

Mastère Hybride

Conception Multimédia





tech université
technologique

Mastère Hybride Conception Multimédia

Modalité: Hybride (en ligne + Stage Pratique)

Durée: 12 mois

Qualification: TECH Université Technologique

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/informatique/mastere-hybride/mastere-hybride-conception-multimedia

Sommaire

01

Présentation

Page 4

02

Pourquoi suivre ce
Mastère Hybride?

Page 8

03

Objectifs

Page 12

04

Compétences

Page 18

05

Plan d'étude

Page 22

06

Stage Pratique

Page 34

07

Où puis-je effectuer
mon Stage Pratique?

Page 40

08

Méthodologie

Page 44

09

Diplôme

Page 52

01

Présentation

La Conception Multimédia est en pleine expansion, sous l'impulsion des nouvelles technologies et de la demande croissante de contenu numérique interactif. Dans ce domaine, les professionnels combinent des compétences en matière de conception graphique, d'animation, de programmation et de production audio et vidéo pour créer des produits multimédias qui non seulement informent et divertissent, mais offrent également des expériences immersives et personnalisées. La Réalité Augmentée et la Réalité Virtuelle, par exemple, révolutionnent la manière dont nous interagissons avec les médias, offrant de nouvelles plateformes pour la publicité, l'éducation et le divertissement. Dans ce contexte, TECH a mis en place un programme divisé en deux étapes: une première 100% en ligne, axée sur la théorie, et une autre pratique, avec un séjour de 3 semaines dans une entreprise de premier plan.



“

Ce Mastère Hybride vous permettra d'approfondir les outils et techniques de conception avancés, tels que l'animation 3D et le développement d'interfaces. Qu'attendez-vous pour vous inscrire?”

De l'intégration de la Réalité Augmentée et Virtuelle à l'adoption de techniques de design inclusives et accessibles, les concepteurs multimédias explorent un large spectre de possibilités pour créer des contenus interactifs et immersifs. De plus, la convergence de disciplines telles que le graphisme, l'animation, la programmation et la narration numérique génère une plus grande synergie créative.

C'est ainsi qu'est né ce Mastère Hybride en Conception Multimédia, qui se concentrera sur le processus intégral de création d'un projet, de la planification et du design conceptuel, à la mise en œuvre et au lancement final. Ainsi, les informaticiens seront capables d'analyser et de comprendre les exigences du projet, de concevoir des interfaces et des expériences utilisateur et d'utiliser les technologies les plus avancées pour créer des solutions innovantes.

En outre, ils détermineront le matériel et les outils appropriés pour la conception multimédia, en particulier pour les informaticiens chargés d'évaluer la fonctionnalité et l'efficacité du software et du hardware. En ce sens, les professionnels sélectionneront les ressources qui s'adaptent le mieux aux spécifications techniques et aux objectifs du projet, y compris les différentes plateformes de développement et les logiciels de conception graphique et d'animation.

Enfin, ils définiront et appliqueront les techniques les plus efficaces pour chaque situation de communication graphique, en mettant l'accent sur l'adaptation du contenu à différents formats. Cette formation sera particulièrement pertinente pour les informaticiens, car ils seront en mesure d'intégrer des aspects techniques dans la conception multimédia, tels que la compatibilité entre les plateformes et l'optimisation des performances.

TECH a ainsi conçu un programme complet qui combine le mode en ligne et le mode présentiel, 100% adaptable aux besoins et à l'emploi du temps des étudiants. Dans un premier temps, la théorie de la Conception Multimédia sera étudiée en profondeur, totalement en ligne et avec le meilleur matériel pédagogique du marché de l'éducation, ainsi qu'une méthodologie révolutionnaire connue sous le nom de *Relearning*. Ensuite, les diplômés auront accès à un séjour pratique de 3 semaines dans une entreprise renommée du secteur, afin d'appliquer tout le contenu assimilé dans un environnement réel.

Ce **Mastère Hybride en Conception Multimédia** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Développement de plus de 100 cas présentés par des professionnels de la Conception
- ◆ Son contenu graphique, schématique et éminemment pratique, qui vise à fournir des informations scientifiques et d'assistance sur les disciplines médicales indispensables à la pratique professionnelle
- ◆ Développements et avancées nouveaux et de pointe dans ce domaine
- ◆ Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Des méthodologies innovantes et très efficaces
- ◆ Tout cela sera complété par des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ Disponibilité des contenus à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet
- ◆ De plus, il pourra effectuer un séjour pratique dans l'une des meilleures entreprises de Conception Multimédia



Spécialisez-vous dans la Conception Multimédia et positionnez-vous à la pointe de l'innovation, en concevant et en développant des solutions techniquement robustes et visuellement impressionnantes”

“

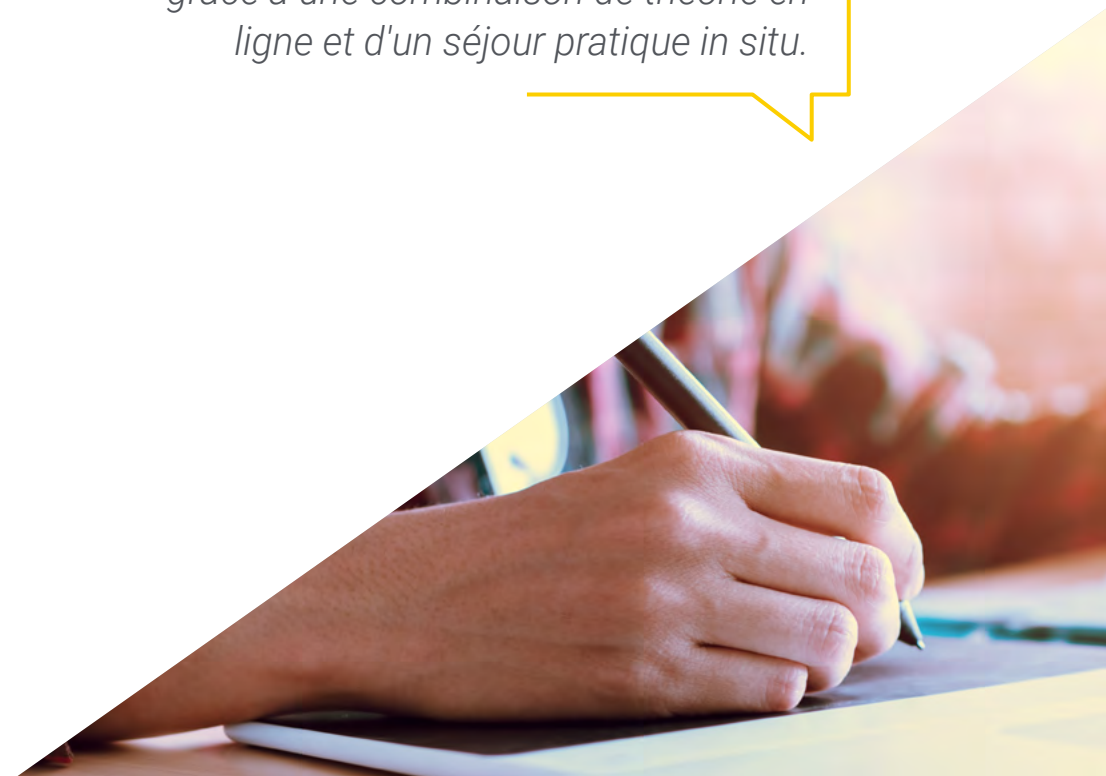
Vous effectuerez un stage intensif de 3 semaines dans une entreprise prestigieuse, où vous acquerez toutes les connaissances nécessaires pour vous développer personnellement et professionnellement dans le domaine de la Conception Multimédia”

Dans cette proposition de Mastère, de nature professionnalisante et de modalité hybride, le programme vise à mettre à jour les professionnels de la conception qui exercent leurs fonctions dans les entreprises du secteur audiovisuel, et qui requièrent un haut niveau de qualification. Le contenu est basé sur les dernières données scientifiques, et orientés de manière didactique pour intégrer les connaissances théoriques dans la pratique de la conception et les éléments théoriques et pratiques faciliteront la mise à jour des connaissances et permettront le développement de créations innovantes.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives les spécialistes de la conception bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles. La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage Par les Problèmes, grâce auquel les étudiants devront essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme. Pour ce faire, l'étudiant sera assisté d'un innovant système de vidéos interactives, créé par des experts reconnus.

