

Licence professionnelle
TECHNIQUE DU SON ET DE L'IMAGE

Spécialité
**CONCEPTEUR AUDIOVISUEL
ET NOUVEAUX MÉDIAS**

2017-2018

A - AZALAS DE PORTIRAGNES

- UFR4 - rez-de-chaussée
- Laboratoires de langues

B - JOE BOUSQUET

- UFR16 - (1er étage)
- UFR5 - (2e étage)
- SUFCO - (4e étage)
- Salle des colloques - (B 308)

C - JEAN COCTEAU

- UFR3 - rez-de-chaussée

D - MARIE DURAND

- Arts plastiques - salle Frédéric Bazille
- Arts du spectacle
- Théâtre - salle Jean Vilar
- Musique - salle Georges Auric

E - BATIMENT MARC BLOCH

- Institut des Technosciences de l'Information et de la Communication (ITIC)

F - FERNIST FERROUL

- G - JEANNE GALZY
- UFR 2 - (2e étage)
- Dep. LEA - (2e étage)

H - JEAN HUGO

- UFR 1 - (1er étage)
- CCU Centre Culturel Universitaire (1er étage)
- Théâtre La Vignette - (1er étage)
- Jean Hugo (ampth A)

I - EUGENE IONESCO

- IEE (Institut d'Etudes Françaises pour l'Etranger)
- Centre d'examen DELF-DALF

J - JEAN HENRI FABRE

- Zoogéographie

K - GERMAINE RICHER

- Archéologie
- SAEH
- Service Accueil des Etudiants Handicapés

L - ADMINISTRATION LES GUILHEMS

- Présidence / Direction Générale des Services
- Agence comptable
- Services Informatiques et des Ressources Humaines (DRH)
- Direction des Etudes et de la Scolarité (DES)
- Communication
- Direction des Systèmes d'Information et du Numérique (DSIN)
- Direction des Affaires Financières et Politiques (DFAP)
- Direction des Relations Internationales (SRI)
- Relations Internationales (RI)
- Cellule Stratégie, Valorisation Développement
- Cafétéria

M - MUSEE DES MOULAGES

N - SALLES DES POETES

- Pierre Reverdy, Charles Cros, Bobby Lapointe, Valéry Larbaud

O - FORMATION CONTINUE (DRH)

- Période de la formation continue des personnels

P - PAVILLON INFORMATIQUE

- IPT (Informatique Pour Tous)
- Point accueil ENT

R - ANNEE CHARLES-RENOUVIER

- CLEF (Centre de Langue Etrangère et Régionales)

S - BIBLIOTHEQUE RAMON LULL

- Salle du courrier

MAISON DES ETUDIANTS

- MUSEE
- Accueil des étudiants
- Salle Jean Moulin pluridisciplinaire

U - NDE2

- ESS (Espace Sanaire et Social)
- SUAPS Service Universitaire d'Action Physique et Sportive
- Centre de Formation Communautaire Libéralisant l'Éducation (CFL)
- SUAPPS (Service Universitaire de Médecine Préventive et de Promotion de la Santé)
- Salle Chloé Compourc

V -

- CEVAP (Cellule Evaluation et aide au pilotage)
- OVE (Ouvroir de la Vie Étudiante)
- Studio numérique

AMPHITHÉÂTRES DU FORUM

- Mariade Montpeller (ampth A)
- Max Bourquette (ampth B)
- Françoise Rabalais (ampth C)

AMPHITHÉÂTRES DES TROUBADOURS

- Reine Rougez (ampth D)
- Jeanne Galzy (ampth E)
- Rabahout O'Orange (ampth F)

EAD ENSEIGNEMENT A DISTANCE

- MAISON DES PERSONNELS
- SCUS (Service Commun Universitaire d'Action Sociale)

W -

- DMG (Direction des Moyens Généraux)
- IMPRIMERIE

Z -

- DPMI (Direction du Patrimoine et de la Maintenance Immobilière)



PRÉSENTATION DE LA LICENCE PROFESSIONNELLE

Sous l'effet de la transition numérique engagée depuis plusieurs décennies, le secteur de la création audiovisuelle évolue tant du point de vue des métiers et des compétences mobilisées, que par les formes innovantes de contenus développés : projets transmédias, dispositifs interactifs, nouvelles écritures pour le web, expériences de réalité virtuelle et augmentée, jeu en réalité alternée, etc.

