ITECOM
ARTDESIGN

Ecole des métiers
de la création et du digital

RAPPORT D'ETUDE 2026
ITECOM ART DESIGN
PARIS

TAUX DE REUSSITE 2025-2026
JURY PROFESSIONNEL DE FIN D'ANNÉE

Publié octobre 2026

Valeur ajoutée InserJeunes : non disponible pour les formations hors du champ du dispositif.

ITECOM
ARTDESIGN

OBJECTIF DE L'ENQUETE

Ecole des métiers de la création et du digital

L'enquête sur le taux de réussite de nos stagiaires a pour finalités principales :

- *Améliorer nos programmes de formation*
- *Informer les futurs étudiants sur la réussite de nos étudiants*
- *Développer son réseau d'entreprises partenaires*
- *L'insertion rapide de ces anciens étudiants*
- *Répondre aux besoins de qualifications supérieures*

***I**TECOM Art Design s'intéresse à ses étudiants depuis l'entrée dans l'établissement jusqu'à leur insertion professionnelle. Itecom réalise des enquêtes qui ont pour but d'apporter des éléments de réponse aux étudiants ou aux futurs étudiants ainsi qu'aux équipes pédagogiques sur diverses thématiques.*

ITECOM
ARTDESIGN

TAUX DE REUSSITE 2025 - 2026

Ecole des métiers de la création et du digital

86 %

de réussite globale

Hors abandons renseignés

Objectif : 80 %

Écart à la cible : +6 points



132 étudiants - 15 abandons = 117 dans la base de calcul

100 réussites / 117 = 85,5 %

Réussite sur l'effectif initial : 75,8 % (100 / 132)

La base de 117 comprend 17 échecs renseignés

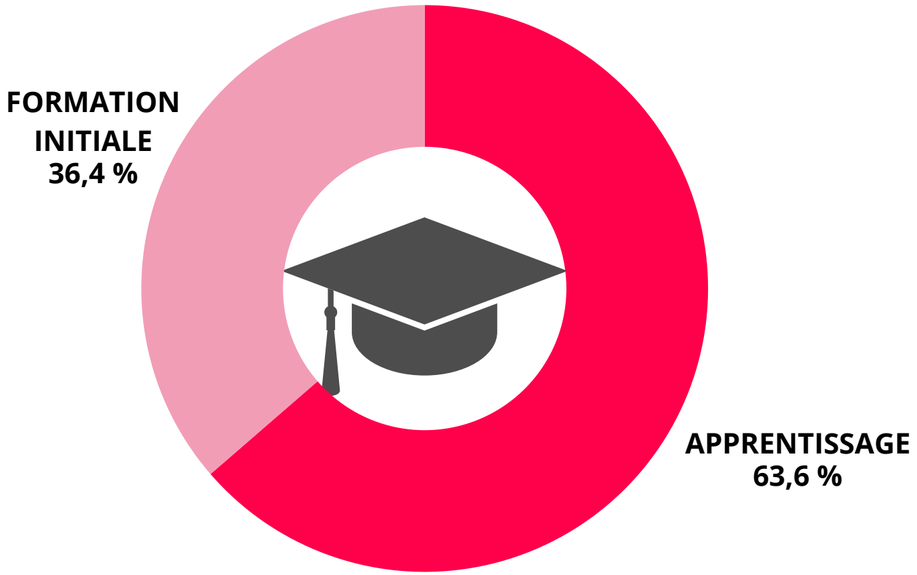
ITECOM
ARTDESIGN

TAUX DE REUSSITE 2025 - 2026

Répartition de l'effectif par statut

Ecole des métiers de la création et du digital

CONTRAT D'APPRENTISSAGE	84
FORMATION INITIALE	48
CONTRAT PRO	N/R
FORMATION CONTINUE	N/R



Effectif initial renseigné : 84 apprentis et 48 étudiants en FI.

Réussites : 79 en apprentissage et 21 en formation initiale.

Les abandons par statut restent à ventiler pour calculer les taux hors abandons.

