

M2 SEMESTRE 3

UE 1 COEF. 1 ECTS 3

Langue vivante et communication

AR19 KM13. LV Anglais multimédia oral et écrit

Compétences à acquérir : Suite du S3. Connaissance du milieu professionnel anglo-saxon.

AR19 KM41 Techniques de production audio (MAO) 12h TD

AR19 KM41 Image de synthèse 12h TD

AR19 KM41 Workshop 24h TD

Compétences à acquérir : Maîtrise des différentes applications du numérique, de leurs articulations, de leur édition et de leur diffusion. Ateliers au choix selon le projet de l'étudiant.

UE 2 COEF. 3 ECTS 6

Méthodologie de recherche

AR19 KM20. Recherches théoriques

18h TD

AR19 KM20. Recherches pratiques 18h TD

Compétences à acquérir : Finalisation, argumentation et communication du projet de recherche.

UE 5 COEF. 1 ECTS 6

Ouverture professionnelle - ateliers complémentaires

AR11 KM50. Atelier professionnel, préparation au stage, connaissance du milieu professionnel, ouverture et découverte 42h TD

Compétences à acquérir : Gestion d'un stage professionnel. Évaluer ses attentes, prospecter et communiquer, élaboration d'un dossier personnel mettant en valeur les compétences et le profil de l'étudiant.

UE 3 COEF. 3 ECTS 6

Ouverture recherche - Culture théorique et interdisciplinaire

AR19 KM30. Histoire et théorie des Arts Numériques 12h CM

Compétences à acquérir : Articuler enjeux et problématiques culturelles et théoriques dans le champ des arts contemporains.

M2 - SEMESTRE 4

UE 1 COEF. 2 ECTS 12

Stage

AR19 LM50. Stage en milieu professionnel 24h TD

Compétences à acquérir : Expérience du monde professionnel. Le rapport de stage rédigé à l'issue de cette première expérience professionnelle permettra à l'étudiant de faire valoir les connaissances acquises, son apport à l'entreprise et l'analyse de travail qui lui aura été proposé. Le rapport présentera également une synthèse de fonctionnement de l'entreprise et de son positionnement dans l'industrie de la production audiovisuelle et multimédia.

AR19 KM32 Aspects juridiques de la création info-graphique et audio-visuelle ou Initiation au droit des affaires et au droit social 12h CM + 12 TD

Compétences à acquérir : Connaissances des bases juridiques relatives aux domaines de la propriété intellectuelle. Comprendre les processus de protection des créations intellectuelles, actif immatériel du monde économique.

AR19KM33 Étude de cas et analyse de projets multimédia 18h TD

UE 2 COEF. 8 ECTS 18

Séminaire projet, TER

AR1B LM40. Séminaire Atelier écriture, son et musique

AR1B LM40. TER Vidéo et audio-visuel, webdesign, animation 2D et 3D.

Compétences à acquérir : Finaliser le projet de recherche dans ses différentes dimensions : Rédaction et maquette du mémoire, coordonner les travail en atelier pour l'aboutissement du projet multimédia. Édition sur différents supports et réseaux des matériaux audiovisuels et numériques. Problématiques de la soutenance.

UE 4 COEF. 2 ECTS 9

Professionnelle - pratiques du multimédia

AR19 KM41 Atelier vidéo 24h TD

AR19 KM41 Atelier Webdesign 24h TD

AR19 KM41 Techniques d'animation multimédia 12h TD

RENSEIGNEMENTS

RESPONSABLES MASTER MULTIMÉDIA

Pierre Litzler (responsable administratif)
Benjamin Goulon (responsable par intérim)
bgoulon@unistra.fr

ARTS VISUELS

DIRECTION

Michel Demange

michel.demange@unistra.fr

UFR ARTS // Secrétariat DU DÉPARTEMENT DES ARTS VISUELS

Palais Universitaire (salle 28)

9 place de l'Université

67084 Strasbourg Cedex

03 68 85 68 16

Master 1 : Valérie Lobstein

valerie.jobstein@unistra.fr

Master 2 : Chantal de Villeneuve

villeneuve@unistra.fr

www.unistra.fr

ADMISSION

Pré requis pour engager un master multimédia

Compétences et expériences dans un ou plusieurs des domaines suivants: cinéma, vidéo, image de synthèse, animation, webdesign, gamedesign, design graphique. Expérience de la méthodologie de projet et de la recherche en audiovisuel et/ou en infographie.