S'inscrivant dans ce contexte, la licence professionnelle Concepteur Audiovisuel et Nouveaux Médias a pour but de former des profils polyvalents et autonomes, dotés de compétences techniques et artistiques, pour répondre au champ des nouveaux médias et des nouvelles formes de création audiovisuelles permises par l'outil informatique.

L'enseignement, essentiellement pratique et dispensé par des professionnels du domaine, délivre à la fois des connaissances "traditionnelles" en audiovisuel (prise de vues et de son, montage et post-production), des savoir-faire fondamentaux en interactivité, en programmation, et en création graphique 2D/3D. La formation réserve des temps particuliers au développement de la créativité et de l'expression artistique par l'intermédiaire de cours, d'ateliers d'écriture et de périodes intensives encadrées dédiées à la réalisation de projets.

Au-delà de l'insertion professionnelle, la formation doit permettre aux diplômés leur adaptation aux évolutions à venir du numérique dans un environnement technologique sans cesse renouvelé, leur engagement dans une démarche de veille, d'apprentissage continu et de savoir-être professionnel, et éventuellement leur participation à la création d'entreprises innovantes.

PILOTAGE - CONTACT

Responsable de la formation :
Anne-Laure George-Molland
algm@univ-montp3.fr
Bâtiment H, bureau H228

Secrétariat :
Amanda Paturet
lpro-audiovisuel@univ-montp3.fr
Bâtiment H, bureau H109
tel. 04 67 14 54 49

www.lprocanm.fr

CONDITIONS D'ACCÈS

L'admissibilité repose sur l'examen d'un dossier de candidature par une commission d'enseignants et de professionnels. Les dossiers sont composés de la fiche de candidature (téléchargeable en ligne à partir de début mai) et d'un portfolio soigneusement préparé. Le portfolio peut contenir des réalisations audiovisuelles, des photos, des illustrations 2D, 3D, des projets interactifs comme des sites internet, des applications graphiques, des dispositifs artistiques, des jeux vidéos, etc. Il doit mettre en avant la personnalité créative du candidat et ses compétences artistiques et techniques.

L'admission définitive se fait après entretien devant les membres de la commission. Le nombre d'étudiant(e)s admis(es) est limité à 20 places.

Pour candidater en formation initiale, l'étudiant doit justifier d'un diplôme national sanctionnant deux années d'études dans l'enseignement supérieur validées (Licence 2, DEUG, DUT, BTS, BTSA, DEUST dans les domaines de type audiovisuel, arts du spectacle, arts plastiques, information-communication, médiation culturelle, informatique ou un diplôme équivalent ou 120 crédits obtenus dans le cadre d'une licence généraliste), ou d'une validation d'acquis (études, expériences professionnelles ou acquis personnels).

Les profils des étudiants sont très variés : Licence de Cinéma, d'Arts Plastiques, de Théâtre, BTS Audiovisuel, BTS Design Graphique, DMA, Ecoles d'Arts, Licence et DUT Informatique, DUT MMI, etc.

FORMATION CONTINUE

Les professionnels de l'audiovisuel, du multimédia, de la communication, des métiers du spectacle et de la culture en activité ou en recherche d'emploi peuvent candidater. Sous réserve d'approbation, la Région Languedoc-Roussillon accorde un soutien financier à l'organisme SUFCO (service de formation continue) de l'Université Montpellier 3 pour la mise en oeuvre de cette action de formation. Cette mesure concerne uniquement un nombre limité de demandeurs d'emploi. Pour tout renseignement sur le dispositif de formation continue, contacter : le SUFCO au 04 67 14 55 55 ou sufco@univ-montp3.fr

PLANNING GÉNÉRAL

L'année se structure en 3 phases :

- De **septembre à janvier**, les étudiants suivent les **COURS** : cette première phase est particulièrement dense (en moyenne 30h/semaine), suit une régularité hebdomadaire qui exige une pratique continue hors-cours pour rendre des exercices et acquérir les connaissances de manière approfondie.
- Entre **fin janvier et mi-mars**, les étudiants réalisent un **PROJET INTENSIF** en condition de production : répartis en équipe de 4 à 5 personnes, ils doivent réaliser sur un temps très court (périodes de 4 à 6 semaines), un projet soumis à des contraintes précises mais ouvert en terme de possibilités créatives.
- A partir de **mi-mars**, les étudiants partent en **STAGE** pour 14 semaines.

