Directeur.trice artistique
Directeur.trice créatif
Auteur.trice et dessinateur.trice de bande dessinée
Illustrateur.trice

MÉTIERS DU JEU VIDÉO

Concepteur.trice artistique / Réalisateur.trice de jeu vidéo
Directeur.trice artistique
Directeur.trice créatif
Directeur.trice de production
Lead graphiste
Infographiste 2D/3D
Graphiste multimédia



1 Anaïs PRADIER
4^e année cinéma
d'animation

2 Di ZHANG
4^e année édition

3 Florian LAILY
4^e année jeu vidéo

L'INSERTION PROFESSIONNELLE



L'école mobilise différents leviers d'insertion professionnelle pour ses étudiants :

- **Placement en entreprise** : notre service d'insertion professionnelle accompagne le placement des étudiants en stage, leur suivi en entreprise et la réalisation de leur rapport de stage. Il anime des ateliers de méthodologie de recherche d'emploi et d'entretien de recrutement.
- **Organisation d'un job dating**, tous les ans, auquel participent +60 entreprises de l'édition, du cinéma d'animation, du jeu vidéo et de la communication visuelle. Ce temps fort est ouvert aux étudiants de 5^e année et de 3^e année de Dessin 3D.
- **Participation active aux rencontres professionnelles des secteurs de l'image**

Rencontres animation formation d'Angoulême (RAF)
Marché international du film d'animation d'Annecy (MIFA)
Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (RECA)

- **Intégration de projets professionnalisants dans la pédagogie**

Projet inter-écoles Paris Lyon Singapour (mission culturelle de l'Ambassade de France à Singapour)
Projets individuels et de groupe inscrits en festivals. Exemples : Les Espoirs de l'animation (MIFA-festival d'Annecy), Les Ping Awards (jeu vidéo), la Foire du livre jeunesse de Bologne.
Projets de BD documentaire pour le monde institutionnel et les ONG.

INSERTION DES DIPLÔMÉS 2019, APRÈS 1 AN :

Jeu Vidéo : 100 % d'insertion dont 77% en tant que concepteur artistique et réalisateur. Salaire brut moyen annuel : 36.357 €

Cinéma d'animation : 100 % d'insertion dont 56 % en tant que réalisateur auteur. Salaire brut moyen annuel : 32.049€.

Edition multimédia : 100 % d'insertion dont 40% en tant que directeur créatif. Revenu brut moyen annuel : 11.373 €, en tant qu'indépendant*.

** Ces jeunes diplômés débutent avec un revenu annuel de 11.373 €, là où le revenu médian dans la première année d'affiliation est de 8.560 € annuel (source : Agessa/Deps 2016). Les disparités de revenus peuvent s'expliquer par le choix des statuts (salaire versus indépendant), mais aussi par des choix personnels : volonté de ne travailler qu'à temps partiel dans les métiers visés pour assurer un revenu alimentaire, césure après de longues études, etc.*

NOTRE RÉSEAU

Conventions avec les écoles et universités :

Convention avec l'Université Lyon 2 de co-organisation du Diplôme universitaire d'Anthropologie et image numérique (DUAIN)
Convention avec l'Université Lyon 2 pour le master de musique à l'image (MAAAV)
Convention avec l'École nationale de musique de Villeurbanne (ENM)
Convention avec le Cours Myriade, école d'art dramatique (Lyon)
Partenariat avec The Animation School (Le Cap, Afrique du Sud)
Partenariat avec le Conservatoire national supérieur musique et danse de Lyon (CNSMD)

Labels et réseaux professionnels :

Présidence du réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (RECA)
Membre du syndicat national du jeu vidéo (SNJV)
Membre de Game Only

QUELQUES TÉMOIGNAGES D'ANCIENS ÉLÈVES



Claude Barras (promotion 1996),
réalisateur de films d'animation

« Je me souviens que les professeurs nous poussaient très loin dans l'apprentissage académique, avant de nous pousser à trouver notre propre chemin et à inventer des choses nouvelles.

