

Cette formation est organisée à l'intention des diplômés en Baccalauréat Multimédia qui souhaitent compléter leur formation.

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

Les cours généraux ciblent une approche des contextes légaux en vigueur dans le domaine des arts du spectacle.

Les cours de théorie et pratique du multimédia visent à renforcer le bagage technique des étudiants, les préparant à la mise en œuvre de leur travail artistique de fin de cycle.

Les cours artistiques se déclinent en ateliers de perfectionnement des processus de création artistique.

Trois filières s'offrent aux étudiants par choix de cours à option :

- la filière « Animation 2D » et effets spéciaux
- la filière « Animation 3D »
- la filière Multimédia (Web)

En fonction du choix de filière les étudiants suivent des cours obligatoires et doivent choisir de suivre des cours à option.

Au terme du cycle, les étudiants mettent en œuvre une création artistique complexe, mettant en jeu des processus techniques et artistiques nécessitant une qualification élevée.

Ils sont prêts à assumer avec autonomie leurs responsabilités au sein d'équipes professionnelles dans le domaine des arts numériques, et à formuler dans ce cadre des propositions artistiques originales.

Au terme du cycle l'étudiant :

1. Soutient avec clarté et précision un point de vue artistique personnel basé sur une recherche méthodique et innovante dans le domaine de l'infographie, de l'animation et du web
2. Formule des propositions artistiques originales qui s'appuient sur des connaissances techniques hautement spécialisées
3. Réalise la synthèse des principes artistiques et techniques de l'infographie, de l'animation et du web pour appréhender avec fruit des situations professionnelles inédites
4. S'insère avec autonomie et responsabilité dans des contextes professionnels complexes

ENJEUX SOCIETAUX et UTILITE SOCIALE DE LA FORMATION :

Contribuer, par une formation attentive au meilleur niveau des artistes du milieu de l'animation, des effets spéciaux et du Web. Œuvrer à la qualité de la production cinématographique et audiovisuelle en FWB et contribuer à son rayonnement international, en enrichissant son degré de professionnalisation dans le domaine de l'animation 3D, de l'animation 2D, des effets spéciaux et du Web. Améliorer l'adhésion entre la création cinématographique, audiovisuelle et infographique belge de langue française et son public, national et international.

Cette formation allie les aspects artistiques et techniques en vue de permettre à l'étudiant d'acquérir une autonomie dans la pratique de son métier. Elle permet à l'étudiant d'acquérir la capacité de s'insérer dans des projets artistiques complexes.



PROFIL TYPE DES DIPLOMES - ROLES ET RESPONSABILITES EXERCEES PAR LES DIPLOMES En animation 2D-3D :

En début de carrière, l'animateur 2D-3D se met au service de productions. Ayant acquis quelques années d'expériences professionnelles, le réalisateur de film d'animation assume la responsabilité artistique, technique et organisationnelle du projet mis en oeuvre, de la conception à la réalisation

Le réalisateur est le chef d'orchestre qui fait en sorte que tous les membres de l'équipe travaillent au mieux ensemble pour produire l'oeuvre la plus réussie possible.

Le réalisateur assume les fonctions d'encadrement des équipes de fabrication. Il doit leur communiquer sa vision du film, valoriser ses choix artistiques, susciter des idées et des propositions techniques et artistiques, faire appliquer ses choix.

Le réalisateur coordonne, vérifie et valide chaque étape de la fabrication (différente selon la technique utilisée).

Dans le domaine des effets spéciaux :

En début de carrière le diplômé intégrera une équipe chargée de réaliser des effets spéciaux. Ayant acquis quelques années d'expériences professionnelles, le superviseur d'effets spéciaux définit les besoins humains et techniques liés à la fabrication des effets visuels, ainsi que le temps nécessaire à la fabrication des effets.

Il met en place l'équipe de graphistes qui fabriquera les effets ainsi que les infrastructures correspondantes et coordonne son travail.

Il surveille et contrôle le tournage des plans intégrant des effets.

Il fabrique les effets spéciaux ou encadre le travail de l'équipe de graphistes

Le superviseur assure le suivi et l'intégration des effets visuels dans l'oeuvre finale.

C'est lui qui dirige la réalisation des plans avec effets visuels.

