

# Mastère Spécialisé Design Multimédia





## Mastère Spécialisé Design Multimédia

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Euromed University
- » Accréditation: 60 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: [www.techtitute.com/fr/design/master/master-design-multimedia](http://www.techtitute.com/fr/design/master/master-design-multimedia)

# Sommaire

01

Présentation

---

*page 4*

02

Objectifs

---

*page 8*

03

Compétences

---

*page 14*

04

Structure et contenu

---

*page 18*

05

Méthodologie d'étude

---

*page 32*

06

Diplôme

---

*page 42*

# 01 Présentation

Le Design Multimédia est là pour rester. Et avec elle, la nécessité pour les professionnels de se recycler ou de se former à tous les aspects techniques, esthétiques et communicatifs de ce type de développement en constante évolution. Ce programme complet montrera comment réaliser un projet multimédia de qualité, depuis le germe d'une petite idée jusqu'à sa publication et sa diffusion. Avec la qualité d'une formation de haut niveau.







“

*Apprenez à transformer des idées en projets multimédias d'impact et de notoriété grâce aux connaissances les plus récentes de ce secteur dans le cadre d'un Mastère Spécialisé pratique et flexible"*

Grâce à une méthodologie exclusive, ce Mastère Spécialisé vous fera pénétrer dans le territoire de la culture audiovisuelle. Le professionnel du graphisme doit connaître les phénomènes audiovisuels qui évoluent dans les mêmes paradigmes que la communication graphique. L'influence de certains médias sur d'autres, les différentes combinaisons de médias et les nouveaux produits graphiques qui intègrent différentes techniques et approches d'autres domaines de communication sont des connaissances qui ouvriront de nouvelles pistes de réflexion et de travail.

En ce sens, avoir des connaissances dans tous les aspects possibles du travail est une fenêtre sur des possibilités très intéressantes et des voies explorables.

Cette formation abordera donc les aspects qu'un concepteur doit connaître pour planifier, développer et finaliser tout projet audiovisuel. Il s'agit d'un parcours éducatif qui augmentera progressivement les compétences de l'étudiant pour l'aider à relever les défis d'un professionnel de premier ordre.

La conception multimédia est présentée comme une option viable pour un professionnel qui décide de travailler de manière indépendante mais aussi de faire partie d'une organisation ou d'une entreprise. Une piste intéressante de développement professionnel qui bénéficiera des connaissances spécifiques que nous mettons désormais à votre disposition dans cette formation.

Ce **Mastère Spécialisé en Design Multimédia** contient le programme éducatifs le plus complet et le plus actuel du marché. Ses principales caractéristiques sont:

- » Développement d'un grand nombre de cas pratiques présentés par des experts
- » Un contenu graphique, schématique et éminemment pratique
- » Développements et avancées nouveaux et de pointe dans ce domaine
- » Des exercices pratiques où le processus d'auto-évaluation peut être réalisé pour améliorer l'apprentissage
- » Des méthodologies innovantes et très efficaces
- » Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- » Les contenus sont disponibles à partir de tout appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



*Ce programme vous permettra d'améliorer vos compétences et d'actualiser vos connaissances en Design Multimédia"*

“

*Un Mastère Spécialisé complet et actualisé qui vous permettra d'apprendre tous les outils nécessaires au développement de projets multimédias, avec une vision claire dans l'apprentissage pratique de son utilisation"*

Le développement de ce programme est axé sur la mise en pratique de l'apprentissage théorique proposé. Grâce aux systèmes d'enseignement les plus efficaces, aux méthodes contrastées importées des universités les plus prestigieuses du monde, l'étudiant pourra acquérir les nouvelles connaissances de manière éminemment pratique. De cette façon, TECH s'efforce de convertir l'effort en compétences réelles et immédiates.

Le système en ligne est un autre des points forts de la proposition de formation. Avec une plateforme interactive bénéficiant des avantages des dernières évolutions technologiques, les outils numériques les plus interactifs sont mis à disposition. Il est ainsi possible d'offrir une forme d'apprentissage totalement adaptable à vos besoins, afin que vous puissiez parfaitement combiner cette formation avec votre vie personnelle ou professionnelle.

*Dynamisez votre profession en intégrant le point de vue du professionnel, grâce à une étude complète conçue pour vous apprendre à transformer des idées en projets.*

*Une formation créée pour vous permettre de mettre en œuvre presque immédiatement les connaissances acquises dans votre pratique quotidienne.*



# 02 Objectifs

Avec ce Mastère Spécialisé, l'étudiant apprendra à développer un projet complet de conception multimédia, en favorisant la pensée créative et en lui apportant de la solvabilité grâce à une connaissance spécifique des exigences que le secteur impose à ses professionnels.





“

*Vous apprendrez à décider comment exprimer vos idées en utilisant les moyens les plus appropriés dans chaque cas pour donner à vos conceptions multimédias les meilleures chances de succès”*



## Objectifs généraux

---

- » Développer un projet complet de Design Multimédia
- » Déterminer les matériaux appropriés pour son développement
- » Définir les techniques idéales pour chaque situation de communication graphique
- » Réaliser l'ensemble du processus de création des pièces, en les adaptant à différents formats

“

*Une opportunité créée pour les professionnels qui recherchent un Mastère Spécialisé intensif et efficace avec lequel ils pourront faire un pas en avant significatif dans l'exercice de leur profession"*





## Objectifs spécifiques

---

### Module 1. Culture audiovisuelle

- » Acquérir la capacité d'intégrer des connaissances et d'en produire de nouvelles
- » Recueillir et interpréter des données pertinentes afin d'émettre des jugements qui incluent une réflexion sur des questions sociales, scientifiques ou éthiques pertinentes
- » Être capable de transmettre des informations, des idées, des problèmes et des solutions à des publics spécialisés et non spécialisés
- » Utiliser la pensée convergente et divergente dans les processus d'observation, de recherche, de spéculation, de visualisation et de performance
- » Reconnaître la diversité culturelle dans le contexte des sociétés contemporaines
- » Développer la sensibilité esthétique et cultiver la faculté d'appréciation esthétique

### Module 2. Introduction à la couleur

- » Comprendre l'importance de la couleur dans l'environnement visuel
- » Acquérir l'aptitude à observer, organiser, discriminer et gérer les couleurs
- » Appliquer les fondements psychologiques et sémiotiques de la couleur dans le design
- » Capturer, manipuler et préparer la couleur pour l'utiliser dans les médias physiques et virtuels
- » Acquérir la capacité de formuler des jugements indépendants au moyen d'arguments
- » Savoir se documenter, analyser et interpréter les sources documentaires et littéraires avec ses propres critères

### Module 3. Langage audiovisuel

- » Capacité à utiliser les technologies de l'information et de la communication (TIC) dans différents contextes et dans une perspective critique, créative et innovante
- » Comprendre ce qu'est le langage audiovisuel et son importance
- » Connaître les paramètres de base d'une caméra
- » Connaître les éléments d'une narration audiovisuelle, son utilisation et son importance
- » Être capable de créer des récits audiovisuels, en appliquant correctement les critères de convivialité et d'interactivité
- » Capacité à utiliser les technologies de l'information et de la communication (TIC) dans différents contextes et dans une perspective critique, créative et innovante
- » Comprendre la relation entre la technologie et les autres domaines de la connaissance humaine

