

Mastère Spécialisé Design Multimédia



tech global
university



Mastère Spécialisé Design Multimédia

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

Accès au site web : www.techtitute.com/fr/informatique/master/master-design-multimedia



Sommaire

01

Présentation du programme

page 4

02

Pourquoi étudier à TECH?

page 8

03

Programme d'études

page 12

04

Objectifs pédagogiques

page 24

05

Opportunités de carrière

page 30

06

Méthodologie d'étude

page 34

07

Diplôme

page 44

01

Présentation du programme

Dans un environnement numérique en constante évolution, le Design Multimédia s'est imposé comme une discipline clé dans des secteurs tels que la publicité, le divertissement et l'éducation. Selon l'UNESCO, plus de 90 % du contenu que nous consommons aujourd'hui est médiatisé par des éléments visuels et interactifs, ce qui nécessite des professionnels hautement qualifiés pour relever ces défis. L'évolution de la technologie et l'essor des plateformes numériques ont multiplié la demande d'experts capables de combiner créativité, conception et fonctionnalité. En ce sens, TECH présente un diplôme innovant et 100 % en ligne qui répond aux demandes actuelles du marché et permet aux étudiants de se préparer avec les outils les plus avancés dans le domaine du Design Multimédia.





66

Grâce à ce Mastère Spécialisé entièrement en ligne, vous maîtriserez les techniques de Design Multimédia les plus modernes pour créer un contenu numérique puissant”

Dans une société marquée par l'expérience numérique, le Design Multimédia est devenu un élément essentiel pour connecter les marques, les produits et les services avec leur public. L'évolution constante des interfaces, la croissance des plateformes numériques et la nécessité de créer des contenus visuels et interactifs étonnantes ont fait de ce domaine l'un des plus demandés dans le secteur technologique.

Dans ce contexte, TECH présente un Mastère Spécialisé exclusif en Design Multimédia. Ce programme associe une solide base théorique à une orientation pratique axée sur les tendances les plus actuelles de l'environnement numérique. Grâce à son contenu spécialisé, il permet aux étudiants d'acquérir des compétences en matière de conception d'interfaces, d'animation numérique, de modélisation 3D, de montage vidéo et de création d'environnements interactifs. La maîtrise de ces compétences élargit non seulement le champ d'action professionnel, mais ouvre également des possibilités d'accéder à des projets innovants, de diriger des développements visuels ou de collaborer avec des équipes pluridisciplinaires dans des environnements hautement créatifs et technologiques. Il confère également aux diplômés un avantage concurrentiel par rapport aux profils de conception traditionnels.

Comme il s'agit d'un diplôme 100 % en ligne, il offre une expérience flexible qui s'adapte aux exigences des professionnels du secteur technologique. La possibilité d'accéder aux contenus à tout moment et depuis n'importe quel endroit permet de combiner les études avec d'autres responsabilités sans perdre la qualité académique. Cette modalité encourage l'autonomie, favorise l'apprentissage actif et permet aux étudiants de progresser à un rythme personnalisé, en intégrant les connaissances d'une manière plus efficace et pratique.

TECH s'engage à appliquer une méthodologie innovante soutenue par des ressources numériques de pointe. Cela fait de l'expérience académique un processus dynamique, mis à jour et aligné sur les besoins réels de l'environnement numérique et du marché du travail actuel.

Ce **Mastère Spécialisé en Design Multimédia** contient le programme le plus complet et le plus actualisé du marché. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en Technologie Multimédia
- ◆ Les contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques de l'ouvrage fournissent des informations scientifiques et pratiques sur les disciplines essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques où effectuer le processus d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ L'accent est mis sur les méthodologies innovantes dans le domaine de la Technologie Multimédia
- ◆ Cours théoriques, questions à l'expert, forums de discussion sur des sujets controversés et travail de réflexion individuel
- ◆ La possibilité d'accéder aux contenus depuis n'importe quel appareil fixe ou portable doté d'une connexion internet



Vous concevrez des images animées et des animations de haute qualité destinées à être diffusées sur des plateformes telles que les médias sociaux"

“

Vous favoriserez l'innovation dans la narration visuelle numérique en combinant l'interactivité, le son et le mouvement avec des critères techniques solides”