Dans le domaine du Web :

Le webdesigner / directeur artistique de sites web a pour mission de :

- cibler les besoins de l'entreprise, son positionnement et son objectif, tout en prenant en compte les contraintes techniques et financières ;
- définir le cahier des charges et élaborer la charte graphique suivant le positionnement de l'entreprise et ses besoins marketing ;
- réaliser une maquette : typologie, place des textes et des photos, choix des couleurs... ;
- définir l'identité visuelle du site en fonction du public, l'organisation des pages, l'arborescence ;
- s'assurer de respecter les différentes contraintes énumérées lors de la création du projet tout au long du processus ;
- assurer le suivi du site Internet après la livraison et effectuer les modifications qui s'imposent ;
- effectuer des tâches de mise à jour, notamment des éléments graphiques ;
- utiliser ses connaissances techniques pour assurer la bonne fréquentation du site grâce au référencement ;
- définir et concevoir les supports de communication.

La réalisation des projets artistiques qui sanctionnent ce Master s'appuie sur les acquis techniques et artistiques enseignés dans le cadre du Baccalauréat en multimédia. Ceux-ci s'exercent dans les domaines du montage et de la maîtrise des logiciels professionnels de création d'images numériques.



MASTER EN ARTS DU SPECTACLE ET TECHNIQUE DE DIFFUSION ET DE COMMUNICATION : RADIO-TÉLÉVISION-MULTIMÉDIA, SPÉCIALITÉ RÉALISATION MULTIMÉDIA			
FINALITÉ	N.A	NIVEAU (du Cadre des Certifications)	7
SECTEUR	4. ART	DOMAINE D'ÉTUDES	25. Arts du spectacle et technique de diffusion et de communication
TYPE	LONG	CYCLE	DEUXIÈME
LANGUE (majoritaire)	FRANÇAIS	CRÉDITS	60

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.

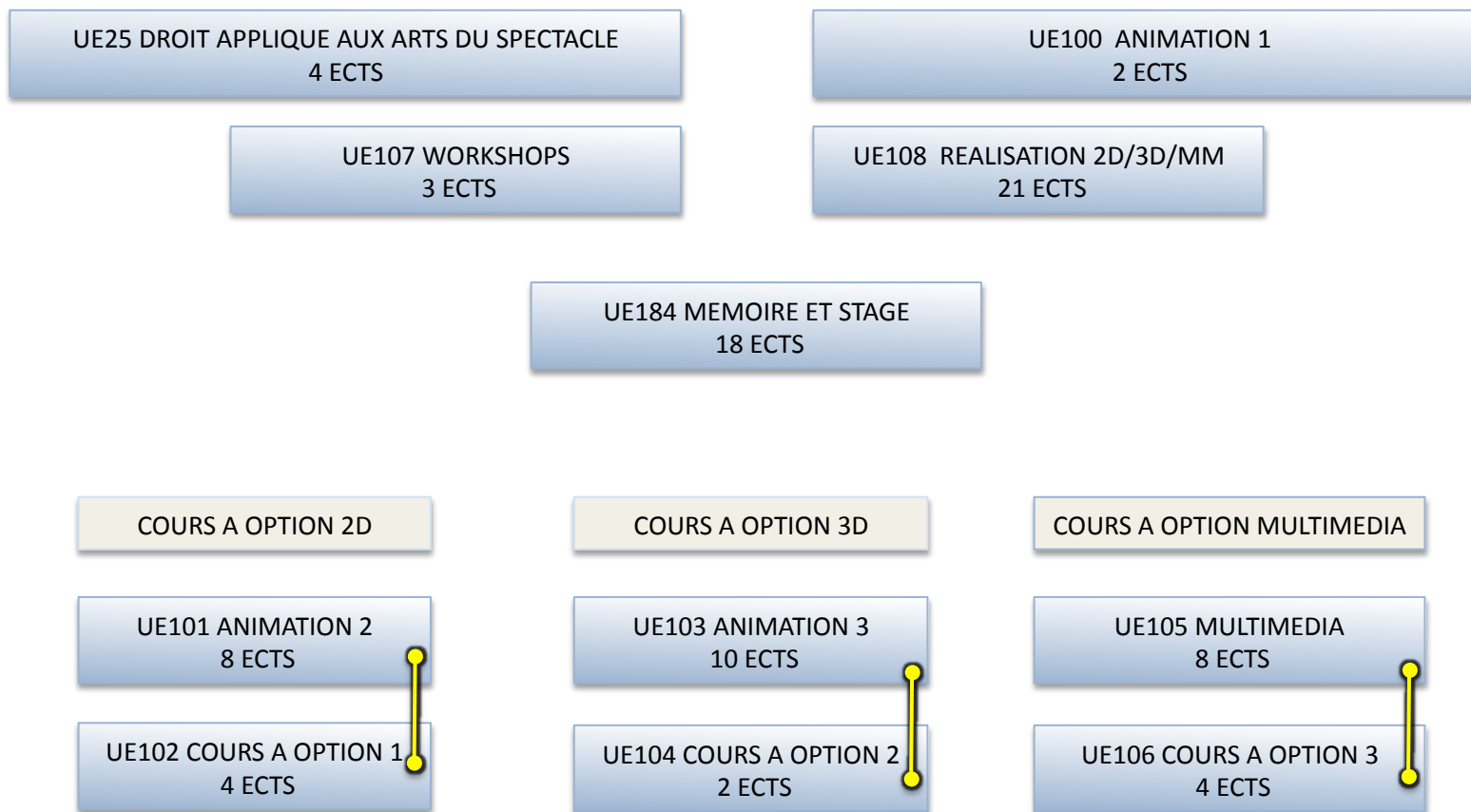
L'enseignement des arts prépare l'étudiant, par une étude concertée des fonctions dévolues à l'art et à l'artiste, à son rôle de citoyen qui intervient activement en tant qu'artiste dans la société. Il prépare en outre à l'enseignement des disciplines artistiques, à l'action culturelle, à l'activité 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 MASTER RADIO-TELEVISION-MULTIMEDIA REALISATION MULTIMEDIA