### Module 4. Graphiques animés

- » Créer des animations avec leur propre personnalité et leur propre style
- » Réaliser une première animation d'un personnage
- » Apprendre les notions de temps et d'espace à appliquer dans de courts projets graphiques et visuels
- » Explorer et comprendre les principes de base de l'animation
- » Développer un style visuel et graphique avec sa propre identité
- » Comprendre ce qu'est le *Cartooning* et analyser son évolution à travers l'histoire du graphisme

### Module 5. Design pour la télévision

- » Rédaction, développement, production et coordination de projets de conception numérique dans le domaine de l'art, de la science et de la technologie
- » Connaître la portée de la télévision à travers l'histoire et de nos jours, en tenant compte des nouvelles plateformes qui rompent avec le modèle traditionnel de la télévision
- » Comprendre l'importance de l'identité graphique d'une chaîne de télévision
- » Être critique et analytique à l'égard des *mass media*, en évaluant leurs avantages et leurs inconvénients
- » S'initier au monde de la composition graphique pour la télévision en utilisant *After Effects*
- » Intégrer le design dans *After Effects* dans des projets graphiques de différents types

### Module 6. Animation 2D

- » Comprendre que l'animation est un média qui offre une liberté thématique
- » Comprendre les médias disponibles pour le développement d'une animation 2D
- » Mettre en relation les environnements de travail 2D et 3D pour des projets spécifiques
- » Optimiser l'utilisation des ressources afin d'atteindre les nouveaux objectifs prévus
- » Connaître et appliquer les principes de proportion dans la représentation artistique animée
- » Reconnaître le langage visuel et compositionnel dans le développement d'une animation



**Module 7. Projets d'animation**

- » Savoir ce qu'est le *stop motion* et son importance dans le monde de l'art et du cinéma
- » Apprendre à réaliser une production audiovisuelle en utilisant la technique *stop motion*
- » Comprendre l'importance d'une bonne narration comme première étape pour créer des projets innovants qui attirent l'attention et fonctionnent
- » 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
- » Utiliser des techniques et des stratégies qui encouragent la créativité des participants dans la création de leurs histoires
- » Comprendre la méthodologie de l'apprentissage par projet: génération d'idées, planification, objectifs, stratégies, ressources, tests et correction des erreurs

**Module 8. Modélisation 3D**

- » Connaître 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 et savoir appliquer les concepts liés à la représentation plane et tridimensionnelle dans les objets et les scènes
- » Savoir appliquer les différentes techniques qui existent pour la modélisation des objets et les utiliser en fonction de leur adéquation en termes de géométrie
- » Connaître les programmes de modélisation 3D et plus particulièrement Blender

**Module 9. Photographie numérique**

- » Capturer, manipuler et préparer l'image pour son utilisation dans différents médias
- » Connaître les principes fondamentaux de la technologie photographique et audiovisuelle
- » Connaître le langage et les ressources expressives de la photographie et de l'audiovisuel
- » Connaître les œuvres photographiques et audiovisuelles pertinentes
- » Mettre en relation les langages formels et symboliques avec la fonctionnalité spécifique
- » Manipuler les équipements d'éclairage et de mesure de base en photographie
- » Comprendre le comportement et les caractéristiques de la lumière, en valorisant ses qualités expressives

**Module 10. Typographie**

- » Connaître les principes syntaxiques du langage graphique et appliquer ses règles pour décrire des objets et des idées de façon claire et précise
- » Connaître l'origine des lettres et leur importance historique
- » Reconnaître, étudier et appliquer de manière cohérente la typographie aux processus graphiques
- » Connaître et appliquer les fondements esthétiques de la typographie
- » Savoir analyser la disposition des textes dans l'objet de conception
- » Être capable d'effectuer un travail professionnel basé sur la composition typographique



*Une opportunité créée pour les professionnels qui recherchent un programme intensif et efficace leur permettant de faire un pas en avant significatif dans leur profession"*



# 03 Compétences

Ce Mastère Spécialisé en Design Multimédia été conçu comme un outil de formation de haut niveau pour les professionnels. Votre formation intensive vous permettra de travailler dans tous les domaines liés à ce secteur en bénéficiant de la sécurité d'un diplôme d'études supérieures.



“

*Ce Mastère Spécialisé vous permettra d'acquérir les compétences personnelles et professionnelles essentielles pour intervenir dans tous les domaines de la conception multimédia avec qualité et sécurité"*



## Compétences générales

- » Créer des projets multimédia dans tout contexte de communication
- » Analyser la pertinence des différentes approches
- » Impact sur le public cible de manière efficace
- » Contrôler les processus de production internes et externes des pièces produites

“

*Inscrivez-vous au meilleur  
programme de Mastère Spécialisé  
en conception multimédia sur la  
scène universitaire actuelle”*





## Compétences spécifiques

---

- » Décrire les caractéristiques et les influences de la culture audiovisuelle
- » Manipuler les couleurs dans leur application graphique
- » Utiliser le(s) langage(s) audiovisuel(s)
- » Réaliser des animations graphiques
- » Réaliser des animations 2D
- » Développer un projet d'animation
- » Réaliser une modélisation 3D
- » Savoir travailler avec la photographie numérique sous tous ses aspects
- » Utiliser efficacement différentes typographies



# 04

## Structure et contenu

Dans ce Mastère Spécialisé, vous trouverez tout le contenu théorique et pratique dont vous avez besoin pour faire face à chacune des situations que le développement de projets multimédias exige du professionnel. En étudiant les outils et les techniques les plus appropriés pour chaque projet, vous recevrez un coup de pouce qui transformera la créativité en réalités vendables et appréciables pour toute entreprise du secteur.





“

*Un parcours complet de croissance professionnelle  
qui vous permettra d'être au fait de tout ce que le  
professionnel du Design Multimédia doit maîtriser  
pour se démarquer dans sa profession"*

## Module 1. Culture audiovisuelle

- 1.1. La post-modernité dans le domaine de l'audiovisuel
  - 1.1.1. Qu'est-ce que la postmodernité ?
  - 1.1.2. La culture de masse à l'ère post-moderne
  - 1.1.3. L'émergence des discours argumentatifs
  - 1.1.4. La culture du simulacre
- 1.2. Sémiotique: les symboles dans la culture audiovisuelle
  - 1.2.1. Qu'est-ce que la sémiotique?
  - 1.2.2. Sémiotique ou sémiologie?
  - 1.2.3. Codes sémiotiques
  - 1.2.4. Motifs visuels
- 1.3. Apprendre à regarder
  - 1.3.1. Image et contexte
  - 1.3.2. Le regard ethnographique
  - 1.3.3. La photographie comme carrefour de regards
  - 1.3.4. Anthropologie visuelle
- 1.4. La composition de l'image
  - 1.4.1. Commentaires
  - 1.4.2. Équilibre dynamique
  - 1.4.3. Poids et direction visuelle
  - 1.4.4. Règles de base
- 1.5. L'esthétique dans l'audiovisuel
  - 1.5.1. Qu'est-ce que l'esthétique ?
  - 1.5.2. Catégories esthétiques
  - 1.5.3. Le grotesque et l'abject
  - 1.5.4. Kitsch et camp
- 1.6. Des formes nouvelles et renouvelées de l'audiovisuel
  - 1.6.1. Art vidéo viral
  - 1.6.2. Le *Big Data* que pratique artistique
  - 1.6.3. Vidéo *mapping*
  - 1.6.4. Les Vj's