Aujourd'hui, revoir l'école me donne envie de recommencer à faire des études : j'y vois plein d'univers et de techniques différentes. Quand on devient professionnel, on risque souvent de s'enfermer dans une pratique. Ce n'est pas facile de renouveler son esthétique. Mais cette école brasse beaucoup d'idées et d'inventivité ! »

Pour son premier long métrage tourné en stop motion, *Ma vie de Courgette*, Claude Barras a reçu une pluie de distinctions : César 2017 du meilleur long métrage d'animation et de la meilleure adaptation, il a été sélectionné aux Oscars 2017. En 2016, il a aussi remporté le Cristal du long métrage et le prix du public au festival d'Annecy. Réalisateur, Claude Barras est aussi producteur de dessins animés au sein du collectif Helium films, à Lausanne (Suisse), dont il est le co-fondateur.



Diane Le Feyer (promotion 2002),
illustratrice jeunesse et character designer

« Les Cohliens sont valorisés dans le monde professionnel parce qu'ils ont une certaine humilité vis-à-vis de leur travail et une rapidité d'exécution. Ils sont efficaces et rigoureux. Après le lycée, mon plus grand bonheur a été d'entrer dans cette école où j'allais apprendre ce dont j'ai eu besoin pour accéder à mon désir d'être artiste, désir que j'ai en moi depuis que je suis toute petite ».

Dessinatrice prolifique, Diane Le Feyer publie chaque année des livres illustrés et de langue anglaise, chez les éditeurs Harper & Collins, Igloo Book, Hallmark, Scholastic, O'Brien Press, Oxford University Press et Pearson Australia. En France, illustre depuis 2015 la série jeunesse *Mortelle Adèle* (éd. Tourbillon) qui s'élève à près d'un million d'exemplaires vendus.

En dessin animé, elle a notamment été engagée comme character designer pour le long métrage *The Secret of Kells* de Tomm Moore, Prix du public au Festival d'Annecy 2009 et nommé aux Oscars 2010.



Sidney Kombo (promotion 2002),
senior animator en effets spéciaux

« Je n'étais pas ce qu'on peut appeler un premier de classe. Je n'avais pas les meilleurs résultats, ni le plus fort potentiel. Mais j'ai été une éponge !

L'école m'a apporté bien plus que savoir tenir un crayon. Elle m'a apporté 60 regards différents sur un seul objet, 60 couleurs différentes devant un seul rouge, elle m'a apporté les nuances de formes, de couleurs, les colères, les frustrations, l'orgueil et l'humilité que j'aurais mis 25 ans à expérimenter si je ne les avais pas un peu vécus aux côtés des autres étudiants.

Malgré la pression et le stress qui viennent avec les responsabilités, je porte encore sur mon métier un regard d'enfant. Cet état d'esprit passionné, je l'ai découvert à l'École Émile Cohl. Je lui en serai toujours reconnaissant ».

Sidney Kombo a remporté deux Oscars des meilleurs effets spéciaux avec les équipes des films *Jungle Book*, de Jon Favreau (en 2017) et *Gravity*, d'Alfonso Cuarón (en 2014). Sidney a travaillé dans les meilleurs studios de post production : Reel FX, Illumination MacGuff, Frames-tore, MPC, ILM et aujourd'hui Weta, en Nouvelle Zélande.



Sébastien Mitton (promotion 1997),
directeur artistique de jeux vidéo

« J'ai toujours été attaché à cette école. J'y ai souffert et j'y appris beaucoup de choses. J'ai appris, par exemple, à me canaliser, à prendre conscience de l'importance de travailler dur pour atteindre mes objectifs. Car le talent ne vient pas comme cela, tout à coup.