 : COREQUIS





PROFIL D'ENSEIGNEMENT DU MASTER RADIO-TELEVISION-MULTIMEDIA REALISATION MULTIMEDIA

UE25 DROIT APPLIQUE AUX ARTS DU SPECTACLE AAT : 4

UE100 ANIMATION 1 AAT : 1 - 2 - 3

UE107 WORKSHOPS AAT : 1 - 4

UE108 REALISATION 2D/3D/MULTIMEDIA AAT : 1 - 2 - 3

UE184 MEMOIRE ET STAGE AAT : 1 - 4

COURS A OPTION 2D

UE101 ANIMATION 2 AAT : 1 - 2 - 3

UE102 COURS A OPTION 1 AAT : 1 - 2 - 3

COURS A OPTION 3D

UE103 ANIMATION 3 AAT : 1 - 2 - 3

UE104 COURS A OPTION 2 AAT : 1 - 2 - 3

COURS A OPTION MULTIMEDIA

UE105 MULTIMEDIA AAT : 1 - 2 - 3

UE106 COURS A OPTION 3 AAT : 1 - 2 - 3

ACQUIS D'APPRENTISSAGE TERMINAUX (AAT)

Au terme du cycle l'étudiant :

1. Soutient avec clarté et précision un point de vue artistique personnel basé sur une recherche méthodique et innovante dans le domaine de l'infographie, de l'animation et du web
2. Formule des propositions artistiques originales qui s'appuient sur des connaissances techniques hautement spécialisées
3. Réalise la synthèse des principes artistiques et techniques de l'infographie, de l'animation et du web pour appréhender avec fruit des situations professionnelles inédites
4. S'insère avec autonomie et responsabilité dans des contextes professionnels complexes

PROGRAMME DU MASTER RADIO-TELEVISION-MULTIMEDIA REALISATION MULTIMEDIA

TROIS CHOIX DE COURS A OPTION :

OPTION WEB

OPTION ANIMATION 2D FX

OPTION ANIMATION 3D

RTM MASTER

UE100 ANIMATION 1

COMMUN

HEURES 30 POINTS 40 CREDITS 2 QUADRI

TYPE D'EVALUATION
REPRESENTABLE
NON REPRESENTABLE

Connaissance de la programmation des scripts en Python sous Nuke et des scripts en Mel sous Maya.

IAD2068	Programmation de script 3D	40	2	1 + 2	E	NP	R
---------	----------------------------	----	---	-------	---	----	---

UE101 ANIMATION 2 (Unité optionnelle obligatoire 2D)

ANIMATION 2D SFX

HEURES 120 POINTS 160 CREDITS 8 QUADRI

TYPE D'EVALUATION
REPRESENTABLE
NON REPRESENTABLE

Maîtrise et application des outils de création à destination des effets visuels, de mouvement et de décor virtuel en 2D.

