

Formation Pratique Design Multimédia





tech universit 
technologique

Formation Pratique
Design Multim dia

Sommaire

01

Introduction

page 4

02

Pourquoi suivre cette
Formation Pratique?

page 6

03

Objectifs

page 8

04

Plan d'étude

page 10

05

Où puis-je effectuer
mon Stage Pratique?

page 12

06

Conditions générales

page 14

07

Diplôme

page 16

01 Introduction

Le Design Multimédia naît de la fusion entre les outils de communication, le design, la publicité et la technologie moderne, qui a permis la création de campagnes de Marketing plus convaincantes et visuellement attrayantes, distribuées sur des plateformes numériques. La forte demande de professionnels dans ce domaine est donc due à son énorme potentiel, bien que rester compétitif dans ce domaine nécessite des mises à jour constantes et des compétences pratiques, en raison des progrès techniques rapides et des tendances émergentes du marché. C'est pourquoi TECH propose un séjour pratique dans une entité leader du secteur, donnant aux professionnels la possibilité de s'immerger dans un environnement créatif et de se tenir au courant des derniers développements dans le domaine.



Cette Formation Pratique de TECH vous permettra d'intégrer vos compétences informatiques aux techniques de conception visuelle, augmentant ainsi la valeur et la fonctionnalité des produits numériques que vous développez”





Ces dernières années, le pouvoir de communication de l'image a été amplifié grâce à l'utilisation de logiciels de conception graphique, qui facilitent la création d'animations 2D et 3D ayant un fort impact visuel et commercial. C'est pourquoi il est essentiel pour le concepteur multimédia de maîtriser les principaux outils et logiciels. Ce type de professionnel, dont le travail est multidisciplinaire, doit être très créatif et informé des dernières tendances du secteur.

Dans ce contexte, TECH a lancé une Formation Pratique visant à doter les diplômés des compétences nécessaires pour exceller dans le domaine du Design Multimédia. Ainsi, au cours d'un séjour intensif dans une entreprise créative de renom et d'envergure mondiale, ils développeront des compétences clés. Ils utiliseront notamment des stratégies modernes pour sélectionner des couleurs et une typographie adaptées à chaque projet audiovisuel. Ils analyseront également les tendances contemporaines en matière de langage, de culture et de photographie numérique, et se pencheront sur l'intégration de conceptions à l'aide d'Adobe After Effects, parmi d'autres programmes plus ou moins complexes.

La durée de ce séjour sera de 3 semaines, pendant lesquelles les étudiants seront guidés par des spécialistes qui maîtrisent parfaitement les concepts et les techniques nécessaires à la création de projets multimédias réussis. En effet, les entreprises participantes se distinguent par le fait qu'elles disposent des logiciels les plus avancés et des outils créatifs les plus efficaces dans le domaine du Design Multimédia, offrant ainsi un environnement exceptionnel pour le développement professionnel dans un secteur en pleine croissance.

02

Pourquoi suivre cette Formation Pratique?

Cette Formation Pratique sera précieuse pour les informaticiens qui souhaitent élargir leur polyvalence et leur capacité d'innovation dans un marché technologique de plus en plus développé. Ainsi, cette formation fournira aux professionnels des compétences essentielles pour concevoir des interfaces intuitives et esthétiquement attrayantes, ce qui est crucial dans la création de logiciels, d'applications et de systèmes web. Avec cette idée en tête, TECH a conçu un produit académique unique et disruptif dans le paysage pédagogique actuel, qui permettra à l'expert d'entrer dans un environnement réel où participer à des projets de Design Multimédia. Pendant trois semaines intensives, vous serez intégré à une équipe de travail pluridisciplinaire, où vous verrez de première main les techniques et outils de conception et d'animation les plus récents, et comment les appliquer dans votre pratique quotidienne.



Vous maîtriserez les outils de Design Multimédia, ce qui vous permettra de travailler côte à côte avec les équipes de Marketing et de Design, en veillant à ce que les aspects techniques soient alignés avec les objectifs esthétiques”

1. Actualisation des technologies les plus récentes

Dans le cadre de ce programme, l'étudiant travaillera avec différentes applications informatiques dédiées à l'animation de personnages. Il s'agit notamment d' Adobe After Effect, ainsi que de Blender, pour la création de personnages en 3D pour des courts et longs métrages audiovisuels. Il maîtrisera également l'intégration de plusieurs de ces outils de conception pour développer des projets beaucoup plus aboutis.