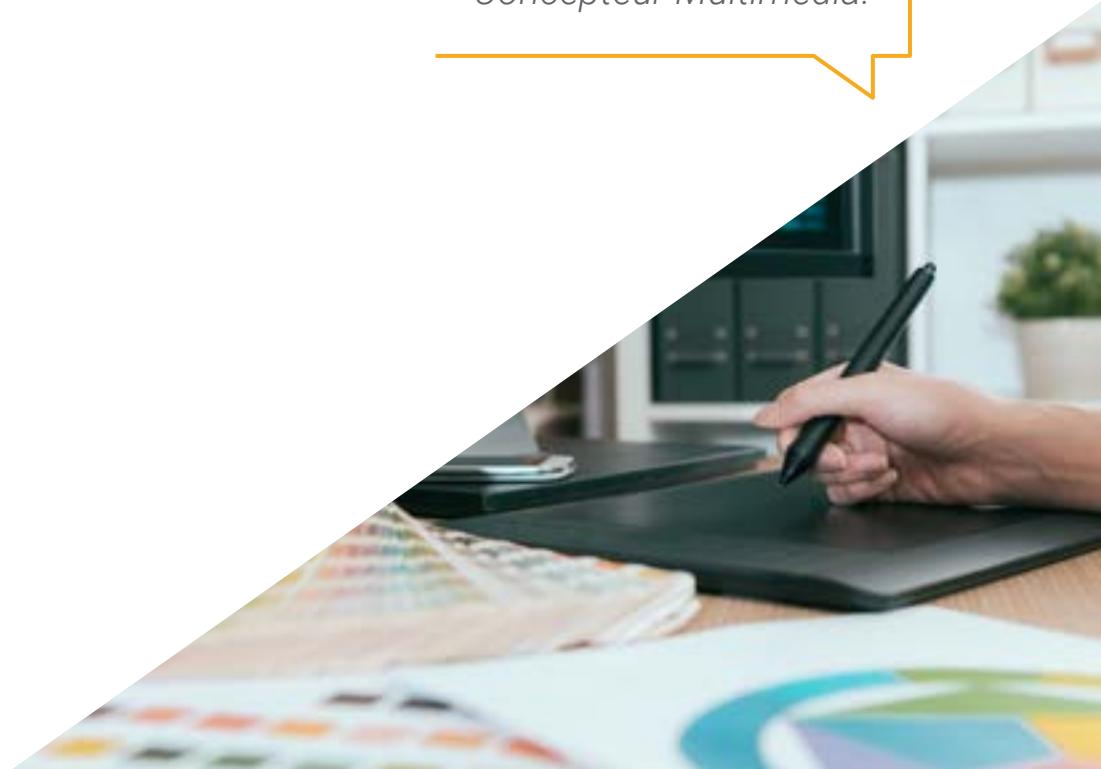
Le corps enseignant comprend des professionnels du domaine du Design Multimédia, qui apportent leur expérience professionnelle à ce programme, ainsi que des spécialistes reconnus issus de grandes entreprises et d'universités prestigieuses.

Son contenu multimédia, développé avec les dernières technologies éducatives, permettra au professionnel un apprentissage situé et contextuel, c'est-à-dire un environnement simulé qui fournira un étude immersif programmé pour s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est axée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel l'étudiant doit essayer de résoudre les différentes situations de la pratique professionnelle qui se présentent tout au long du programme académique. Pour ce faire, le professionnel aura l'aide d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Perfectionnez votre maîtrise de la couleur et de la typographie, deux éléments clés de la composition visuelle, afin d'obtenir des conceptions plus attrayantes, plus équilibrées et plus communicatives.

Le système Relearning de TECH vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre spécialisation en tant que Concepteur Multimédia.



02

Pourquoi étudier à TECH?

TECH est la plus grande Université numérique du monde. Avec un catalogue impressionnant de plus de 14 000 programmes universitaires, disponibles en 11 langues, elle se positionne comme un leader en matière d'employabilité, avec un taux de placement de 99 %. En outre, elle dispose d'un vaste corps professoral composé de plus de 6 000 professeurs de renommée internationale.



“

Étudiez dans la plus grande université
numérique du monde et assurez
votre réussite professionnelle. L'avenir
commence à TECH”

La meilleure université en ligne du monde, selon FORBES

Le prestigieux magazine Forbes, spécialisé dans les affaires et la finance, a désigné TECH comme "la meilleure université en ligne du monde". C'est ce qu'ils ont récemment déclaré dans un article de leur édition numérique dans lequel ils se font l'écho de la réussite de cette institution, "grâce à l'offre académique qu'elle propose, à la sélection de son corps enseignant et à une méthode d'apprentissage innovante visant à former les professionnels du futur".



