

# Formation Pratique

## Conception Multimédia



Formation Pratique  
Conception Multimédia

# Accueil

01

Introduction

---

Page 4

02

Pourquoi suivre cette  
Formation Pratique ?

---

Page 6

03

Objectifs

---

Page 8

04

Plan d'étude

---

Page 10

05

Où suivre la  
Formation Pratique ?

---

Page 12

06

Conditions générales

---

Page 16

07

Diplôme

---

Page 18

# 01 Introduction

La combinaison parfaite des outils utilisés dans la communication, la conception, la publicité et les nouvelles technologies a donné naissance à la Conception Multimédia. Grâce à elle, il existe aujourd'hui des campagnes de Marketing plus percutantes et plus attrayantes, diffusées sur différents supports, mais surtout numériques. Son grand potentiel a fait que les spécialistes dans ce domaine sont très demandés. Cependant, les progrès techniques constants et les nouvelles tendances exigent une mise à jour constante et des connaissances pratiques. C'est pourquoi TECH propose ce séjour pratique dans une entité de référence du secteur, qui donnera au professionnel l'occasion d'approcher un environnement créatif, ce qui lui permettra d'être au courant des derniers développements dans ce domaine.



*Au cours de cette Formation  
Pratique, vous vous spécialiserez  
dans la production audiovisuelle en  
utilisant la technique du stop motion"*







Le grand pouvoir de communication de l'image a été renforcé ces dernières années par l'utilisation de logiciels de conception graphique, qui ont permis de créer des animations 2D ou 3D ayant un grand impact visuel et commercial. C'est pourquoi la maîtrise des principaux outils et programmes informatiques est devenue essentielle pour le concepteur multimédia. Son travail pluridisciplinaire est largement reconnu par les entreprises du secteur, mais il nécessite d'excellentes capacités créatives et des informations sur les tendances actuelles.

C'est dans ce contexte que cette institution académique a créé cette Formation Pratique, qui vise à donner aux étudiants les connaissances dont ils ont besoin pour mener à bien leur travail dans le domaine de la Conception Multimédia. Au cours d'un stage intensif dans une entreprise créative de prestige mondial, l'étudiant développera diverses compétences. Il étudiera notamment les stratégies les plus récentes pour le choix des couleurs et des typographies en fonction des caractéristiques du projet audiovisuel à produire. Il analysera également les tendances actuelles en matière de langage, de culture et de photographie numérique. Il apprendra également à intégrer des conceptions dans Adobe After Effects et à manipuler d'autres programmes informatiques plus ou moins complexes.

Pour ce faire, les étudiants effectuent un stage de 3 semaines dans une entreprise du secteur, où ils sont encadrés par des spécialistes qui maîtrisent parfaitement les concepts, les clés, les méthodes de travail et les techniques indispensables à l'élaboration de projets multimédias réussis. Ces institutions se distinguent par le fait qu'elles disposent des logiciels et des outils de création les plus performants et qu'elles obtiennent les meilleurs résultats dans le domaine de la Conception Multimédia. En bref, il s'agit d'un environnement exceptionnel pour évoluer dans un secteur en pleine expansion.

# 02

## Pourquoi suivre cette Formation Pratique ?

La Conception Multimédia possède un large éventail de potentialités et, chaque jour, elle est de plus en plus demandée par différentes entreprises, liées à la création de contenus audiovisuels et web. De même, les nouvelles technologies de l'information ont apporté avec elles des outils créatifs précieux qui actualisent constamment cette discipline. C'est pourquoi TECH a conçu une Formation Pratique qui comprend les principaux logiciels, techniques de travail et tendances créatives qui marquent ce scénario professionnel. Ces connaissances seront acquises par l'étudiant de la main de grands experts, basés dans des entreprises de prestige international.



*Grâce à cette modalité éducative, vous développerez des compétences pratiques qui vous distingueront des autres professionnels dans le domaine de la conception grâce à votre capacité à résoudre des problèmes et à innover"*

### 1. Actualisation des technologies les plus récentes

Dans le cadre de ce programme, l'étudiant travaillera avec différentes applications informatiques dédiées à l'animation de personnages. Il s'agit notamment d' Adobe After Effects, ainsi que de Blender, pour la création de personnages en 3D pour des courts et longs métrages audiovisuels. Il maîtrisera également l'intégration de plusieurs de ces outils de conception pour développer des projets beaucoup plus aboutis.

