



BACCALAUREAT EN MULTIMEDIA : PHILOSOPHIE, OBJECTIFS ET FINALITES DU CURSUS

Ce cycle professionnalisant est rythmé par des découvertes successives.

La formation s'appuie sur les principes du travail en groupes et de la pédagogie du projet.

Les programmes comportent des cours généraux, des cours techniques et des cours artistiques.

Les cours généraux ciblent une ouverture d'esprit et une culture intimement liées aux arts du spectacle.

Les cours techniques visent à façonner les outils intellectuels, techniques et artistiques des futurs bacheliers en Multimédia.

Ils fournissent un socle large et solide sur lequel s'appuient les pratiques artistiques.

Les étudiants apprennent les principaux logiciels professionnels qui leur permettront de concrétiser leurs projets artistiques.

Les cours artistiques se déclinent en ateliers de découvertes, et d'apprentissages avancés des processus de création artistique.

Ils s'inscrivent dans une chronologie dont le respect permet de mettre en œuvre une progressivité des enjeux pédagogiques.

Les domaines investigués sont l'infographie, le graphisme animé, la programmation, le montage, l'animation 2D et 3D, l'intégration d'effets spéciaux

L'ensemble des dimensions artistiques relatives à la création audiovisuelle est pris en compte. Les questionnements liés à la narration, au son, à la continuité, au montage, à la production s'intègrent à la formation théorique et pratique des étudiants en Multimédia.

Au terme du cycle, les étudiants utilisent avec fruit les outils et techniques liés à l'image numérique dans le cadre de créations audiovisuelles.

Ils sont prêts à intégrer des équipes production professionnelles. Au terme du cycle l'étudiant :

1. Aiguise sa personnalité artistique en l'inscrivant dans le contexte de la création contemporaine
2. Communique de manière claire et argumentée sur les aspects techniques et artistiques des techniques de l'infographie, de l'animation et du web
3. Opère des choix artistiques réfléchis, articulés sur ses acquis techniques
4. Met en œuvre de manière autonome et collective les processus créatifs liés à l'infographie, à l'animation et au web
5. Mobilise, avec sensibilité et maîtrise, les techniques de l'infographie, de l'animation du web au service de la création artistique
6. S'insère de manière créative et responsable dans des contextes professionnels divers

ENJEUX SOCIETAUX :

Cette formation allie les aspects artistiques et techniques en vue de permettre à l'étudiant de s'intégrer harmonieusement au sein d'une équipe professionnelle. Elle permet à l'étudiant d'acquérir la capacité de se mettre au service du projet d'un réalisateur/concepteur. Par l'exercice de responsabilités artistiques et organisationnelles dans le domaine de la création audiovisuelle, l'animateur, l'infographiste, le webdesigner s'inscriront comme des maillons essentiels dans le processus de création du domaine audiovisuel.



PROFIL TYPE DES DIPLOMES :

En animation 2D et effets spéciaux –animation 3D :

A l'issue de la formation, le diplômé a acquis les savoir-faire et savoir-être suivants :

Une très bonne connaissance des technologies et logiciels numériques.

Possède des connaissances dans les nouvelles technologies informatiques

Possède d'excellentes bases en dessin. Maîtrise les notions de perspective, de volumes.

Connaît les principes de calcul de courbes, de surfaces, de déformations....

Connaît et maîtrise les logiciels d'effets spéciaux, de montage.

Élabore des plans techniques pour les effets spéciaux.

Modélise différentes pièces et formes.

Effectue des retouches lors des différentes étapes de l'animation.

S'adapte aux contraintes de production.

Respecte des délais et travaille dans l'urgence.

Dans le domaine du Web :

A l'issue de la formation, le diplômé a acquis les savoir-faire et savoir-être suivants :

Possède des connaissances techniques dans le domaine des supports multimédias.

Maîtrise le traitement des images, du son.

Connaît l'ensemble de la chaîne de production.

Assure une cohérence graphique, l'interactivité d'un projet.

Travaille dans l'urgence.

Se tient informé des évolutions des technologies liées au secteur.



