



CONCOURS D'ENTRÉE 2026 / FILIÈRES CFC

L'énoncé du concours d'entrée 2026 du CFP Arts, filières CFC, est mis à disposition des candidates et candidats, sur le site Internet (cfparts.ch/concours-cfc/) dès le **lundi 19 janvier 2026**.

Pour que le dossier d'entrée soit évalué, les candidates et candidats ainsi que leurs répondants légaux devront **impérativement procéder à l'intégralité des démarches d'inscription sur « e-démarches »** (<https://www.ge.ch/inscription-enseignement-secondaire-ii>) **du 19 janvier au 27 février 2026** et satisfaire aux conditions spécifiées dans le "Règlement relatif à l'admission dans l'enseignement secondaire II – C 1.10.33"

Attention! Cette étape est primordiale, répondre uniquement aux consignes du concours ne suffit pas.

CALENDRIER

Lundi 19 janvier

Mise en ligne du thème du concours d'entrée

Lundi 19 janvier

Inscriptions provisoires jusqu'au 27 février sur e-démarches

Lundi 2 mars

Retour du TRAVAIL À DOMICILE - PHASE 1 (A+B) à remettre directement au secrétariat du CFP Arts.

De 8h à 18h

CFP ARTS
SECRÉTARIAT (1^{er} étage)
2 RUE NECKER
1201 GENÈVE

Sélection des candidatures retenues et convocation pour la phase 2 - par courriel

Mercredi 18 mars

CONCOURS D'ENTRÉE - PHASE 2 (sur convocation)

Fin avril

Sélection des candidatures retenues
ENVOI DES RÉSULTATS - par courrier
ENVOI DES CONTRATS D'APPRENTISSAGE - par courrier

Fin juin

CONFIRMATION ADMINISTRATIVE (provenant de e-démarches)
Adressée aux candidates et candidats acceptés



CONCOURS D'ENTRÉE 2026 / FILIÈRES CFC ORGANISATION

Le concours d'entrée se déroule en **deux phases** :

PHASE 1 à domicile

- A.** Réaliser un **dossier personnel** individuel
- B.** Réaliser un **travail spécifique** selon le métier choisi

Une première sélection des candidatures est effectuée à l'issue de la **Phase 1**. Cela signifie qu'un jury sélectionnera les candidates et candidats qui participeront à la **Phase 2** du concours. Elles et ils seront convoquées personnellement et par courriel.

PHASE 2 au CFP Arts

- A.** Réaliser des **travaux spécifiques** en fonction du métier choisi.
- B.** Participer à un **entretien individuel** avec des enseignants professionnels du métier choisi.

Une sélection définitive des candidatures sera effectuée à l'issue de la **Phase 2**. Les résultats seront communiqués par courrier.

Le travail effectué à domicile devra obligatoirement être placé dans une **enveloppe C3** (format 32,4 cm X 45,8 cm) et comporter les informations suivantes : nom et prénom de la candidate ou du candidat (souligner le nom de famille) / date de naissance / adresse / métier choisi. Les travaux qui ne seront pas complets et/ou non conformes aux indications seront éliminés d'office. Les candidates et candidats sont priés de **présenter un travail rigoureusement personnel**.

La décision de l'école est sans appel. Les candidates et candidats qui n'auront pas été sélectionnés pour participer à la **Phase 2** pourront considérer que leur admission au CFP Arts ne sera pas envisageable pour l'année scolaire 2026-2027. Le jury communique sa décision uniquement par courrier. Aucune réponse ne pourra être communiquée par téléphone. Les candidates et candidats sélectionnés recevront leur contrat d'apprentissage par courrier postal.

Les dossiers de travaux des candidates et candidats retenus seront restitués à la rentrée scolaire. Les dossiers de travaux des candidatures non retenues ne seront en aucun cas renvoyés. Ils pourront être retirés au CFP Arts selon les indications mentionnées dans la lettre de décision. Les dossiers qui ne seront pas récupérés dans les délais impartis seront détruits.