### 2. Exploiter l'expertise des meilleurs spécialistes

Au cours de cet apprentissage pratique, les étudiants acquerront des compétences professionnelles aux côtés des meilleurs experts en Conception Multimédia. Ces spécialistes se sont distingués dans la création de courts métrages d'animation et d'autres projets audiovisuels. De cette manière, les étudiants acquièrent une compréhension approfondie de l'étendue de cette discipline de travail.

### 3. Accéder à des environnements spécialisés dans la Conception Multimédia

Pour sa Formation Pratique, TECH choisit méticuleusement les institutions où elle enverra ses étudiants pour 3 semaines d'apprentissage intensif. Dans ces entreprises, les étudiants se plongent dans la dynamique qui définit la pratique quotidienne d'un domaine professionnel aussi exigeant, rigoureux et exhaustif que la Conception Multimédia.



#### 4. Mettre en pratique au quotidien ce que vous apprenez dès le départ

Afin de faciliter l'assimilation des compétences professionnelles de ses étudiants, TECH a configuré un modèle d'apprentissage 100 % pratique. Ce programme s'écarte complètement des autres programmes académiques où les longues heures de théorie sont la norme. Ainsi, les compétences acquises seront d'une grande utilité pour l'étudiant dans son futur travail.

#### 5. Élargir les frontières de la connaissance

Cette Formation Pratique TECH peut être réalisée dans des centres d'envergure internationale. De cette manière, l'étudiant élargira ses horizons à partir de la compréhension holistique des routines de production de ce secteur sur d'autres continents. Cette opportunité unique n'est possible que grâce au vaste réseau de contacts et d'accords dont dispose la plus grande université numérique du monde.



*Vous serez en immersion totale  
dans le centre de votre choix"*



# 03

## Objectifs

Avec cette Formation Pratique, TECH vise à ce que les étudiants mettent à jour leurs connaissances techniques et les compétences nécessaires pour évoluer avec succès dans le domaine de la Conception Multimédia. À cette fin, elle propose ce stage dans des entreprises qui se distinguent dans ce domaine par leur professionnalisme et leur capacité à créer des projets attrayants grâce à l'utilisation des dernières technologies dans le domaine de la conception et du langage audiovisuel. L'équipe enseignante de cette institution académique supervisera les activités menées par le professionnel afin d'atteindre les objectifs fixés.



### Objectifs généraux

---

- ♦ Créer des récits audiovisuels en appliquant correctement les critères d'utilisabilité et d'interactivité, ainsi que des animations dotées d'une personnalité et d'un style propres
- ♦ Maîtriser les techniques esthétiques et les ressources technologiques de la conception qui permettent de développer un style visuel et graphique avec une identité propre
- ♦ Réaliser un travail professionnel basé sur la composition typographique, chromatique et photographique d'un projet spécifique







## Objectifs spécifiques

---

- ♦ Dessiner, développer, produire et coordonner des projets de conception numérique dans les domaines de l'art, de la science et de la technologie
- ♦ Maîtriser la composition graphique pour la télévision à l'aide d'After Effects
- ♦ Intégrer la conception dans une variété de projets graphiques
- ♦ Comprendre ce qu'est le cartooning et analyser son évolution à travers l'histoire du graphisme
- ♦ Gérer les moyens disponibles pour le développement de l'animation 2D
- ♦ Mettre en relation les environnements de travail 2D et 3D pour des projets spécifiques
- ♦ Apprendre à réaliser une production audiovisuelle en utilisant la technique *stop motion*
- ♦ Identifier les caractéristiques de base des systèmes de représentation 3D
- ♦ Modéliser, illuminer et texturer des objets et des environnements 3D
- ♦ Appliquer les principes fondamentaux sur lesquels reposent les différents types de projection à la modélisation d'objets tridimensionnels
- ♦ Connaître les programmes de modélisation 3D et plus particulièrement Blender
- ♦ Manipuler les équipements d'éclairage et de mesure de base en photographie
- ♦ Appliquer les fondements esthétiques de la typographie
- ♦ Analyser la disposition des textes dans l'objet de conception

# 04

## Plan d'étude

Sans aucun doute, le professionnel qui entre dans ce programme de Formation Pratique en Conception Multimédia sera en mesure d'entrer dans un environnement professionnel qui lui fournira toutes les connaissances nécessaires pour être en mesure d'avancer dans sa carrière professionnelle. Ainsi, au cours d'un séjour de 3 semaines, du lundi au vendredi avec des journées de 8 heures consécutives, l'étudiant sera encadré par des spécialistes d'une entreprise leader du secteur, qui le guideront et l'orienteront vers les techniques et les outils les plus appropriés pour la création et la conception de projets graphiques.