Il faut travailler l'œil et l'émotion que l'on veut faire passer dans un dessin, apprendre à exposer son travail et à s'exposer à la critique - ce qui est le plus dur. Montrer son jeu vidéo, recevoir des critiques et des notes des joueurs et des sites spécialisés, c'est au fond la même chose. C'est ici que j'ai appris à l'accepter. »

L'équipe d'Arkane Studios dirigée par Sébastien Mitton a été récompensée de plus de 100 distinctions pour la série *Dishonored* (éd. Bethesda Softworks), dont le BAFTA 2013 (Londres) du meilleur jeu de l'année et le Game Awards 2016 (Los Angeles) de la meilleure direction artistique.

4^e ANNÉE

programme

Pour les étudiants, le passage en 4^e année est associé au choix de leur spécialisation.

La maîtrise technique et la compréhension des pratiques d'une filière professionnelle sont nécessaires pour entrer rapidement sur le marché du travail.

Mais dans le cycle 2 de la formation initiale de l'École Émile Cohl, les étudiants se préparent aussi à devenir polyvalents pour être efficaces en situation de travail, quel que soit le média choisi : cinéma d'animation, jeu vidéo ou édition multimédia. Ils apprennent à développer leur propre univers artistique.

Au cours de la 4^e année, les étudiants accomplissent plusieurs projets individuels et dirigent des projets de groupe. Ils mettent au point l'écriture du projet de fin d'études qui sera réalisé, produit et soutenu en 5^e année.

LES COURS

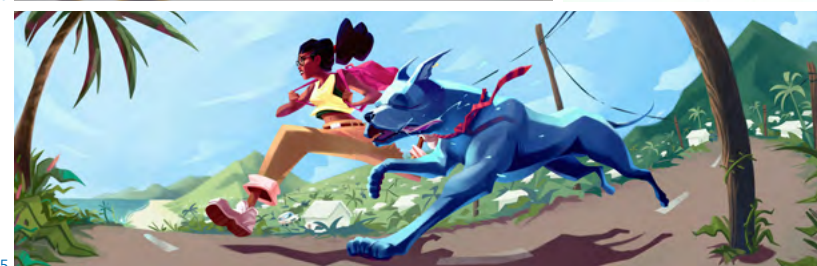
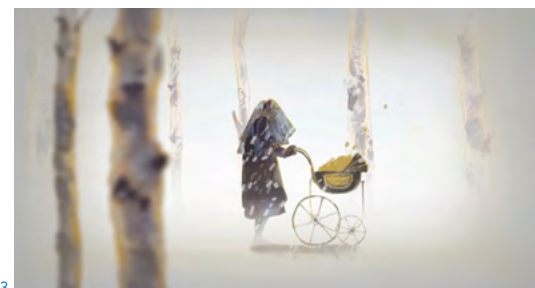
Tronc commun : Peinture de composition ; Croquis ; Modelage et sculpture numérique ; Anglais ; Atelier d'écriture ; Méthodologie et documentation ; Storyboard ; Layout ; Sound design ; Musique ; Coordination et préparation du projet de fin d'études. **Option Édition-Multimédia :** Illustration (conception de pop up, abécédaires, livres autobiographiques...) ; Projet éditorial individuel ; Scénario ; Bande dessinée (projets de groupe) ; Livre numérique : logiciels After effects et Clickteam ; Logiciels d'infographie : Photoshop, InDesign et Illustrator ; Matte painting ; Gravure ; Dessin de presse. **Option Court métrage et Jeu vidéo :** Animation3D ; Character design ; Décors et level design, sous Photoshop ; Compositing et effets visuels, sous After Effects et Nuke ; Matte painting ; Modélisation, éclairage et rendu 3D. **Option Jeu vidéo :** Game art ; Ecriture média ; Animation 3D ; Moteur de création de jeux Unity ; Projets de groupe. **Option Cinéma d'animation :** Logiciel d'animation Harmony ; Animation 2D sous TV Paint et After effects ; Ecriture média ; Projets de groupe.