CONCOURS D'ENTRÉE 2026 / FILIÈRES CFC TRAVAIL À DOMICILE **PHASE 1**

Thème : LE RYTHME

Vous êtes amenés à traiter de **manière créative et personnelle** les différentes planches qui composeront votre dossier.

Le recours à l'intelligence artificielle n'est pas autorisé.

Définition générale

Le rythme est une organisation dans le temps ou l'espace, faite de répétitions, de variations, de silences ou de mouvements. Il est présent partout : dans la nature, la musique, le corps, les images, les récits. Il se manifeste par des cycles, des pulsations, des alternances, et structure notre perception du monde.

On distingue plusieurs formes de rythme :

Naturel : battements du cœur, vagues, saisons, respiration

Sonore : tempo musical, percussions, silence et intensité.

Corporel : marche, danse, gestes répétitifs.

Visuel : motifs, lignes, couleurs ou formes qui se répètent ou se transforment dans l'espace.

Le rythme est un outil expressif : il peut guider le regard, créer une ambiance (tension, calme), suggérer le mouvement ou marquer le passage du temps. Il peut être fluide ou saccadé, régulier ou chaotique.

Dans l'art, le rythme est souvent exploré comme une forme de musique visuelle. Il se manifeste par la répétition ou la variation d'éléments graphiques, la création de séquences, le jeu sur les contrastes ou la circulation du regard dans l'image. Il peut traduire une énergie, suggérer un mouvement, structurer une composition ou évoquer le déroulement d'un événement dans le temps.

Enfin, le rythme peut être porteur de sens symbolique : il évoque les cycles de la vie, les habitudes, les ruptures, l'équilibre ou la dérive. Il devient un langage graphique et émotionnel qui permet à chacun d'exprimer sa propre sensibilité.



CONCOURS D'ENTRÉE 2026 / FILIÈRES CFC TRAVAIL À DOMICILE **PHASE 1**

Travail à réaliser

Un dossier personnel composé de **travaux généraux (phase 1A)** et de **travaux spécifiques au métier choisi (phase 1B)**. Votre dossier nous permettra d'évaluer votre **orientation**, votre **potentiel créatif** et votre **capacité d'engagement**. Ce travail doit être personnel.

Évaluation du travail à domicile :

Phase 1A TRAVAUX GÉNÉRAUX (40%) **40 pts**

PLANCHE 1. MOODBOARD DE RECHERCHE	10 pts
PLANCHE 2. PHOTOGRAPHIES	10 pts
PLANCHE 3. DESSIN D'OBSERVATION EN NOIR ET BLANC	10 pts
PLANCHE 4. DESSIN EN COULEURS	10 pts

Phase 1B TRAVAUX SPÉCIFIQUES AU MÉTIER (60%) **60 pts**

PLANCHE 5. Esquisses pour une interface de mini-jeu	20 pts
PLANCHE 6. Logique de classification	10 pts
PLANCHE 7. Storyboard	10 pts
PLANCHE 8. Clip ou mini-film	20 pts



CONCOURS D'ENTRÉE 2026 / FILIÈRES CFC TRAVAIL À DOMICILE **PHASE 1**

CONTENU DU DOSSIER **phase 1A**

Format des planches papiers :

A3 horizontal ou vertical (29,7 x 42 cm), papier à dessin blanc : (env. 180 - 200 g/m²)

Planche 1 : MOODBOARD DE RECHERCHE - Recherche visuelle

Réalisez une composition d'images trouvées sur le thème du **RYTHME**. Ces images seront choisies pour refléter votre perception du rythme sous ses différentes formes (mouvement, répétition, pulsation, variation...) **et vous serviront de base d'inspiration pour la planche de photographies**. La mise en page devra créer une cohérence visuelle à travers le choix des formes, des couleurs ou des dynamiques représentées. Vous veillerez à la qualité de vos découpes, à l'harmonie de l'agencement et au soin apporté au collage.