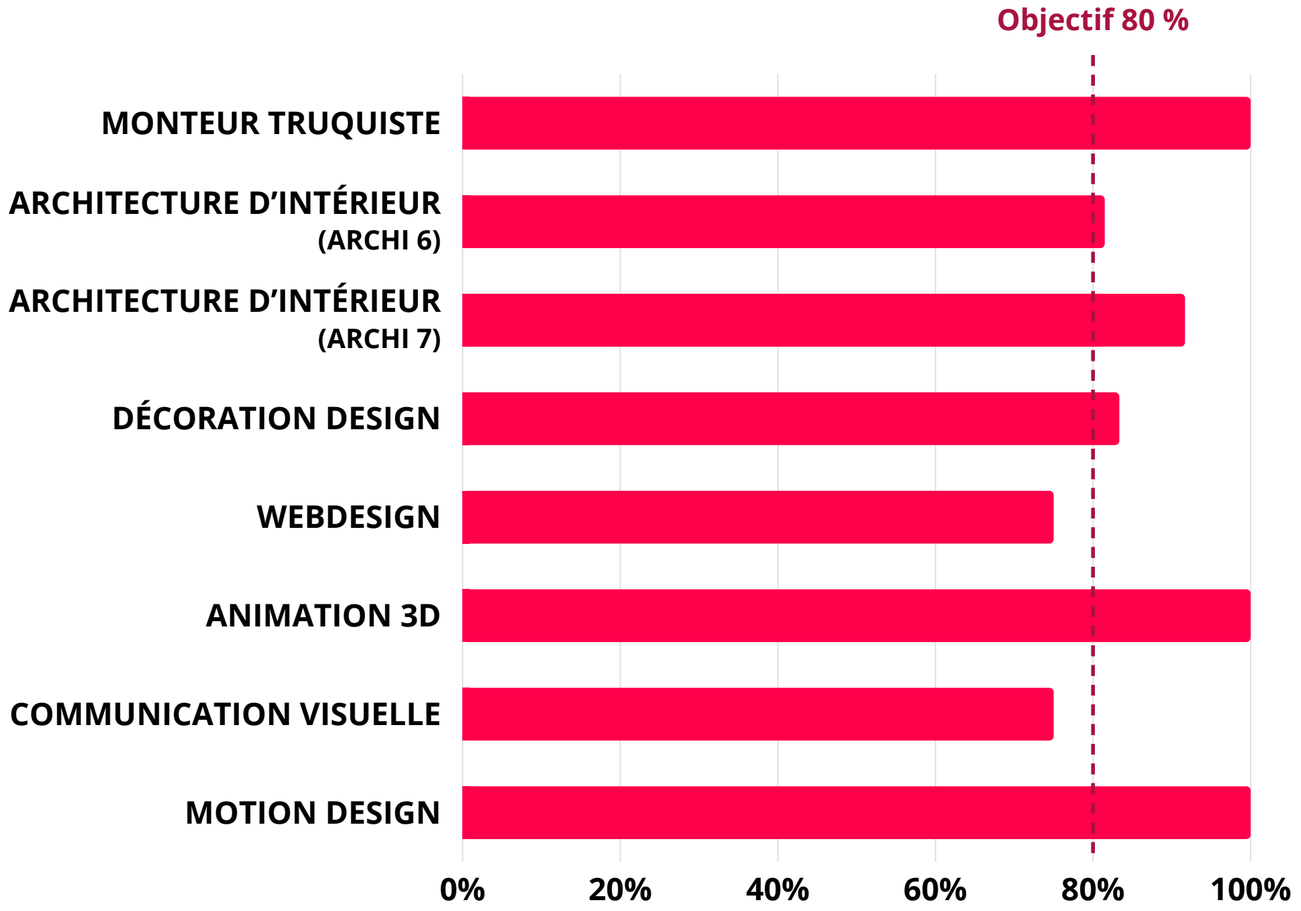
N/R : données non renseignées pour le contrat pro et la formation continue.

ITECOM ARTDESIGN

TAUX DE REUSSITE 2025-2026

PAR FORMATION

Formation	Taux de réussite
MONTEUR TRUQUISTE	100 % 6 / 6 étudiants
ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR (ARCHI 6)	81,5 % 44 / 54 étudiants
ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR (ARCHI 7)	91,7 % 22 / 24 étudiants
DÉCORATION DESIGN	83,3 % 5 / 6 étudiants
WEBDESIGN	**75 %** 3 / 4 étudiants
ANIMATION 3D	100 % 7 / 7 étudiants
COMMUNICATION VISUELLE	**75 %** 9 / 12 étudiants
MOTION DESIGN	100 % 4 / 4 étudiants