*Vous acquerez une solide compréhension des principes esthétiques et de l'expérience utilisateur, essentiels à la création d'applications et de logiciels attrayants et fonctionnels.
Optez pour TECH!*

Vous mettrez à jour vos connaissances en Conception Multimédia d'une manière pratique et 100% adaptée à vos besoins, grâce à une combinaison de théorie en ligne et d'un séjour pratique in situ.



02

Pourquoi suivre ce Mastère Hybride?

Opter pour ce programme universitaire est une excellente décision pour ceux qui recherchent la flexibilité sans sacrifier la profondeur et la qualité de leur éducation. En effet, ce format combine le meilleur des deux mondes. Tout d'abord, l'accès au campus virtuel, partout et à tout moment, permet aux informaticiens de gérer leur temps et de combiner leurs études avec leur travail ou leurs responsabilités personnelles. Tout cela ajouté à un séjour en face à face, qui leur offrira l'opportunité de travailler dans un scénario réel, sous la supervision des meilleurs professionnels du domaine. Ainsi, ce Mastère Hybride en Conception Multimédia fournira une formation complète et adaptable.





“

L'approche holistique de ce Mastère Hybride améliorera vos compétences techniques et développera également votre capacité à gérer des projets complexes, tout en atteignant les objectifs fixés”

1. Actualisation des technologies les plus récentes

Les étudiants de cette formation vont acquérir des compétences multiples pour la manipulation d'outils complexes de conception et d'animation. Au cours de ce Mastère Hybride, ils analyseront également comment intégrer plusieurs d'entre eux pour donner à leurs projets une finition professionnelle et d'excellente qualité.

2. Exploiter l'expertise des meilleurs spécialistes

Avec cette modalité académique, TECH offre un accompagnement personnalisé à tous ses étudiants. Tout d'abord, au cours de l'étude théorique, les étudiants seront assistés par des enseignants ayant une expérience reconnue dans le domaine de la Conception Multimédia. Ensuite, pendant la période pratique, ils seront accompagnés par un tuteur assistant qui les guidera dans l'assimilation de la dynamique productive des entreprises créatives.

3. Accédez à un environnement d'excellence dans la Conception Multimédia

Dans le cadre de sa stratégie visant à permettre aux étudiants d'acquérir des compétences pratiques de premier ordre, TECH a organisé des stages professionnels dans des entreprises prestigieuses. Ces centres créatifs disposent de professionnels spécialisés dans la Conception Multimédia et la gestion holistique de leurs outils de travail. Une expérience éducative qui stimulera sans aucun doute les étudiants à atteindre leur potentiel maximum.



4. Combiner les meilleures théories avec les pratiques les plus modernes

Bien que de nombreux établissements d'enseignement cherchent à combiner l'enseignement théorique et pratique de leurs étudiants, peu d'entre eux atteignent une qualité similaire à celle de TECH. C'est pourquoi ce programme de ce Mastère Hybride en Conception Multimédia est une opportunité pionnière qui facilite l'assimilation correcte des connaissances et l'insertion de l'étudiant dans des environnements productifs dès le premier instant.

5. Élargir les frontières de la connaissance

Afin d'élargir les limites de la carrière professionnelle de ses étudiants, ce diplôme a intégré des entreprises de conception de différentes latitudes. De cette manière, et grâce à la vision universaliste de TECH, chaque étudiant pourra choisir l'institution qui correspond le mieux à ses intérêts académiques et en dehors de sa géographie locale.

“

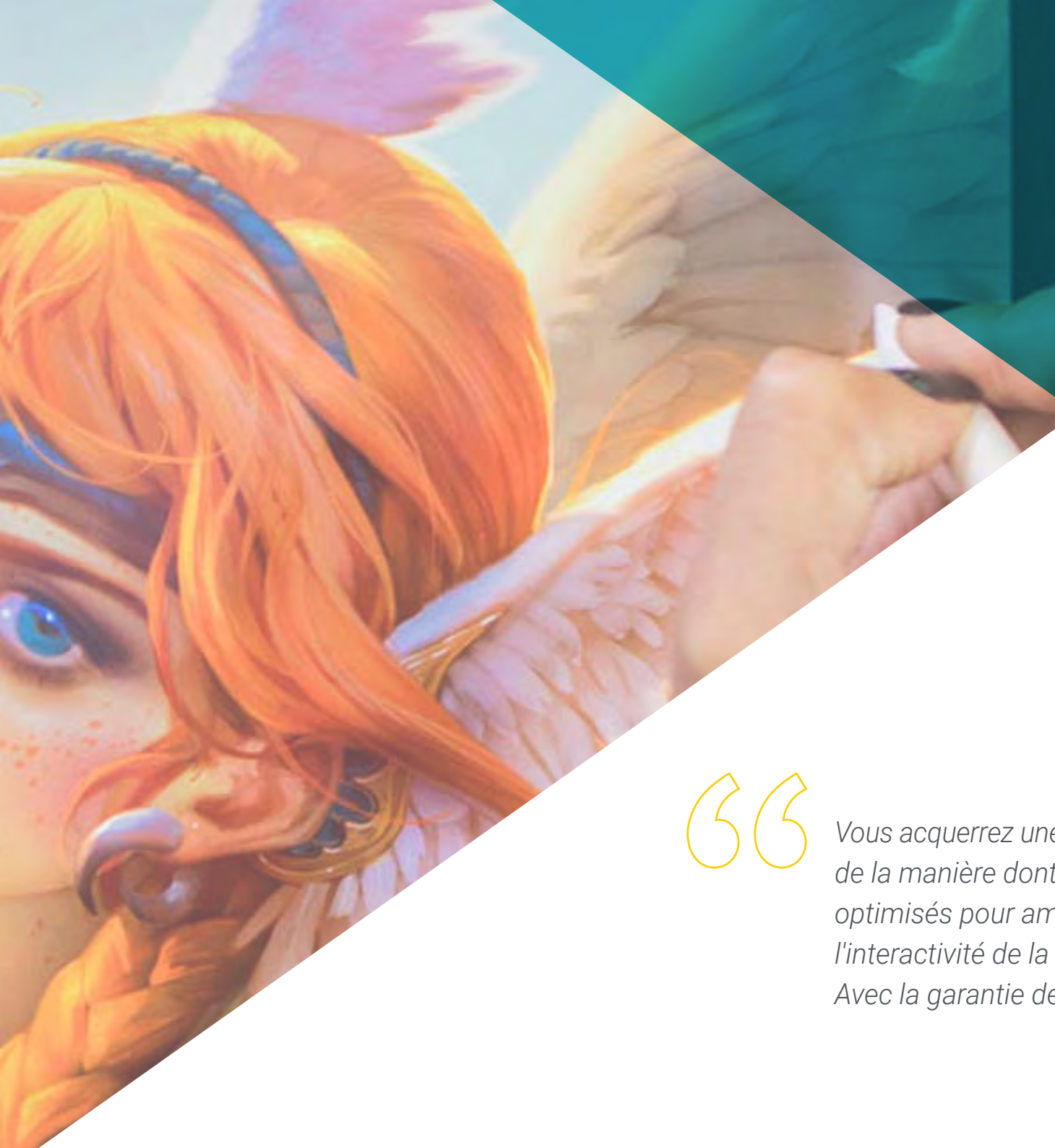
*Vous serez en immersion totale
dans le centre de votre choix”*

03

Objectifs

Ce programme universitaire étend les compétences techniques des informaticiens à la sphère créative, en leur fournissant les outils et les méthodologies nécessaires à la conception et au développement de solutions multimédias innovantes. Ainsi, les professionnels intégreront leurs compétences informatiques aux techniques avancées de conception multimédia, améliorant leur capacité à concevoir des projets technologiquement robustes, esthétiquement attrayants et fonctionnellement efficaces. En outre, ils seront préparés à diriger des équipes pluridisciplinaires, en favorisant une vision globale qui leur permettra d'innover et de répondre efficacement aux défis d'un marché en constante évolution.