2. Exploiter l'expertise des meilleurs spécialistes

Au cours de cet apprentissage pratique, les étudiants acquerront des compétences professionnelles aux côtés des meilleurs experts en Design Multimédia. Ces spécialistes se sont distingués dans la création de courts métrages d'animation et d'autres projets audiovisuels. De cette manière, les étudiants acquièrent une compréhension approfondie de l'étendue de cette discipline de travail.

3. Accéder à des environnements spécialisés dans la Design Multimédia

Pour sa Formation Pratique, TECH choisit méticuleusement les institutions où elle enverra ses étudiants pour 3 semaines d'apprentissage intensif. Dans ces entreprises, les étudiants se plongent dans la dynamique qui définit la pratique quotidienne d'un domaine professionnel aussi exigeant, rigoureux et exhaustif que la Design Multimédia.



4. Mettre en pratique au quotidien ce que vous apprenez dès le départ

Afin de faciliter l'assimilation des compétences professionnelles de ses étudiants, TECH a configuré un modèle d'apprentissage 100% pratique. Ce programme s'écarte complètement des autres programmes académiques où les longues heures de théorie sont la norme. Ainsi, les compétences acquises seront d'une grande utilité pour l'étudiant dans son futur travail.

5. Élargir les frontières de la connaissance

Cette Formation Pratique de TECH peut être réalisée dans des centres d'envergure internationale. De cette manière, l'étudiant élargira ses horizons à partir de la compréhension holistique des routines de production de ce secteur sur d'autres continents. Cette opportunité unique n'est possible que grâce au vaste réseau de contacts et d'accords dont dispose la plus grande université numérique du monde.

“

*Vous serez en immersion totale
dans le centre de votre choix”*

03

Objectifs

Les objectifs de cette Formation Pratique seront de doter les informaticiens des compétences nécessaires pour créer des narrations audiovisuelles non seulement esthétiques, mais aussi hautement fonctionnelles et orientées vers la convivialité et l'interactivité. Ils seront capables de concevoir des animations qui reflètent un style et une personnalité uniques, adaptés à une communication efficace dans une variété de contextes numériques. En outre, les professionnels maîtriseront des techniques esthétiques avancées, ainsi que l'utilisation efficace de ressources technologiques de pointe, afin de développer un style visuel et graphique doté d'une identité propre, cruciale pour se démarquer sur le marché concurrentiel du design et de la technologie.



Objectifs généraux

- ♦ Créer des récits audiovisuels en appliquant correctement les critères d'utilisabilité et d'interactivité, ainsi que des animations dotées d'une personnalité et d'un style propres
- ♦ Maîtriser les techniques esthétiques et les ressources technologiques de la conception qui permettent de développer un style visuel et graphique avec une identité propre
- ♦ Réaliser un travail professionnel basé sur la composition typographique, chromatique et photographique d'un projet spécifique





Objectifs spécifiques

- ◆ Rédaction, développement, production et coordination de projets de conception numérique dans le domaine de l'art, de la science et de la technologie
- ◆ Maîtriser la composition graphique pour la télévision à l'aide d'After Effects
- ◆ Intégrer la conception dans After Effects dans une variété de projets graphiques
- ◆ Comprendre ce qu'est le *cartooning* et analyser son évolution à travers l'histoire du graphisme
- ◆ Gérer les moyens disponibles pour le développement de l'animation 2D
- ◆ Mettre en relation les environnements de travail 2D et 3D pour des projets spécifiques
- ◆ Apprendre à réaliser une production audiovisuelle en utilisant la technique *stop motion*
- ◆ Identifier les caractéristiques de base des systèmes de représentation 3D
- ◆ Modéliser, illuminer et texturer des objets et des environnements 3D
- ◆ Appliquer les principes fondamentaux sur lesquels reposent les différents types de projection à la modélisation d'objets tridimensionnels
- ◆ Connaître les programmes de modélisation 3D et plus particulièrement Blender
- ◆ Manipuler les équipements d'éclairage et de mesure de base en photographie
- ◆ Appliquer les fondements esthétiques de la typographie
- ◆ Analyser la disposition des textes dans l'objet de conception

04

Plan d'étude

Le professionnel qui participe à ce programme de Formation Pratique en Design Multimédia aura l'opportunité de s'immerger dans un environnement professionnel enrichissant, qui lui fournira les connaissances essentielles pour progresser dans sa carrière. Pendant un séjour de trois semaines, avec des journées de 8 heures du lundi au vendredi, les étudiants seront guidés par des experts d'une entreprise leader du secteur, des mentors qui leur enseigneront les techniques et les outils les plus efficaces pour le développement et la conception de projets graphiques.