BACHELIER EN ARTS DU SPECTACLE ET TECHNIQUE DE DIFFUSION ET DE COMMUNICATION : MULTIMÉDIA			
FINALITÉ	N.A.	NIVEAU (du Cadre des Certifications)	6 (BAC)
SECTEUR	4. ART	DOMAINE D'ÉTUDES	25. Arts du spectacle et technique de diffusion et de communication
TYPE	COURT	CYCLE	PREMIER
LANGUE (majoritaire)	FRANÇAIS	CRÉDITS	180

SPÉCIFICITÉ DE LA FORME D'ENSEIGNEMENT

L'enseignement artistique dispensé dans l'enseignement supérieur se doit d'être un lieu multidisciplinaire de recherche et de création dans lesquels les arts et leur enseignement s'inventent de manière indissociable. Les arts qui s'y développent sont non seulement envisagés comme productions sociales mais également comme agents sociaux qui participent à la connaissance, à l'évolution et à la transformation de la société. En prise sur les leçons des arts passés et contemporains, sur la pensée et les sciences, l'enseignement de l'art est prospectif, il stimule l'ouverture au futur, à l'inédit.

L'enseignement artistique dispensé dans l'enseignement supérieur participe à l'élaboration d'une pensée des arts et à la constitution critique d'un ensemble des connaissances de pratiques et d'attitudes qui définissent les disciplines artistiques et les possibilités de leurs rencontres.

La recherche artistique exige des étudiants la mise en œuvre critique des savoirs acquis et en cours d'acquisition, relatifs à une pensée des arts, à une pratique, à une histoire et à une situation culturelle et sociale.

L'enseignement des arts place l'étudiant en situation de développer une autonomie créatrice et d'élaborer la singularité d'une démarche sans négliger sa responsabilité sociale. Il assure au niveau académique le plus élevé l'acquisition de méthodologie et d'aptitudes dans le champ du savoir. Il transmet les connaissances théoriques, techniques et la formation pratique indispensables à la synthèse artistique et à la reconnaissance de la compétence.

L'enseignement des arts renforce la dimension internationale des pratiques et des recherches par la mise en place d'initiatives et de programmes en collaboration avec les institutions d'autres pays en favorisant la mobilité et l'échange d'enseignants et d'étudiants à tous les niveaux des structures.

L'enseignement des arts prépare l'étudiant, par une étude concertée des fonctions dévolues à l'art et à l'artiste, à son rôle de citoyen qui intervient activement en tant qu'artiste dans la société. Il prépare en outre à l'enseignement des disciplines artistiques, à l'action culturelle, à l'activité professionnelle et à l'exercice des techniques de la création artistique.

L'enseignement des arts associe des professionnels praticiens et des chercheurs à la formation artistique et favorise l'implication active des enseignants dans la pratique de leurs disciplines.

(Source : Article 3 du décret du 17 mai 1999 relatif à l'enseignement supérieur artistique)