Les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire

TECH offre les programmes d'études les plus complets sur la scène universitaire, avec des programmes qui couvrent les concepts fondamentaux et, en même temps, les principales avancées scientifiques dans leurs domaines scientifiques spécifiques. En outre, ces programmes sont continuellement mis à jour afin de garantir que les étudiants sont à la pointe du monde universitaire et qu'ils possèdent les compétences professionnelles les plus recherchées. De cette manière, les diplômes de l'université offrent à ses diplômés un avantage significatif pour propulser leur carrière vers le succès.

Le meilleur personnel enseignant top international

Le corps enseignant de TECH se compose de plus de 5 000 professeurs jouissant du plus grand prestige international. Des professeurs, des chercheurs et des hauts responsables de multinationales, parmi lesquels figurent Isaiah Covington, entraîneur des Boston Celtics, Magda Romanska, chercheuse principale au Harvard MetaLAB, Ignacio Wistumbá, président du département de pathologie moléculaire translationnelle au MD Anderson Cancer Center, et D.W. Pine, directeur de la création du magazine TIME, entre autres.

La plus grande université numérique du monde

TECH est la plus grande université numérique du monde. Nous sommes la plus grande institution éducative, avec le meilleur et le plus vaste catalogue éducatif numérique, cent pour cent en ligne et couvrant la grande majorité des domaines de la connaissance. Nous proposons le plus grand nombre de diplômes propres, de diplômes officiels de troisième cycle et de premier cycle au monde. Au total, plus de 14 000 diplômes universitaires, dans onze langues différentes, font de nous la plus grande institution éducative au monde.

Une méthode d'apprentissage unique

TECH est la première université à utiliser *Relearning* dans tous ses formations. Il s'agit de la meilleure méthodologie d'apprentissage en ligne, accréditée par des certifications internationales de qualité de l'enseignement, fournies par des agences éducatives prestigieuses. En outre, ce modèle académique perturbateur est complété par la "Méthode des Cas", configurant ainsi une stratégie d'enseignement en ligne unique. Des ressources pédagogiques innovantes sont également mises en œuvre, notamment des vidéos détaillées, des infographies et des résumés interactifs.

L'université en ligne officielle de la NBA

TECH est l'université en ligne officielle de la NBA. Grâce à un accord avec la grande ligue de basket-ball, elle offre à ses étudiants des programmes universitaires exclusifs ainsi qu'un large éventail de ressources pédagogiques axées sur les activités de la ligue et d'autres domaines de l'industrie du sport. Chaque programme est conçu de manière unique et comprend des conférenciers exceptionnels: des professionnels ayant un passé sportif distingué qui apporteront leur expertise sur les sujets les plus pertinents.

Leaders en matière d'employabilité

TECH a réussi à devenir l'université leader en matière d'employabilité. 99% de ses étudiants obtiennent un emploi dans le domaine qu'ils ont étudié dans l'année qui suit la fin de l'un des programmes de l'université. Un nombre similaire parvient à améliorer immédiatement sa carrière. Tout cela grâce à une méthodologie d'étude qui fonde son efficacité sur l'acquisition de compétences pratiques, absolument nécessaires au développement professionnel.



Google Partner Premier

Le géant américain de la technologie a décerné à TECH le badge Google Partner Premier. Ce prix, qui n'est décerné qu'à 3% des entreprises dans le monde, souligne l'expérience efficace, flexible et adaptée que cette université offre aux étudiants. Cette reconnaissance atteste non seulement de la rigueur, de la performance et de l'investissement maximaux dans les infrastructures numériques de TECH, mais positionne également TECH comme l'une des principales entreprises technologiques au monde.



L'université la mieux évaluée par ses étudiants

Les étudiants ont positionné TECH comme l'université la mieux évaluée du monde dans les principaux portails d'opinion, soulignant sa note la plus élevée de 4,9 sur 5, obtenue à partir de plus de 1 000 évaluations. Ces résultats consolident TECH en tant qu'institution universitaire de référence internationale, reflétant l'excellence et l'impact positif de son modèle éducatif.