Dans cette proposition de formation, de nature totalement pratique, les activités visent à développer et à perfectionner les compétences nécessaires à la prestation de services de Design Multimédia dans des entreprises qui exigent un haut niveau de qualification, et qui sont orientées vers une formation spécifique pour l'exercice de l'activité, dans un environnement créatif, technologique et de haute performance professionnelle.

Par conséquent, le professionnel sera confronté à une occasion unique d'apprendre directement auprès d'experts dans ce domaine, en se tenant au courant des dernières tendances du langage audiovisuel, en comprenant la qualité nécessaire pour un projet réussi et en améliorant leurs compétences créatives et techniques, dans un environnement idéal pour perfectionner leurs compétences en Design Multimédia.

L'enseignement pratique sera réalisé avec la participation active de l'étudiant réalisant les activités et les procédures de chaque domaine de compétence (apprendre à apprendre et apprendre à faire), avec l'accompagnement et l'orientation des enseignants et des autres partenaires de formation qui facilitent le travail d'équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour la praxis du design multimédia (apprendre à être et apprendre à se rapporter)



Les procédures décrites ci-dessous constitueront la base de la partie pratique de la formation et leur mise en œuvre sera fonction de la disponibilité et de la charge de travail du centre, les activités proposées étant les suivantes:

Module	Activité pratique
Tendances actuelles de la culture et du langage audiovisuel	Créer des récits audiovisuels en appliquant correctement les critères de convivialité et d'interactivité
	Utiliser les technologies de l'information et de la communication (TIC) dans différents contextes et dans une perspective critique, créative et innovante
	Développer la sensibilité esthétique et cultiver la faculté d'appréciation esthétique
	Dessiner, développer, produire et coordonner des projets de conception numérique dans les domaines de l'art, de la science et de la technologie
Techniques d'animation liées à la Design Multimédia	Réaliser une production audiovisuelle en utilisant la technique <i>stop motion</i>
	Construire des histoires en définissant les personnages, les décors et les événements par la planification d'un scénario d'animation et de ce qui doit être développé
	Gérer la méthodologie de l'apprentissage par projet: génération d'idées, planification, objectifs, stratégies, ressources, tests, correction des erreurs
	Mettre en relation les environnements de travail 2D et 3D pour des projets spécifiques
	Reconnaître le langage visuel et compositionnel dans le développement d'une animation
Outils technologiques d'application innovante dans la Design Multimédia	Intégrer la conception dans dans une variété de projets graphiques
	Manipuler les programmes de modélisation 3D et plus particulièrement Blender
	Modéliser, illuminer et texturer des objets et des environnements 3D

Module	Activité pratique
Stratégies actuelles pour le choix des couleurs et des typographies dans le Design Multimédia	Capter, manipuler et préparer la couleur pour l'utiliser dans les médias physiques et virtuels
	Appliquer les fondements psychologiques et sémiotiques de la couleur dans le design
	Mettre en œuvre de manière cohérente la typographie dans les processus graphiques
	Gérer les principes syntaxiques du langage graphique et appliquer ses règles pour décrire des objets et des idées avec clarté et précision
Photographie numérique dans la Design Multimédia	Capter, manipuler et préparer l'image pour son utilisation dans différents médias
	Créer des photographies pour des environnements multimédias en s'appuyant sur les principes fondamentaux de la technologie photographique et audiovisuelle
	Appliquer le langage et les ressources expressives de la photographie et de l'audiovisuel



Faites partie d'une institution qui vous offrira toutes les opportunités que vous recherchez, avec un programme académique de pointe et une équipe dédiée au développement de votre plein potentiel"

05

Où puis-je effectuer mon Stage Pratique?

La Formation Pratique en Design Multimédia peut être entreprise dans un large éventail d'entreprises et d'organisations, qui valorisent l'intégration des compétences technologiques et créatives. Les entreprises de technologie et de logiciels, les studios de conception graphique et numérique, les agences de publicité, ainsi que les entreprises de médias et de divertissement se prêtent idéalement à ce type de formation. En outre, les organisations actives dans le secteur de l'éducation et les sociétés de développement web offrent également des possibilités intéressantes d'appliquer les compétences en matière de Design Multimédia à des projets réels.