“

Vous acquerez une compréhension approfondie de la manière dont les matériaux peuvent être optimisés pour améliorer les performances et l'interactivité de la conception du projet final. Avec la garantie de qualité de TECH!”



Objectif général

- L'objectif général du Mastère Hybride en Conception Multimédia sera de doter les professionnels des compétences et des connaissances nécessaires pour concevoir et exécuter des projets multimédias complets de manière efficace et efficiente. Ainsi, le programme se concentrera sur la manière de conceptualiser, de planifier et de développer des projets multimédias, en sélectionnant les matériaux et les outils les plus appropriés pour chaque tâche spécifique. De même, les informaticiens seront capables de définir et d'appliquer les techniques idéales pour chaque situation de communication graphique, en veillant à ce que le message soit transmis de la manière la plus claire et la plus efficace possible



Vous créez non seulement des designs attrayants et fonctionnels, mais aussi de veiller à ce qu'ils soient accessibles et efficaces pour le public cible, quel que soit l'environnement ou la plateforme"





Objectifs spécifiques

Module 1. Culture audiovisuelle

- ◆ Acquérir la capacité d'intégrer des connaissances et d'en produire de nouvelles
- ◆ Recueillir et interpréter des données pertinentes afin d'émettre des jugements qui incluent une réflexion sur des questions sociales, scientifiques ou éthiques pertinentes
- ◆ Être capable de transmettre des informations, des idées, des problèmes et des solutions à des publics spécialisés et non spécialisés
- ◆ Utiliser la pensée convergente et divergente dans les processus d'observation, de recherche, de spéculation, de visualisation et de performance
- ◆ Reconnaître la diversité culturelle dans le contexte des sociétés contemporaines
- ◆ Développer la sensibilité esthétique et cultiver la faculté d'appréciation esthétique

Module 2. Introduction à la couleur

- ◆ Comprendre l'importance de la couleur dans l'environnement visuel
- ◆ Acquérir l'aptitude à observer, organiser, discriminer et gérer les couleurs
- ◆ Appliquer les fondements psychologiques et sémiotiques de la couleur dans la conception
- ◆ Capturer, manipuler et préparer la couleur pour l'utiliser dans les médias physiques et virtuels
- ◆ Acquérir la capacité de formuler des jugements indépendants au moyen d'arguments
- ◆ Savoir se documenter, analyser et interpréter les sources documentaires et littéraires avec ses propres critères



Module 3. Langage audiovisuel

- ♦ Capacité à utiliser les Technologies de l'Information et de la Communication (TIC) dans différents contextes et dans une perspective critique, créative et innovante
- ♦ Comprendre ce qu'est le langage audiovisuel et son importance
- ♦ Connaître les paramètres de base d'une caméra
- ♦ Connaître les éléments d'une narration audiovisuelle, son utilisation et son importance
- ♦ Être capable de créer des récits audiovisuels, en appliquant correctement les critères de convivialité et d'interactivité
- ♦ Comprendre la relation entre la technologie et les autres domaines de la connaissance humaine

Module 4. Graphiques animés

- ♦ Créer des animations avec leur propre personnalité et leur propre style
- ♦ Réaliser une première animation d'un personnage
- ♦ Apprendre les notions de temps et d'espace à appliquer dans de courts projets graphiques et visuels
- ♦ Explorer et comprendre les principes de base de l'animation
- ♦ Développer un style visuel et graphique avec sa propre identité
- ♦ Comprendre ce qu'est le *cartooning* et analyser son évolution à travers l'histoire du graphisme

Module 5. Conception pour la télévision

- ♦ Rédaction, développement, production et coordination de projets de conception numérique dans le domaine de l'art, de la science et de la technologie
- ♦ Connaître la portée de la télévision à travers l'histoire et de nos jours, en tenant compte des nouvelles plateformes qui rompent avec le modèle traditionnel de la télévision
- ♦ Comprendre l'importance de l'identité graphique d'une chaîne de télévision
- ♦ Être critique et analytique à l'égard des mass media, en évaluant leurs avantages et leurs inconvénients
- ♦ S'initier au monde de la composition graphique pour la télévision en utilisant After Effects
- ♦ Intégrer la conception dans une variété de projets graphiques

Module 6. Animation 2D

- ♦ Comprendre que l'animation est un média qui offre une liberté thématique
- ♦ Comprendre les médias disponibles pour le développement d'une animation 2D
- ♦ Mettre en relation les environnements de travail 2D et 3D pour des projets spécifiques
- ♦ Optimiser l'utilisation des ressources afin d'atteindre les nouveaux objectifs prévus
- ♦ Connaître et appliquer les principes de proportion dans la représentation artistique animée
- ♦ Reconnaître le langage visuel et compositionnel dans le développement d'une animation

Module 7. Projets d'animation

- ♦ Savoir ce qu'est le *stop motion* et son importance dans le monde de l'art et du cinéma
- ♦ Apprendre à réaliser une production audiovisuelle en utilisant la technique *stop motion*
- ♦ Comprendre l'importance d'une bonne narration comme première étape pour créer des projets innovants qui attirent l'attention et fonctionnent
- ♦ 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
- ♦ Utiliser des techniques et des stratégies qui encouragent la créativité des participants dans la création de leurs histoires
- ♦ Comprendre la méthodologie de l'apprentissage par projet: génération d'idées, planification, objectifs, stratégies, ressources, tests et correction des erreurs

Module 8. Modélisation 3D

- ♦ Connaître 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 et savoir appliquer les concepts liés à la représentation plane et tridimensionnelle dans les objets et les scènes
- ♦ Savoir appliquer les différentes techniques qui existent pour la modélisation des objets et les utiliser en fonction de leur adéquation en termes de géométrie
- ♦ Connaître les programmes de modélisation 3D et plus particulièrement Blender

Module 9. Photographie numérique

- ♦ Capturer, manipuler et préparer l'image pour son utilisation dans différents médias
- ♦ Connaître les principes fondamentaux de la technologie photographique et audiovisuelle
- ♦ Connaître le langage et les ressources expressives de la photographie et de l'audiovisuel
- ♦ Connaître les œuvres photographiques et audiovisuelles pertinentes
- ♦ Mettre en relation les langages formels et symboliques avec la fonctionnalité spécifique
- ♦ Manipuler les équipements d'éclairage et de mesure de base en photographie
- ♦ Comprendre le comportement et les caractéristiques de la lumière, en valorisant ses qualités expressives

Module 10. Typographie

- ♦ Connaître les principes syntaxiques du langage graphique et appliquer ses règles pour décrire des objets et des idées de façon claire et précise
- ♦ Connaître l'origine des lettres et leur importance historique
- ♦ Reconnaître, étudier et appliquer de manière cohérente la typographie aux processus graphiques
- ♦ Connaître et appliquer les fondements esthétiques de la typographie
- ♦ Savoir analyser la disposition des textes dans l'objet de conception
- ♦ Être capable d'effectuer un travail professionnel basé sur la composition typographique

04

Compétences

Les compétences de ce Mastère Hybride comprennent la maîtrise d'outils logiciels avancés pour créer et éditer des graphiques, des vidéos et des sons, ainsi que des compétences spécifiques pour développer des applications interactives et des sites web réactifs. En outre, l'accent sera mis sur le développement de compétences analytiques et créatives en matière de résolution de problèmes, permettant aux informaticiens de planifier et d'exécuter des projets qui intègrent efficacement des contenus visuels, audio et d'interaction.