LE DUAIN

Le Diplôme universitaire Anthropologie Image numérique (DUAIN) est une formation complémentaire, en deux ans (100h/an), organisée en partenariat avec l'Université Lyon II.

Facultative, cette formation prépare à la conception d'outils de communication pour la recherche scientifique et la muséographie (vidéos, sites web, apps...), à partir de cours d'anthropologie leur apportant les clés d'analyse d'une situation sociale ou ethnologique.

En 1^{ère} année de DUAIN, les étudiants suivent des cours magistraux (4h/semaine) et des travaux dirigés (2h/semaine). Ils ont aussi plusieurs séminaires au choix : étude des religions, des migrations, des habitudes alimentaires, des pratiques musicales...



1 Adrien LUCAS
4^e année jeu vidéo

2 David CLEVES
4^e année édition

3 David PELLETIER
4^e année cinéma d'animation

4 Coralie JOURNOUD
4^e année édition

5 Hugo BAURENS
4^e année cinéma d'animation

5^e ANNÉE

programme

Cette année terminale, décisive, est la plus longue du cursus de formation. Elle prévoit 870 heures de cours et une immersion de 22 à 24 semaines en entreprise, pour le stage de fin d'études. La 5^e année correspond ainsi à une durée de 18 mois.

Le premier semestre est consacré à la préparation du projet personnel que les étudiants ont soumis à l'équipe pédagogique, en fin de 4^e année. Ils bénéficient d'un suivi individuel renforcé, participent à des workshops pour se préparer à la vie active - par exemple en création de bandes démo convaincantes – et à des conférences animées par des intervenants extérieurs. Les cours d'anglais sont centrés sur la préparation du portfolio artistique et de la recherche de stage.

Le deuxième semestre donne lieu à la fabrication du projet de fin d'études. Le suivi technique et artistique est approfondi. Il débouche sur une évaluation intermédiaire : le « diplôme blanc » ainsi que le dépôt en juin d'un mémoire illustré.

Le stage en entreprise a lieu de juin à décembre, de préférence dans un pays étranger. Au retour, les étudiants finalisent leur projet de diplôme, rédigent leur rapport de stage et réalisent leur soutenance finale, devant un jury de professionnels.

LES COURS

Peinture, croquis ; Anglais ; Préparation au stage ; Séminaires administratifs et juridiques ; Conférences et workshops sur une thématique précise (3D, Character design, Dessin de presse, Showreel, Mapping, etc.) ; Suivi de projet individualisé (projets tutorés et soutenance) ; Suivi technique.

LE DUAIN

En 2^e Année de DUAIN, les étudiants suivent des cours magistraux (2h/semaine), des TD de graphisme, infographie et suivi de projets, et ils participent à des groupes de recherche de terrain (4h/semaine).

Ils accomplissent un projet tutoré, dont ils valorisent les savoirs anthropologiques à travers un travail d'infographie. Leurs sujets de recherche sont fournis par plusieurs institutions partenaires du DUAIN : musées, ONG, collectivités, centres de recherche. En fin d'année, ils participent à un colloque de restitution de leurs travaux. Ils rédigent et illustrent un mémoire qu'ils soutiennent devant un jury.

COMME DANS UN STUDIO !

La 5^e année est une étape d'émulation dans le parcours de formation. Les étudiants des trois options fréquentent un open space aménagé comme un studio de création, où les disciplines sont décloisonnées.

Chaque étudiant a un poste attiré, cependant il circule à sa guise d'une spécialité à une autre. Cette organisation répond au pari pédagogique du fondateur de l'École Émile Cohl, Philippe Rivière, pour qui une telle approche transversale permet d'élever les compétences créatives à un niveau supérieur.