PROFIL D'ENSEIGNEMENT DU BACCALAUREAT EN MULTIMEDIA



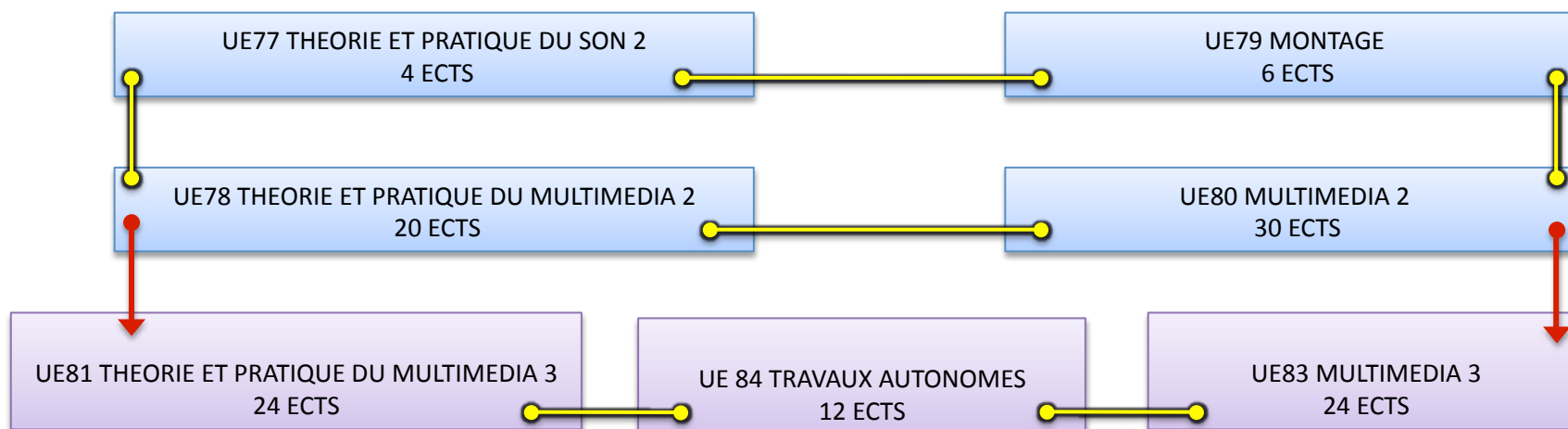
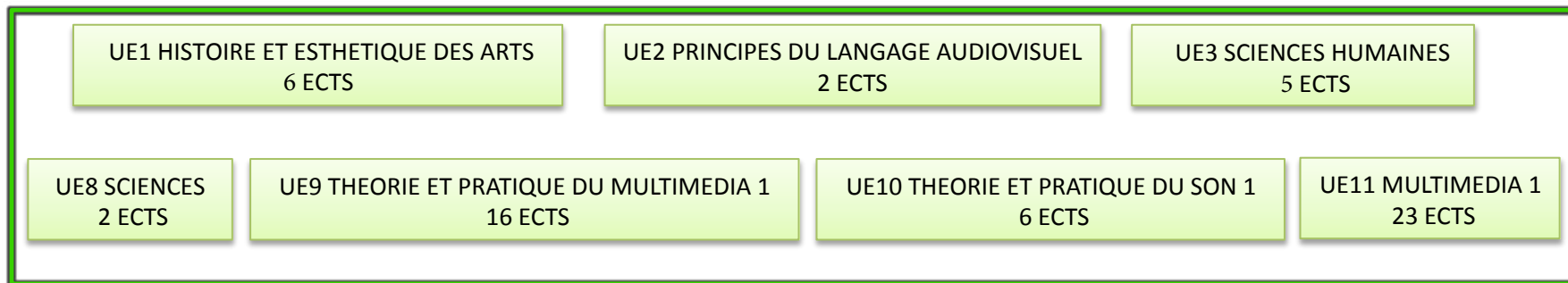
: PREMIER BLOC DE 60 ECTS



: COREQUIS



: PREREQUIS DE





PROFIL D'ENSEIGNEMENT DU BACCALAUREAT EN MULTIMEDIA

UE1 HISTOIRE ET ESTHETIQUE DES ARTS	AAT : 1
UE2 PRINCIPES DU LANGAGE AUDIOVISUEL	AAT : 2
UE3 SCIENCES HUMAINES	AAT : 1
UE8 SCIENCES	AAT : 3
UE9 THEORIE ET PRATIQUE DU MULTIMEDIA 1	AAT : 4
UE10 THEORIE ET PRATIQUE DU SON 1 A	AAT : 5
UE11 MULTIMEDIA 1	AAT : 3
UE77 THEORIE ET PRATIQUE DU SON 2	AAT : 5
UE78 THEORIE ET PRATIQUE DU MULTIMEDIA 2	AAT : 4
UE79 MONTAGE	AAT : 4 - 5
UE80 MULTIMEDIA 2	AAT : 3 - 5
UE81 THEORIE ET PRATIQUE DU MULTIMEDIA 3	AAT : 2 - 3 - 5
UE83 MULTIMEDIA 3	AAT : 1 - 2 - 3 - 4 - 5
UE84 TRAVAUX AUTONOMES	AAT : 2 - 6