- 1.7. L'intertextualité comme stratégie créative
  - 1.7.1. Qu'est-ce que l'intertextualité ?
  - 1.7.2. Devis
  - 1.7.3. Allusion
  - 1.7.4. Plagiat
  - 1.7.5. Appropriationnisme
  - 1.7.6. Autoréférentialité
  - 1.7.7. Parodie
- 1.8. Dialogue entre les arts
  - 1.8.1. Intermédialité
  - 1.8.2. L'hybridation des arts
  - 1.8.3. Le classicisme et la séparation des arts
  - 1.8.4. Le romantisme et l'union définitive des arts
  - 1.8.5. L'art total dans l'avant-garde
  - 1.8.6. Récits transmédiés
- 1.9. Le nouveau cinéma
  - 1.9.1. La relation entre le cinéma, la culture et l'histoire
  - 1.9.2. Une évolution technologique (im)prévisible
  - 1.9.3. Le cinéma est mort !
  - 1.9.4. Cinéma élargi
- 1.10. L'essor du documentaire
  - 1.10.1. Le documentaire
  - 1.10.2. Stratégies d'objectivité
  - 1.10.3. L'essor du mockumentary
  - 1.10.4. Le *found footage*

**Module 2. Introduction à la couleur**

- 2.1. La couleur, principes et propriétés
  - 2.1.1. Introduction à la couleur
  - 2.1.2. Lumière et couleur: la synesthésie chromatique
  - 2.1.3. Attributs de la couleur
  - 2.1.4. Pigments et teintures
- 2.2. Les couleurs sur le cercle chromatique
  - 2.2.1. Le cercle chromatique
  - 2.2.2. Couleurs froides et chaudes
  - 2.2.3. Couleurs primaires et dérivées
  - 2.2.4. Relations chromatiques: harmonie et contraste
- 2.3. Psychologie des couleurs
  - 2.3.1. Construction de la signification d'une couleur
  - 2.3.2. Charge émotionnelle
  - 2.3.3. Valeur dénotative et connotative
  - 2.3.4. Le marketing émotionnel. Charge des couleurs
- 2.4. Théorie des couleurs
  - 2.4.1. Une théorie scientifique. Isaac Newton
  - 2.4.2. La théorie des couleurs de Goethe
  - 2.4.3. Participer à la théorie des couleurs de Goethe
  - 2.4.4. La psychologie des couleurs selon Eva Heller
- 2.5. Insister sur la classification des couleurs
  - 2.5.1. Le double cône de Guillermo Ostwald
  - 2.5.2. Le solide d'Albert Munsell
  - 2.5.3. Le cube d'Alfredo Hicethier
  - 2.5.4. Le triangle de la CIE (Commission Internationale de l'Eclairage)
- 2.6. L'étude individuelle des couleurs
  - 2.6.1. Noir et Blanc
  - 2.6.2. Couleurs neutres. Les niveaux de gris
  - 2.6.3. Monochrome, duochrome, polychrome
  - 2.6.4. Aspects symboliques et psychologiques des couleurs
- 2.7. Modèles de couleur
  - 2.7.1. Modèle soustractif. Mode CMYK
  - 2.7.2. Modèle additif. Mode RGB
  - 2.7.3. Modèle HSB
  - 2.7.4. Système Pantone. Système Pantone
- 2.8. Du Bauhaus à Murakami
  - 2.8.1. Le Bauhaus et ses artistes
  - 2.8.2. La théorie de la Gestalt au service de la couleur
  - 2.8.3. Josef Albers. Interaction des couleurs
  - 2.8.4. Murakami, les connotations de l'absence de couleur
- 2.9. La couleur dans le projet de design
  - 2.9.1. Pop art. La couleur des cultures
  - 2.9.2. Créativité et couleur
  - 2.9.3. Artistes contemporains
  - 2.9.4. Analyse des différentes optiques et perspectives
- 2.10. Gestion des couleurs dans l'environnement numérique
  - 2.10.1. Espaces de couleurs
  - 2.10.2. Profils de couleur
  - 2.10.3. Calibrage du moniteur
  - 2.10.4. Ce qu'il faut rechercher

### Module 3. Langage audiovisuel

- 3.1. Langage audiovisuel
  - 3.1.1. Définition et structure
  - 3.1.2. Les fonctions du langage audiovisuel
  - 3.1.3. Les symboles dans le langage audiovisuel
  - 3.1.4. Histoire, séquence, scène, plan et plan
- 3.2. La caméra et le son
  - 3.2.1. Concepts de base
  - 3.2.2. Les objectifs de la caméra
  - 3.2.3. L'importance du son
  - 3.2.4. Matériaux complémentaires
- 3.3. Composition du cadrage
  - 3.3.1. Perception du cadrage
  - 3.3.2. Théorie de Gestalt
  - 3.3.3. Principes de composition
  - 3.3.4. Illumination
  - 3.3.5. Évaluation des tonalités
- 3.4. Espace
  - 3.4.1. Espace filmique
  - 3.4.2. Dedans et dehors du champs
  - 3.4.3. Typologie des espaces
  - 3.4.4. Les non-lieux
- 3.5. Temps
  - 3.5.1. Temps filmiques
  - 3.5.2. Sensation de continuité
  - 3.5.3. Les altérations: flashback et flashforward
- 3.6. Impression dynamique
  - 3.6.1. Rythme
  - 3.6.2. Montage comme marqueur du rythme
  - 3.6.3. Les origine du montage et sa relation avec la vie moderne
- 3.7. Le mouvement
  - 3.7.1. Types de mouvements
  - 3.7.2. Les mouvements de la camera
  - 3.7.3. Accessoires
- 3.8. La grammaire du cinéma
  - 3.8.1. Le processus audiovisuel. Échelle
  - 3.8.2. Le plan
  - 3.8.3. Typologie des plans
  - 3.8.4. Typologie des plans selon l'angle
- 3.9. La dramatisation de l'argument
  - 3.9.1. La structure du script
  - 3.9.2. Histoire, argument et style
  - 3.9.3. Le paradigme de Syd Field
  - 3.9.4. Types de prises de narateurs
- 3.10. Construction du personnage
  - 3.10.1. Le personnage dans la narrative actuelle
  - 3.10.2. Le héros selon Joseph Campbell
  - 3.10.3. Le héros post-classique
  - 3.10.4. Les 10 commandements de Robert McKee
  - 3.10.5. La transformation du personnage
  - 3.10.6. Anagnorisis