“

Vous adapterez l'ensemble du processus de création à différents formats et plateformes, garantissant ainsi la polyvalence et l'adaptabilité du contenu dans un environnement numérique en constante évolution”

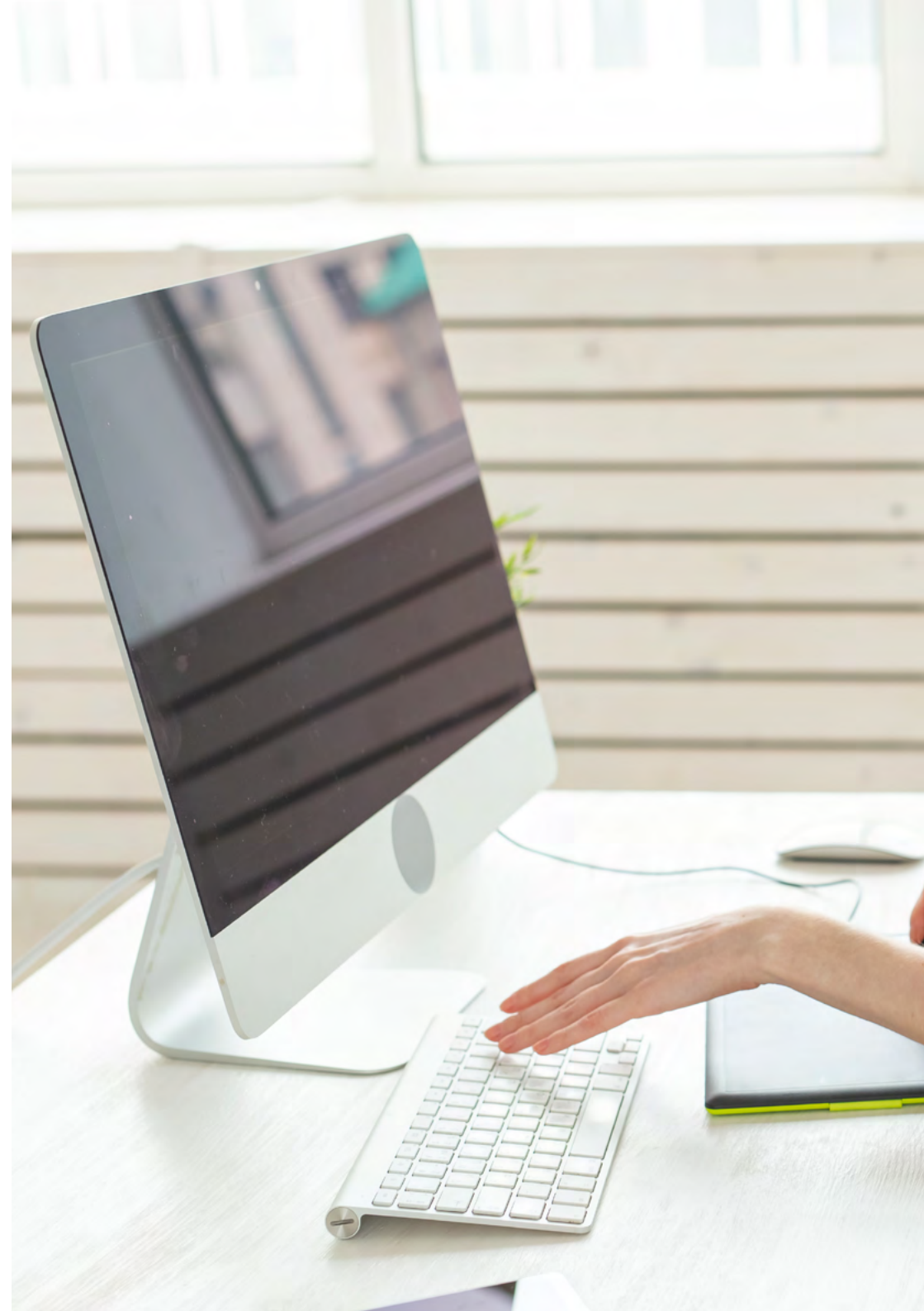


Compétences générales

- Créer des projets multimédia dans tout contexte de communication
- Analyser la pertinence des différentes approches
- Impact sur le public cible de manière efficace
- Contrôler les processus de production internes et externes des pièces produites

“

Vous serez préparé à devenir un leader innovant dans le secteur de la Conception Multimédia, capable de fusionner vos connaissances techniques avec une approche créative et stratégique de divers projets multimédias”





Compétences spécifiques

- ◆ Décrire les caractéristiques et les influences de la culture audiovisuelle
- ◆ Manipuler les couleurs dans leur application graphique
- ◆ Utiliser le(s) langage(s) audiovisuel(s)
- ◆ Réaliser des animations graphiques
- ◆ Réaliser des animations 2D
- ◆ Développer un projet d'animation
- ◆ Réaliser une modélisation 3D
- ◆ Savoir travailler avec la photographie numérique sous tous ses aspects
- ◆ Utiliser efficacement différentes typographies



Comprenez mieux la théorie la plus pertinente dans ce domaine, puis appliquez-la dans un environnement de travail réel"

05

Plan d'étude

Le programme de ce diplôme universitaire vise à doter les informaticiens d'un large éventail de compétences techniques et créatives. Des modules de base, couvrant les principes fondamentaux de la conception visuelle, de la théorie des couleurs et de la typographie, aux domaines plus spécialisés tels que l'animation numérique, le montage vidéo et audio, les professionnels combineront de manière équilibrée les connaissances techniques et les compétences créatives. En outre, ils géreront des projets multimédias et se pencheront sur la stratégie numérique, préparant ainsi les diplômés à mener des projets de la conception à la mise en œuvre.





“

Vous concevrez des solutions multimédias complètes et professionnelles, en appliquant tout ce que vous avez appris dans des situations réelles grâce au séjour pratique, démontrant ainsi votre compétence en matière de conception et de développement multimédia”

Module 1. Culture audiovisuelle

- 1.1. La post-modernité dans le domaine de l'audiovisuel
 - 1.1.1. Qu'est-ce que la postmodernité?
 - 1.1.2. La culture de masse à l'ère post-moderne
 - 1.1.3. L'émergence des discours argumentatifs
 - 1.1.4. La culture du simulacre
- 1.2. Sémiotique: les symboles dans la culture audiovisuelle
 - 1.2.1. Qu'est-ce que la sémiotique?
 - 1.2.2. Sémiotique ou sémiologie?
 - 1.2.3. Codes sémiotiques
 - 1.2.4. Motifs visuels
- 1.3. Apprendre à regarder
 - 1.3.1. Image et contexte
 - 1.3.2. Le regard ethnographique
 - 1.3.3. La photographie comme carrefour de regards
 - 1.3.4. Anthropologie visuelle
- 1.4. La composition de l'image
 - 1.4.1. Commentaires
 - 1.4.2. Équilibre dynamique
 - 1.4.3. Poids et direction visuelle
 - 1.4.4. Règles de base
- 1.5. L'esthétique dans l'audiovisuel
 - 1.5.1. Qu'est-ce que l'esthétique?
 - 1.5.2. Catégories esthétiques
 - 1.5.3. Le grotesque et l'abject
 - 1.5.4. *Kitsch* et *camp*
- 1.6. Des formes nouvelles et renouvelées de l'audiovisuel
 - 1.6.1. Art vidéo viral
 - 1.6.2. Le *Big Data* que pratique artistique
 - 1.6.3. Vidéo *mapping*
 - 1.6.4. Les Vj's
- 1.7. L'intertextualité comme stratégie créative
 - 1.7.1. Qu'est-ce que l'intertextualité?
 - 1.7.2. Devis
 - 1.7.3. Allusion
 - 1.7.4. Plagiat
 - 1.7.5. Appropriationnisme
 - 1.7.6. Autoréférentialité
 - 1.7.7. Parodie
- 1.8. Dialogue entre les arts
 - 1.8.1. Intermédialité
 - 1.8.2. L'hybridation des arts
 - 1.8.4. L'art total dans l'avant-garde
 - 1.8.5. Récits transmédiés
- 1.9. Le nouveau cinéma
 - 1.9.1. La relation entre le cinéma, la culture et l'histoire
 - 1.9.2. Une évolution technologique (im)prévisible
 - 1.9.3. Le cinéma est mort!
 - 1.9.4. Cinéma élargi
- 1.10. L'essor du documentaire
 - 1.10.1. Le documentaire
 - 1.10.2. Stratégies d'objectivité
 - 1.10.3. L'essor du mockumentary
 - 1.10.4. Le *found footage*