ACQUIS D'APPRENTISSAGE TERMINAUX (AAT)

Au terme du cycle l'étudiant :

1. Aiguiser sa personnalité artistique en l'inscrivant dans le contexte de la création contemporaine
2. Communiquer de manière claire et argumentée sur les aspects techniques et artistiques des techniques de l'infographie, de l'animation et du web
3. Opérer des choix artistiques réfléchis, articulés sur ses acquis techniques
4. Met en œuvre de manière autonome et collective les processus créatifs liés à l'infographie, à l'animation et au web
5. Mobiliser, avec sensibilité et maîtrise, les techniques de l'infographie, de l'animation du web au service de la création artistique
6. S'insérer de manière créative et responsable dans des contextes professionnels divers

PROGRAMME DU BACCALAUREAT MULTIMEDIA

MM PREMIER BLOC

UE1 HISTOIRE ET ESTHETIQUE DES ARTS

HEURES 90
POINTS 120
CREDITS 6
QUADRI

TYPE D'EVALUATION
REPRESENTABLE
NON REPRESENTABLE

Enrichir la sensibilité dans les différents domaines artistiques et culturels, développer une attitude critique et une réflexion pluridisciplinaire. Décrire, analyser et situer dans le temps et au sein de son mouvement une oeuvre artistique. S'imprégner des principaux mouvements artistiques et culturels et connaître leur histoire pour mieux comprendre leurs évolutions et enrichir le travail de création artistique.

Code	Titre	Heures	Points	Credits	Quadri	E	NP	R
IAD1032	Histoire de la musique	40	2	1				
IAD1034	Histoire des arts plastiques	40	2	1				
IAD1037	Histoire du cinéma	40	2	1 + 2				

UE10 THEORIE ET PRATIQUE DU SON 1

HEURES 60
POINTS 120
CREDITS 6
QUADRI

TYPE D'EVALUATION
REPRESENTABLE
NON REPRESENTABLE

Connaissance de base des outils de la prise de son qui permettra d'effectuer un choix pertinent parmi ces outils. Connaissance des notions fondamentales liées au traitement du son et mise en oeuvre lors d'une création artistique.

Code	Titre	Heures	Points	Credits	Quadri	E	NP	R
IAD1074	Paysage sonore - Création d'une bande son	60	3	1 + 2				
IAD1092	Techniques du Son	40	2	1				
IAD1101	Théorie de la prise de son	20	1	1				

UE11 MULTIMEDIA 1

HEURES 300
POINTS 460
CREDITS 23
QUADRI

TYPE D'EVALUATION
REPRESENTABLE
NON REPRESENTABLE

Développer et mettre en oeuvre la capacité à créer une continuité narrative dans un environnement informatique.

Code	Titre	Heures	Points	Credits	Quadri	A	JIP1	NR
IAD1008	Application programmation	120	6	2				

- * Globalisé avec d'autres activités d'apprentissage (cours - ateliers - travaux artistiques)

- Type d'évaluations : E = Examen, T = Travail, C = Continue, A = Artistique, NP = Note Professeur, JIP = Jury interne, JE = Jury externe

- R = Représentable, NR = Non représentable

IAD1030	Animation 2D	120	6	2	A	JIP2	NR
IAD1041	Graphisme animé	120	6	2	A	JIP3	NR
IAD1064	Montage virtuel 1	60	2	2	A	JIP4	NR
IAD1064a	Initiation et Montage virtuel	/	1	1	/		
IAD1065	Montage virtuel 2	40	2	2	A	JIP5	NR

UE2 PRINCIPES DU LANGAGE AUDIOVISUEL

HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION REPRESENTABLE NON REPRESENTABLE
30	40	2		

Connaissance du langage et des métiers du cinéma et de la télévision.