Admission en 1^{re} année :

Diplômes recommandés : Licence cinéma, arts plastiques ou design, BTS ou Licence pro dans les domaines de la communication, de l'informatique et des métiers de l'internet

Admission en 2^e année :

Diplômes recommandés : 1^{re} année de Master (ou Maîtrise) dans les domaines

du multimédia, de l'audiovisuel, du cinéma et du design (communication graphique et audiovisuelle). Formation supérieure ou compétences professionnelles en multimédia.

Les candidats souhaitant intégrer directement la formation en deuxième année sont invités à soumettre un projet de recherche (enjeux et problématique théoriques et expérimentations pratiques)

Effectifs envisagés (maximum)

Master 1 : 24

Master 2 : 24

INSCRIPTION

L'admission en Master Multimédia (M1 ou M2) est soumise à l'accord d'une Commission pédagogique, sur présentation d'un dossier administratif et d'un dossier de travaux (théoriques et pratiques).

1. Les candidats sont invités à faire part de leur candidature auprès du responsable pédagogique par intérim, M. Goulon, en lui adressant un courriel accompagné d'un CV et d'un dossier sélectif de travaux au format pdf : bgoulon@unistra.fr

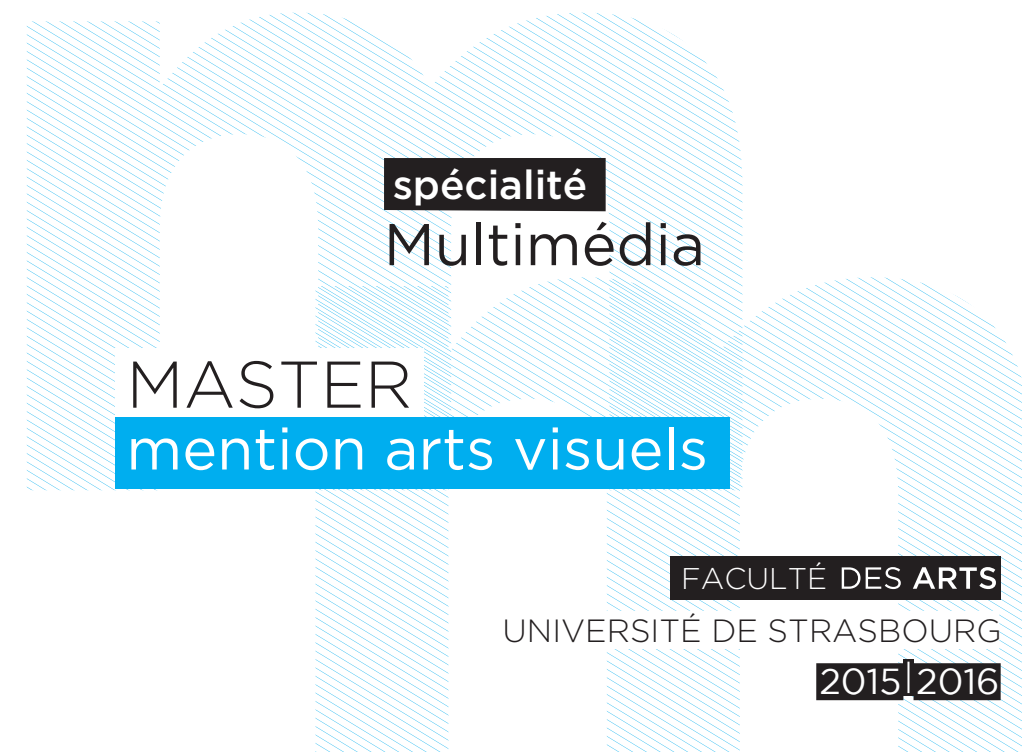
2. Parallèlement, ils déposent une précandidature en ligne sur la plateforme Aria du site de l'UdS (www.unistra.fr)
Date d'ouverture : 01.04.15 - Date limite de saisie des dossiers : 25/06/15 - Date limite de réception des dossiers : 30/06/15