## Module 4. Graphiques animés

- 4.1. Introduction à l'animation graphique
  - 4.1.1. Qu'est-ce qu'un graphique animé ou *motion graphic*?
  - 4.1.2. Fonction
  - 4.1.3. Caractéristiques
  - 4.1.4. Techniques de *motion graphic*
- 4.2. Le cartooning
  - 4.2.1. Qu'est-ce que c'est ?
  - 4.2.2. Principes de base du *cartooning*
  - 4.2.3. Volumétrie vs. Graphique
  - 4.2.4. Références
- 4.3. Le conception de personnages à travers l'histoire
  - 4.3.1. Les années 20: *rubber hose*
  - 4.3.2. Les années 40: Preston Blair
  - 4.3.3. Les années 50 et 60: *cubism cartoon*
  - 4.3.4. Caractères complémentaires
- 4.4. Introduction à l'animation de personnages dans *After Effects*
  - 4.4.1. Méthode d'animation
  - 4.4.2. Mouvement vectoriel
  - 4.4.3. Principes de l'animation
  - 4.4.4. *Timing*
- 4.5. Projet: animation de personnages
  - 4.5.1. Génération d'idées
  - 4.5.2. *Storyboard*
  - 4.5.3. Première phase de la conception du personnage
  - 4.5.4. Deuxième phase de la conception du caractère
- 4.6. Projet: développement de *layouts*
  - 4.6.1. Qu'entendons-nous par *layout*?
  - 4.6.2. Premières étapes de *layouts*
  - 4.6.3. Consolidation des *layouts*
  - 4.6.4. Création de *animatic*
- 4.7. Projet: développement visuel du personnage
  - 4.7.1. Développement visuel du personnage
  - 4.7.2. Développement visuel de l'arrière-plan
  - 4.7.3. Développement visuel d'éléments supplémentaires
  - 4.7.4. Corrections et ajustements
- 4.8. Projet: développement de scènes
  - 4.8.1. Concrétisation des croquis
  - 4.8.2. *Styleframes*
  - 4.8.3. Préparation des mises en page pour l'animation
  - 4.8.4. Corrections
- 4.9. Projet: Animation I
  - 4.9.1. Mise en place de la scène
  - 4.9.2. Premiers mouvements
  - 4.9.3. La fluidité des mouvements
  - 4.9.4. Corrections visuelles
- 4.10. Projet: animation II
  - 4.10.1. Animer le visage du personnage
  - 4.10.2. Prise en compte des expressions faciales
  - 4.10.3. Animer les actions
  - 4.10.4. Action de marcher
  - 4.10.5. Présentation des propositions



## Module 5. Design pour la télévision

- 5.1. Le monde de la télévision
  - 5.1.1. Comment influe la télévision sur notre style de vie ?
  - 5.1.2. Données scientifiques
  - 5.1.3. La conception graphique dans la télévision
  - 5.1.4. Clauses de conception pour la télévision
- 5.2. Effets de la télévision
  - 5.2.1. Effets de l'apprentissage
  - 5.2.2. Effets émotionnels
  - 5.2.3. Effets de la réponse
  - 5.2.4. Effets de la conduite
- 5.3. Télévision et consommation
  - 5.3.1. Consommation de publicité télévisée
  - 5.3.2. Mesures pour la consommation critique
  - 5.3.3. Associations de visualisation
  - 5.3.4. Les nouvelles plateformes de consommation de la télévision
- 5.4. Identité télévisuelle
  - 5.4.1. Parler de l'identité télévisuelle
  - 5.4.2. Fonctions de l'identité dans un média télévisuel
  - 5.4.3. TV branding
  - 5.4.4. Exemples graphiques
- 5.5. Spécifications de la conception de l'écran
  - 5.5.1. Spécifications générales
  - 5.5.2. Zone de sécurité
  - 5.5.3. Optimisation
  - 5.5.4. Considérations sur le texte
  - 5.5.5. Image et graphiques





## Module 6. Animation 2D

- 6.1. Introduction à l'animation 2D
  - 6.1.1. Qu'est-ce que l'animation 2D?
  - 6.1.2. Origine et évolution de la 2D
  - 6.1.3. Animation traditionnelle
  - 6.1.4. Projets réalisés en 2D
- 6.2. Principes de l'animation I
  - 6.2.1. Contexte
  - 6.2.2. *Squash and stretch*
  - 6.2.3. *Anticipation*
  - 6.2.4. *Staging*
- 6.3. Principes de l'animation II
  - 6.3.1. *Straight Ahead Action and Pose to Pose*
  - 6.3.2. *Follow Through and Overlapping Action*
  - 6.3.3. *Slow In and Slow Out*
  - 6.3.4. *Arcs*
  - 6.3.5. *Secondary Action*
- 6.4. Principes de l'animation III
  - 6.4.1. *Timing*
  - 6.4.2. *Exaggeration*
  - 6.4.3. *Solid Drawing*
  - 6.4.4. *Appeal*
- 6.5. Animation numérique
  - 6.5.1. Animation et interpolation de clés numériques
  - 6.5.2. *Cartoon animation* vs. Personnages virtuels
  - 6.5.3. Animation numérique avec imbrication et logique
  - 6.5.4. Émergence de nouvelles techniques d'animation
- 6.6. Animation de l'équipe. Rôles
  - 6.6.1. Directeur de l'animation
  - 6.6.2. Le superviseur de l'animation
  - 6.6.3. L'animateur
  - 6.6.4. L'assistant et l'intercodeur
- 6.7. Courts métrages d'animation en 2D. Références
  - 6.7.1. *Paperman*
  - 6.7.2. *Morning cowboy*
  - 6.7.3. *My moon*
  - 6.7.4. Pratique I: A la recherche de courts métrages
- 6.8. Projet d'animation: construisez votre ville
  - 6.8.1. Initiation: outil 3D dans Illustrator
  - 6.8.2. Choix de la typographie
  - 6.8.3. Développement de la ville
  - 6.8.4. Construction d'éléments secondaires
  - 6.8.5. Voitures
- 6.9. Projet d'animation: animer les éléments
  - 6.9.1. Exportation vers Adobe *After Effects*
  - 6.9.2. Animer les éléments principaux
  - 6.9.3. Animer des éléments secondaires
  - 6.9.4. Animation finale
- 6.10. S'adapter aux nouveaux écrans. Finalisation du projet
  - 6.10.1. Nouveaux écrans
  - 6.10.2. Render
  - 6.10.3. *Handbrake*
  - 6.10.4. Présentation

