

MULTIMEDIA

Cette formation prépare l'étudiant aux métiers de la communication numérique : scénarisation d'outils et d'installations interactives, web design, développement web et mobile, illustration et infographie 2D et 3D, production audio et vidéo, etc.

L'ingénieur multimédia pourra approfondir et professionnaliser les savoir-faire mis en jeu dans toute la chaîne de création graphique (infographie, audiovisuel, motion design, webdesign) ainsi que la méthodologie et les outils nécessaires à l'élaboration d'un projet multimédia.

Au S3, les enseignements fondamentaux en outils physiques, informatique et télécoms occupent 64 % de la plage horaire soit 275 heures. Les enseignements professionnels totalisent 95 heures et les enseignements en sciences humaines 60 heures soient respectivement 22 % et 14% du volume global.

Les enseignements de ce semestre sont repartis en 280 heures de cours magistraux, 105 heures de travaux dirigés et 45 heures de travaux pratiques.

Au dernier semestre (S4), les étudiants sont initiés aux outils techniques multimédia avec 165 heures d'enseignements en sciences professionnelles soit 38 % du volume horaire.

Les enseignements en sciences fondamentales restent primordiaux pour des connaissances de base en outils informatique et télécoms. Ils occupent 205 heures soit 48 % du volume horaire. Les enseignements en sciences humaines comptabilisent 60 heures soit 14 % du volume.

Option Infographie

L'option infographie a pour objectif de former des professionnels en infographie aptes à traiter des composantes du multimédia tels les images, les animations, le son et la vidéo.

L'infographiste multimédia participe à l'ensemble des étapes de production d'éléments multimédia, publiés sur internet ou édités sur support gravé.

Au S5 de la filière infographie, les étudiants sont formés dans les sciences professionnelles d'infographie, graphisme et informatique sur un volume horaire de 310 heures soit 72 % du total. Les compétences en sciences humaines sont approfondies sur 120 heures soit 28 % du volume horaire.

Les travaux dirigés, les travaux pratiques et les projets occupent 48 % de la plage horaire soit 205 heures. Ainsi 225 heures (52 %) sont réservées aux cours théoriques.

Les enseignements en sciences professionnelles totalisent 125 heures, soit 58 % du volume d'enseignement du S6. 90 heures, soit 42 % du volume sont réservées aux enseignements en sciences humaines.

Les cours magistraux occupent 110 heures de la plage horaire, les travaux dirigés 30 heures et les travaux pratiques 750 heures.

Option prise de vue

Les nouveaux outils de communication numérique favorisent l'émergence de métiers en multimédia. Les étudiants en Licence Multimédia option Prise de Vue seront à même de scénariser, tourner, monter, réaliser la post-production et maîtriser les techniques issues du cinéma.

Les étudiants sont formés dans les sciences professionnelles sur un volume horaire de 310 heures soit 72 % du total du semestre 5. Les compétences en sciences humaines occupent 120 heures, soit 28 % du volume horaire.

Les applications pratiques de prise de vue, montage, régie vidéo et étude des équipements se font sur 190 heures soit 44 % de la plage horaire. Les cours magistraux occupent 200 heures soit 47 % du volume horaire et les travaux dirigés occupent 40 heures.

Au S6, 95 heures sont consacrées aux travaux pratiques et de projets en production et réalisation vidéo. Les sciences professionnelles totalisent 90 heures d'enseignements pour une préparation adéquate à l'insertion professionnelle.

Option prise de son

Un des objectifs fondamentaux de cette formation d'ingénieur est d'associer un esprit créatif à une formation scientifique et technique dans les domaines de prise de son, montage, traitement, réalisation et production audio.

Au S5, les enseignements en sciences professionnelles occupent un volume horaire de 310 heures soit 72 % du total. Les enseignements en sciences humaines totalisent 120 heures soit 28 %.

L'étudiant se familiarise avec les outils techniques et logiciels de prise de son, de régie audio, de traitement de son ainsi que les équipements et systèmes multimédia sur 160 heures de travaux pratiques soit 37 % de la plage horaire. Les cours magistraux occupent 230 heures soit 53 % et les travaux dirigés occupent 40 heures.

Au dernier semestre (S6), les étudiants approfondissent les apprentissages en production audio et réalisation sur un total de 125 heures, soit 58 % du volume horaire. 90 heures sont consacrées à la préparation de l'insertion professionnelle.

Les cours magistraux occupent une plage horaire de 115 heures, les travaux dirigés 30 heures et les travaux pratiques 70 heures.

Liste des débouchés possibles après cette licence :

- Chief Digital Officer (CDO)
- Chargé de production vidéo
- Content Manager
- E-Consultant Interne
- Infographiste 2D / 3D
- Concepteur de produits multimédia
- Ingénieur prise de vue
- Ingénieur prise de son
- Webmaster
- Chargé de réalisation multimédia
- Motion designer
- Réalisateur de cinématiques
- Sound designer