IAD1029	Grammaire du langage audiovisuel	20	1	1	E	NP	R
IAD1059	Métiers du film et de la TV	20	1	1	E + T	NP	R

UE3 SCIENCES HUMAINES

HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION REPRESENTABLE NON REPRESENTABLE
60	100	5		

Découvrir à travers une perspective interdisciplinaire en sciences humaines, les enjeux actuels des transitions en contexte de mutations sociétales, où l'engagement et la responsabilité de l'artiste peuvent être particulièrement sollicités

IAD1085	Mobiliser l'artiste en contexte de transitions et de mutations sociales	100	5	1 + 2	T	NP	R
---------	---	-----	---	-------	---	----	---

UE8 SCIENCES 1

HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION REPRESENTABLE NON REPRESENTABLE
30	40	2		

Acquisition de la théorie et du langage permettant une collaboration avec les opérateurs image.

IAD1069	Optique photographique	40	2	1	E	NP	R
---------	------------------------	----	---	---	---	----	---

- * Globalisé avec d'autres activités d'apprentissage (cours - ateliers - travaux artistiques)

- Type d'évaluations : E = Examen, T = Travail, C = Continue, A = Artistique, NP = Note Professeur, JIP = Jury interne, JE = Jury externe

- R = Représentable, NR = Non représentable

UE9 THEORIE ET PRATIQUE DU MULTIMEDIA 1

HEURES 234 POINTS 320 CREDITS 16 QUADRI

 TYPE D'EVALUATION
 REPRESENTABLE
 NON REPRESENTABLE

Découverte des techniques et logiciels liés aux pratiques de l'animation du web.

IAD1079	Initiation 3 D	20	1	2	E	NP	R
IAD1272	Initiation au Character Animation	20	1	2	E	NP	R
IAD1007	Développement interactif (Unreal)	40	2	2	E	NP	R
IAD1018	Dessin et conception de l'image	40	2	1	E	NP	R
IAD1028	Typographie et mise en page interactives	40	2	2	T	NP	R
IAD1042	Graphisme numérique	40	2	2	E	NP	R
IAD1043	Animation 2D	40	2	1 + 2	E	NP	R
IAD1053	Introduction au développement web front-end	20	1	1	E	NP	R
IAD1055	Logique de programmation	20	1	1	E	NP	R
IAD1098	Technologie vidéo	20	1	2	E	NP	R
IAD1100	Théorie montage	20	1	1	E	NP	R

MM DEUXIEME BLOC

- * Globalisé avec d'autres activités d'apprentissage (cours - ateliers - travaux artistiques)

- Type d'évaluations : E = Examen, T = Travail, C = Continue, A = Artistique, NP = Note Professeur, JIP = Jury interne, JE = Jury externe

- R = Représentable, NR = Non représentable

UE77 THEORIE ET PRATIQUE DU SON

 HEURES POINTS CREDITS QUADRI
 61 60 4

 TYPE D'EVALUATION
 REPRESENTABLE
 NON REPRESENTABLE

Approche sonore et musicale au service de la création.

IAD1109	Analyse musiques de longs métrages	/	1	1 + 2	/	/	/
IAD1134	Musique légère	20	1	1	E	NP	R
IAD1137	Numérisation du son	20	1	1 + 2	E	NP	R
IAD1168	Théorie montage sonore	20	1	1	E	NP	R

UE78 THEORIE ET PRATIQUE DU MULTIMEDIA 2

 HEURES POINTS CREDITS QUADRI
 380 460 22

 TYPE D'EVALUATION
 REPRESENTABLE
 NON REPRESENTABLE

Acquisition et maîtrise des méthodes de travail en son cinéma.