## Module 7. Projets d'animation

- 7.1. Introduction au *stop motion*
  - 7.1.1. Définition du concept
  - 7.1.2. Différences entre *stop motion* et le cartoon
  - 7.1.3. Utilisations de *stop motion* et principes
  - 7.1.4. Types de *stop motion*
- 7.2. Contexte historique
  - 7.2.1. Les débuts de la *stop motion*
  - 7.2.2. L'arrêt sur image comme technique d'effets visuels
  - 7.2.3. L'évolution *stop motion*
  - 7.2.4. Références bibliographiques
- 7.3. Réflexion sur l'animation
  - 7.3.1. Concepts de base de l'animation
  - 7.3.2. Matériaux et outils
  - 7.3.3. Logiciel d'animation *stop motion*
  - 7.3.4. Studio de *stop motion* pour mobile
- 7.4. Aspects techniques du *stop motion*
  - 7.4.1. La caméra
  - 7.4.2. Illumination
  - 7.4.3. Modification
  - 7.4.4. Programmes d'édition
- 7.5. Création d'une histoire
  - 7.5.1. Comment créer une histoire ?
  - 7.5.2. Éléments du récit
  - 7.5.3. La figure du narrateur
  - 7.5.4. Conseils pour la création de nouvelles
- 7.6. La création des personnages
  - 7.6.1. Le processus créativité
  - 7.6.2. Types de personnages
  - 7.6.3. Fiche du personnage
  - 7.6.4. Pratique I: créer une fiche de personnage
- 7.7. La création de marionnettes en *stop motion*
  - 7.7.1. Raconter des histoires avec des marionnettes
  - 7.7.2. Caractéristiques des dons
  - 7.7.3. Matériaux
  - 7.7.4. Références visuelles
- 7.8. La création de scénarios
  - 7.8.1. Scénographie
  - 7.8.2. L'importance d'un bon décor
  - 7.8.3. Fixer le budget
  - 7.8.4. Références visuelles
- 7.9. Animation en *stop motion*
  - 7.9.1. Animation d'objets
  - 7.9.2. Animation découpée
  - 7.9.3. Silhouettes
  - 7.9.4. Théâtre d'ombres
- 7.10. Projet en *stop motion*
  - 7.10.1. Présentation et explication du projet
  - 7.10.2. Recherche d'idées et de références
  - 7.10.3. Préparation du projet
  - 7.10.4. Analyse des résultats

## Module 8. Modélisation 3D

- 8.1. La 3D dans les jeux vidéo, pourquoi est-elle importante ?
  - 8.1.1. Histoire de l'ordinateur 3D
  - 8.1.2. Mise en œuvre de la 3D dans les Jeux vidéo
  - 8.1.3. Techniques d'optimisation de la 3D dans les jeux vidéo
  - 8.1.4. Interaction entre les logiciels graphiques et les moteurs de jeux vidéo
- 8.2. Modélisation 3D : Maya
  - 8.2.1. La Philosophie de Maya
  - 8.2.2. Capacités de Maya
  - 8.2.3. Projets réalisés avec Autodesk Maya
  - 8.2.4. Introduction aux outils de modélisation, de rigging et de texturation
- 8.3. Modélisation 3D : Blender
  - 8.3.1. La Philosophie de Blender
  - 8.3.2. Passé, présent et futur
  - 8.3.3. Projets réalisés avec Blender
  - 8.3.4. Blender Cloud
  - 8.3.5. Introduction aux outils de modélisation, de rigging et de texturation
- 8.4. Modélisation 3D : Zbrush
  - 8.4.1. La Philosophie de Zbrush
  - 8.4.2. Intégration de Zbrush dans un pipeline de production
  - 8.4.3. Avantages et inconvénients par rapport à Blender
  - 8.4.4. Analyse des dessins réalisés dans ZBrush
- 8.5. Texture 3D : Substance Designer
  - 8.5.1. Introduction à Substance Designer
  - 8.5.2. Philosophie de Substance Designer
  - 8.5.3. Substance Designer dans la production de jeux vidéo
  - 8.5.4. Interaction entre Substance Designer et Substance Painter

- 8.6. Texture 3D : Substance Painter
  - 8.6.1. À quoi sert Substance Painter ?
  - 8.6.2. Substance Painter et sa normalisation
  - 8.6.3. Substance Painter dans les textures stylisées
  - 8.6.4. Substance Painter pour les textures réalistes
  - 8.6.5. Analyse des modèles texturés
- 8.7. Texture 3D : Substance Alchemist
  - 8.7.1. Qu'est-ce que Substance Alchemist ?
  - 8.7.2. Workflow de Substance Alchemist
  - 8.7.3. Alternatives à Substance Alchemist
  - 8.7.4. Exemples de projets
- 8.8. Rendering : Cartographie des textures et Baking
  - 8.8.1. Introduction au mappage de texture
  - 8.8.2. Mappage UV
  - 8.8.3. Optimisation des UV
  - 8.8.4. UDIMs
  - 8.8.5. Intégration avec les logiciels de texturation
- 8.9. Rendering : Éclairage avancé
  - 8.9.1. Techniques d'éclairage
  - 8.9.2. Balance des contrastes
  - 8.9.3. Balance des couleurs
  - 8.9.4. Éclairage dans les jeux vidéo
  - 8.9.5. Optimisation des ressources
  - 8.9.6. Éclairage pré-rendu VS Éclairage en temps réel
- 8.10. Rendering : Scènes, Render Layers et Passes
  - 8.10.1. Utilisation de scènes
  - 8.10.2. L'utilité des Render Layers
  - 8.10.3. Utilité des Passes
  - 8.10.4. Intégration des Passes dans Photoshop



**Module 9. Photographie numérique**

- 9.1. Introduction au médium photographique contemporain
  - 9.1.1. Origines de la photographie: la camera obscura
  - 9.1.2. La fixation de l'image. Jalons: le daguerréotype et le calotype
  - 9.1.3. L'appareil à sténopé
  - 9.1.4. L'instantané photographique. Kodak et la popularisation du médium
- 9.2. Principes de la photographie numérique
  - 9.2.1. *Street photography*: la photographie comme miroir social
  - 9.2.2. Principes fondamentaux de l'imagerie numérique
  - 9.2.3. JPG et RAW
  - 9.2.4. Laboratoire numérique
- 9.3. Concepts, équipements et techniques photographiques
  - 9.3.1. La caméra: angle de vue et objectifs
  - 9.3.2. Mesureur d'exposition. Réglage de l'exposition
  - 9.3.3. Éléments contrôle de l'image
  - 9.3.4. Pratique I: contrôler la caméra
- 9.4. Éclairage
  - 9.4.1. La lumière naturelle et son importance
  - 9.4.2. Propriétés de la lumière
  - 9.4.3. Lumière continue et lumière de mise au point
  - 9.4.4. Systèmes d'éclairage
  - 9.4.5. Accessoires pour la manipulation de la lumière
  - 9.4.6. Les antécédents. Outils commerciaux
- 9.5. Flash
  - 9.5.1. Principales fonctions d'un flash
  - 9.5.2. Types de flashes
  - 9.5.3. Torche flash
  - 9.5.4. Avantages et inconvénients
- 9.6. Photographie par caméra professionnelle
  - 9.6.1. Photographie *Lifestyle*. À la recherche de coins et de recoins
  - 9.6.2. Pratique II: Jouer avec la lumière
  - 9.6.3. Pratique III: les espaces négatifs
  - 9.6.4. Pratique IV: capturer l'émotion
- 9.7. La photographie mobile: introduction
  - 9.7.1. Notre appareil photo de poche et autres matériels
  - 9.7.2. Obtenir la meilleure qualité
  - 9.7.3. Astuces de composition
  - 9.7.4. Créer une atmosphère
- 9.8. Photographie mobile: projet
  - 9.8.1. Les *flatlay*
  - 9.8.2. Photographie en intérieur
  - 9.8.3. Des idées créatives: Par où commencer ?
  - 9.8.4. Pratique VI: premières photographies
- 9.9. Photographie mobile: édition
  - 9.9.1. Retouche photo avec Snapseed
  - 9.9.2. Retouche photo avec VSCO
  - 9.9.3. Retouche photo avec Instagram
  - 9.9.4. Pratique IV: retouche de vos photos
- 9.10. Le projet de création photographique
  - 9.10.1. Principaux auteurs de la création photographique contemporaine
  - 9.10.2. Le portfolio photographique
  - 9.10.3. Références du portefeuille visuel
  - 9.10.4. Constituez votre portefeuille de résultats