Cela lui permettra d'acquérir une véritable expérience professionnelle, qui l'amènera à apprendre les méthodes de travail utilisées dans le développement de la photographie numérique, de la conception d'animations 2D et de la modélisation 3D ou les principales ressources technologiques utilisées pour l'exécution de tout projet multimédia.

Dans cette proposition de formation, chaque activité est conçue pour renforcer et perfectionner les compétences clés requises pour la pratique spécialisée dans ce domaine. Cela permettra d'optimiser le profil professionnel, en favorisant une performance solide, efficace et hautement compétitive.

Il s'agit d'une excellente occasion pour les professionnels d'apprendre en travaillant aux côtés des meilleurs, mais aussi de se tenir au courant des dernières évolutions du langage audiovisuel, de la qualité requise pour la réussite d'un projet ou d'améliorer leurs compétences créatives et techniques dans un cadre idéal pour perfectionner leurs compétences en matière de Conception Multimédia.

L'enseignement pratique sera dispensé avec la participation active de l'étudiant, qui réalisera les activités et les procédures de chaque domaine de compétence (apprendre à apprendre et apprendre à faire), avec l'accompagnement et les conseils des enseignants et d'autres collègues formateurs qui facilitent le travail en équipe et l'intégration multidisciplinaire en tant que compétences transversales pour la pratique de la conception multimédia (apprendre à être et apprendre à être en relation avec les autres).



*Inscrivez-vous à une institution qui peut vous offrir toutes ces possibilités, avec un programme académique innovant et une équipe humaine capable de vous accompagner au maximum"*

Les procédures décrites ci-dessous constitueront la base de la partie pratique de la formation et leur mise en œuvre dépendront de la disponibilité et de la charge de travail du centre, les activités proposées étant les suivantes :

Module	Activité pratique
<b>Tendances actuelles de la culture et du langage audiovisuel</b>	Créer des récits audiovisuels en appliquant correctement les critères de convivialité et d'interactivité
	Utiliser les technologies de l'information et de la communication (TIC) dans différents contextes et dans une perspective critique, créative et innovante
	Développer la sensibilité esthétique et cultiver la faculté d'appréciation esthétique
	Rédiger, développer, produire et coordonner des projets de conception numérique dans le domaine de l'art, de la science et de la technologie
<b>Techniques d'animation liées à la Conception Multimédia</b>	Réaliser une production audiovisuelle en utilisant la technique <i>stop motion</i>
	Construire des histoires en définissant les personnages, les décors et les événements par la planification d'un scénario d'animation et de ce qui doit être développé
	Gérer la méthodologie de l'apprentissage par projet : génération d'idées, planification, objectifs, stratégies, ressources, tests, correction des erreurs
	Mettre en relation les environnements de travail 2D et 3D pour des projets spécifiques
	Reconnaître le langage visuel et compositionnel dans le développement d'une animation
<b>Outils technologiques d'application innovante dans la Conception Multimédia</b>	Intégrer la conception dans une variété de projets graphiques
	Manipuler les programmes de modélisation 3D et plus particulièrement Blender
	Modéliser, illuminer et texturer des objets et des environnements 3D
<b>Stratégies actuelles pour le choix des couleurs et des typographies dans la Conception Multimédia</b>	Capter, manipuler et préparer la couleur pour l'utiliser dans les médias physiques et virtuels
	Appliquer les fondements psychologiques et sémiotiques de la couleur dans la conception
	Mettre en œuvre de manière cohérente la typographie dans les processus graphiques
	Gérer les principes syntaxiques du langage graphique et appliquer ses règles pour décrire des objets et des idées avec clarté et précision
<b>Photographie numérique dans la Conception Multimédia</b>	Capter, manipuler et préparer l'image pour son utilisation dans différents médias
	Créer des photographies pour des environnements multimédias en s'appuyant sur les principes fondamentaux de la technologie photographique et audiovisuelle
	Appliquer le langage et les ressources expressives de la photographie et de l'audiovisuel



# 05

## Où suivre la Formation Pratique ?

Grâce à la sélection rigoureuse des entreprises de Formation Pratique de TECH, les étudiants pourront obtenir la formation la plus appropriée dans le domaine de la Conception Multimédia. Ils auront ainsi l'occasion de développer leurs compétences techniques et professionnelles dans une entité de référence du secteur, qui dispose de spécialistes de haut niveau qui les guideront dans la réalisation de leurs objectifs.