Septembre 2017	Octobre 2017	Novembre 2017	Décembre 2017	Janvier 2018
01 V	01 D	01 M	01 V	01 L Jour de l'Art
02 S	02 L	02 J	02 S	02 M
03 D	03 M	03 V	03 D	03 M
04 L	04 M	04 S	04 L	04 J
05 M	05 J	05 D	05 M	05 V
06 M	06 V	06 L	06 M	06 S
07 J	07 S	07 M	07 J	07 D
08 V	08 D	08 M	08 V	08 L
09 S	09 L	09 S	09 S	09 M
10 D	10 M	10 V	10 D	10 M
11 L	11 M	11 S Anniversaire 1918	11 L	11 J
12 M	12 J	12 D	12 M	12 V
13 M	13 V	13 L	13 M	13 S
14 J	14 S	14 M	14 J	14 D
15 V	15 D	15 V	15 V	15 L
16 S	16 L	16 J	16 S	16 M
17 D	17 M	17 V	17 D	17 M
18 L	18 M	18 S	18 L	18 J
19 M	19 J	19 D	19 M	19 V
20 M	20 V	20 L	20 M	20 S
21 J	21 S	21 M	21 J	21 D
22 V	22 D	22 M	22 V	22 L
23 S	23 L	23 J	23 S	23 M
24 D	24 M	24 V	24 D	24 M
25 L	25 D	25 L No	25 L No	25 J
26 M	26 J	26 D	26 M	26 V
27 M	27 V	27 L	27 M	27 S
28 J	28 S	28 M	28 J	28 D
29 V	29 D	29 M	29 V	29 L
30 S	30 L	30 J	30 S	30 M
	31 M	31 D	31 D	31 M

Février 2018	Mars 2018	Avril 2018	Mai 2018	Jun 2018
01 J	01 J	01 D Pâques	01 M	01 V
02 V	02 V	02 L L	02 M	02 S
03 S	03 S	03 M	03 J	03 D
04 D	04 D	04 M	04 V	04 L
05 L	05 L	05 J	05 S	05 M
06 M	06 M	06 V	06 L	06 M
07 M	07 M	07 S	07 L	07 J
08 J	08 J	08 D	08 M	08 V
09 V	09 V	09 L	09 M	09 S
10 S	10 S	10 M	10 J	10 D
11 D	11 D	11 M	11 V	11 L
12 L	12 L	12 J	12 S	12 M
13 M	13 M	13 V	13 D	13 M
14 M	14 M	14 S	14 L	14 J
15 J	15 J	15 D	15 M	15 V
16 V	16 V	16 L	16 M	16 S
17 S	17 S	17 M	17 J	17 D
18 D	18 D	18 M	18 V	18 L
19 L	19 L	19 J	19 S	19 M
20 M	20 M	20 V	20 D	20 M
21 M	21 M	21 S	21 L L Pentecôte	21 J
22 J	22 J	22 D	22 M	22 V
23 V	23 V	23 L	23 M	23 S
24 S	24 S	24 M	24 J	24 D
25 D	25 D	25 M	25 V	25 L
26 L	26 L	26 J	26 S	26 M
27 M	27 M	27 V	27 D	27 M
28 M	28 M	28 L	28 M	28 J
	29 J	29 M	29 M	29 V
	30 V	30 J	30 M	30 S
	31 S	30 L	31 J	

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT

La formation comprend **550 heures** d'enseignements en centre (dont 134h pour les projets tutorés) et **490 heures en entreprise**.

Semestre 5 - Volume horaire total étudiant

U5ASIA5 Usages et enjeux des médias numériques	66h	6 ECTS
U5BSIA5 Image, Son, Post-Production	150h	13 ECTS
U5CSIA5 Méthodes d'écriture	72h	8 ECTS
U5DSIA5 Droit et économie	24h	2 ECTS
U5ESIA5 Anglais professionnel	12h	1 ECTS

Semestre 6 - Volume horaire total étudiant

U6ASIA5 Interfaces et dispositifs interactifs	92h	6 ECTS
U6BSIA5 Projets tuteurés	134h	12 ECTS
U6CLPCA3 Stage en entreprise	14 semaines	12 ECTS

PROJETS INTENSIFS

Les cours du 1^{er} semestre se concrétisent au 2nd semestre à travers la réalisation d'un projet de type transmédia (utilisation combinée de médias linéaires et interactifs pour développer un univers narratif) : soumis à un temps de production très court, marqué par une deadline de livraison et une présentation devant jury, ces conditions stimulantes sont l'occasion de tester véritablement les capacités nouvellement acquises. En fonction des étapes et besoins des projets, les équipes sont ponctuellement appuyées par des enseignants.