## Module 10. Typographie

- 10.1. Introduction à la typographie
  - 10.1.1. Qu'est-ce que la typographie ?
  - 10.1.2. Le rôle de la typographie dans la conception graphique
  - 10.1.3. Séquence, contraste, forme et contre-forme
  - 10.1.4. Relations et différences entre la typographie, la calligraphie et le *lettering*
- 10.2. Les origines multiples de l'écriture
  - 10.2.1. Écriture idéographique
  - 10.2.2. L'alphabet phénicien
  - 10.2.3. L'alphabet romain
  - 10.2.4. La Réforme carolingienne
  - 10.2.5. L'alphabet latin moderne
- 10.3. Les débuts de la typographie
  - 10.3.1. La presse à imprimer, une nouvelle ère. Les premiers typographes
  - 10.3.2. La révolution industrielle: la lithographie
  - 10.3.3. Modernisme: les débuts de la typographie commerciale
  - 10.3.4. L'avant-garde
  - 10.3.5. L'entre-deux-guerres
- 10.4. Le rôle des écoles de design dans la typographie
  - 10.4.1. Bauhaus
  - 10.4.2. Herbert Bayer
  - 10.4.3. Psychologie de la Gestalt
  - 10.4.4. École Suisse
- 10.5. Typographie actuelle
  - 10.5.1. Années 1960-1970, précurseurs de la révolte
  - 10.5.2. Postmodernisme, déconstructivisme et technologie
  - 10.5.3. Où va la typographie ?
  - 10.5.4. Des polices de caractères à la pointe de la mode





- 10.6. Forme typographique I
  - 10.6.1. Anatomie de la lettre
  - 10.6.2. Mesures et attributs du type
  - 10.6.3. Familles de caractères
  - 10.6.4. High case, low case et small caps
  - 10.6.5. Différence entre typographie, police et famille de caractères
  - 10.6.6. Filets, lignes et éléments géométriques
- 10.7. Forme typographique II
  - 10.7.1. La combinaison typographique
  - 10.7.2. Formats de caractères (PostScript-TrueType-OpenType)
  - 10.7.3. Licences de caractères
  - 10.7.4. Qui doit acheter la licence, le client ou le concepteur ?
- 10.8. Correction d'épreuves. Composition texte
  - 10.8.1. Espacement des lettres. *Tracking* et *kerning*
  - 10.8.2. Espacement des mots. Le quadratin
  - 10.8.3. Espacement des lignes
  - 10.8.4. Police du corps
  - 10.8.5. Attributs du texte
- 10.9. Le dessin des lettres
  - 10.9.1. Le processus créativité
  - 10.9.2. Matériaux traditionnels et numériques
  - 10.9.3. L'utilisation de la tablette graphique et de l'ipad
  - 10.9.4. Typographie numérique: contours et bitmaps
- 10.10. Affiches typographiques
  - 10.10.1. La calligraphie comme base pour le dessin des lettres
  - 10.10.2. Comment créer une composition typographique qui ait un impact ?
  - 10.10.3. Références visuelles
  - 10.10.4. La phase d'esquisse
  - 10.10.5. Projet



06

# Méthodologie d'étude

TECH Euromed University est la première au monde à combiner la méthodologie des **case studies** avec **Relearning**, un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition guidée.

Cette stratégie d'enseignement innovante est conçue pour offrir aux professionnels la possibilité d'actualiser leurs connaissances et de développer leurs compétences de manière intensive et rigoureuse. Un modèle d'apprentissage qui place l'étudiant au centre du processus académique et lui donne le rôle principal, en s'adaptant à ses besoins et en laissant de côté les méthodologies plus conventionnelles.



“

*TECH Euromed University vous prépare  
à relever de nouveaux défis dans des  
environnements incertains et à réussir  
votre carrière”*



## L'étudiant: la priorité de tous les programmes de TECH Euromed University

Dans la méthodologie d'étude de TECH Euromed University, l'étudiant est le protagoniste absolu.

Les outils pédagogiques de chaque programme ont été sélectionnés en tenant compte des exigences de temps, de disponibilité et de rigueur académique que demandent les étudiants d'aujourd'hui et les emplois les plus compétitifs du marché.

Avec le modèle éducatif asynchrone de TECH Euromed University, c'est l'étudiant qui choisit le temps qu'il consacre à l'étude, la manière dont il décide d'établir ses routines et tout cela dans le confort de l'appareil électronique de son choix. L'étudiant n'a pas besoin d'assister à des cours en direct, auxquels il ne peut souvent pas assister. Les activités d'apprentissage se dérouleront à votre convenance. Vous pouvez toujours décider quand et où étudier.

“

*À TECH Euromed University, vous n'aurez PAS de cours en direct (auxquelles vous ne pourrez jamais assister)”*



### Les programmes d'études les plus complets au niveau international

TECH Euromed University se caractérise par l'offre des itinéraires académiques les plus complets dans l'environnement universitaire. Cette exhaustivité est obtenue grâce à la création de programmes d'études qui couvrent non seulement les connaissances essentielles, mais aussi les dernières innovations dans chaque domaine.

Grâce à une mise à jour constante, ces programmes permettent aux étudiants de suivre les évolutions du marché et d'acquérir les compétences les plus appréciées par les employeurs. Ainsi, les diplômés de TECH Euromed University reçoivent une préparation complète qui leur donne un avantage concurrentiel significatif pour progresser dans leur carrière.

De plus, ils peuvent le faire à partir de n'importe quel appareil, PC, tablette ou smartphone.

“

*Le modèle de TECH Euromed University est asynchrone, de sorte que vous pouvez étudier sur votre PC, votre tablette ou votre smartphone où vous voulez, quand vous voulez et aussi longtemps que vous le voulez”*

## Case studies ou Méthode des cas

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus utilisé par les meilleures écoles de commerce du monde. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, sa fonction était également de leur présenter des situations réelles et complexes. De cette manière, ils pouvaient prendre des décisions en connaissance de cause et porter des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. Elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard en 1924.

Avec ce modèle d'enseignement, ce sont les étudiants eux-mêmes qui construisent leurs compétences professionnelles grâce à des stratégies telles que *Learning by doing* ou le *Design Thinking*, utilisées par d'autres institutions renommées telles que Yale ou Stanford.

Cette méthode orientée vers l'action sera appliquée tout au long du parcours académique de l'étudiant avec TECH Euromed University. Vous serez ainsi confronté à de multiples situations de la vie réelle et devrez intégrer des connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre vos idées et vos décisions. Il s'agissait de répondre à la question de savoir comment ils agiraient lorsqu'ils seraient confrontés à des événements spécifiques complexes dans le cadre de leur travail quotidien.



## Méthode Relearning

À TECH Euromed University, les *case studies* sont complétées par la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le *Relearning*.

Cette méthode s'écarte des techniques d'enseignement traditionnelles pour placer l'apprenant au centre de l'équation, en lui fournissant le meilleur contenu sous différents formats. De cette façon, il est en mesure de revoir et de répéter les concepts clés de chaque matière et d'apprendre à les appliquer dans un environnement réel.