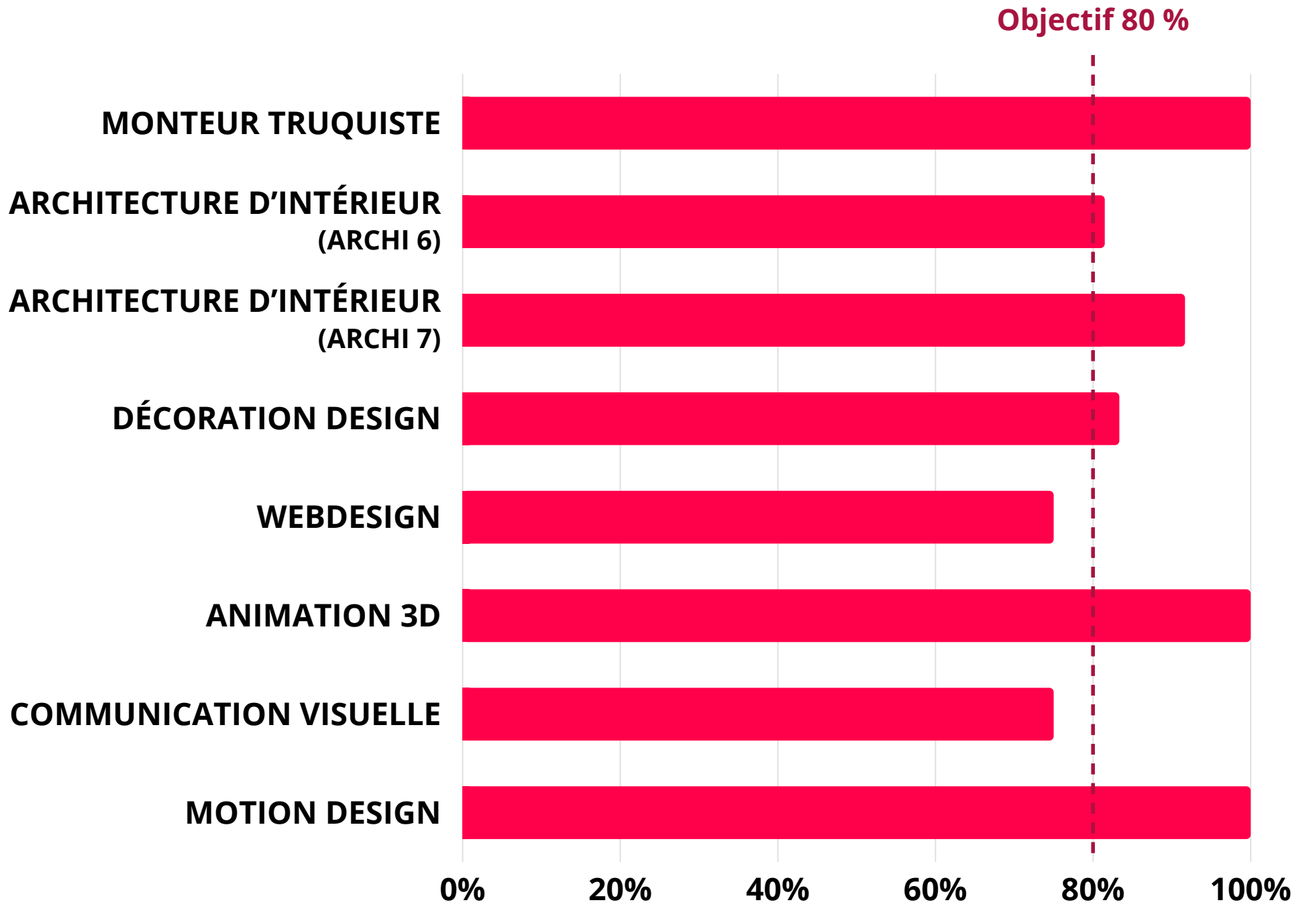
Lecture : réussites / effectif hors abandons renseignés. Le trait pointillé indique l'objectif de 80 %.