Module 2. Introduction à la couleur

- 2.1. La couleur, principes et propriétés
 - 2.1.1. Introduction à la couleur
 - 2.1.2. Lumière et couleur: la synesthésie chromatique
 - 2.1.3. Attributs de la couleur
- 2.2. Les couleurs sur le cercle chromatique
 - 2.2.1. Le cercle chromatique
 - 2.2.2. Couleurs froides et chaudes
 - 2.2.3. Couleurs primaires et dérivées
 - 2.2.4. Les relations chromatiques: harmonie et contraste
- 2.3. Psychologie des couleurs
 - 2.3.1. Construction de la signification d'une couleur
 - 2.3.2. Charge émotionnelle
 - 2.3.3. Valeur dénotative et connotative
- 2.4. Théorie des couleurs
 - 2.4.1. Une théorie scientifique. Isaac Newton
 - 2.4.2. La théorie des couleurs de Goethe
 - 2.4.3. Participer à la théorie des couleurs de Goethe
 - 2.4.4. La psychologie des couleurs selon Eva Heller
- 2.5. Insister sur la classification des couleurs
 - 2.5.1. Le double cône de Guillermo Ostwald
 - 2.5.2. Le solide d' Albert Munsell
 - 2.5.3. Le cube d' Alfredo Hicethier
- 2.6. L'étude individuelle des couleurs
 - 2.6.1. Noir et Blanc
 - 2.6.2. Couleurs neutres. Les niveaux de gris
 - 2.6.3. Monochrome, duochrome, polychrome
- 2.7. Modèles de couleur
 - 2.7.1. Modèle soustractif. Mode CMYK
 - 2.7.2. Modèle additif. Mode RGB
 - 2.7.3. Modèle HSB

- 2.8. Du Bauhaus à Murakami
 - 2.8.1. Le Bauhaus et ses artistes
 - 2.8.2. La théorie de la Gestalt au service de la couleur
 - 2.8.3. Josef Albers. Interaction des couleurs
 - 2.8.4. Murakami, les connotations de l'absence de couleur
- 2.9. La couleur dans le projet de conception
 - 2.9.1. Pop art. La couleur des cultures
 - 2.9.2. Créativité et couleur
 - 2.9.3. Artistes contemporains
 - 2.9.4. Analyse des différentes optiques et perspectives
- 2.10. Gestion des couleurs dans l'environnement numérique
 - 2.10.1. Espaces de couleurs
 - 2.10.2. Profils de couleur
 - 2.10.3. Calibrage du moniteur
 - 2.10.4. Ce qu'il faut rechercher

Module 3. Langage audiovisuel

- 3.1. Langage audiovisuel
 - 3.1.1. Définition et structure
 - 3.1.2. Les fonctions du langage audiovisuel
 - 3.1.3. Les symboles dans le langage audiovisuel
 - 3.1.4. Histoire, séquence, scène, plan et plan
- 3.2. La caméra et le son
 - 3.2.1. Concepts de base
 - 3.2.2. Les objectifs de la caméra
 - 3.2.3. L'importance du son
 - 3.2.4. Matériaux complémentaires
- 3.3. Composition du cadrage
 - 3.3.1. Perception du cadrage
 - 3.3.2. Théorie de Gestalt
 - 3.3.3. Principes de composition
 - 3.3.4. Illumination
 - 3.3.5. Évaluation des tonalités

- 3.4. L'espace
 - 3.4.1. Espace filmique
 - 3.4.2. Dedans et dehors du champs
 - 3.4.3. Typologie des espaces
 - 3.4.4. Les non-lieux
- 3.5. Temps
 - 3.5.1. Temps filmiques
 - 3.5.2. Sensation de continuité
 - 3.5.3. Les altérations: *flashback* et *flashforward*
- 3.6. Impression dynamique
 - 3.6.1. Le rythme
 - 3.6.2. Montage comme marqueur du rythme
 - 3.6.3. Les origine du montage et sa relation avec la vie moderne
- 3.7. Le mouvement
 - 3.7.1. Types de mouvements
 - 3.7.2. Les mouvements de la camera
 - 3.7.3. Accessoires
- 3.8. La grammaire du cinéma
 - 3.8.1. Le processus audiovisuel. Échelle
 - 3.8.2. Le plan
 - 3.8.3. Typologie des plans
 - 3.8.4. Typologie des plans selon l'angle
- 3.9. La dramatisation de l'argument
 - 3.9.1. La structure du script
 - 3.9.2. Histoire, argument et style
 - 3.9.3. Le paradigme de Syd Field
 - 3.9.4. Types de prises de narateurs
- 3.10. Construction du personnage
 - 3.10.1. Le personnage dans la narrative actuelle
 - 3.10.2. Le héros selon Joseph Campbell
 - 3.10.3. Le héros post-classique
 - 3.10.4. Les 10 commandements de Robert McKee
 - 3.10.5. La transformation du personnage
 - 3.10.6. Anagnorisis

Module 4. Graphiques animés

- 4.1. Introduction à l'animation graphique
 - 4.1.1. Qu'est-ce qu'un graphique animé ou *motion graphic*?
 - 4.1.2. Fonction
 - 4.1.3. Caractéristiques
 - 4.1.4. Techniques de *motion graphic*
- 4.2. Le *cartooning*
 - 4.2.1. Qu'est-ce que c'est?
 - 4.2.2. Principes de base du *cartooning*
 - 4.2.3. Volumétrie vs. Graphique
 - 4.2.4. Références
- 4.3. Le conception de personnages à travers l'histoire
 - 4.3.1. Années 20 : rubber hose
 - 4.3.2. Les années 40 : Preston Blair
 - 4.3.3. Années 50 et 60 : cubism cartoon
 - 4.3.4. Caractères complémentaires
- 4.4. Introduction à l'animation de personnages dans After Effects
 - 4.4.1. Méthode d'animation
 - 4.4.2. Mouvement vectoriel
 - 4.4.3. Principes de l'animation
 - 4.4.4. *Timing*
- 4.5. Projet: animation de personnages
 - 4.5.1. Génération d'idées
 - 4.5.2. *Storyboard*
 - 4.5.3. Première phase de la conception du personnage
 - 4.5.4. Deuxième phase de la conception du caractère
- 4.6. Projet: développement de *layouts*
 - 4.6.1. Qu'entendons-nous par *layout*?
 - 4.6.2. Premières étapes de *layouts*
 - 4.6.3. Consolidation des *layouts*
 - 4.6.4. Création de *animatic*

- 4.7. Projet: développement visuel du personnage
 - 4.7.1. Développement visuel du personnage
 - 4.7.2. Développement visuel de l'arrière-plan
 - 4.7.3. Développement visuel d'éléments supplémentaires
 - 4.7.4. Corrections et ajustements
- 4.8. Projet: développement de scènes
 - 4.8.1. Concrétisation des croquis
 - 4.8.2. *Styleframes*
 - 4.8.3. Préparation des mises en page pour l'animation
 - 4.8.4. Corrections
- 4.9. Projet: Animation I
 - 4.9.1. Mise en place de la scène
 - 4.9.2. Premiers mouvements
 - 4.9.3. La fluidité des mouvements
 - 4.9.4. Corrections visuelles
- 4.10. Projet: animation II
 - 4.10.1. Animer le visage du personnage
 - 4.10.2. Prise en compte des expressions faciales
 - 4.10.3. Animer les actions
 - 4.10.4. Action de marcher
 - 4.10.5. Présentation des propositions
- 5.3. Télévision et consommation
 - 5.3.1. Consommation de publicité télévisée
 - 5.3.2. Mesures pour la consommation critique
 - 5.3.3. Associations de visualisation
 - 5.3.4. Les nouvelles plateformes de consommation de la télévision
- 5.4. Identité télévisuelle
 - 5.4.1. Parler de l'identité télévisuelle
 - 5.4.2. Fonctions de l'identité dans un média télévisuel
 - 5.4.3. *TV branding*
 - 5.4.4. Exemples graphiques
- 5.5. Spécifications de la conception de l'écran
 - 5.5.1. Spécifications générales
 - 5.5.2. Zone de sécurité
 - 5.5.3. Optimisation
 - 5.5.4. Considérations sur le texte
 - 5.5.5. Image et graphiques
- 5.6. Adobe After Effects: découverte de l'interface
 - 5.6.1. A quoi sert ce programme?
 - 5.6.2. L'interface et l'espace de travail
 - 5.6.3. Outils principaux
 - 5.6.4. Création de compositions, sauvegarde et rendu