POUR TOUTES INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES
MERCİ DE CONSULTER LES SITES INTERNET SUIVANTS :

FACULTÉ DES ARTS
arts.unistra.fr

LIVRET GUIDE

http://arts.unistra.fr/arts-visuels/design/master/



MASTER MULTIMÉDIA

OBJECTIF

Le master multimédia propose une formation approfondie dans les différents domaines que recouvre aujourd'hui le multimédia : le champ des créations audiovisuelles numériques, celui de l'infographie, de l'animation, de l'image de synthèse et du webdesign. Il s'agit d'une filière à caractère universitaire et professionnel s'appuyant sur une articulation étroite du théorique et de la pratique visant à l'acquisition de compétences solides favorisant la connaissance des nouveaux médias dans leurs dimensions culturelles et techniques.

COMPÉTENCES À ACQUÉRIR ET DÉBOUCHÉS

Les compétences à acquérir sont de quatre ordres :

- 1 Une culture du multimédia qui s'appuie sur l'histoire, les œuvres, les enjeux et les théories de l'image numérique dans les domaines de l'audiovisuel, de l'infographie, du webdesign, de l'animation et des créations artistiques.
- 2 Une capacité à structurer un projet et à le communiquer efficacement, tant du point de vue écrit et oral que du point de vue graphique et visuel.
- 3 La maîtrise de l'écriture de scénarios spécifiques aux domaines de la création et de la communication multimédia. Le développement d'une pratique singulière jointe à la maîtrise de la chaîne de production d'œuvres et de produits multimédia.
- 4 La connaissance des milieux professionnels et des perspectives de développement du multimédia.

Elle porte également sur l'apprentissage d'un véritable savoir-faire relatif à la conception et à la réalisation de projets artistiques et de communication, adaptables à des supports numériques, variés et évolutifs. A l'issue d'un premier semestre de découverte, l'étudiant sera amené à construire son parcours en orientant son projet vers son domaine de prédilection et en s'appuyant sur un choix d'ateliers.

De nombreux débouchés existent dans le monde de la communication visuelle (commerciale ou institutionnelle), du multimédia, de la production cinématographique et télévisuelle. Ces dernières années, la production a connu un essor remarquable. De même, le développement de l'internet, des applications infographiques, des jeux vidéos, des films d'animation, des webdocumentaires, ouvre de nouvelles perspectives d'emplois. Un programme d'exposés animés par des personnalités du milieu professionnel, la fréquentation et la participation à des salons et des festivals spécialisés, permettront aux étudiants de mieux cerner ces débouchés et d'y adapter leur projet personnel de fin d'études. Un stage leur permettra d'approfondir leur choix.

CONTENU PÉDAGOGIQUE DU MASTER 1 MULTIMÉDIA

Le **premier semestre** (S1) de la première année de Master Multimédia s'articule autour de 5 Unités d'enseignement (UE) composées chacune d'un ou de plusieurs modules.

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT | MASTER MULTIMÉDIA ANNÉE 1 / SEMESTRE 1

M1 - SEMESTRE 1

UE 1 COEF. 1 ECTS 3

Langue vivante et communication

AR19 GM10. LV Anglais adaptée au projet professionnel - ou langue française (pour les étudiants étrangers) 18h TD

Compétences à acquérir : Connaissance et usage de la langue anglaise (et/ou française) dans le domaine disciplinaire.

UE 2 ECTS 6

Recherche et méthodologie

AR19 GM20. Environnement et outils du multimédia 6h CM

Connaissance des principes et de la nomenclature du multimédia. Initiation à la gestion et à la communication d'un projet multimédia.

AR19 GM20. Séminaire de recherche théorique et pratique 9h TD

AR19 GM21. Méthodologie et conception d'un projet de recherche multimédia 8h CM

Définition d'un champ thématique associé à une création personnelle, identification des ressources et références nécessaires. Mise en œuvre des pistes de travail. Élaboration d'un pré-mémoire articulant théorie et pratique.

AR19 GM23 Workshop 18h TD

Compétences à acquérir : Définir une thématique de recherche articulée à un corpus de références culturelles, artistiques et numériques. Apprendre une méthodologie de conception de projet multimédia.