03

Programme d'études

Le Design Multimédia s'est imposé comme un pilier fondamental dans le développement d'environnements numériques innovants et hautement interactifs. C'est pourquoi ce programme a été conçu pour offrir une approche complète, de la conceptualisation à la production de projets numériques avancés. Grâce à un contenu actualisé et à des méthodologies dynamiques, il vous permet de développer des compétences clés qui renforcent votre projection professionnelle et facilitent l'adaptation à un marché en constante évolution.





66

Vous construirez des expériences *interactives* en appliquant les concepts d'*utilisabilité*, d'*évolutivité* et de *Design centré sur l'utilisateur*"

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 transmédias

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 Hickethier
 - 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 origines 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 caméra
 - 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 narrateurs
- 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. Volumétrique vs. graphique
 - 4.2.4. Références
- 4.3. La 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. 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 *layouts*?
 - 4.6.2. Premières étapes de *layouts*
 - 4.6.3. Consolidation des *layouts*
 - 4.6.4. Crédit 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. Concréétisation 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
- 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
- 5.6. Adobe After Effects : découverte de l'interface
 - 5.6.1. A quoi sert ce programme ?
 - 5.6.2. L'interface et l'espace de travail
 - 5.6.3. Outils principaux
 - 5.6.4. Création de compositions, sauvegarde et rendu
- 5.7. Adobe After Effects: premières animations
 - 5.7.1. Couches ou *layers*
 - 5.7.2. Images clés : *keyframes*
 - 5.7.3. Exemples d'animation
 - 5.7.4. Courbes de vitesse
- 5.8. Adobe After Effects: animations de texte et d'arrière-plan
 - 5.8.1. Créer des écrans à animer
 - 5.8.2. Animer des écrans : premiers pas
 - 5.8.3. Animation d'écrans : approfondissement des outils
 - 5.8.4. Édition et rendu

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

- 5.9. Le son dans la production audiovisuelle
 - 5.9.1. L'audio a son importance
 - 5.9.2. Principes de base du son
 - 5.9.3. Travailler avec le son dans Adobe After Effects
 - 5.9.4. Exportation du son dans Adobe After Effects
- 5.10. Création d'un projet dans Adobe After Effects
 - 5.10.1. Références visuelles
 - 5.10.2. Caractéristiques du projet
 - 5.10.3. Des idées, qu'est-ce que je veux faire ?
 - 5.10.4. Réaliser mon produit audiovisuel

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. *Stop motion studio* 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. Modèle 3D : Maya
 - 8.2.1. 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. Modèle 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. Modèle 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 scène
 - 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 digitale

- 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

“

Découvrez l'impact de l'animation 2D dans l'industrie audiovisuelle et créez des personnages et des scénarios dynamiques pour les jeux vidéo”

04

Objectifs pédagogiques

L'objectif principal de ce programme est de fournir une vision globale du Design Multimédia, combinant l'innovation technologique avec des critères esthétiques et fonctionnels. Pour ce faire, il explore des domaines clés tels que l'interactivité numérique, la réalité augmentée et l'optimisation des interfaces pour différents appareils. Il encourage également la pensée créative et la capacité à s'adapter aux nouvelles tendances du secteur. Grâce à une approche pratique et stratégique, il cherche à développer des compétences en matière de gestion de projets numériques, de production audiovisuelle avancée et de création d'expériences immersives, favorisant ainsi la croissance professionnelle dans un environnement hautement compétitif et en constante évolution.



66

Vous aurez une connaissance approfondie de la narration numérique appliquée à la narration multimédia et à la création de produits numériques immersifs"





Objectifs généraux

- Maîtriser les principes du Design Multimédia pour la création de contenus numériques attractifs, fonctionnels et innovants dans différents environnements numériques
- Appliquer des outils de conception numérique avancés pour la production d'interfaces interactives, d'animations et d'environnements visuels adaptés à différentes plateformes
- Développer des compétences en modélisation et animation 3D pour la création d'expériences visuelles immersives dans des secteurs tels que les jeux vidéo, la publicité et le divertissement
- Intégrer l'interactivité et la convivialité dans les projets numériques, en garantissant une expérience utilisateur optimale et accessible
- Explorer le potentiel de la réalité augmentée et virtuelle, comprendre ses applications dans le développement d'environnements numériques innovants
- Optimiser la gestion des projets multimédias grâce à des méthodologies agiles et des stratégies de production efficaces
- Appliquer des techniques avancées de montage audiovisuel et de postproduction pour le développement de pièces visuelles de haute qualité
- Intégrer les nouvelles tendances en matière de Design Multimédia, en s'adaptant aux changements technologiques et aux exigences du marché numérique
- Encourager la créativité et la pensée critique dans la résolution des problèmes de conception et de communication visuelle
- Améliorer le profil professionnel dans le domaine numérique, en améliorant les compétences de leadership et l'insertion dans les industries créatives et technologiques