1 Antonin JURY
5^e année jeu vidéo

2 Seungyoon CHOI
5^e année édition

3 Juan Pablo MACHADO
5^e année
cinéma d'animation

PROCÉDURE D'ADMISSION DES ÉTUDIANTS DIPLÔMÉS DE L'ÉCOLE ÉMILE COHL

Tout étudiant de 3^e année des cursus Dessinateur Praticien ou Dessinateur 3D peut candidater en 4^e année, sous réserve :

- de remplir un dossier de candidature et le déposer avant le 15 mai de l'année en cours
- de rédiger une lettre de motivation sur la spécialisation envisagée
- de déposer un dossier composé de 5 dessins de son choix, représentatifs de son travail en lien avec la spécialité choisie
- d'obtenir le titre RNCP de Dessinateur 3D ou le diplôme visé de Dessinateur Praticien niveau 6.

Le jury d'admission se prononce avant le 30 juin, il tiendra compte des résultats au diplôme.

Les candidats refusés à l'admission peuvent renouveler leur candidature ultérieurement.

PROCÉDURE D'ADMISSION DES ÉTUDIANTS EXTÉRIEURS

Tout candidat titulaire d'un diplôme artistique niveau 6 reconnu (licence, diplôme national, titre RNCP ou diplôme visé) peut demander une admission directe en 4^e année.

Pour cela : prendre rendez-vous pour un entretien qui aura lieu de préférence avant fin mars. Compléter le dossier de candidature remis par l'école et y joindre une lettre de motivation. Lors de l'entretien, présenter un portfolio comportant :

- 20 dessins d'observation du réel (dessins originaux) : modèle vivant, étude documentaire, dessin d'objets... Technique libre.
- un dossier spécialisé dans la spécialisation choisie : illustrations, décors, storyboards, character design, animations et/ou rendus 3D.

A l'issue, le candidat sait s'il est admissible. Il est ensuite convoqué à une épreuve d'admission de deux jours.

Le jury d'admission se prononce avant le 30 juin.

FINANCEMENT DES ÉTUDES



L'École Émile Cohl est un établissement supérieur privé reconnu par l'État. Le coût des études est supporté par les familles, qui peuvent disposer de différentes possibilités de financement.

Actuellement, les bourses d'enseignement supérieur ne sont pas accessibles en cycle 2. Toutefois le DUAIN donne accès aux bourses du CROUS.

Les candidats peuvent faire appel, selon les cas, aux dispositifs suivants :

PRÊT ÉTUDIANT GARANTI PAR L'ÉTAT

C'est un prêt à la consommation plafonné à 15.000 euros, pour lequel l'État se porte garant. Il est ouvert à tous les étudiants de nationalité française ou ressortissants européens, sans demande de caution ni conditions de ressources. Son remboursement peut débuter à l'issue des études.

Bpifrance, la banque publique d'investissement, intervient en cas d'insolvabilité. Pour avoir accès à ce prêt, d'un maximum de 15.000 euros, contacter une banque ayant signé une convention avec Bpifrance : Société générale, Banques populaires, Caisses d'épargne, Crédit mutuel ou Crédit industriel et commercial (CIC).

Le dossier est à constituer de mai à août.

PRÊTS ÉTUDIANTS

Ils peuvent être accordés par tous les organismes bancaires. L'École Émile Cohl a conclu un partenariat avec deux banques pour proposer à ses étudiants des offres de prêt à taux attractif :

Crédit Agricole Centre-Est - Agence Lyon Montchat
62, cours du Docteur Long
69003 LYON
Tél : +33 (0)4 72 33 09 64

CIC - Agence Lyon Montchat
61, cours du Docteur Long
69003 LYON
Tél : +33 (0)4 37 70 39 68

BOURSES GRAPHEIN

L'école est soutenue par la Fondation Graphein. Créée en 2017 sous égide de la Fondation Bullukian reconnue d'utilité publique, la Fondation Graphein collecte des dons pour attribuer des bourses aux étudiants méritants et les plus en difficulté.

