

Questions sur le recrutement

20 admissions
sur dossier puis entretien

Questions sur la formation

Camera mapping 3D des tableaux du musée Fabre, exercice de cours, 2017

Licence professionnelle
TECHNIQUES DU SON ET DE L'IMAGE

Spécialité CONCEPTEUR AUDIOVISUEL ET NOUVEAUX MÉDIAS

D'où proviennent les étudiants entrants en Lpro ?

Les profils 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..

Combien recevez-vous de dossiers de candidature ?

Sur l'année 2016, l'étude de 140 dossiers a abouti à l'audition de 40 candidats. Les auditions ont lieu fin juin pour 20 admissions.

Que dois-je mettre dans mon dossier de candidature ?

Les dossiers sont composés de la fiche de candidature (téléchargeable en ligne à l'ouverture des candidatures) soigneusement remplie et d'un portfolio des réalisations artistiques et techniques du candidat. Ce portfolio peut contenir des réalisations audiovisuelles, des photos, des illustrations 2D, 3D, des peintures, mais aussi des projets interactifs comme des applications graphiques, des dispositifs artistiques, des jeux vidéos, des sites internet etc. Il doit mettre en avant la personnalité créative du candidat.

Puis-je candidater en Formation Continue ?

Oui, contacter le service SUFCO

Catherine FERES / ufr1.fc@univ-montp3.fr / Tél : 04 67 14 55 70

Quelle charge de travail exige les études ?

Le programme est soutenu (6h de cours journaliers) et nécessite beaucoup de travail personnel en dehors des heures de cours. De plus, la pratique personnelle est indispensable. Cette formation n'est donc pas adaptée à l'exercice d'une activité professionnelle en parallèle.

L'achat d'un ordinateur est-il obligatoire ?

En cours, une machine est prévue pour chaque étudiant. Mais en dehors des enseignements encadrés, les étudiants doivent disposer d'un ordinateur pour préparer les divers exercices prévus dans les cours et travailler sur leurs projets artistiques.

Où puis-je voir les projets réalisés par les étudiants ?

Sur le site www.lprocanm.fr

La licence pro CANM est-elle ouverte à l'alternance ?

Non, pour l'instant la formation est incompatible avec le dispositif d'alternance.

Doit-on effectuer des stages pendant la formation ?

Oui, une période de 14 semaines minimum de mi-mars à fin juin est obligatoire. Elle aboutit à un rapport et à une soutenance.

Formation spécialisée en Conception Audiovisuelle et Nouveaux Médias, ouvrant sur divers domaines de la création numérique :

- Projets transmédiats et nouvelles formes d'écriture
- Expériences multi-supports
- Installations artistiques interactives
- Images de synthèse animées
- Dispositifs de réalité virtuelle et augmentée

- * Formation universitaire diplômante
- * Accessible à BAC + 2
- * 550 heures de cours
- * 80% assurés par des professionnels en activité
- * Des périodes intensives dédiées à la réalisation de projets en groupe
- * une période de stage de 14 semaines

Contact administratif :

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

Responsable de la formation :

Anne-Laure George-Molland
algm@univ-montp3.fr

www.lprocanm.fr

CONSULTER LE SITE DE L'UNIVERSITÉ PAUL VALÉRY POUR
CONNAÎTRE LA DATE LIMITE DE DÉPÔT DU DOSSIER

ufr1
Lettres - Arts
Philosophie - Psychanalyse

UNIVERSITÉ
PAUL VALÉRY
MONTPELLIER 3

Philosophie



B. Archier, C. Merle, Université Paul-Valéry Montpellier : *Semper Dissimilis*, 2015

Sous l'effet de la transition numérique engagée depuis plusieurs décennies, le secteur de la création audio-visuelle évolue tant du point de vue des métiers et des compétences mobilisées, que par les formes innovantes de contenus développés : écritures transmédias, dispositifs interactifs, images de synthèse, expériences de réalité virtuelle, augmentée, alternée, etc.