Technique : collage d'images trouvées (magazines, impressions de sources internet, photographies, etc.).

Planche 2 : PHOTOGRAPHIES – Regard Personnel

Réalisez une planche composée de 4 à 6 photographies personnelles sur le thème du **RYTHME**. Ces images devront traduire de manière visuelle et sensible **votre regard sur le rythme** tel qu'il se manifeste dans votre environnement : répétitions de formes, mouvements, séquences naturelles ou construites, alternances de lumière et d'ombre, etc. **Cette planche devra faire écho, de façon libre mais cohérente, à votre moodboard**. Vous veillerez à la qualité des prises de vue (cadrage, lumière, netteté), ainsi qu'à la mise en page de la planche, qui devra former un ensemble structuré et expressif.

Technique : photographies originales et personnelles (sans retouches), impression sur papier photo.



Planche 3 : DESSIN D'OBSERVATION EN NOIR ET BLANC – Motif rythmique réel

Partagez une planche A3 horizontale en 4 parties égales et réalisez une série de 4 dessins d'observation à partir de **2 fenouils et 4 noix** en explorant différentes **séquences rythmiques**. Vous devrez observer ces fruits et légumes attentivement et proposer, pour chaque dessin, **une composition structurée autour d'un rythme visuel** : répétition, alternance, progression ou rupture. Chaque image devra présenter une variation claire dans la manière de disposer les éléments. Ces sujets pourront également être représentés comme étant en apesanteur, sans être obligatoirement posés sur la table.

Votre dessin devra rendre compte de l'aspect physique des fruits et légumes : travaillez les **formes**, les **volumes**, les jeux de **lumière** et les **textures**. La qualité du trait, la précision de l'observation et l'expressivité graphique sont essentielles.

Technique : crayons graphite **HB** et **2B** uniquement.

Planche 4 : DESSIN EN COULEURS – Interprétation artistique

Réalisez **un dessin personnel** en couleur illustrant le thème du **RYTHME** sous une forme **abstraite**. Vous explorerez visuellement des notions comme la répétition, la variation, l'alternance ou le mouvement à travers une composition graphique. Utilisez des formes, des lignes, des couleurs ou des motifs pour faire ressentir une pulsation, une dynamique ou une organisation visuelle structurée.

Vous êtes libre de choisir l'approche et les éléments que vous souhaitez travailler, mais votre image doit **exprimer une idée forte et claire du rythme**.

L'objectif est de montrer votre capacité à organiser un espace visuel de manière expressive et créative, **en vous appuyant sur vos recherches précédentes**. (moodboard, photographies).

Technique : libre (gouache, aquarelle, crayons de couleurs, feutres, techniques mixtes, etc.)

NUMÉRO, NOM, PRÉNOM, DATE DE NAISSANCE, MÉTIER CHOISI doivent figurer au dos de chaque planche en haut à gauche, le nom de famille devant être souligné.