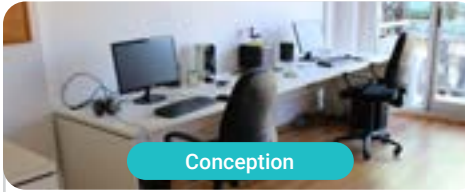
*Suivez votre Formation Pratique dans une entreprise pertinente, qui vous permettra d'apprendre en détail les dernières techniques utilisées dans le domaine de la Conception Multimédia"*







L'étudiant pourra suivre cette formation dans les centres suivants :



**Conception**

**Buppa**

Pays	Ville
Argentine	Ville Autonome de Buenos Aires

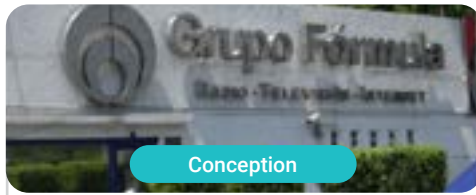
Adresse : Palpa 3088, piso 1 Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Studio de marketing et de communication numérique

---

**Formations pratiques connexes :**

- Conception Graphique
- Conception Multimédia



Conception

### Grupo Fórmula

Pays  
Mexique

Ville  
Ville de Mexico

Adresse : Cda. San Isidro 44, Reforma Soc,  
Miguel Hidalgo, 11650 Ciudad de México, CDMX

Entreprise leader dans le domaine de la communication  
multimédia et la génération de contenu

---

**Formations pratiques connexes :**

- Conception Graphique
- Gestion du Personnel







“

*Vous découvrirez de première main la réalité du travail dans ce domaine, dans un environnement exigeant et gratifiant"*

## 06 Conditions générales

## Assurance responsabilité civile

La principale préoccupation de cette institution est de garantir la sécurité des stagiaires et des autres collaborateurs nécessaires aux processus de formation pratique dans l'entreprise. Parmi les mesures destinées à atteindre cet objectif figure la réponse à tout incident pouvant survenir au cours de la formation d'apprentissage.

Pour ce faire, cette université s'engage à souscrire une assurance responsabilité civile pour couvrir toute éventualité pouvant survenir pendant le séjour au centre de stage.

Cette police d'assurance couvrant la responsabilité civile des stagiaires doit être complète et doit être souscrite avant le début de la période de formation pratique. Ainsi, le professionnel n'a pas à se préoccuper des imprévus et bénéficiera d'une couverture jusqu'à la fin du stage pratique dans le centre.





## Conditions générales de la Formation pratique

Les conditions générales de la convention de stage pour le programme sont les suivantes:

**1. TUTEUR:** Pendant la Formation Pratique, l'étudiant se verra attribuer deux tuteurs qui l'accompagneront tout au long du processus, en résolvant tous les doutes et toutes les questions qui peuvent se poser. D'une part, il y aura un tuteur professionnel appartenant au centre de placement qui aura pour mission de guider et de soutenir l'étudiant à tout moment. D'autre part, un tuteur académique sera également assigné à l'étudiant, et aura pour mission de coordonner et d'aider l'étudiant tout au long du processus, en résolvant ses doutes et en lui facilitant tout ce dont il peut avoir besoin. De cette manière, le professionnel sera accompagné à tout moment et pourra consulter les doutes qui pourraient surgir, tant sur le plan pratique que sur le plan académique.

**2. DURÉE:** le programme de formation pratique se déroulera sur trois semaines continues, réparties en journées de 8 heures, cinq jours par semaine. Les jours de présence et l'emploi du temps relèvent de la responsabilité du centre, qui en informe dûment et préalablement le professionnel, et suffisamment à l'avance pour faciliter son organisation.

**3. ABSENCE:** En cas de non présentation à la date de début de la Formation Pratique, l'étudiant perdra le droit au stage sans possibilité de remboursement ou de changement de dates. Une absence de plus de deux jours au stage, sans raison médicale justifiée, entraînera l'annulation du stage et, par conséquent, la résiliation automatique de la formation. Tout problème survenant au cours du séjour doit être signalé d'urgence au tuteur académique.