Renseignements : www.fondation-graphein.org

BOURSES DES CAISSES DE RETRAITE

Les familles qui ne peuvent prétendre à une bourse d'enseignement supérieur sur critères sociaux doivent savoir que certaines caisses de retraite - et généralement toutes les caisses de cadres - offrent la possibilité de verser une bourse d'études pour les enfants de leurs cotisants. Contactez directement votre caisse de retraite complémentaire pour connaître les modalités d'attribution.

BOURSE DES COMITÉS D'ENTREPRISE

Si vous êtes salarié(e) d'une grande entreprise, il peut parfois vous être alloué, par votre comité d'entreprise, une aide exceptionnelle pour un enfant qui entreprend des études supérieures.

AUTRES AIDES

Il existe d'autres possibilités d'aide, pour des étudiants en difficulté qui ne peuvent pas compter sur le soutien de leur famille. C'est le cas notamment des élèves pupilles de la Nation, qui peuvent solliciter la prise en charge de leurs études par la Direction départementale des affaires sanitaires et sociales (DDASS).

De leur côté, les Caisses d'allocations familiales (CAF) peuvent mobiliser des crédits qu'elles distribuent de façon discrétionnaire, au cas par cas, aux familles qui en font la demande. Chaque caisse est autonome dans le choix de ses critères d'attribution.

A noter, également : la commission sociale du CROUS peut aussi agir, sur demande, au moyen d'allocations ou de prêts accordés à titre exceptionnel.

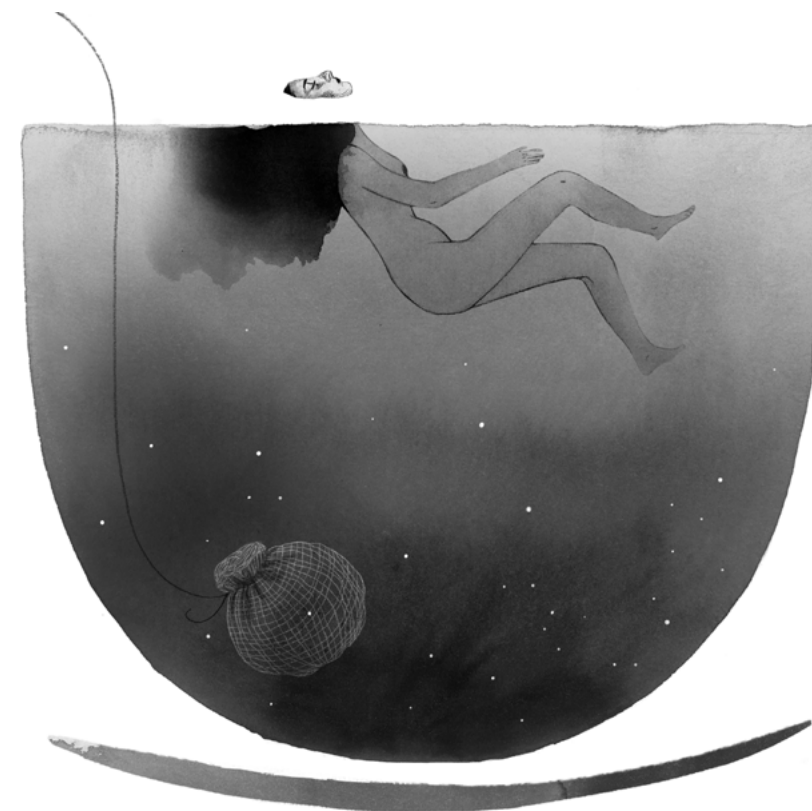
Renseignements :
Dossier Social de l'Étudiant
25, rue Camille Roy
69366 Lyon Cedex 07

Notons, aussi, que le CROUS a mis au point une centrale de jobs étudiants compatibles avec les études. Elle diffuse des offres d'emploi temporaire et /ou à temps partiel dans différents domaines : animation, restauration, administration, aide à domicile...