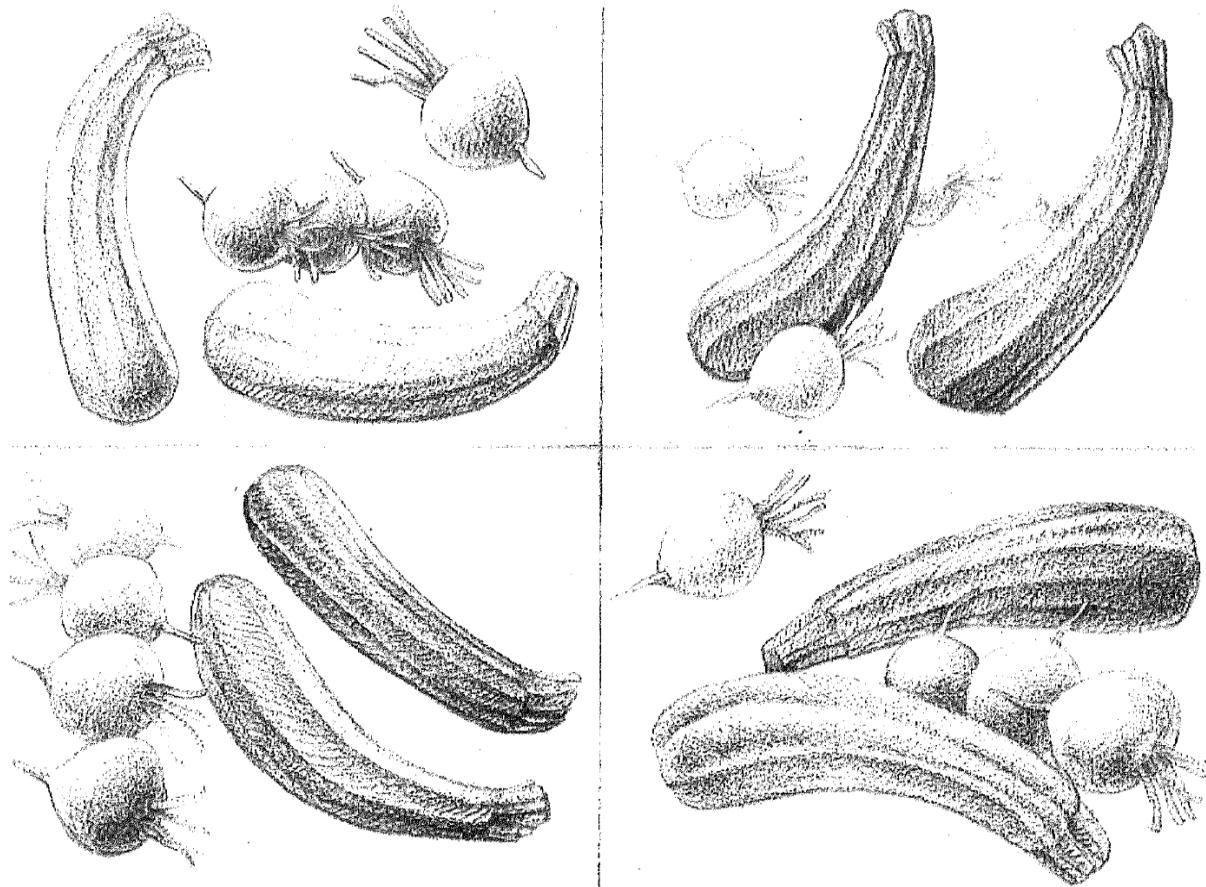
Références pour la création de la planche 3



Planche papier A3, divisée en 4 parties égales

Exemple de composition, avec 2 courgettes et 4 radis

Les propositions personnelles doivent être rigoureusement différentes des exemples donnés.

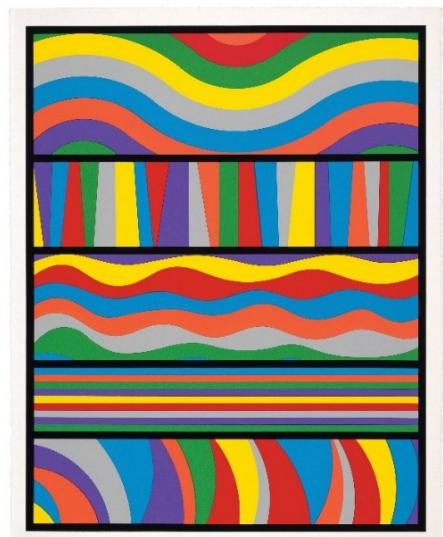


© 2025, Christophe Kiss

Références pour la création de la planche 4



Les propositions personnelles réalisées doivent être rigoureusement différentes des références données.