**4. CERTIFICATION:** l'étudiant qui réussit la Formation Pratique recevra un certificat accréditant le séjour dans le centre en question.

**5. RELATION DE TRAVAIL:** La formation pratique ne constitue pas une relation de travail de quelque nature que ce soit.

**6. ÉTUDES PRÉALABLES:** certains centres peuvent exiger un certificat d'études préalables pour effectuer la Formation Pratique. Dans ce cas, il sera nécessaire de le présenter au département de formations pratiques de TECH afin de confirmer l'affectation du centre choisi.

**7. NON INCLUS:** La Formation Pratique ne comprend aucun élément non décrit dans les présentes conditions. Par conséquent, il ne comprend pas l'hébergement, le transport vers la ville où le stage a lieu, les visas ou tout autre avantage non décrit.

Toutefois, les étudiants peuvent consulter leur tuteur académique en cas de doutes ou de recommandations à cet égard. Ce dernier lui fournira toutes les informations nécessaires pour faciliter les démarches.

# 07 Diplôme

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme de **Formation Pratique en Conception Multimédia** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique du monde.

**TECH Global University** est une Université Européenne Officielle reconnue publiquement par le Gouvernement d'Andorre ([journal officiel](#)). L'Andorre fait partie de l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES) depuis 2003. L'EEES est une initiative promue par l'Union européenne qui vise à organiser le cadre international de formation et à harmoniser les systèmes d'enseignement supérieur des pays membres de cet espace. Le projet promeut des valeurs communes, la mise en œuvre d'outils communs et le renforcement de ses mécanismes d'assurance qualité afin d'améliorer la collaboration et la mobilité des étudiants, des chercheurs et des universitaires.

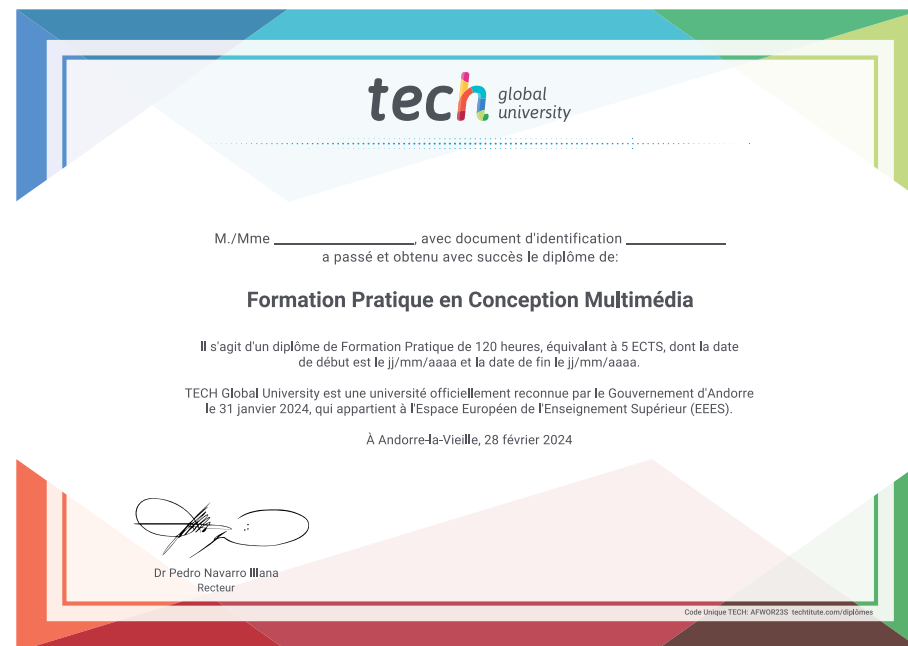
Ce diplôme de Formation Pratique de **TECH Global University** est un programme européen de formation continue et d'actualisation professionnelle qui garantit l'acquisition de compétences dans son domaine de connaissances, conférant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit le programme.

Diplôme: **Formation Pratique en Conception Multimédia**

Durée: **3 semaines**

Modalité: **du lundi au vendredi, durant 8 heures consécutives**

Crédits: **5 ECTS**





Formation Pratique  
Conception Multimédia

# Formation Pratique

## Conception Multimédia