Objectifs spécifiques

Module 1. Culture audiovisuelle

- Analyser l'évolution des médias audiovisuels et leur impact sur la société
- Comprendre les bases théoriques du langage visuel et narratif dans l'audiovisuel
- Identifier les éléments clés de l'esthétique et de la composition dans les productions multimédias
- Explorer l'influence de la technologie dans la transformation du contenu audiovisuel

Module 2. Introduction à la couleur

- Connaître les fondements de la théorie de la couleur et son application dans la conception numérique
- Comprendre la psychologie de la couleur et son impact sur la perception visuelle
- Appliquer des combinaisons chromatiques efficaces dans les projets audiovisuels et multimédias
- Analyser l'utilisation de la couleur dans différents médias et supports numériques

Module 3. Langage audiovisuel

- Identifier les principes narratifs et structurels de la production audiovisuelle
- Explorer l'utilisation des plans, du cadrage et des mouvements de caméra dans la communication visuelle
- Analyser la relation entre le son et l'image dans la construction du sens audiovisuel
- Appliquer les concepts de montage et d'édition dans la création de pièces multimédias

Module 4. Graphiques animés

- Comprendre les principes de la conception de graphiques animés et leur application au multimédia
- Appliquer les techniques d'animation et d'effets visuels aux projets de graphisme de mouvement
- Explorer les outils et les logiciels spécialisés dans le *motion graphics*
- Créer des compositions audiovisuelles percutantes en intégrant le graphisme de mouvement

Module 5. Design pour la télévision

- Analyser les particularités de la conception graphique appliquée au média télévisuel
- Développer des identités visuelles adaptées aux exigences de la télévision
- Appliquer les techniques d'animation et de graphisme aux émissions en direct et en différé
- Optimiser la présentation visuelle des contenus télévisuels au moyen de la conception numérique

Module 6. Animation 2D

- Explorer les principes de l'animation traditionnelle et son application numérique
- Utiliser des logiciels spécialisés pour la création de personnages et de scènes animées en 2D
- Appliquer les techniques d'interpolation et d'animation image par image
- Concevoir des séquences animées fluides et expressives pour une variété de formats

Module 7. Projets d'animation

- Gérer le processus de développement d'un projet d'animation, de la conceptualisation à la production
- Appliquer des méthodologies de travail collaboratif dans des environnements d'animation numérique
- Intégrer des éléments visuels, sonores et narratifs dans la création d'animations complexes
- Évaluer la viabilité technique et artistique des projets d'animation

Module 8. Modélisation 3D

- Comprendre les principes fondamentaux de la modélisation tridimensionnelle et son application dans les environnements numériques
- Utiliser des logiciels de modélisation pour la création de personnages, de scénarios et d'objets en 3D
- Appliquer des techniques de texturation et d'éclairage pour améliorer le réalisme des modèles 3D
- Intégrer des modèles tridimensionnels dans des productions audiovisuelles et des jeux vidéo





Module 9. Photographie digitale

- Maîtriser les principes de la photographie numérique et son application dans les projets multimédias
- Manipuler les outils et les techniques d'édition pour améliorer la qualité visuelle des images
- Explorer la composition photographique en tant qu'élément clé de la narration visuelle
- Appliquer l'éclairage et la couleur à la capture photographique et à la post-production

Module 10. Typographie

- Comprendre l'importance de la typographie dans la conception graphique et multimédia
- Appliquer les principes de lisibilité et de hiérarchie visuelle dans les projets audiovisuels
- Explorer la conception typographique et l'animation en vue d'une utilisation dans les graphiques animés
- Intégrer efficacement la typographie dans des pièces numériques et audiovisuelles

“

Vous développerez des stratégies de communication visuelle efficaces pour créer des identités graphiques qui transmettent des messages puissants dans une variété d'environnements numériques”

05

Opportunités de carrière

Le secteur du Design Multimédia est en constante évolution, poussé par la numérisation et la demande croissante de contenu visuel innovant. Dans ce contexte, les possibilités d'emploi se multiplient dans de nombreux secteurs, de la publicité au divertissement en passant par le développement technologique. En outre, l'intégration d'outils avancés permet d'accéder à des postes spécialisés dans l'animation, la modélisation 3D et la Conception interactive. D'autre part, la polyvalence de cette discipline facilite l'insertion dans les entreprises, les agences de création ou la pratique professionnelle indépendante. Ce programme offre donc une préparation complète pour se démarquer sur un marché hautement compétitif et en constante évolution.