Références des œuvres

1	2	3
4		
5	6	
7	8	

1. Vassily Kandinsky, *Composition VIII*, 1923, huile sur toile, 140x 201 cm.
2. Robert Delaunay, *Rythmes*, 1934, huile sur toile, 146 x 113 cm.
3. Sol LeWitt, *Lincoln center*, 1998, sérigraphie, 28 x 71 cm.
4. Oskar Fischinger, *Motion painting N°1*, 1947, film 35 mm, 12'.
5. Joan Miró, *Bleu II*, 1961, huile sur toile, 270 x 355 cm.
6. Paul Klee, *Rochers la nuit*, 1939, aquarelle et encre sur papier à lettres apprêté à la craie et à la colle, 20,9 x 29,9 cm.
7. Gerard Richter, *4900 Farben*, 2007, laque sur alu dibond, 680 x 680 cm.
8. Norman McLaren, *Boogie-Doodle*, 1941, film d'animation, 3'.



CONCOURS D'ENTRÉE 2026 / FILIÈRES CFC TRAVAIL À DOMICILE **PHASE 1A**

CRITÈRES D'ÉVALUATIONS **phase 1A**

Planche 1. MOODBOARD	<i>10 pts</i>
Choix d'images original et varié	3
Choix d'images reflétant une vision personnelle et créative du thème	3
Mise en page créant une cohérence visuelle	3
Qualité des découpes et des collages, soin de l'exécution	1
Planche 2. PHOTOGRAPHIES	<i>10 pts</i>
Photographies personnelles démontrant une vision originale du thème	3
Intérêt des cadrages et des compositions	2
Intérêt des couleurs ou contrastes, lumières, etc.	2
Mise en page créant une cohérence visuelle	2
Qualité des collages, soin de l'exécution	1
Planche 3. DESSIN D'OBSERVATION EN NOIR ET BLANC	<i>10 pts</i>
Respect de la composition de la page avec 4 parties de qualité égale	1
Variation de rythme entre les 4 compositions	4
Restitution de l'observation réaliste des fruits et légumes	2
Qualité de la mise en ombre et lumière, qualité et variation des gris	2
Propreté et finitions	1
Planche 4. DESSIN EN COULEURS	<i>10 pts</i>
Créativité, originalité de la proposition	2
Pertinence de l'interprétation du thème	2
Richesse et variété des rythmes et des couleurs	3
Qualité du dessin, soin de l'exécution	3

NUMÉRO, NOM, PRÉNOM, DATE DE NAISSANCE, MÉTIER CHOISI doivent figurer au dos de chaque planche en haut à gauche, le nom de famille devant être souligné.



CONCOURS D'ENTRÉE 2026 / **INTERACTIVE MEDIA DESIGN** TRAVAIL À DOMICILE **PHASE 1B**

Thème : LE RYTHME

CONTENU DU DOSSIER **phase 1B**

Format des planches papiers :

A3 horizontal ou vertical (29,7 x 42 cm), **papier à dessin blanc** : (env. 180 - 200 g/m²)

Planche 5 : RYTHM TAP TOUCH ESQUISSES POUR UNE INTERFACE DE MINI-JEU

Ce mini-jeu pour tablette présente des formes qui, lorsqu'elles se colorent, doivent être touchées par l'utilisateur, émettant alors un son. C'est un jeu de réflexe qui, si réussi, permet de générer des rythmes aléatoires, ce de manière de plus en plus rapide. Toute latence sera par contre punie par une perte de niveau de vie, jusqu'au Game Over.

L'utilisateur doit pouvoir taper sur chaque forme du champ de jeu. En dehors de cet espace, il doit pouvoir consulter une « timeline », son niveau de vie et, en utilisant des boutons spécifiques, pouvoir choisir diverses options liées au jeu.