Suivre cette Formation vous permettra non seulement d'acquérir une expérience pratique significative, mais aussi de développer un portefeuille solide et de gagner en visibilité dans vos domaines d'intérêt"





L'étudiant pourra suivre cette formation dans les centres suivants:



Ogilvy Barcelona

Pays
Espagne

Ville
Barcelone

Adresse: Calle Bolivia 68-70, 08018, Barcelona

Ogilvy est un pionnier de la Publicité omniprésente,
du Marketing et de la Communication d'Entreprise

Formations pratiques connexes:

- L'Intelligence Artificielle dans le Design
- Construction d'une Marque Personnelle



Profitez de cette occasion pour vous entourer de professionnels experts et de s'inspirer de leur méthodologie de travail"

06

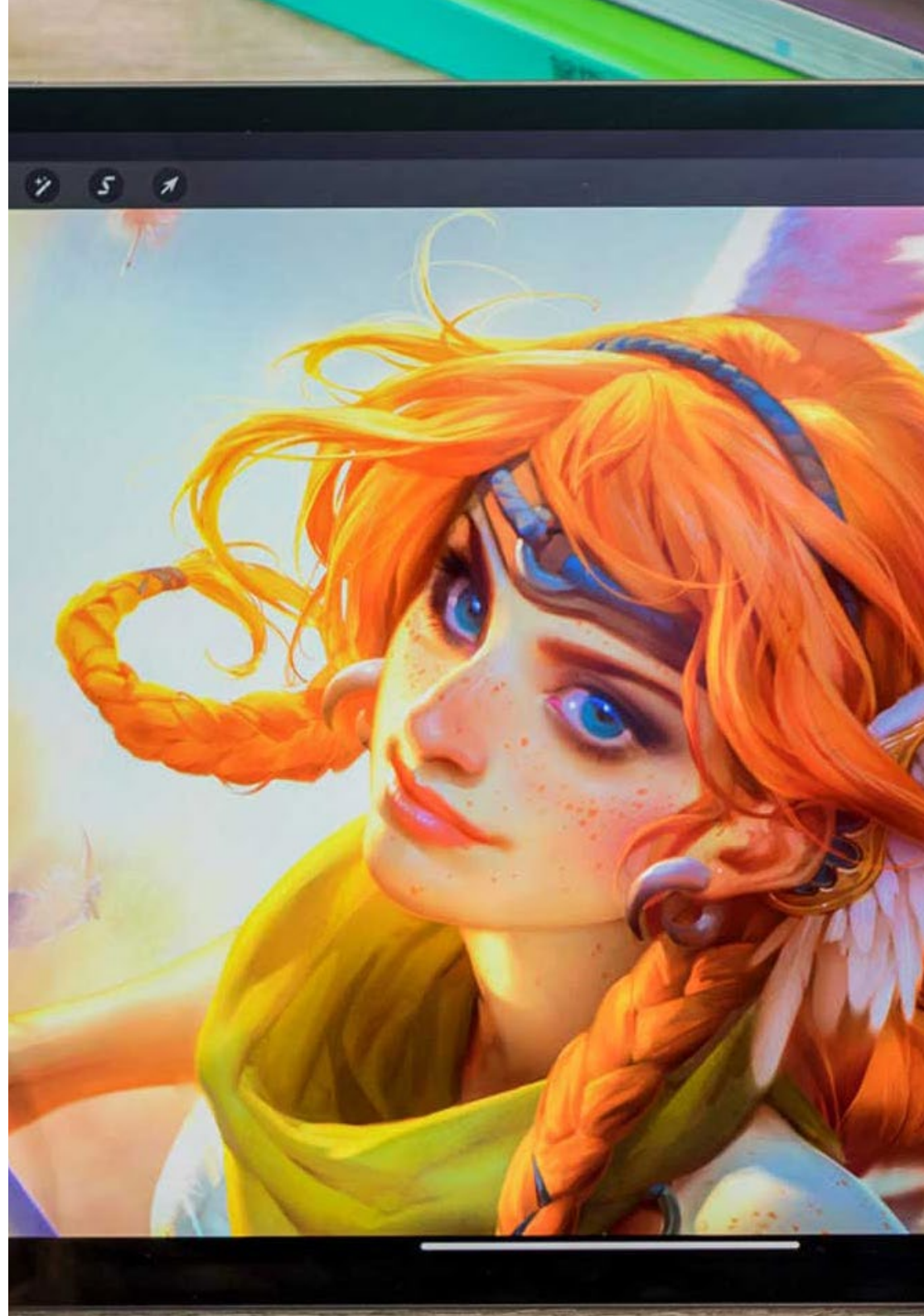
Conditions générales

Assurance responsabilité civile

La principale préoccupation de cette institution est de garantir la sécurité des stagiaires et des autres collaborateurs nécessaires aux processus de formation pratique dans l'entreprise. Parmi les mesures destinées à atteindre cet objectif figure la réponse à tout incident pouvant survenir au cours de la formation d'apprentissage.

Pour ce faire, cette université s'engage à souscrire une assurance Responsabilité Civile pour couvrir toute éventualité pouvant survenir pendant le séjour au centre de stage.

Cette police d'assurance couvrant la Responsabilité Civile des stagiaires doit être complète et doit être souscrite avant le début de la période de Formation Pratique. Ainsi, le professionnel n'a pas à se préoccuper des imprévus et bénéficiera d'une couverture jusqu'à la fin du stage pratique dans le centre.



Conditions générales de la Formation pratique

Les conditions générales de la convention de stage pour le programme sont les suivantes:

1. TUTEUR: Pendant la Formation Pratique, l'étudiant se verra attribuer deux tuteurs qui l'accompagneront tout au long du processus, en résolvant tous les doutes et toutes les questions qui peuvent se poser. D'une part, il y aura un tuteur professionnel appartenant au centre de placement qui aura pour mission de guider et de soutenir l'étudiant à tout moment. D'autre part, un tuteur académique sera également assigné à l'étudiant, et aura pour mission de coordonner et d'aider l'étudiant tout au long du processus, en résolvant ses doutes et en lui facilitant tout ce dont il peut avoir besoin. De cette manière, le professionnel sera accompagné à tout moment et pourra consulter les doutes qui pourraient surgir, tant sur le plan pratique que sur le plan académique.