UE 3 COEF. 2 ECTS 6

Ouverture recherche et professionnelle

AR19 GM30. Histoire et Théorie des Arts Numériques 18h CM

AR19 GM33. Conférences 12h CM

AR19 GM34. Etudes de cas et analyse de projets multimédia 12h TD

Compétences à acquérir : Connaissance de l'actualité du multimédia et du milieu professionnel. Acquisition de repères et d'éléments de réflexion sur l'histoire et les caractéristiques de la création multimédia.

UE 4 COEF. 3 ECTS 9

Professionnelle - Pratiques de l'infographie

AR19 GM41. Atelier Design Graphique 18h TD

AR19 GM43. Conception multimédia 18h TD

AR19 GM44. Intégration et développement HTML et CSS 12h TD

Compétences à acquérir : Approfondissement des pratiques graphiques et de l'écriture du scénario multimédia. Acquisition des bases des langages HTML et CSS.

UE 5 COEF. 1 ECTS 6

Ouverture professionnelle Ateliers spécialisés - découverte

AR19 GM50. Image de synthèse 12h TD

AR19 GM51. Techniques d'animation multimédia 12h TD

AR19 GM52. Techniques du son 12h TD.

AR19 GM53. Vidéo 12h TD

Compétences à acquérir : Acquérir une connaissance et une pratique véritablement polyvalente du multimédia. Élargissement et diversification des compétences déjà acquises.

CONTENU PÉDAGOGIQUE DU MASTER 1 MULTIMÉDIA

Le **second semestre** (S2) de la première année de Master Multimédia s'articule autour de 5 Unités d'enseignement (UE) composées chacune d'un ou de plusieurs modules.

UNITÉS D'ENSEIGNEMENT | MASTER MULTIMÉDIA ANNÉE 1 / SEMESTRE 2

M1 - SEMESTRE 2

UE 1 COEF. 1 ECTS 3

Langue vivante et communication

AR10 HM10. LV Anglais adaptée au projet professionnel - ou langue française (pour les étudiants étrangers) 18h TD

Compétences à acquérir : Suite du S1. Enseignement et pratique de l'anglais tant dans le domaine spécifique de la communication multimédia technique que dans les conversations courantes.

AR19 HM17. Communication visuelle 18h TD.

Compétences à acquérir : Vocabulaire et méthodologie de l'analyse d'images et de documents multimédias - capacité à décrire et interpréter les caractéristiques formelles et sémantiques des images fixes et animées

UE 2 ECTS 6

Recherche et méthodologie de recherche

AR19 HM20. Séminaire de recherche théorique 18 TD

AR19 HM11. Séminaire de recherche pratique 18h TD

AR19 HM17. Workshop 24h TD

Compétences à acquérir : Approfondissement du projet de recherche (capacité à définir une problématique articulant théorie et pratique du multimédia.) Développement du projet personnel. Faire l'expérience de la conception et de la gestion d'un projet professionnel.

UE 3 COEF. 2 ECTS 6

Ouverture recherche et professionnelle

AR19 HM30. Histoire et théorie des Arts Numériques 12h CM

AR19 HM34. Études de cas et analyse de projets multimédia 18h TD

AR19 HM35. Conférences 12h CM

Compétences à acquérir : Suite du S2. Connaissance de l'actualité du multimédia et du milieu professionnel. Acquisition de repères et d'éléments de réflexion sur l'histoire et les caractéristiques de la création multimédia.

UE 4 COEF. 3 ECTS 9

Professionnelle - Pratiques du multimédia

AR19 HM40. Atelier Design Graphique 12h TD

AR19 HM42. Atelier image de synthèse 12h TD

AR19 HM43. Techniques d'animation multimédia 12h TD

AR19 HM44. Atelier vidéo 12h TD

AR19 HM45. Programme de mise à niveau (e-learning) Option

Compétences à acquérir : Approfondissement de la théorie et de la pratique du multimédia.

UE 5 COEF. 1 ECTS 6

Ouverture professionnelle Ateliers complémentaires

AR19 HM50. Atelier Webdesign 9h TD

AR19 HM51. Motion Design 12h TD

AR19 HM52. Techniques de production audio (MAO)

Compétences à acquérir : Approfondissement des champs disciplinaires en lien avec le projet personnel de l'étudiant. Ateliers complémentaires au choix.