Pour concevoir ce jeu, vous avez besoin

5.1.1 : de visualiser l'espace de jeu

5.1.2 : d'esquisser une interface de commande

5.2 : de spécifier l'aspect et la couleur des formes touchables

5.1.1 : Visualisation de l'espace de jeu

Séparez par une ligne votre planche A3 en deux parties égales (de format A4):

- Si votre jeu se joue sur un appareil orienté *portrait* (vertical), placez la feuille A3 à l'horizontale de façon à avoir deux A4 verticaux.
- Si votre jeu se joue sur un appareil orienté *paysage* (horizontal), placez la feuille A3 à la verticale de façon à avoir deux A4 horizontaux.

Sur la première moitié de cette planche, dessinez au feutre de couleur l'environnement du jeu, sans les formes colorées touchables : sur quel fond allez-vous visualiser ces formes touchables, dans quel décor, abstrait ou figuratif, ou absence de décor se trouvent ces formes ? Pensez que les formes touchables devront être immédiatement visibles dans cet environnement.



5.1.2. : Esquisse d'une interface de commande

Dans cet environnement, esquissez une interface de commande tactile pour une tablette tenue horizontalement.

L'interface devra permettre les actions suivantes

- Consulter une « timeline » qui permette d'anticiper les éléments à taper
- Voir le niveau de vie
- Générer ou non un tempo régulier de grosse caisse ou de cymbale
- Obtenir plus ou moins de basse, medium et aigus
- Enregistrer et partager le rythme sonore qui va être généré
- Mettre le jeu en pause
- Quitter le jeu

Esquissez cette interface avec les commandes nécessaires :

- L'interface de commande doit se distinguer de l'environnement
- Le nombre, la disposition et la forme des espaces tactiles de commande doivent permettre de comprendre leurs fonctions
- Les espaces tactiles de commande seront sans texte. Vous pouvez utiliser des pictogrammes (dessin schématique, icône suggérant la fonction)
- Les espaces tactiles de commande seront disposés de façon à être facilement « touchable » et ne doivent pas couvrir plus du quart de la surface de l'écran.

Technique : stylos-feutres de couleur

5.2 Spécification des éléments du jeu

Sur la seconde moitié de cette planche, vous allez présenter les choix des formes touchables et de leurs couleurs, en fonction des sonorités qu'elles émettront :

- Grosse caisse
- Caisse claire
- Tom basse
- Tom aigu
- Cymbale

Vous proposerez également un visuel pour le « Game Over », avec indication cliquable « rejouer ? oui | non »

Réalisation aux stylos-feutres de couleur. Vous veillerez à trouver une logique de formes pour les diverses sortes de percussions et de couleurs pour les divers types de sonorités.



Planche 6 : LOGIQUE DE CLASSIFICATION

Rangez cette liste de mots dans 4 catégories, trouvez un nom pour chaque catégorie et proposez un pictogramme pour chaque catégorie :

- Banjo	- Harpe
- Caisse claire	- Hautbois
- Castagnettes	- Orgue
- Célesta	- Piano
- Clarinette	- Saxophone
- Clavecin	- Synthétiseur
- Contrebasse	- Toms
- Cor	- Triangle
- Cymbales	- Trompette
- Flûte	- Violon
- Grosse caisse	- Violoncelle
- Guitare	- Xylophone

Trouvez une disposition originale des 4 catégories sur la planche, écrivez le nom de chaque instrument de musique dans sa catégorie, imagez (sans l'écrire) le nom des 4 catégories par 4 pictogrammes.

Réalisation au stylo-feutre noir, soignez l'écriture de vos mots et le dessin de vos pictogrammes.

Planche 7 : STORYBOARD

Vous allez réaliser un clip ou mini-film sur le thème du **RYTHME** (voir planche 8). Avant de réaliser ce clip ou mini-film, vous devez le concevoir. C'est-à-dire penser à une mini-histoire, à des choix de découpage et de cadrage des images.