2. DURÉE: le programme de formation pratique se déroulera sur trois semaines continues, réparties en journées de 8 heures, cinq jours par semaine. Les jours de présence et l'emploi du temps relèvent de la responsabilité du centre, qui en informe dûment et préalablement le professionnel, et suffisamment à l'avance pour faciliter son organisation.

3. ABSENCE: En cas de non présentation à la date de début de la Formation Pratique, l'étudiant perdra le droit au stage sans possibilité de remboursement ou de changement de dates. Une absence de plus de deux jours au stage, sans raison médicale justifiée, entraînera l'annulation du stage et, par conséquent, la résiliation automatique de la formation. Tout problème survenant au cours du séjour doit être signalé d'urgence au tuteur académique.

4. CERTIFICATION: l'étudiant qui réussit la Formation Pratique recevra un certificat accréditant le séjour dans le centre en question.

5. RELATION DE TRAVAIL: La formation pratique ne constitue pas une relation de travail de quelque nature que ce soit.

6. ÉTUDES PRÉALABLES: certains centres peuvent exiger un certificat d'études préalables pour effectuer la Formation Pratique. Dans ce cas, il sera nécessaire de le présenter au département de formations pratiques de TECH afin de confirmer l'affectation du centre choisi.

7. NON INCLUS: La Formation Pratique ne comprend aucun élément non décrit dans les présentes conditions. Par conséquent, il ne comprend pas l'hébergement, le transport vers la ville où le stage a lieu, les visas ou tout autre avantage non décrit.

Toutefois, les étudiants peuvent consulter leur tuteur académique en cas de doutes ou de recommandations à cet égard. Ce dernier lui fournira toutes les informations nécessaires pour faciliter les démarches.

07 Diplôme

Ce diplôme de **Formation Pratique en Design Multimédia** contient le programme le plus complet et le plus à jour sur la scène professionnelle et académique.

Une fois que l'étudiant aura réussi les évaluations, il recevra par courrier, avec accusé de réception, le diplôme correspondant de la Formation Pratique délivré par TECH.

Le certificat délivré par TECH mentionne la note obtenue lors de l'évaluation.

Diplôme: **Formation Pratique en Design Multimédia**

Durée: **3 semaines**

Modalité: **du lundi au vendredi, durant 8 heures consécutives**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

tech université
technologique

Formation Pratique
Design Multimédia

Formation Pratique Design Multimédia