“

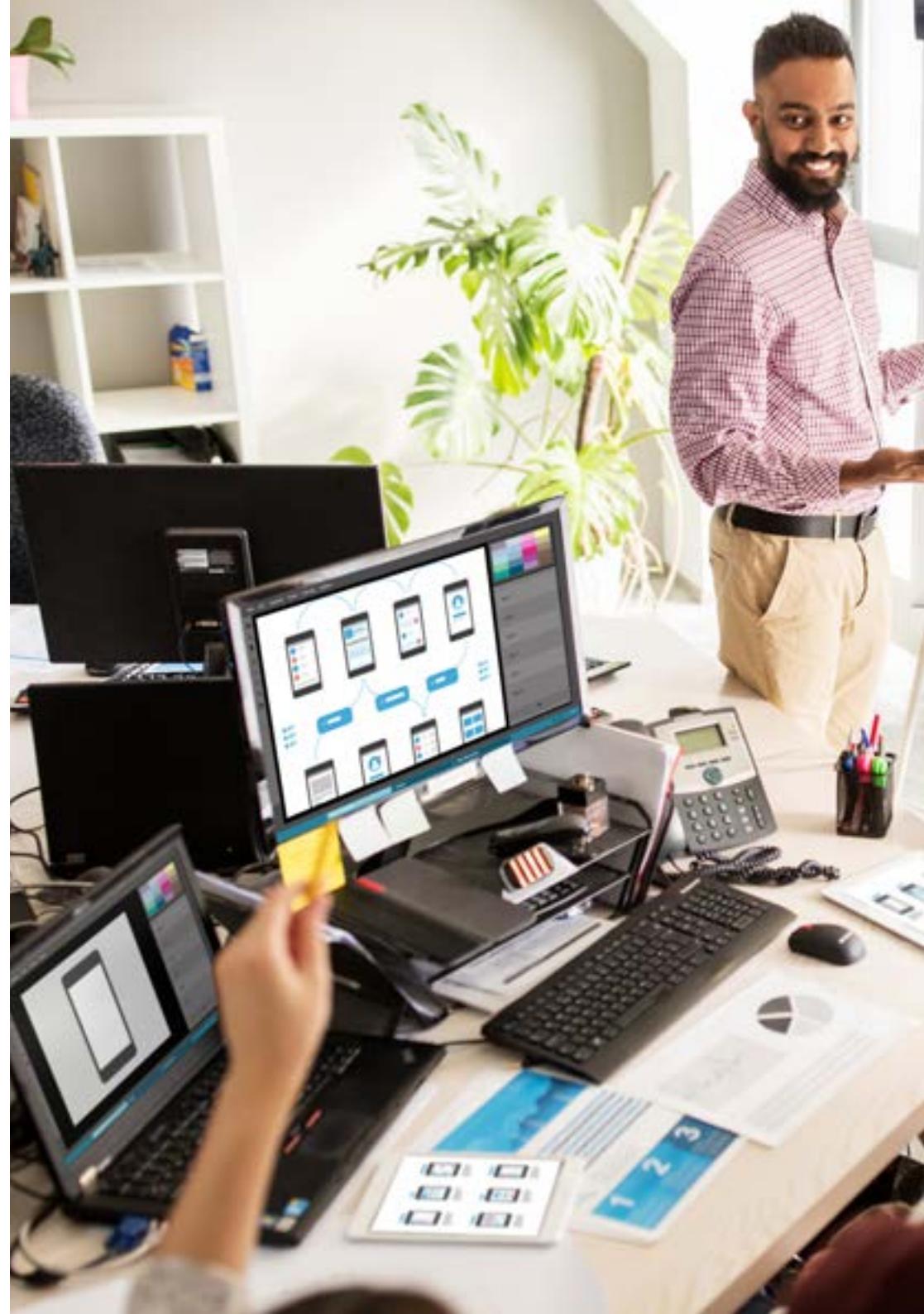
Vous combinerez la logique de la programmation et la sensibilité esthétique pour fournir des solutions très avant-gardistes”