IAD2040	Décor virtuel et mattepainting	40	2	1 + 2	C + T	NP	R
---------	--------------------------------	----	---	-------	-------	----	---

IAD2065	Compositing, étude de cas	40	2	1 + 2	E	NP	R
---------	---------------------------	----	---	-------	---	----	---

IAD2066	Compositing avancé	40	2	1	E	NP	R
---------	--------------------	----	---	---	---	----	---

IAD2067	Animation 2D et 3D avancée	40	2	1	E	NP	R
---------	----------------------------	----	---	---	---	----	---

UE102 COURS A OPTION 1 (unité optionnelle obligatoire 2D : choix de cours à option pour 60 H)

ANIMATION 2D SFX

HEURES 60 POINTS 80 CREDITS 4 QUADRI

TYPE D'EVALUATION
REPRESENTABLE
NON REPRESENTABLE

Connaissance et application des outils de programmation du web et de l'animation.

IAD2030	Techniques d'animation 3D	40	2*	1 + 2	E + T	NP	R
---------	---------------------------	----	----	-------	-------	----	---

IAD2051	Ergonomie et design d'interface	20	1*	1	E + 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

IAD2057	Exploration en programmation	20	1*	1 + 2	E + T	NP	R
IAD2058	Pratiques d'animation avancées	40	2*	1 + 2	E + T	NP	R
IAD2062	Sites web dynamiques 2	60	2*	1 + 2	E + T	NP	R
IAD2063	Outils, workflows et performances en développement front-end	20	1*	1	E	NP	R
IAD2070	Texturing avancé	40	2*	1	E + T	NP	R
IAD2072	Rendu photoréaliste	40	2*	1 + 2	E + T	NP	R
IAD2061	Content management systems (Expressionengine,Craft CMS, Jekyll)	20	1*	1	E	NP	R

UE103 ANIMATION 3 (Unité optionnelle obligatoire 3D)

	HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION		
ANIMATION 3D	150	200	10		REPRESENTABLE		
					NON REPRESENTABLE		

Intégrer et appliquer un rendu réaliste dans la création virtuelle 3D, à travers différentes techniques (texturage, optique, langage et expression corporelle).

IAD2030	Techniques d'animation 3D	40	2	1 + 2	E + T	NP	R
IAD2058	Pratiques d'animation avancées	40	2	1 + 2	E + T	NP	R
IAD2067	Animation 2D et 3D avancée	40	2	1	C + T	NP	R
IAD2070	Texturing avancé	40	2	1	C + T	NP	R
IAD2072	Rendu photoréaliste	40	2	1 + 2	C + T	NP	R

UE104 COURS A OPTION 2 (unité optionnelle obligatoire 3D : choix de cours à option pour 30H)

	HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION		
ANIMATION 3D	30	40	2		REPRESENTABLE		
					NON REPRESENTABLE		

Comprendre les outils du web et son langage. Savoir appliquer ses acquis en programmation. Capacité d'adaptation. Maîtrise des outils de création des effets visuels en 3D.

IAD2040	Décor virtuel et mattepainting	40	2*	1 + 2	C + 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

IAD2051	Ergonomie et design d'interface	20	1*	1	E + T	NP	R
IAD2057	Exploration en programmation	20	1*	1 + 2	A	NP	R
IAD2061	Content management systems (Expressionengine,Craft CMS, Jekyll)	20	1*	1	E	NP	R
IAD2062	Sites web dynamiques 2	40	2*	1 + 2	C + T	NP	R
IAD2063	Outils, workflows et performances en développement front-end	20	1*	1	E	NP	R
IAD2065	Compositing, étude de cas	40	2*	1 + 2	E	NP	R
IAD2066	Compositing avancé	40	2*	1	E	NP	R

UE105 MULTIMEDIA (Unité optionnelle obligatoire WEB)

	HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION		
WEB	120	160	8		REPRESENTABLE	NON REPRESENTABLE	

Connaissance et application des outils de création et de design web ainsi que des outils de gestion de contenu.

IAD2051	Ergonomie et design d'interface	20	1	1	A	NP	R
IAD2057	Exploration en programmation	20	1	1 + 2	E + T	NP	R
IAD2060	Making things talk	20	2	2	E + T	NP	R
IAD2061	Content management systems (Expressionengine,Craft CMS, Jekyll)	20	1	1	E	NP	R
IAD2062	Sites web dynamiques 2	60	2	1 + 2	C + T	NP	R
IAD2063	Outils, workflows et performances en développement front-end	20	1	1	E	NP	R

UE106 COURS A OPTION 3 (unité optionnelle obligatoire Multimédia choix de cours à option pour 60H)

	HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION		
WEB	60	80	4		REPRESENTABLE	NON REPRESENTABLE	

Maîtrise et application des outils de création multimédia à destination des effets visuels, de mouvement et de décor virtuel.