Renseignements et inscriptions : www.jobaviz.com

AUTRES BOURSES

Nous conseillons aux étudiants d'effectuer des démarches auprès des fondations à vocation de soutien aux jeunes artistes : fondation Marcel Bleustein-Blanchet, fondation Elizabeth Greenshields... Renseignements : Centre national des arts plastiques, Centre français des fonds et fondations.



1

1 Anna Maria RICCOBONO
4^e année édition

À PROPOS DE L'ÉCOLE ÉMILE COHL



Fondée en 1984 par Philippe Rivière avec le concours de Roland Andrieu, l'École Émile Cohl est une école d'art réputée pour ses enseignements fondés sur la maîtrise du dessin de représentation, qui favorisent l'insertion professionnelle dans toutes les industries de l'image artistique. Sa démarche pédagogique lui a valu :

- Au début des années 2000, l'inscription de sa formation initiale de Dessinateur Concepteur au Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP). Une procédure pour obtenir le niveau 7 (ex-niveau 1) est actuellement en cours en Cinéma d'animation et édition multimédia. Elle a aboutie à une reconnaissance de la formation de Concepteur.trice artistique / Réalisateur.trice en jeu vidéo.
- Dès 2012, le visa du ministère chargé de l'Enseignement supérieur et de la Recherche, pour chacune des trois spécialités du diplôme en édition multimédia, animation et jeu vidéo. Ce visa a été renouvelé pour le diplôme de Dessinateur Praticien niveau 6 en 2020.

Le visa est la plus haute reconnaissance, par l'État, d'une formation de l'enseignement supérieur délivrée par une école privée.

Se former à l'École Émile Cohl, c'est faire le choix d'une école d'art de référence. Chaque année, nos anciens élèves se distinguent dans les palmarès français et internationaux du cinéma d'animation, de la littérature jeunesse, de la bande dessinée et du jeu vidéo. Avec leurs professeurs, nous faisons vivre cette communauté de savoir-faire.



8.000 m²
de locaux

300 stages
par an

+1.100 h
de cours par an
en moyenne,
par année de
formation

+65
entreprises
participantes
au job
dating, avec

100 %
d'insertion
dans l'année
suivant
l'obtention du
diplôme

+1700 rdv
de recrutement

40 étudiants
aidés par la
Fondation
Graphein en
2020

CONTACT



ÉCOLE ÉMILE COHL ÉTABLISSEMENT D'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR FONDÉ EN 1984

1, rue Félix Rollet F-69003 Lyon
Tél. +33 (0)4 72 12 01 01

www.cohl.fr

eec@cohl.fr

SIRET 329 680 938 000 43

Code NAF 8559 B

Organisme de formation continue enregistré sous le N° 82690823969 enregistré auprès de la Préfecture de région. Cet enregistrement ne vaut pas agrément de l'État. Référencé au Datadock.

Établissement reconnu par l'État (décret du 23 mai 1989 paru au JO du 27 mai 1989).

Statut étudiant boursier pour :

- la formation de Dessinateur praticien niveau 6
- la formation Dessin 3D niveau 6

Établissement regroupant :

30 administratifs et techniciens

150 professeurs

850 étudiants

SITES

Sites de l'école : www.cohl.fr
et formations-courtes.cohl.fr

Les métiers du dessin : www.lesmetiersdudessin.fr

Centre de recherche, le CRHI : www.le-crhi.fr

Site des anciens élèves : alumni.cohl.fr

RÉSEAUX SOCIAUX

www.facebook.com/ecoleemilecohl

www.linkedin.com/company/ecole-emile-cohl

fr.twitter.com/EcoleEmileCohl

www.vimeo.com/cohl

www.instagram.com/ecoleemilecohl

Illustration couverture : Zihui GENG,
étudiante de 5^e année édition

Design graphique : Manon Molesti
Copyright École Émile Cohl - 2021

Tous droits réservés - Reproduction interdite