Profil des diplômés

Les diplômés de ce programme se distinguent par leur capacité à créer des solutions visuelles innovantes dans des environnements numériques dynamiques. Grâce à leur maîtrise du langage audiovisuel, de l'animation et du design interactif, ils sont capables de développer des projets impressionnants dans différents formats et plateformes. En outre, leur capacité à intégrer des outils technologiques avancés leur permet d'optimiser les flux de travail et de s'adapter aux tendances de l'industrie. D'autre part, sa vision stratégique et créative facilite la conceptualisation d'un contenu visuel efficace, améliorant la communication dans les médias numériques. Vous êtes ainsi prêt à relever les défis d'un marché en constante évolution en adoptant une approche innovante.

Élargissez vos horizons professionnels grâce à des compétences polyvalentes applicables à de multiples industries créatives, de la production cinématographique au marketing numérique.

- ◆ **Pensée critique et résolution de problèmes :** Capacité à analyser les défis du Design multimédia et à proposer des solutions créatives et fonctionnelles
- ◆ **Adaptabilité et apprentissage continu :** Capacité à intégrer les nouvelles technologies et tendances dans le développement de projets audiovisuels
- ◆ **Communication visuelle et numérique :** Maîtrise des outils et des langages graphiques pour transmettre efficacement des messages dans différents formats et sur différentes plateformes
- ◆ **Gestion de projet et travail d'équipe :** Capacité à coordonner des processus créatifs, à collaborer avec des professionnels de différents domaines et à atteindre des objectifs dans des environnements dynamiques





À l'issue de ce programme, vous serez en mesure d'utiliser vos connaissances et vos compétences dans les postes suivants :

1. **Concepteur multimédia** : Créer et développer des contenus visuels interactifs pour les plateformes numériques, en intégrant le graphisme, l'animation et la conception audiovisuelle.
2. **Animateur 2D et 3D** : Il conçoit des personnages, des scénarios et des effets animés pour les productions audiovisuelles, la publicité, les jeux vidéo et les médias numériques.
3. **Directeur artistique numérique** : Il supervise l'identité visuelle des projets multimédias, en veillant à la cohérence esthétique et conceptuelle de chaque création.
4. **Spécialiste du Motion Graphics** : Développe des animations graphiques dynamiques pour les vidéos d'entreprise, la publicité, les films et les médias sociaux.
5. **Concepteur de l'expérience utilisateur (UX/UI)** : Optimise la convivialité et la conception visuelle des interfaces numériques, en améliorant l'interaction avec les utilisateurs.
6. **Modélisateur 3D** : Il crée des objets et des personnages en trois dimensions pour des applications dans l'animation, les jeux vidéo, la réalité virtuelle et les effets visuels.
7. **Photographe numérique et éditeur d'images** : Capture et édite des images pour des campagnes publicitaires, des médias numériques et des projets créatifs.
8. **Concepteur de branding et de contenu numérique** : Développe des identités visuelles et du matériel graphique pour les marques dans les environnements numériques et les réseaux sociaux.

“

Se spécialiser dans la conception UX/UI et optimiser l'expérience utilisateur numérique, en créant des interfaces intuitives et attrayantes pour les applications web”

06

Méthodologie d'étude

TECH est la première université 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 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

Dans la méthodologie d'étude de TECH, 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, 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, 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 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 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 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. En 1924, elle a été établie comme une méthode d'enseignement standard à Harvard"

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. 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

Chez TECH, 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 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 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 universitaire.

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 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

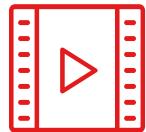
Les résultats de ce modèle académique innovant sont visibles dans les niveaux de satisfaction générale des diplômés de TECH.

L'évaluation par les étudiants de la qualité de l'enseignement, de la qualité du matériel, de la structure et des objectifs des cours 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 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