Module 5. Conception pour la télévision

- 5.1. Le monde de la télévision
 - 5.1.1. Comment influence la télévision sur notre style de vie?
 - 5.1.2. Données scientifiques
 - 5.1.3. La conception graphique dans la télévision
 - 5.1.4. Clauses de conception pour la télévision
- 5.2. Effets de la télévision
 - 5.2.1. Effets de l'apprentissage
 - 5.2.2. Effets émotionnels
 - 5.2.3. Effets de la réponse
 - 5.2.4. Effets de la conduite
- 5.7. Adobe After Effects: premières animations
 - 5.7.1. Couches ou *layers*
 - 5.7.2. Images clés: *keyframes*
 - 5.7.3. Exemples d'animation
 - 5.7.4. Courbes de vitesse
- 5.8. Adobe After Effects: animations de texte et d'arrière-plan
 - 5.8.1. Créer des écrans à animer
 - 5.8.2. Animer des écrans: premiers pas
 - 5.8.3. Animation d'écrans: approfondissement des outils
 - 5.8.4. Édition et rendu

- 5.9. Le son dans la production audiovisuelle
 - 5.9.1. L'audio a son importance
 - 5.9.2. Principes de base du son
 - 5.9.3. Travailler avec le son dans Adobe After Effects
 - 5.9.4. Exportation du son dans Adobe After Effects
- 5.10. Création d'un projet dans Adobe After Effects
 - 5.10.1. Références visuelles
 - 5.10.2. Caractéristiques du projet
 - 5.10.3. Des idées, qu'est-ce que je veux faire?
 - 5.10.4. Réaliser mon produit audiovisuel

Module 6. Animation 2D

- 6.1. Introduction à l'animation 2D
 - 6.1.1. Qu'est-ce que l'animation 2D?
 - 6.1.2. Origine et évolution de la 2D
 - 6.1.3. Animation traditionnelle
 - 6.1.4. Projets réalisés en 2D
- 6.2. Principes de l'animation I
 - 6.2.1. Contexte
 - 6.2.2. *Squash and stretch*
 - 6.2.3. *Anticipation*
 - 6.2.4. *Staging*
- 6.3. Principes de l'animation II
 - 6.3.1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
 - 6.3.2. *Follow Through and Overlapping Action*
 - 6.3.3. *Slow In and Slow Out*
 - 6.3.4. *Arcs*
 - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Principes de l'animation III
 - 6.4.1. *Timing*
 - 6.4.2. *Exaggeration*
 - 6.4.3. *Solid Drawing*
 - 6.4.4. *Appeal*





- 6.5. Animation numérique
 - 6.5.1. Animation et interpolation de clés numériques
 - 6.5.2. *Cartoon animation* vs. Personnages virtuels
 - 6.5.3. Animation numérique avec imbrication et logique
 - 6.5.4. Émergence de nouvelles techniques d'animation
- 6.6. Animation de l'équipe. Rôles
 - 6.6.1. Directeur de l'animation
 - 6.6.2. Le superviseur de l'animation
 - 6.6.3. L'animateur
 - 6.6.4. L'assistant et l'intercodeur
- 6.7. Courts métrages d'animation en 2D. Références
 - 6.7.1. Paperman
 - 6.7.2. Morning cowboy
 - 6.7.3. My moon
 - 6.7.4. Pratique I: A la recherche de courts métrages
- 6.8. Projet d'animation: construisez votre ville
 - 6.8.1. Initiation: outil 3D dans Illustrator
 - 6.8.2. Choix de la typographie
 - 6.8.3. Développement de la ville
 - 6.8.4. Construction d'éléments secondaires
 - 6.8.5. Voitures
- 6.9. Projet d'animation: animer les éléments
 - 6.9.1. Exportation vers Adobe After Effects
 - 6.9.2. Animer les éléments principaux
 - 6.9.3. Animer des éléments secondaires
 - 6.9.4. Animation finale
- 6.10. S'adapter aux nouveaux écrans. Finalisation du projet
 - 6.10.1. Nouveaux écrans
 - 6.10.2. Render
 - 6.10.3. *Handbrake*
 - 6.10.4. Présentation

Module 7. Projets d'animation

- 7.1. Introduction au *stop motion*
 - 7.1.1. Définition du concept
 - 7.1.2. Différences entre *stop motion* et le cartoon
 - 7.1.3. Utilisations de *stop motion* et principes
 - 7.1.4. Types de *stop motion*
- 7.2. Contexte historique
 - 7.2.1. Les débuts de la *stop motion*
 - 7.2.2. *L'arrêt sur image* comme technique d'effets visuels
 - 7.2.3. L'évolution *stop motion*
 - 7.2.4. Références bibliographiques
- 7.3. Réflexion sur l'animation
 - 7.3.1. Concepts de base de l'animation
 - 7.3.2. Matériaux et outils
 - 7.3.3. Logiciel d'animation *stop motion*
 - 7.3.4. Studio de *Stop motion* pour mobile
- 7.4. Aspects techniques du *stop motion*
 - 7.4.1. La caméra
 - 7.4.2. Illumination
 - 7.4.3. Modification
 - 7.4.4. Programmes d'édition
- 7.5. Création d'une histoire
 - 7.5.1. Comment créer une histoire?
 - 7.5.2. Éléments du récit
 - 7.5.3. La figure du narrateur
 - 7.5.4. Conseils pour la création de nouvelles
- 7.6. La création des personnages
 - 7.6.1. Le processus créativité
 - 7.6.2. Types de personnages
 - 7.6.3. Fiche du personnage
 - 7.6.4. Pratique I: créer une fiche de personnage

- 7.7. La création de marionnettes en *stop motion*
 - 7.7.1. Raconter des histoires avec des marionnettes
 - 7.7.2. Caractéristiques des dons
 - 7.7.3. Matériaux
 - 7.7.4. Références visuelles
- 7.8. La création de scénarios
 - 7.8.1. Scénographie
 - 7.8.2. L'importance d'un bon décor
 - 7.8.3. Fixer le budget
 - 7.8.4. Références visuelles
- 7.9. Animation en *stop motion*
 - 7.9.1. Animation d'objets
 - 7.9.2. Animation découpée
 - 7.9.3. Silhouettes
 - 7.9.4. Théâtre d'ombres
- 7.10. Projet en *stop motion*
 - 7.10.1. Présentation et explication du projet
 - 7.10.2. Recherche d'idées et de références
 - 7.10.3. Préparation du projet
 - 7.10.4. Analyse des résultats

Module 8. Modélisation 3D

- 8.1. Introduction
 - 8.1.1. Le volume
 - 8.1.2. Volume et capacité
 - 8.1.3. Types de logiciels de modélisation 3D
 - 8.1.4. Projets de modélisation. Références
- 8.2. Infographie 3D
 - 8.2.1. Qu'est-ce qu'un infographie 3D?
 - 8.2.2. Types. Références visuelles
 - 8.2.3. Infographies 3D dans le domaine de l'architecture
 - 8.2.4. Types d'infographies 3D