- * 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

IAD2040	Décor virtuel et mattepainting	40	2*	1 + 2	E + T	NP	R
IAD2065	Compositing, étude de cas	40	2*	1 + 2	E	NP	R
IAD2066	Compositing avancé	40	2*	1	E	NP	R
IAD2067	Animation 2D et 3D avancée	40	2*	1	E	NP	R
IAD2070	Texturing avancé	40	2*	1	C + T	NP	R

UE107 WORKSHOPS

	HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION		
COMMUN	45		3		REPRESENTABLE	NON REPRESENTABLE	

Compréhension et application des processus techniques de création d'un film d'animation et d'un tournage à effets spéciaux complexe.

IAD2064	Workshop étalonnage	/	3	1	/		
---------	---------------------	---	---	---	---	--	--

UE108 REALISATION 2D/3D/WEB

	HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION		
COMMUN	75	500	21		REPRESENTABLE	NON REPRESENTABLE	

Mise en pratique du processus de création d'un projet artistique (conception, écriture, réalisation, production) à travers les techniques numériques.

IAD2028	Travail artistique de fin de cycle	500	21	1 + 2	A	JE	NR
---------	------------------------------------	-----	----	-------	---	----	----

UE184 STAGE ET MÉMOIRE

	HEURES	POINTS	CREDITS	QUADRI	TYPE D'EVALUATION		
COMMUN	270	220	18		REPRESENTABLE	NON REPRESENTABLE	

Maîtrise et mise en pratique des outils et savoirs relatifs à sa pratique artistique.

IAD2117	Mémoire	140	10	1 + 2	T	JIP	R
---------	---------	-----	----	-------	---	-----	---

IAD2148	Stages d'insertion en milieu professionnel	80	8	1 + 2	C + 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

UE25 DROIT APPLIQUE AUX ARTS DU SPECTACLE

COMMUN

HEURES POINTS CREDITS QUADRI

TYPE D'EVALUATION
REPRESENTABLE
NON REPRESENTABLE

44

80

4

Connaissance et maîtrise des dispositions légales liées au droit dans le secteur culturel.

IAD2003	Droit d'auteurs et droits voisins	40	2	1 + 2	E	NP	R
IAD2004	Droit appliqué aux arts du spectacle	20	1	1 + 2	E	NP	R
IAD2005	Aides à la culture	20	1	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 MASTER EN RADIO-TELEVISION-MULTIMEDIA REALISATION MULTIMEDIA

CADRE DE CERTIFICATION NIVEAU 7 : MASTER

- Ont acquis des connaissances hautement spécialisées et des compétences qui font suite à celles qui relèvent du niveau de bachelier. Ces connaissances et ces compétences fournissent une base pour développer ou mettre en œuvre des idées ou des propositions artistiques de manière originale, le plus souvent dans le cadre d'une recherche ou dans le cadre d'un développement d'une application ou d'une création

- Sont capables d'appliquer, de mobiliser, d'articuler et de valoriser ces connaissances et ces compétences en vue de résoudre selon une approche analytique et systémique des problèmes liés à des situations nouvelles ou présentant un certain degré d'incertitude dans des contextes élargis ou pluridisciplinaires en rapport avec leur domaine d'études

- Sont capables de mobiliser ces connaissances et ces compétences, de maîtriser la complexité ainsi que de formuler des opinions, des jugements critiques ou des propositions artistiques à partir d'informations incomplètes ou limitées en y intégrant une réflexion sur les responsabilités sociétales, scientifiques, techniques, artistiques ou éthiques

- Sont capables de communiquer de façon claire, structurée et argumentée, tant à l'oral qu'à l'écrit, à des publics avertis ou non, leurs conclusions, leurs propositions singulières ainsi que les connaissances, principes et discours sous-jacents

- Ont développé et intégré un fort degré d'autonomie qui leur permet de poursuivre leur formation, d'acquérir de nouveaux savoirs et de développer de nouvelles compétences pour pouvoir évoluer dans de nouveaux contextes

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. Maîtriser les potentialités narratives de l'image numérique
9. Démontrer ses capacités à appréhender et à s'insérer dans des contextes culturels, sociaux et professionnels divers
10. Témoigner, dans le cadre d'une création complexe individuelle ou collective liée aux arts du spectacle, de l'acquisition de capacités dynamiques, d'expression singulières et de la maîtrise des outils et techniques de l'infographie, de l'animation et du web