Une galerie de projets est consultable sur le site www.lprocanm.fr

LE STAGE

Un accompagnement dans le choix de l'entreprise vise à rapprocher l'étudiant de ses motivations quant à la poursuite professionnelle envisagée. Les exercices du 1^{er} semestre lui permettent de constituer une bande démo comme faire-valoir. Un atelier d'aide à la rédaction du CV et de la lettre de motivation est intégré au cursus. Enfin des temps "libres" sont consacrés à la recherche d'entreprises.

EQUIPE PÉDAGOGIQUE ET DESCRIPTIF DES COURS

Le volume d'heures est à titre indicatif et susceptible d'évoluer.

Prise de vue (36 h)



Alhem Aussant-Leroy, Opératrice de prises de vue, Réalisatrice

Il s'agit d'une initiation aux fondamentaux de la prise de vues, dans les divers types de configurations que les étudiants seront amenés à rencontrer au cours de leur vie professionnelle, (fiction, interview, reportage).

L'enseignement repose sur l'expérimentation, dans laquelle les règles théoriques seront incluses, en vue d'une maîtrise incarnée et personnelle du geste de filmer. La pratique régulière du maniement de la caméra sera nourrie d'exercices. Ceux-ci seront présentés en cours, puis réalisés par les étudiants hors-cours, et enfin visionnés et commentés ensemble au cours suivant. Les étudiants seront libres de leurs récits et de leur écriture, qu'ils apprendront à traduire en images.

Droit des nouveaux médias (10 h)



Bruno Carbonnier, Avocat en propriété intellectuelle et droit des nouvelles technologies

L'enseignement juridique proposé vise à permettre aux étudiants, par des exemples concrets, de mieux appréhender les enjeux juridiques liés à la protection et à l'exploitation des créations auxquelles ils pourront être confrontés au cours de leur vie professionnelle. L'objectif visé est d'acquérir de bons réflexes.

Atelier de video-mapping (12 h)



Julien Cano, Chef de projet VM, Directeur artistique

Cet atelier propose une initiation au vidéo-mapping, en mêlant manipulation de logiciels, notions techniques et théoriques afin d'en cerner les spécificités.

Nous verrons en quoi consiste le vidéo-mapping, les diverses applications et formes qu'il peut adopter, les différentes techniques utilisées, et les spécificités de cette écriture audiovisuelle particulière.

Chaque projet de vidéo-mapping étant unique et dépendant du support de projection et du lieu dans lequel il s'inscrit, nous verrons comment aborder et concevoir une installation en prenant en compte les différentes contraintes techniques et d'écriture.

Conception de projets transmédiés et étapes de production (12 h)



Corinne Cartailac, Responsable des projets transmédiés à Pages et Images Production

À travers différents cas concrets, nous verrons comment, partant d'une idée, on élabore un concept transmédia susceptible d'être accompagné par une société de production afin d'accéder aux financements et à un diffuseur. Ceci nous amènera à aborder l'élaboration d'un dossier de production et la mise en place des différentes étapes de la production jusqu'à la diffusion.

Usage et enjeux des nouveaux médias (40 h)



Claire Chatelet, Maîtresse de conférences en Audiovisuel et Médias Numériques à l'Université Montpellier 3

L'intégration massive des technologies numériques dans l'audiovisuel conduit à un bouleversement du secteur, qui se manifeste principalement par une accélération du « phénomène de convergence technologique et culturel » (H. Jenkins) et une intensification des logiques de réseaux et d'interconnexion. Il s'agira dans ce cours d'examiner dans un premier temps, cette nouvelle configuration du champ audiovisuel, d'un point de vue tout à la fois technique, économique et juridique et dans un second temps d'analyser l'impact des médias numériques sur l'écriture et les formes audiovisuelles. On s'attachera plus particulièrement aux enjeux esthétiques des nouvelles formes audiovisuelles qui sont apparues avec le web 2.0 et les nouveaux écrans.

Atelier de recherche et d'écriture (50 h)



Aude Danset, Auteure Réalisatrice

Qu'il s'agisse d'un contexte de création personnelle ou d'un travail de commande, les idées et leur structuration constituent la base de tout projet.

Dans ce cours, nous travaillerons sur l'acte créatif au sens large. Comment avoir des idées de qualité et éviter le syndrome de la page blanche ? Puis comment leur faire prendre corps et les organiser dans le cadre de l'écriture d'un scénario ? Nous aborderons des notions telles que la routine créative, la dramatisation, la structure narrative et l'écriture visuelle. Nous nous appuierons sur l'analyse d'extraits de films ainsi que sur de nombreux exercices pour comprendre comment incarner au mieux les idées dans des histoires.