- 8.3. Introduction à Blender
 - 8.3.1. Apprendre à connaître l'interface
 - 8.3.2. Panels et perspectives
 - 8.3.3. Rendu
 - 8.3.4. Pratique I: création d'un rendu
- 8.4. Les éléments dans Blender
 - 8.4.1. Texte en 3D
 - 8.4.2. Couleurs et textures
 - 8.4.3. Animation 3D
 - 8.4.4. Modèle pour l'impression 3D
- 8.5. L'éclairage dans Blender
 - 8.5.1. Éclairage d'ambiance
 - 8.5.2. Pratique II: préparer une scène avec un éclairage d'ambiance
 - 8.5.3. Éclairage indirect
 - 8.5.4. Pratique III: mise en place d'une scène avec un éclairage indirect
- 8.6. Réalisation guidée d'objets dans Blender
 - 8.6.1. Exercice 1: composition libre
 - 8.6.2. Exercice 2: modélisation d'un verre
 - 8.6.3. Exercice 3: modélisation d'une tasse
 - 8.6.4. Exercice 4: modélisation d'une chaise
- 8.7. Réalisation de la modélisation à partir de caractéristiques données
 - 8.7.1. Modèle 1: copier l'élément selon les vues
 - 8.7.2. Modèle 2: élément organique du modèle
 - 8.7.3. Modèle 3: objet avec surface en verre
 - 8.7.4. Modèle 4: objet transmettant la lumière
- 8.8. Projet: salle d'exposition d'art
 - 8.8.1. Présentation et explication du projet
 - 8.8.2. Quel est le thème de ma chambre? Justification
 - 8.8.3. Objectifs du projet
 - 8.8.4. *Naming*. Idéation et conception 3D

- 8.9. Salle d'exposition d'art: conception sur plan
 - 8.9.1. Esquisses de la salle d'exposition d'art sur plan
 - 8.9.2. Prise en compte des mesures
 - 8.9.3. Dessiner des plans dans Blender
 - 8.9.4. Application de la couleur, des textures, correction des détails
- 8.10. Salle d'exposition artistique: placement des éléments
 - 8.10.1. Conception d'éléments supplémentaires. Renders
 - 8.10.2. Placement des éléments. Plans
 - 8.10.3. Emplacement de l'éclairage. Plans
 - 8.10.4. Présentation finale Renders

Module 9. Photographie numérique

- 9.1. Introduction au médium photographique contemporain
 - 9.1.1. Origines de la photographie: la camera obscura
 - 9.1.2. La fixation de l'image. Jalons: le daguerréotype et le calotype
 - 9.1.3. L'appareil à sténopé
 - 9.1.4. L'instantané photographique. Kodak et la popularisation du médium
- 9.2. Principes de la photographie numérique
 - 9.2.1. *Street photography*: la photographie comme miroir social
 - 9.2.2. Principes fondamentaux de l'imagerie numérique
 - 9.2.3. JPG et RAW
 - 9.2.4. Laboratoire numérique
- 9.3. Concepts, équipements et techniques photographiques
 - 9.3.1. La caméra: angle de vue et objectifs
 - 9.3.2. Mesureur d'exposition. Réglage de l'exposition
 - 9.3.3. Éléments contrôle de l'image
 - 9.3.4. Pratique I: contrôler la caméra
- 9.4. Éclairage
 - 9.4.1. La lumière naturelle et son importance
 - 9.4.2. Propriétés de la lumière
 - 9.4.3. Lumière continue et lumière de mise au point
 - 9.4.4. Systèmes d'éclairage
 - 9.4.5. Accessoires pour la manipulation de la lumière
 - 9.4.6. Les antécédents. Outils commerciaux

- 9.5. Flash
 - 9.5.1. Principales fonctions d'un flash
 - 9.5.2. Types de flashes
 - 9.5.3. Torche flash
 - 9.5.4. Avantages et inconvénients
- 9.6. Photographie par caméra professionnelle
 - 9.6.1. Photographie *Lifestyle*. À la recherche de coins et de recoins
 - 9.6.2. Pratique II: jouer avec la lumière
 - 9.6.3. Pratique III: les espaces négatifs
 - 9.6.4. Pratique IV: capturer l'émotion
- 9.7. La photographie mobile: introduction
 - 9.7.1. Notre appareil photo de poche et autres matériels
 - 9.7.2. Obtenir la meilleure qualité
 - 9.7.3. Astuces de composition
 - 9.7.4. Créer une atmosphère
- 9.8. Photographie mobile: projet
 - 9.8.1. Les *flatlay*
 - 9.8.2. Photographie en intérieur
 - 9.8.3. Des idées créatives: Par où commencer?
 - 9.8.4. Pratique VI: premières photographies
- 9.9. Photographie mobile: édition
 - 9.9.1. Retouche photo avec *Snapseed*
 - 9.9.2. Retouche photo avec VSCO
 - 9.9.3. Retouche photo avec Instagram
 - 9.9.4. Pratique IV: retouche de vos photos
- 9.10. Le projet de création photographique
 - 9.10.1. Principaux auteurs de la création photographique contemporaine
 - 9.10.2. Le portfolio photographique
 - 9.10.3. Références du portefeuille visuel
 - 9.10.4. Constituez votre portefeuille de résultats

Module 10. Typographie

- 10.1. Introduction à la typographie
 - 10.1.1. Qu'est-ce que la typographie?
 - 10.1.2. Le rôle de la typographie dans la conception graphique
 - 10.1.3. Séquence, contraste, forme et contre-forme
 - 10.1.4. Relations et différences entre la typographie, la calligraphie et le *lettering*
- 10.2. Les origines multiples de l'écriture
 - 10.2.1. L'écriture idéographique
 - 10.2.2. L'alphabet phénicien
 - 10.2.3. L'alphabet romain
 - 10.2.4. La réforme carolingienne
 - 10.2.5. L'alphabet latin moderne
- 10.3. Débuts de la typographie
 - 10.3.1. La presse à imprimer, une nouvelle ère. Premiers typographes
 - 10.3.2. La révolution industrielle: la lithographie
 - 10.3.3. Le modernisme: les débuts de la typographie commerciale
 - 10.3.4. L'avant-garde
 - 10.3.5. Entre-deux-guerres
- 10.4. Le rôle des écoles de conception dans la typographie
 - 10.4.1. La Bauhaus
 - 10.4.2. Herbert Bayer
 - 10.4.3. Psychologie de la Gestalt
 - 10.4.4. L'École Suisse
- 10.5. Typographie actuelle
 - 10.5.1. Années 1960-- 1970, précurseurs de la révolte
 - 10.5.2. Postmodernisme, déconstructivisme et technologie
 - 10.5.3. Où va la typographie?
 - 10.5.4. Polices de caractères à la pointe de la mode

- 10.6. La forme typographique I
 - 10.6.1. Anatomie de la lettre
 - 10.6.2. Mesures et attributs du type
 - 10.6.3. Les familles de caractères
 - 10.6.4. High case, low case et small caps
 - 10.6.5. Différence entre typographie, police et famille de caractères
 - 10.6.6. Filets, lignes et éléments géométriques
- 10.7. La forme typographique II
 - 10.7.1. La combinaison typographique
 - 10.7.2. Formats de caractères (*PostScript-TrueType-OpenType*)
 - 10.7.3. Licences de caractères
 - 10.7.4. Qui doit acheter la licence, le client ou le concepteur?
- 10.8. Correction d'épreuves. Composition texte
 - 10.8.1. L'espacement des lettres. *Tracking* et *Kerning*
 - 10.8.2. L'espacement des mots. Le quadratin
 - 10.8.3. L'espacement des lignes
 - 10.8.4. La police du corps
 - 10.8.5. Attributs du texte
- 10.9. Le dessin des lettres
 - 10.9.1. Le processus créativité
 - 10.9.2. Matériaux traditionnels et numériques
 - 10.9.3. L'utilisation de la tablette graphique et de l'iPad
 - 10.9.4. Typographie numérique: contours et bitmaps
- 10.10. Affiches typographiques
 - 10.10.1. La calligraphie comme base pour le dessin des lettres
 - 10.10.2. Comment créer une composition typographique qui ait un impact?
 - 10.10.3. Références visuelles
 - 10.10.4. La phase d'esquisse
 - 10.10.5. Projet



Vous intégrerez des aspects de la théorie de la conception, de l'utilisabilité et de l'expérience utilisateur, ce qui vous permettra de comprendre comment créer des produits multimédias efficaces et centrés sur l'utilisateur"

06

Stage Pratique

Après avoir terminé la période de formation en ligne, le programme comprend une période de formation pratique dans un centre clinique de référence. Ce séjour pratique sera crucial pour appliquer concrètement les compétences et les connaissances acquises, en permettant aux diplômés de se lancer dans des projets réels, où ils pourront expérimenter le cycle complet de développement de solutions multimédias, de la conception et du design à la mise en œuvre et à l'évaluation. En outre, cette expérience pratique facilitera la formation d'un réseau de contacts professionnels et l'accumulation d'un portefeuille de travaux, éléments clés pour une insertion réussie sur le marché du travail.