ITECOM ARTDESIGN

TAUX DE REUSSITE 2025-2026

PAR FORMATION

Formation	Taux de réussite
MONTEUR TRUQUISTE	100 % 6 / 6 étudiants
ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR (ARCHI 6)	81,5 % 44 / 54 étudiants
ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR (ARCHI 7)	91,7 % 22 / 24 étudiants
DÉCORATION DESIGN	83,3 % 5 / 6 étudiants
WEBDESIGN	**75 %** 3 / 4 étudiants
ANIMATION 3D	100 % 7 / 7 étudiants
COMMUNICATION VISUELLE	**75 %** 9 / 12 étudiants
MOTION DESIGN	100 % 4 / 4 étudiants



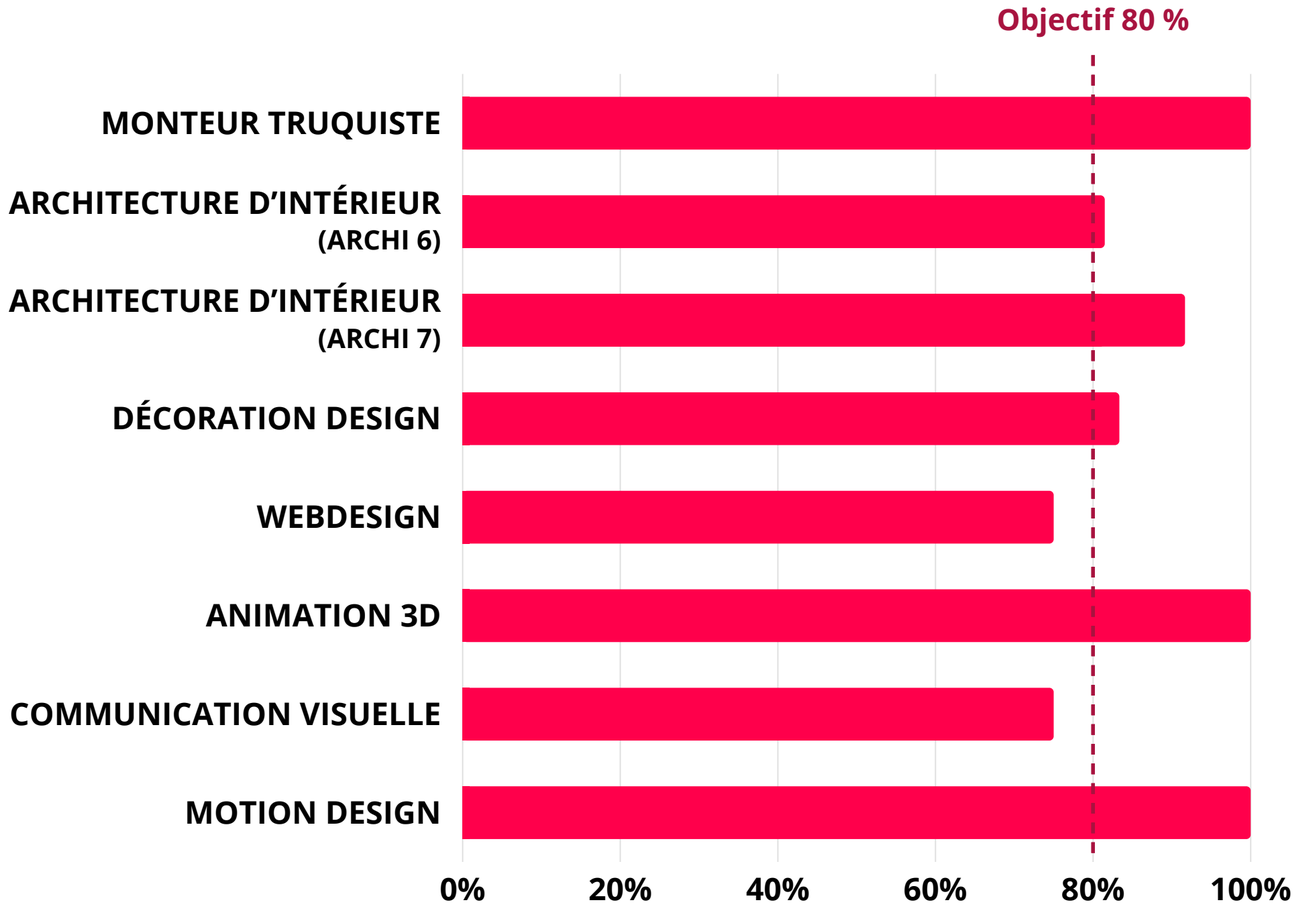
Lecture : réussites / effectif hors abandons renseignés. Le trait pointillé indique l'objectif de 80 %.