Ce cours reposera principalement sur des références issues du cinéma d'animation : construit à partir "de rien", extrêmement exigeant en termes de préparation, d'organisation et de mise en place technique, il est particulièrement intéressant pour comprendre toutes les notions pré-citées.

Création graphique et Images de synthèse (50 h)



Anne-Laure George-Molland, Maîtresse de conférences en Arts et Technologies de l'Image à l'Université Montpellier 3

Ce cours apporte des fondamentaux théoriques et pratiques en matière de création graphique 2D et 3D aussi bien sur le plan technique qu'artistique. Il sera l'occasion d'apprendre également le principe du camera mapping et le maniement de la palette graphique. En matière d'images de synthèse, les étudiants développeront des bases solides à travers toutes les étapes de la fabrication (modélisation, texture, éclairage, composition etc.), pour créer des univers virtuels et devenir autonome dans la poursuite de leur apprentissage.

Montage (18 h)



Frédéric Frankel, Monteur

Le montage est la partie où se construit essentiellement le film. Le langage et la grammaire des raccords l'article, le choix des plans le construit, et le rythme lui donne son souffle. Ce cours aborde, au travers d'exercices pratiques, utilisant différentes sources d'images, une approche de plusieurs types de montages ayant leur particularité narrative : news, documentaire, fiction, didactique, bande annonce et clip..

Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée (18 h)



Jean-François Jégo, Maître de conférences en Arts et Technologies de l'Image, à l'Université Paris 8.

Ce cours présente une initiation théorique et pratique à la réalité virtuelle et à la réalité augmentée. Nous commencerons par de l'étude des sens et du système moteur de l'homme et des processus cognitifs. Nous questionnerons les notions d'immersion et d'interaction en lien avec les théories de l'Interaction homme-machine et les dispositifs actuels (casques, caméras, relief). Nous aurons enfin une partie pratique avec des capteurs de réalité virtuelle (Oculus Rift, Kinect, LeapMotion) et de réalité augmentée (caméra et smartphone).

Logiciel AfterFX (30 h)



Olivier Jolly, Graphiste Réalisateur indépendant

Ce cours a pour but de faire comprendre et intégrer des bases solides sur After Effects, et comment articuler son utilisation avec d'autres logiciels (Photoshop, Illustrator, Premiere). Nous aborderons notamment l'animation par clés, l'outil marionnette, ainsi que les différentes techniques de masquage, de tracking et de keying. Au terme des séances, les étudiants auront acquis les connaissances nécessaires pour pouvoir aller plus loin s'ils le souhaitent, selon les futurs besoins de leurs projets.

Workflows, stratégies digitales et créativité (30 h)



Benoit Labourdette, Auteur Réalisateur

Une compréhension fine des technologies numériques permet d'envisager des méthodes de travail efficaces, concrètes et réalistes, que ce soit en termes de conception (linéaire et non linéaire), de création, de choix de production, de post-production, de diffusion et de modèles économiques. Pour aborder une véritable pensée dans la "convergence numérique", nous travaillerons les bases de la vidéo numérique, les bases du numérique lui-même, les choix de caméras et d'outils de post-production, les outils d'encodage, les outils d'écriture multimédia, la maîtrise de la diffusion vidéo et interactive en ligne et hors ligne, les modèles économiques en lien avec la technologie. Nous expérimenterons aussi des méthodologies de créativité avec les outils numériques.

Prise de son et Création sonore (36 h)



Matthieu Maurice, Compositeur et sounddesigner du studio MAOW

Le son. Parent indissociable de l'image, il évolue selon ses règles et cultive ses propres secrets. Qu'il soit médium d'information, musique, bruitage ou encore outil dramatique certain, il est devenu incontournable et s'immisce maintenant plus que jamais dans la plupart de nos médias contemporains. Façonner, créer et dompter les sons invoque plusieurs compétences. Ainsi vous serez initiés aux techniques de prise de son, de mixage, de montage audio pour les médias traditionnels, et aux techniques de programmation pour les médias interactifs.

Gestion de la créativité et pratiques audiovisuelles collectives (27 h)



Flavio Perez, Directeur technique du studio Les Fées Spéciales

Alternance de cours théoriques (notions sur les storyworlds ou univers diégétiques, le transmedia/crossmedia, ...) et d'exercices de mise en application à travers différentes méthodes de recherche d'idées (brainstorming, milking, ...) autour du travail d'équipe, du développement d'idées à leurs présentations.

