

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

Secrétariat :
Karine Biancheri
lpro-audiovisuel@univ-montp3.fr
Bâtiment H, bureau H118
tel. 04 67 14 24 29

www.lprocam.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.

pour l'année 2018 - 2019 :

- rentrée le 3 septembre 2018.

- période de cours du lundi 3 septembre 2018 au mercredi 23 janvier 2019.

- projets intensifs du 24 janvier au 6 mars 2019.

- stages du lundi 18 mars au vendredi 21 juin 2019.

- soutenances des projets intensifs le jeudi 7 mars 2019.

- soutenances des stages les 27 et 28 juin 2019.

période de vacances :

du vendredi 26 octobre au dimanche 4 novembre 2018.

du vendredi 21 décembre 2018 au dimanche 6 janvier 2019.

du samedi 9 mars au dimanche 17 mars 2019.

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 (15 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.

Création graphique / Photoshop (18 h)



Eric Arnaud, Graphiste

Comprendre et s'appropriier les fondamentaux de photoshop à travers la réalisation de Gifs animés. Le cours est construit sur un ensemble d'exercices accompagnés ... jusqu'à l'autonomie de l'étudiant.

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 (45 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.

Images de synthèse (48 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 3D aussi bien sur le plan technique qu'artistique. 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. Le cours reposera sur une succession d'exercices (à définir selon le niveau et l'objectif des étudiants). Les étudiants seront également initiés à la capture de mouvement et à l'incrustation d'éléments 3D dans de la prise de vue réelle.

Fondamentaux de l'image numérique (12 h)



Florine Fouquart, Doctorante ATER, Live codeuse

Ce cours abordera les principes fondamentaux de l'image numérique, en partant de sa réduction à l'unité la plus petite qui la constitue : le pixel. De ce « point numérique » nous aborderons de multiples sujets techniques : les différentes résolutions d'une image, le principe de profondeur d'une image, la pré-multiplication des couches, le profil couleur, les formats d'image et les conséquences de leur compression respective, ainsi que les formats vidéos et leur méthode d'encapsulation.

Ces notions théoriques seront démontrées au travers d'exemples avec différents logiciels, qui feront l'objet de petits exercices.

Montage (12 h + 24 h)



Florence Jacquet, Chef Monteuse

Ce module de montage s'inscrit dans un parcours pédagogique qui prend la suite des modules consacrés à l'écriture et la prise de vue. Il s'agit de prendre conscience des enjeux du montage, de se confronter à la réalité des rushes, de savoir faire des choix pour arriver à mettre en lumière les intentions de départ. Pour cela, une méthodologie sera proposée, ainsi qu'un accompagnement critique sur les différentes étapes des montages des films des étudiants. L'exercice permettra aussi d'aborder des éléments clés de la grammaire du montage : le champ et le hors-champ, le in et le off, comment trouver la bonne coupe, le travail sonore au montage.

Ce module sera précédé d'une mise à niveau technique sous le logiciel Première, cours donné par Olivier Jolly

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.

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 (33 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.

Suivi de conception de dispositifs interactifs (24 h)



Pascal Ruiz, Auteur Développeur multimédia

Cet enseignement permettra de se confronter aux enjeux de la création interactive à travers la réalisation d'un projet concret de réalité augmentée, ou lors des projets intensifs, à travers la réalisation d'installation artistique numérique.

Unity (39h) et Programmation appliquée (33h)



Florine Fouquart, Doctorante ATER, Live codeuse

Ce cours aura pour but de former les étudiants à l'utilisation de Unity, dans l'objectif de réaliser des projets interactifs et en particulier un projet de réalité augmentée. Ce logiciel de rendu temps réel et interactif demande des connaissances basiques en code, notamment en C#. Ces connaissances seront transmises au travers de petits exercices précis avec des suggestions pour aller plus loin, suivant l'intérêt que portera l'étudiant à ce cours.

Nous aborderons dans un premier temps les éléments communs avec les cours de rendu pré-calculé tels que les matériaux, l'importation de modèle 3D, l'animation avec des données de motion capture etc. En parallèle, des exercices de programmation en C# seront dispensés, pour ajouter de l'interaction à nos objets précédemment importés et préparés. Il s'agira de manipuler les collisions, les interfaces classiques comme le clavier, les sons et enfin la création d'une expérience interactive en réalité augmentée. (probablement avec Vuforia, déjà intégré à Unity)

Si le temps et la motivation le permet, j'aimerais aborder rapidement la programmation de shader sous Unity, pour que l'étudiant puisse contrôler encore plus précisément le rendu final de son projet.