ITECOM ARTDESIGN

TAUX DE REUSSITE 2025-2026

PAR FORMATION

Formation	Taux de réussite
MONTEUR TRUQUISTE	100 % 6 / 6 étudiants
ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR (ARCHI 6)	81,5 % 44 / 54 étudiants
ARCHITECTURE D'INTÉRIEUR (ARCHI 7)	91,7 % 22 / 24 étudiants
DÉCORATION DESIGN	83,3 % 5 / 6 étudiants
WEBDESIGN	**75 %** 3 / 4 étudiants
ANIMATION 3D	100 % 7 / 7 étudiants
COMMUNICATION VISUELLE	**75 %** 9 / 12 étudiants
MOTION DESIGN	100 % 4 / 4 étudiants



Lecture : réussites / effectif hors abandons renseignés. Le trait pointillé indique l'objectif de 80 %.

ITECOM ARTDESIGN

OBJECTIF DE 80 % ET LEVIERS PÉDAGOGIQUES

Web et communication : actions prioritaires - 3D : consolidation

Valeur cible : au moins 80 % de réussite par formation et par statut calculable.

Résultat global : 85,5 % (+5,5 points). Webdesign et communication : 75 % (-5 points).

Formation et constat	Leviers proposés	Mise en œuvre et suivi
WEBDESIGN **75 % (3 / 4)** **2 abandons / 6** **soit 33,3 %**	Renforcer l'UX/UI, l'intégration, les tests et le contrôle qualité. Intégrer l'IA au prototypage et aux exercices, avec explication et vérification des choix. Prévoir une évaluation intermédiaire et une remédiation ciblée.	Deux ateliers tutorés. Comparer les compétences avant / après. Examiner l'échec et les deux abandons.
COMMUNICATION VISUELLE **75 % (9 / 12)** **3 échecs**	Renforcer la communication digitale : campagne multicanale, contenus web et réseaux sociaux, déclinaisons visuelles et analyse des résultats. Utiliser l'IA pour l'idéation et la production, avec validation des contenus.	Un projet de campagne complet. Grille commune et jury blanc. Analyser les critères des trois échecs.
ANIMATION 3D **100 % (7 / 7)** **1 abandon / 8** **soit 12,5 %**	Consolider la modélisation, l'animation et le rendu. Expérimenter l'IA en préproduction. Organiser des points intermédiaires et un retour individuel pour prévenir le décrochage.	Maintenir le résultat au-dessus du seuil. Un atelier exploratoire. Documenter le motif de l'abandon si connu.

Abandons à suivre également : Motion Design 4 / 8 (50 %) et Montage 4 / 10 (40 %).

Veille sectorielle : [1] Apec, IA en commercial-marketing (24/03/2026). [2] France compétences, RNCP41742 Webdesigner UX/UI.

Ces repères orientent les actions web / communication. L'atelier d'IA en 3D est une expérimentation pédagogique proposée.

ITECOM
ARTDESIGN

DIAGNOSTIC ET SUIVI DU PLAN D'ACTION

Croiser les enseignements, les parcours et les résultats des jurys

Les résultats seuls ne permettent pas d'attribuer les difficultés aux formateurs ou aux candidats. La revue pédagogique examinera les éléments suivants.

Volet du diagnostic	Points à examiner	Réponse proposée
FORMATEURS ET PROGRAMMES	Compétences couvertes, articulation des cours, place du digital et de l'IA, consignes et critères de jury.	Harmoniser les grilles, revoir les séquences et cibler les besoins de formation des intervenants.
CANDIDATS ET PARCOURS	Prérequis, assiduité, travaux remis, autonomie, difficultés repérées et missions en entreprise.	Prévoir un positionnement pratique, un entretien ciblé et un plan de remédiation suivi.
RÉSULTATS ET DONNÉES	Compétences non validées, motifs d'abandon, effectifs et abandons par statut.	Croiser les retours de jury et le suivi individuel. Compléter le tableau avant l'analyse par statut.

Organisation proposée

Sous 15 jours	Consolider les données et réaliser les diagnostics ciblés.	Coordinateurs et référents de suivi
Sous 30 jours	Revoir les séquences, harmoniser les grilles et arrêter les actions.	Direction pédagogique et coordinateurs
Sous 60 à 90 jours	Déployer les projets digitaux, les ateliers d'IA et les remédiations.	Coordinateurs et formateurs concernés
Chaque mois / jury suivant	Suivre la progression, les abandons et l'atteinte du seuil de 80 %.	Direction pédagogique et coordinateurs

Délais à compter de la validation du plan. Pilotes proposés ; efficacité à mesurer au prochain jury, par formation et par statut.

ITECOM
ARTDESIGN



Ecole des métiers
de la création et du digital