Programmation créative et dispositifs interactifs (80 h)



Pascal Ruiz, Auteur Développeur multimédia

Dans un monde où les ordinateurs sont omniprésents et constituent une part importante dans la création artistique en tant que moyen et support de diffusion, ce cours propose de s'approprier les éléments d'un langage informatique pour comprendre le fonctionnement des machines programmables, de leurs périphériques et logiciels associés afin d'être en mesure de mieux appréhender toutes les possibilités offertes et libérer sa créativité. Cette enseignement permettra aussi de se confronter aux enjeux de la création interactive à travers la réalisation d'un projet concret d'installation artistique numérique.

Méthodologie de dérushage / Ethique du montage (18 h)



Yann Sinic, Auteur Réalisateur

Au-delà d'une initiation au logiciel de montage Final Cut Pro X (à l'ergonomie si singulière) le cours se concentre d'une part sur la méthodologie de derushage (patience et organisation à acquérir) et d'autre part sur une réflexion sur les questions morales induites par les différents types de montages.

CALENDRIER PREVISIONNEL 2017- 2018

sept-17			oct-17			nov-17			déc-17			janv-18		
1			1	1 F		1	1	1	1	1	1	1	1	1 F
2			2	Algorithme	Creation graphique	2	2 V		2		2	2	2	2 V
3			3	AfterFX	Travail en présentiel	3	3 V		3		3	3	3	3 V
4	Retrès 9h30		4	Montage	Images de synthèse	4			4	Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée	4	4	4	4 V
5			5	Recherche/Ecriture	Droit	5			5	Travail en présentiel	5	5	5	5 V
6			6	Production	Prepa Stage	6	6	6	6	Programmation créative	6	6	6	6
7	Gestion de la créativité et pratiques audiovisuelles collectives		7	UENM	AfterFX	7	7	7	7	Recherche/Ecriture	7	7	7	7
8			8			8	8	8	8	Montage	8	8	8	8
9			9	Programmation créative	Prepa Stage	9	9	9	9	Recherche/Ecriture	9	9	9	9
10			10	AfterFX	Creation graphique	10	10	10	10	Prise de vue	10	10	10	10
11			11	Montage	Images de synthèse	11	11	11	11	Programmation créative	11	11	11	11
12			12	Recherche/Ecriture	Atelier Fete de la science	12	12	12	12	UENM	12	12	12	12
13			13	Accompagnement au Projet Professionnel		13	13	13	13	Programmation créative	13	13	13	13
14			14			14	14	14	14	UENM	14	14	14	14
15			15	Programmation créative	AfterFX	15	15	15	15	Creation graphique	15	15	15	15
16			16	UENM	AfterFX	16	16	16	16	Recherche/Ecriture	16	16	16	16
17			17	Montage	Images de synthèse	17	17	17	17	Rattrapage	17	17	17	17
18	Algorithme	Images de synthèse	18	Production	Prepa Stage	18	18	18	18	Rattrapage	18	18	18	18
19	UENM		19	Recherche/Ecriture	Production	19	19	19	19	Programmation créative	19	19	19	19
20	Usage et enjeux des nouveaux médias		20	Prepa Stage		20	20	20	20	Images de synthèse	20	20	20	20
21			21			21	21	21	21	Prise de son et Création sonore	21	21	21	21
22			22	Prise de vue		22	22	22	22	AfterFX	22	22	22	22
23			23			23	23	23	23	Recherche/Ecriture	23	23	23	23
24			24	Algorithme	Montage	24	24	24	24	Prise de vue	24	24	24	24
25			25	Montage	Images de synthèse	25	25	25	25	UENM	25	25	25	25
26			26	Recherche/Ecriture	Production	26	26	26	26	Recherche/Ecriture	26	26	26	26
27	Montage	Images de synthèse	27	Prise de son et Création sonore		27	27	27	27	Prise de son et Création sonore	27	27	27	27
28	Recherche/Ecriture	Production	28	Prise de vue		28	28	28	28	AfterFX	28	28	28	28
29			29			29	29	29	29	Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée	29	29	29	29
30			30			30	30	30	30		30	30	30	30
31			31			31	31	31	31		31	31	31	31



Image de couverture : Projet collectif d'étudiants de la licence pro CANM
video-mapping interactif sur la façade du musée Fabre de Montpellier
Galerie de projets sur www.lprocanm.fr