“

Grâce à ce Mastère Hybride, vous acquerez une expérience pratique et pertinente qui vous préparera à affronter avec confiance et compétence les défis du monde du travail dans le domaine de la Conception Multimédia”

La période de Formation Pratique de ce programme en Conception Multimédia consistera en un séjour pratique exhaustif dans une entreprise prestigieuse, d'une durée de 3 semaines, du lundi au vendredi, avec 8 heures consécutives de formation pratique, aux côtés d'un assistant spécialiste. Ainsi, ce séjour permettra aux professionnels d'appliquer les concepts théoriques appris dans des situations de travail réelles, soit dans des entreprises du secteur, soit dans des projets de collaboration.

De même, dans cette proposition de formation, de nature totalement pratique, les activités visent à développer et à perfectionner les compétences nécessaires à la conception et au développement de projets de Conception Multimédia, ainsi que les conditions qui exigent un haut niveau de qualification, orientées vers une formation spécifique pour l'exercice de l'activité.

Il s'agit sans aucun doute d'une occasion d'apprendre en travaillant sur des projets de conception multimédia avec des entreprises, des studios de conception ou des départements informatiques, en relevant des défis pratiques et en participant à la création de solutions innovantes à des problèmes complexes.

L'enseignement pratique sera dispensé avec la participation active de l'étudiant, qui réalisera les activités et les procédures de chaque domaine de compétence (apprendre à apprendre et apprendre à faire), avec l'accompagnement et les conseils des enseignants et d'autres collègues formateurs qui facilitent le travail en équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour la pratique de la conception multimédia (apprendre à être et apprendre à être en relation avec les autres).

Les procédures décrites ci-dessous constitueront la base de la partie pratique de la formation et leur mise en œuvre dépendront 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 Conception 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 Conception 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 la Conception 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 la conception |
| | 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 Conception 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 |



Vous travaillerez directement avec des professionnels du secteur et des clients réels, en développant des compétences essentielles telles que la gestion de projets et la résolution de problèmes dans des environnements réels

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 le Mastère Hybride, 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 du Mastère Hybride, 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 du contrat. Tout problème survenant au cours du séjour doit être signalé d'urgence au tuteur académique.

4. CERTIFICATION: Les étudiants qui achèvent avec succès le Mastère Hybride recevront un certificat accréditant le séjour pratique dans le centre en question.

5. RELATION DE TRAVAIL: Le Mastère Hybride ne constituera en aucun cas une relation de travail de quelque nature que ce soit.

6. PRÉREQUIS: Certains centres peuvent être amenés à exiger des références académiques pour suivre le Mastère Hybride. Dans ce cas, il sera nécessaire de le présenter au département de formations de TECH afin de confirmer l'affectation du centre choisi.

7. NON INCLUS: Le mastère Hybride n'inclut aucun autre élément non mentionné 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

Où puis-je effectuer mon Stage Pratique?

Le stage pratique peut être effectué dans divers environnements professionnels, ce qui enrichira l'expérience pédagogique et fournira une vision directe du secteur. Ainsi, les informaticiens auront la possibilité d'opter pour des agences de conception et de publicité, des sociétés de développement de logiciels, des studios d'animation ou des départements multimédias dans des entreprises désireuses d'innover dans leur communication numérique. Ces stages fourniront non seulement une plateforme pour appliquer et développer les connaissances techniques et créatives acquises, mais ils ouvriront également la voie à de futures opportunités d'emploi et de collaboration dans l'industrie.





“

Le stage vous permettra de vous familiariser directement avec des projets réels, des outils de travail et des méthodologies de production utilisés dans l'industrie de la Conception Multimédia”



Les étudiants peuvent suivre la partie pratique de ce Mastère Hybride dans les centres suivants:



Informatique

Ogilvy Barcelona

| | |
|---------|-----------|
| Pays | Ville |
| Espagne | Barcelone |

Adresse: Calle Bolivia 68-70, 08018, Barcelona

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

Formations pratiques connexes:

- Intelligence Artificielle en Conception
- Création d'une Marque Personnelle





“

Boostez votre carrière professionnelle grâce à un enseignement holistique, qui vous permet de progresser à la fois sur le plan théorique et pratique”

08

Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.

“ Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière ”

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.



Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.



Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



Pratiques en compétences et aptitudes

Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



09 Diplôme

Le diplôme de Mastère Hybride en Conception Multimédia garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Hybride délivré par TECH Université Technologique.



“

*Terminez ce programme avec succès
et obtenez votre diplôme universitaire
sans avoir à vous déplacer ou à passer
par des procédures fastidieuses”*

Ce diplôme de **Mastère Hybride en Conception Multimédia** contient le programme le plus complet et le plus actuel sur la scène professionnelle et académique.

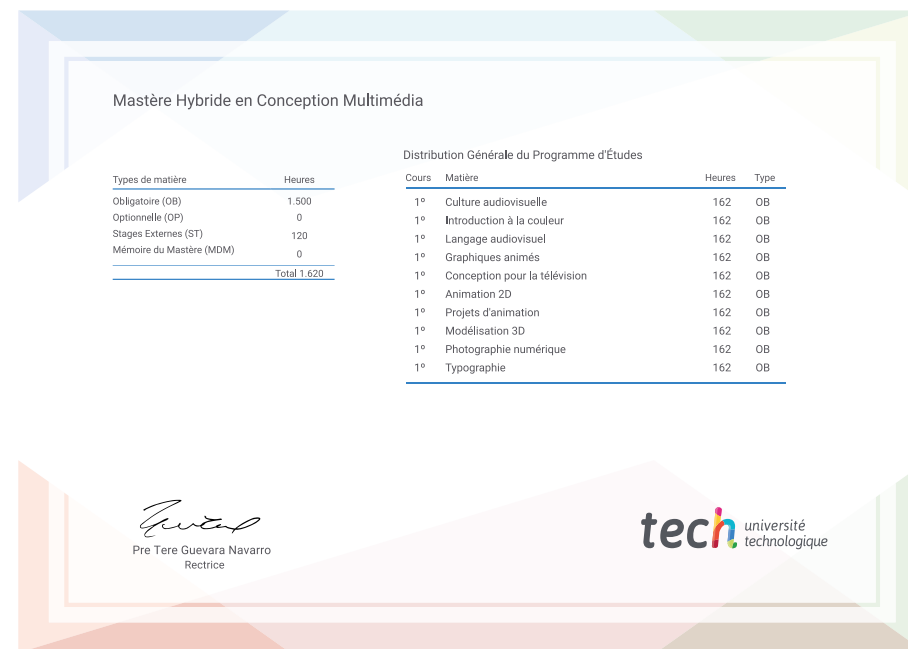
Une fois que l'étudiant aura réussi les évaluations, il recevra par courrier, avec accusé de réception, le diplôme de Mastère Hybride correspondant délivré par TECH.

En plus du Diplôme, vous pourrez obtenir un certificat, ainsi qu'une attestation du contenu du programme. Pour ce faire, vous devez contacter votre conseiller académique, qui vous fournira toutes les informations nécessaires.

Diplôme: **Mastère Hybride en Conception Multimédia**

Modalité: **Hybride (en ligne + Stage Pratique)**

Durée: **12 mois**



*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH EDUCATION fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovation
connaissance présent qualifications
en ligne formation
développement institutions
classe virtuelle langues

tech université
technologique

Mastère Hybride
Conception Multimédia

Modalité: Hybride (en ligne + Stage Pratique)

Durée: 12 mois

Qualification: TECH Université Technologique

Mastère Hybride

Conception Multimédia