L'enseignement de la licence pro, essentiellement pratique et dispensé à 80% par des professionnels du domaine, forme des profils polyvalents et autonomes, dotés de **compétences techniques et artistiques fondamentales** dans les champs des nouveaux médias et des nouvelles formes de création permises par l'outil informatique.

Son **originalité** repose sur son ouverture en matière de diversité de création, rendue cohérente dans une optique d'écriture transmédia où chaque support, de par ses spécificités d'usage et ses possibilités techniques, a son apport propre et contribue à l'enrichissement d'un univers narratif global.

L'**objectif** est de permettre à nos diplômés de s'insérer professionnellement en étant force de proposition dans l'évolution des pratiques audiovisuelles. La formation doit permettre leur adaptation aux évolutions à venir du numérique dans un environnement technologique sans cesse renouvelé, leur engagement dans une démarche de veille et d'apprentissage, et éventuellement leur participation à la création d'entreprises innovantes.

Modules de cours



Projet collectif, video-mapping interactif sur la façade du musée Fabre, 2017
© Montpellier Méditerranée Métropole

MÉTHODE D'ÉCRITURE

Plusieurs modules de **Créativité, Communication et Pratiques collectives**, entraînent les étudiants aux techniques d'élaboration d'idées, aux méthodes de travail collaboratif, à la gestion et à l'organisation du groupe.

L'**Atelier de Recherche et d'écriture** apprend à élaborer un univers, fictionnel ou non, suffisamment riche pour alimenter les possibilités de déploiement, et le passage nécessaire par une phase de recherche, de documentation pour la constitution d'un dossier de production.

INTERFACES ET DISPOSITIFS INTERACTIFS

Le module de **Programmation** est une composante essentielle de la formation : il permet une compréhension des outils numériques en profondeur, une démarche créative conservant son autonomie et donc l'ouverture à des réalisations originales car non soumises aux interfaces des logiciels. Ce module dialogue avec un **Atelier de création de dispositifs interactifs** permettant la compréhension des mécaniques de l'interactivité, complété par une initiation théorique et pratique à la **Réalité virtuelle et augmentée** et au **mapping vidéo**.

INFOGRAPHIE ET POST-PRODUCTION NUMÉRIQUE

Les modules d'**Images de synthèse, et d'animation numérique** permettent de maîtriser des outils pour la réalisation d'univers virtuels tout en approfondissant le savoir-faire esthétique d'une création graphique. Des initiations variées - **capture de mouvements**, incrustation, etc. - viennent enrichir cette palette incontournable.

Modules de cours



Projet collectif, *Mémentopolis*, Déambulation interactive graphique et sonore, 2016

USAGE ET ENJEUX DES MÉDIAS NUMÉRIQUES

Usage et Enjeux des Médias Numériques développe des capacités d'analyse et de compréhension des nouvelles formes de créations, et renforce la culture des étudiants en matière de pratiques artistiques contemporaines.

AUDIOVISUEL

Un module **Prise de vue** aborde les champs de la lumière, de l'optique et des métiers de l'image afin de mieux appréhender les différents outils inhérents à la prise de vues sur un set de tournage. Il se prolonge par des cours de **Montage**, et de **Prise de son et Création sonore** pour une appréhension complète de la chaîne de fabrication.

DROIT, ÉCONOMIE

Un cours de **Droit des nouveaux médias** donne des éléments d'appréhension des enjeux juridiques liés à la protection et à l'exploitation des créations auxquelles les étudiants pourront être confrontés au cours de leur vie professionnelle.

PROJETS INTENSIFS

Au 2nd semestre, 1 à 2 sessions courtes et intensives (3 à 6 semaines) permettent de mettre à l'épreuve et concrétiser en groupe les enseignements du 1^{er} semestre, par la **réalisation d'un projet transmédia** soumis à des contraintes précises mais ouvert en terme de possibilités créatives. L'accompagnement ponctuel par les enseignants se fait en fonction des besoins spécifiques des choix de supports.