IAD1009	Art et techniques du cadrage	40	2	1 + 2	E	NP	R
IAD1273	Développement interactif 2 (Unreal)	20	1	1	E		
IAD1274	Motion Design	40	2	1	E		
IAD1123	Gestion des projets Multimédia	20	1	1	E	NP	R
IAD1148	Développement webfront-end	40	2	1	E	NP	R
IAD1149	Graphisme animé	40	2	2	E	NP	R
IAD1174	Eléments de scénario	40	2	1 + 2	E	NP	R

- * Globalisé avec d'autres activités d'apprentissage (cours - ateliers - travaux artistiques)

- Type d'évaluations : E = Examen, T = Travail, C = Continue, A = Artistique, NP = Note Professeur, JIP = Jury interne, JE = Jury externe

- R = Représentable, NR = Non représentable

IAD1188	Dessin et conception de l'image + storyboard	40	2	1	E	NP	R
IAD1198	Technologie vidéo 2	20	1	1	E	NP	R
IAD1214	Compositing et effets spéciaux	40	2	1	E	NP	R
IAD1215	Images de synthèse 3D	40	2	2	E + T	NP	R
IAD1320	Programmation JavaScript	40	2	2	E	NP	R
IAD1340	Techniques d'animation	40	1	1	C + T	NP	R

UE79 MONTAGE

HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION REPRESENTABLE NON REPRESENTABLE
120	140	5		

Connaissance et mise en pratique des outils techniques et artistiques liés à la narration par le montage.

IAD1130	Minifiction-numérique	140	5	1 + 2	A	JIP6	NR
IAD1171	Théorie montage vidéo + avid	/	1*	1	/		
IAD1173	Théorie postproduction	/	1*	1	/		

UE80 MULTIMEDIA 2

HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION REPRESENTABLE NON REPRESENTABLE
330	600	29		

Connaissance des techniques et logiciels liés aux pratiques de l'animation du web et des effets spéciaux.

IAD1114	Atelier infographie 3D	140	7	2	A	JIP10	NR
IAD1115	Atelier multimédia (sites Web)	140	7	2	C + A	JIP11	NR

- * Globalisé avec d'autres activités d'apprentissage (cours - ateliers - travaux artistiques)

- Type d'évaluations : E = Examen, T = Travail, C = Continue, A = Artistique, NP = Note Professeur, JIP = Jury interne, JE = Jury externe

- R = Représentable, NR = Non représentable

IAD1151	Mini FX Réalisation et effets spéciaux	140	5	2	A	JIP8	NR
IAD1151i	MINI FX Effets spéciaux aspect prise de vues	/	1*	2	/		
IAD1151m	Mini FX montage	20	1	2	A	JIP9	NR
IAD1151x	MINI FX Effets spéciaux aspect montage son et mixage	/	1	2	/		
IAD1177	Atelier graphisme	140	7	2	A	JIP12	NR
IAD1217	Initiation Protocols	20	1	1 + 2	A	NP	NR

MM TROISIEME BLOC

UE81 "THEORIE ET PRATIQUE DU MULTIMEDIA 3Cours obligatoires (220 points) et cours au choix (40 points) options 2D / 3D / Web"

HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION REPRESENTABLE NON REPRESENTABLE
320	260	24		

Connaissance avancée des outils et logiciels liés aux pratiques de l'animation du web et des effets spéciaux.

IAD1256	Layout et graphisme	40	24*	1	E	NP	R
OBL							
IAD2073	Programmation de script 2D	40	24*	1	C + T	NP	R
OBL							
IAD1242	Compositing - Effets spéciaux 2D	40	24*	1	E	NP	R
OBL-2D							
IAD1283	Suivi trajectoire	20	24*	2	E	NP	R
OBL-2D							
IAD1232	Animation 2D 3D	20	24*	1	C + T	NP	R
OBL-2D/3D							
IAD1288	Pratiques d'animation	40	24*	1 + 2	C + T	NP	R
OBL-2D/3D							

- * Globalisé avec d'autres activités d'apprentissage (cours - ateliers - travaux artistiques)

- Type d'évaluations : E = Examen, T = Travail, C = Continue, A = Artistique, NP = Note Professeur, JIP = Jury interne, JE = Jury externe

- R = Représentable, NR = Non représentable

IAD3004a	Habillage Magazine TV Comu	20	24*	1	C + A	NP	NR
OBL-2D/3D							
IAD1233	Animation 3D	40	24*	1	C + T	NP	R
OBL-3D							
IAD1243	Eclairage et texturage des éléments naturels (3D)	20	24*	1	T	NP	R
OBL-3D							
IAD1261	Développement web front end avancé	40	24*	1	E + T	NP	R
OBL-WEB							
IAD1270	Programmation multimédia avancée	40	24*	1 + 2	C + T	NP	R
OBL-WEB							
IAD1271	Sites Web dynamiques 1	40	24*	1	C + T	NP	R
OBL-WEB							