Dans le même ordre d'idées, et selon de multiples recherches scientifiques, la répétition est le meilleur moyen d'apprendre. C'est pourquoi TECH Euromed University propose entre 8 et 16 répétitions de chaque concept clé au sein d'une même leçon, présentées d'une manière différente, afin de garantir que les connaissances sont pleinement intégrées au cours du processus d'étude.

*Le Relearning vous permettra d'apprendre plus facilement et de manière plus productive tout en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant des opinions: une équation directe vers le succès.*



## Un Campus Virtuel 100% en ligne avec les meilleures ressources didactiques

Pour appliquer efficacement sa méthodologie, TECH Euromed University se concentre à fournir aux diplômés du matériel pédagogique sous différents formats: textes, vidéos interactives, illustrations et cartes de connaissances, entre autres. Tous ces supports sont conçus par des enseignants qualifiés qui axent leur travail sur la combinaison de cas réels avec la résolution de situations complexes par la simulation, l'étude de contextes appliqués à chaque carrière professionnelle et l'apprentissage basé sur la répétition, par le biais d'audios, de présentations, d'animations, d'images, etc.

Les dernières données scientifiques dans le domaine des Neurosciences soulignent l'importance de prendre en compte le lieu et le contexte d'accès au contenu avant d'entamer un nouveau processus d'apprentissage. La possibilité d'ajuster ces variables de manière personnalisée aide les gens à se souvenir et à stocker les connaissances dans l'hippocampe pour une rétention à long terme. Il s'agit d'un modèle intitulé *Neurocognitive context-dependent e-learning* qui est sciemment appliqué dans le cadre de ce diplôme d'université.

D'autre part, toujours dans le but de favoriser au maximum les contacts entre mentors et mentorés, un large éventail de possibilités de communication est offert, en temps réel et en différé (messagerie interne, forums de discussion, service téléphonique, contact par courrier électronique avec le secrétariat technique, chat et vidéoconférence).

De même, ce Campus Virtuel très complet permettra aux étudiants TECH Euromed University d'organiser leurs horaires d'études en fonction de leurs disponibilités personnelles ou de leurs obligations professionnelles. De cette manière, ils auront un contrôle global des contenus académiques et de leurs outils didactiques, mis en fonction de leur mise à jour professionnelle accélérée.



*Le mode d'étude en ligne de ce programme vous permettra d'organiser votre temps et votre rythme d'apprentissage, en l'adaptant à votre emploi du temps"*

### L'efficacité de la méthode est justifiée par quatre acquis fondamentaux:

1. Les étudiants qui suivent cette méthode parviennent non seulement à assimiler les concepts, mais aussi à développer leur capacité mentale au moyen d'exercices pour évaluer des situations réelles et appliquer leurs connaissances.
2. L'apprentissage est solidement traduit en compétences pratiques ce qui permet à l'étudiant de mieux s'intégrer dans le monde réel.
3. L'assimilation des idées et des concepts est rendue plus facile et plus efficace, grâce à l'utilisation de situations issues de la réalité.
4. Le sentiment d'efficacité de l'effort investi devient un stimulus très important pour les étudiants, qui se traduit par un plus grand intérêt pour l'apprentissage et une augmentation du temps passé à travailler sur le cours.



## La méthodologie universitaire la mieux évaluée par ses étudiants

Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH Euromed University.

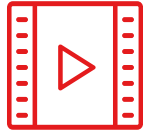
L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure du cours et des objectifs est excellente. Il n'est pas surprenant que l'institution soit devenue l'université la mieux évaluée par ses étudiants selon l'indice global score, obtenant une note de 4,9 sur 5.

*Accédez aux contenus de l'étude depuis n'importe quel appareil disposant d'une connexion Internet (ordinateur, tablette, smartphone) grâce au fait que TECH Euromed University est à la pointe de la technologie et de l'enseignement.*

*Vous pourrez apprendre grâce aux avantages offerts par les environnements d'apprentissage simulés et à l'approche de l'apprentissage par observation: le Learning from an expert.*



Ainsi, le meilleur matériel pédagogique, minutieusement préparé, sera disponible dans le cadre de ce programme:



#### Matériel didactique

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseignent les cours. Ils ont été conçus en exclusivité pour le programme afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel afin de mettre en place notre mode de travail en ligne, avec les dernières techniques qui nous permettent de vous offrir une grande qualité dans chacune des pièces que nous mettrons à votre service.



#### Pratique des aptitudes et des compétences

Vous effectuerez des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Pratiques et dynamiques permettant d'acquérir et de développer les compétences et les capacités qu'un spécialiste doit acquérir dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



#### Résumés interactifs

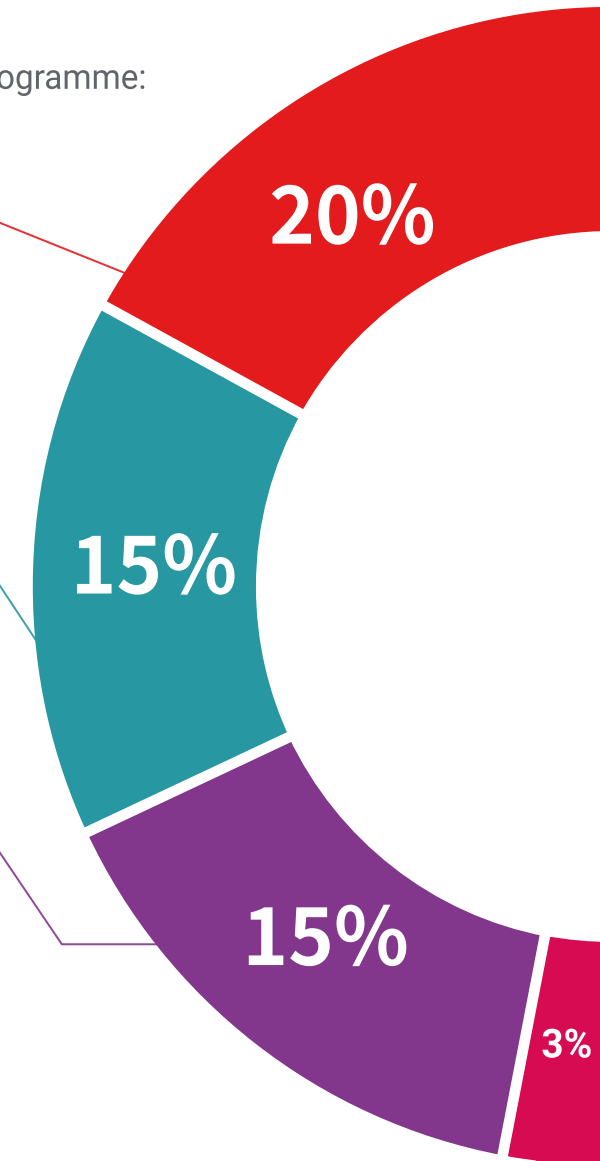
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