La conception de votre clip ou mini-film doit être présentée sous forme d'un storyboard de maximum 16 images, réalisé au crayon gris ou au stylo-feutre. Ce storyboard est la base de travail de votre clip ou mini-film : il déterminera l'histoire, la suite des plans et cadrages des images qu'ensuite vous réaliserez avec une caméra.



Planche 8 : CLIP OU MINI-FILM

Réaliser le mini-clip sonorisé sur le thème du **RYTHME** dont vous avez conçu le storyboard (voir planche 7). Votre clip ou mini-film doit être réalisé avec vos propres images. Vous créerez vous-même votre son, avec les moyens simples à votre disposition (enregistrement de rythmes faits avec les mains, les pieds ou d'objets frappés, de sons ou de bruits ambients, d'instruments de percussion ou de musique, utilisation d'un logiciel de création rythmique ou musicale). N'ajoutez pas de musique ou de son dont vous n'êtes pas l'auteur !

Un smartphone suffit pour tourner, enregistrer et monter votre clip. Nous n'évaluerons pas la qualité technique de votre réalisation. De nombreux tutoriaux et logiciels libres de droits existent sur internet et pourront vous aider.

Techniques libres à choix ou mixtes : par exemple : tournage vidéo dessins animés, stop motion, papiers découpés, illustrations, pâte à modeler, éléments textes et photographiques...

- Format du fichier : .mp4 ou .mov
- Nom du fichier : nom_prenom_ID_2026
- Fichier numérique : enregistré et fourni sur une clé USB compatible Mac/PC

Glissez votre clé USB dans une petite enveloppe sur laquelle vous écrivez votre nom et prénom. Cette enveloppe, **fermée**, est à coller sur la planche 8.

N° de planche, NOM, PRÉNOM, DATE DE NAISSANCE, MÉTIER CHOISI doivent figurer au dos de chaque planche en haut à gauche, le nom de famille devant être souligné.



CONCOURS D'ENTRÉE 2025 / **INTERACTIVE MEDIA DESIGN** TRAVAIL À DOMICILE **PHASE 1B**

CRITÈRES D'ÉVALUATIONS **phase 1B**

60pts

Planche 5. ESQUISSES POUR UNE INTERFACE DE MINI-JEU

20 pts

5.1.1 visualisation de l'espace jeu

Intérêt visuel de l'environnement	3
Cohérence graphique de l'environnement	2

5.1.2 Esquisse d'une interface de commande

Distinction graphique entre l'interface de commande et l'environnement	5
Les fonctions des espaces tactiles de commande sont identifiables ; ces espaces ont une forme et une position qui permet de les toucher facilement	5

5.2 Spécification des éléments de jeu

Intérêt et cohérence du design des formes ; cohérence à l'environnement	3
Intérêt et cohérence du choix des couleurs ; cohérence à l'environnement	2

Planche 6. LOGIQUE DE CLASSIFICATION

10 pts

La classification des mots en 4 catégories est cohérente	3
Originalité des catégories	2
Les pictogrammes de chaque catégorie sont représentatifs de ces catégories : ces pictogrammes sont cohérents entre eux	3
Soin de l'écriture et du dessin des pictogrammes, qualité de la mise en page	2

Planche 7. STORYBOARD

10 pts

Cohérence de la narration visuelle	5
Réalisation des dessins rendant compréhensible les intentions	5

Planche 8. CLIP OU MINI-FILM

20 pts

Relation entre la conception et la réalisation (entre storyboard et clip)	2
Structure narrative	3
Qualité visuelle des images (hors technique), cadrage, réalisation	5
Qualité sonore (hors technique), relation à l'image	5
Clip reflétant une vision personnelle et créative du thème	5

NUMÉRO, NOM, PRÉNOM, DATE DE NAISSANCE, MÉTIER CHOISI doivent figurer au dos de chaque planche en haut à gauche, le nom de famille devant être souligné.