UE83 MULTIMEDIA 3 Cours au choix

HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION REPRESENTABLE NON REPRESENTABLE
290	600	24		

Vérification certificative de la maîtrise des éléments constitutifs d'un projet en animation, en web, en effets spéciaux..

IAD1292	Travail de fin d'études Multimedia	400*	24*	1 + 2	A	JE	NR
IAD1292a	Suivi de travail d'atelier	200*	24*	1 + 2	A	JIP	NR
IAD1303a	Travail de fin d'études Infographie 3D	400*	24*	1 + 2	A	JE	NR
IAD1303b	Travail de fin d'études Infographie 2D	400*	24*	1 + 2	A	JE	NR

UE84 TRAVAUX AUTONOMES

HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION REPRESENTABLE NON REPRESENTABLE
180	80	12		

Mise en pratique individuelle des enseignements au travers d'une insertion en milieu professionnel.

IAD1296M	Rapport de stages en Multimédia	40	4	1 + 2	T	NP	R
----------	---------------------------------	----	---	-------	---	----	---

- * Globalisé avec d'autres activités d'apprentissage (cours - ateliers - travaux artistiques)

- Type d'évaluations : E = Examen, T = Travail, C = Continue, A = Artistique, NP = Note Professeur, JIP = Jury interne, JE = Jury externe

- R = Représentable, NR = Non représentable



PROGRAMME DU BACCALAUREAT EN MULTIMEDIA

CADRE DE CERTIFICATION NIVEAU 6 : BACCALAUREAT

- Ont acquis des connaissances approfondies et des compétences dans un domaine de travail ou d'études qui fait suite à et se fonde sur une formation de niveau d'enseignement secondaire supérieur. Ce domaine se situe à un haut niveau de formation basé, entre autres, sur des publications scientifiques ou des productions artistiques ainsi que sur des savoirs issus de la recherche et de l'expérience.
- Sont capables d'appliquer, de mobiliser, d'articuler et de valoriser ces connaissances et ces compétences dans le cadre d'une activité socioprofessionnelle ou de la poursuite d'études et ont prouvé leur aptitude à élaborer et à développer dans leur domaine d'études des raisonnements, des argumentations et des solutions à des problématiques.
- Sont capables de collecter, d'analyser et d'interpréter, de façon pertinente, des données — généralement, dans leur domaine d'études — en vue de formuler des opinions, des jugements critiques ou des propositions artistiques qui intègrent une réflexion sur des questions sociétales, scientifiques, techniques, artistiques ou éthiques.
- Sont capables de communiquer, de façon claire et structurée, à des publics avertis ou non, des informations, des idées, des problèmes et des solutions, selon les standards de communication spécifiques au contexte.
- Ont développé les stratégies d'apprentissage qui sont nécessaires pour poursuivre leur formation avec un fort degré d'autonomie.

REFERENTIEL DE COMPETENCES

1. Mettre en œuvre les savoirs, les savoir-faire et les savoir être acquis, au service d'une création artistique autonome et singulière qui tend vers l'excellence
2. Définir et concrétiser de manière autonome un processus de création artistique
3. Ancrer sa démarche artistique et éthique, son point de vue dans la réalité du monde
4. Ressentir, engendrer et faire advenir des émotions par le biais de la création artistique
5. Définir, concrétiser et réaliser de manière autonome l'ensemble des étapes d'un projet de création individuel ou collectif lié aux arts du spectacle
6. Evaluer la sécurité et organiser la charge de travail pour préserver son intégrité et celle des autres
7. Manier au service de la création artistique les outils et les techniques de l'infographie, de l'animation et du multimédia
8. Maitriser les potentialités narratives de l'image numérique
- 9.