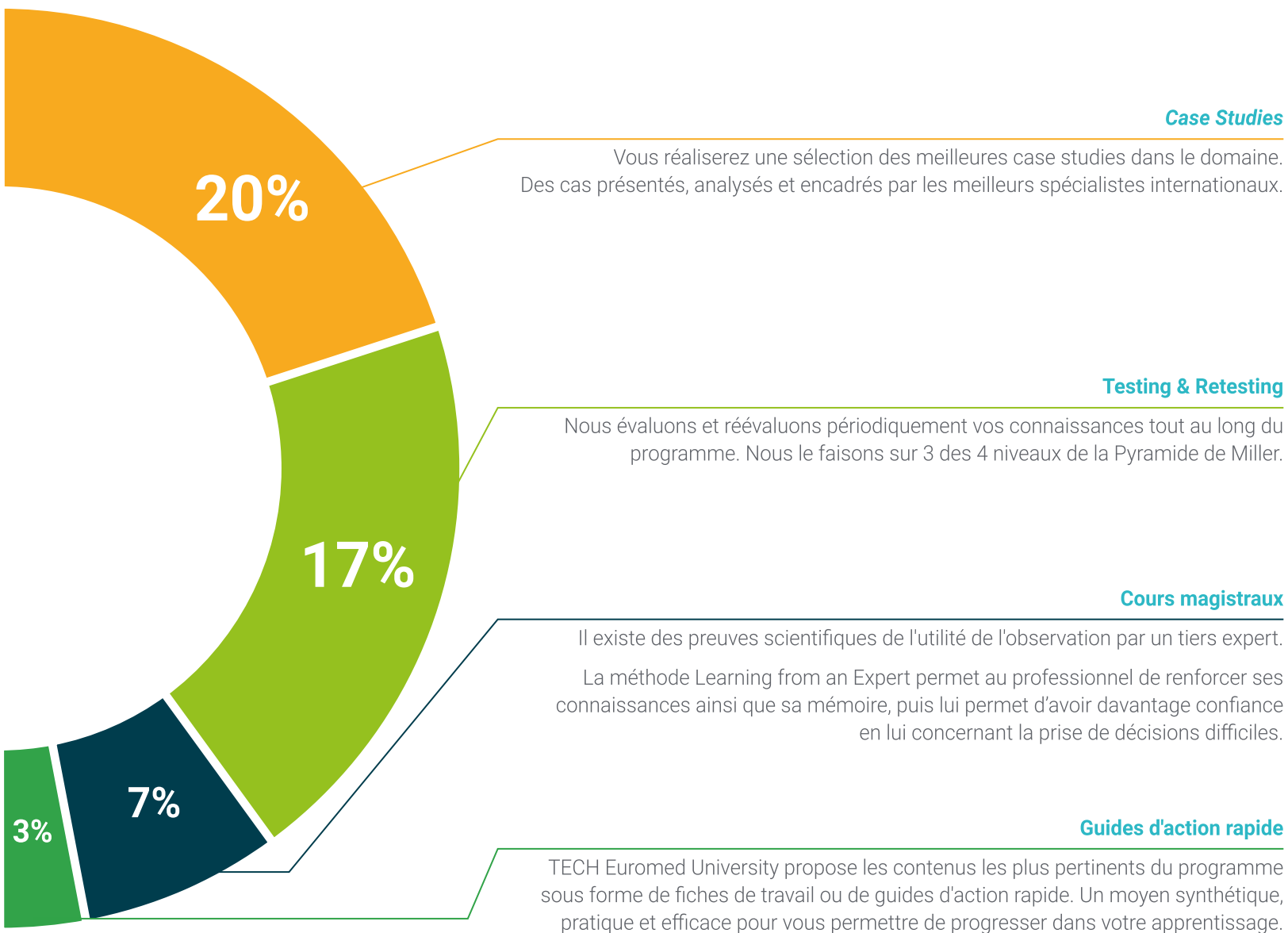
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que «European Success Story».



#### Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus, guides internationaux, etc... Dans notre bibliothèque virtuelle, vous aurez accès à tout ce dont vous avez besoin pour compléter votre formation.





# 06 Diplôme

Le Mastère Spécialisé en Design Multimédia garantit, outre la formation la plus rigoureuse et la plus actualisée, l'accès à un diplôme de Mastère Spécialisé délivré par TECH Global University, et un autre par Euromed University of Fes.





“

*Dépassez ce programme avec succès et recevez votre diplôme universitaire sans déplacements ni formalités fastidieuses"*



44 | Diplôme

Le programme du **Mastère Spécialisé en Design Multimédia** est le programme le plus complet sur la scène académique actuelle. Après avoir obtenu leur diplôme, les étudiants recevront un diplôme d'université délivré par TECH Global University et un autre par Université Euromed de Fès.

Ces diplômes de formation continue et d'actualisation professionnelle de TECH Global University et d'Université Euromed de Fès garantissent l'acquisition de compétences dans le domaine de la connaissance, en accordant une grande valeur curriculaire à l'étudiant qui réussit les évaluations et accrédite le programme après l'avoir suivi dans son intégralité.

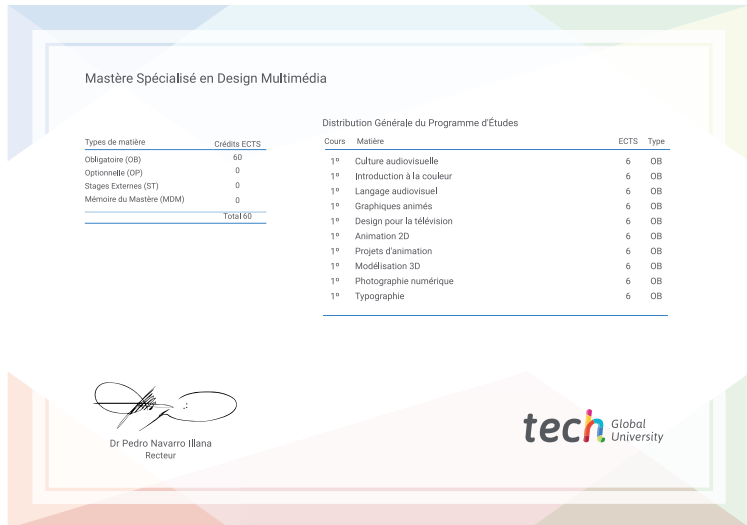
Ce double certificat, de la part de deux institutions universitaires de premier plan, représente une double récompense pour une formation complète et de qualité, assurant à l'étudiant l'obtention d'une certification reconnue au niveau national et international. Ce mérite académique vous positionnera comme un professionnel hautement qualifié, prêt à relever les défis et à répondre aux exigences de votre secteur professionnel.

Diplôme: Mastère Spécialisé en Design Multimédia

Modalité: en ligne

Durée: 12 mois

Accréditation: 60 ECTS



\*Si l'étudiant souhaite que son diplôme version papier possède l'Apostille de La Haye, TECH Euromed University fera les démarches nécessaires pour son obtention moyennant un coût supplémentaire.

future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

service personnalisé innovation

connaissance présent qualité

en ligne formation

développement institutions

classe virtuelle langues

**tech**  Euromed  
University

## Mastère Spécialisé Design Multimédia

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 12 mois
- » Qualification: TECH Euromed University
- » Accréditation: 60 ECTS
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

# Mastère Spécialisé Design Multimédia