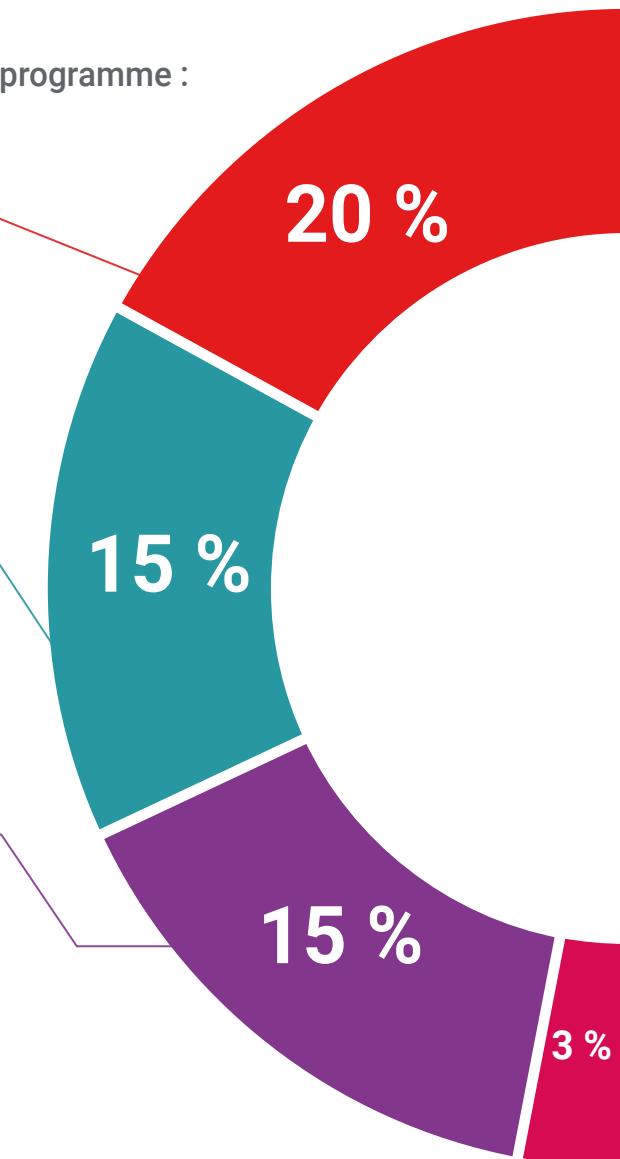
Nous présentons les contenus de manière attrayante et dynamique dans des dossiers multimédias qui incluent de l'audio, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de consolider les connaissances.

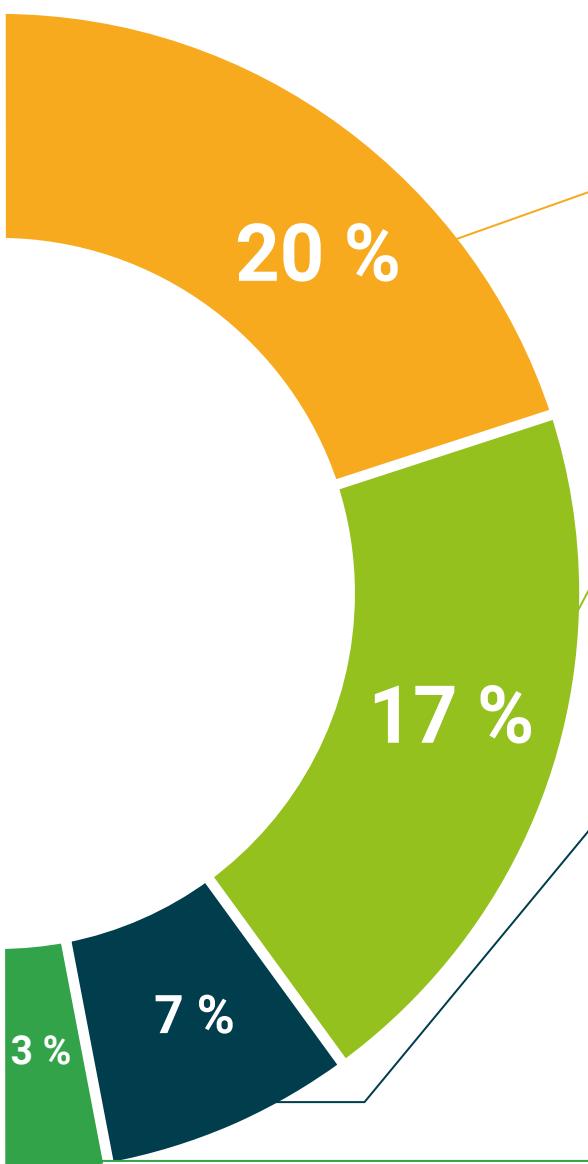
Ce système éducatif unique de présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



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.





Case Studies

Vous réaliserez une sélection des meilleures *case studies* dans le domaine. Des cas présentés, analysés et encadrés par les meilleurs spécialistes internationaux.



Testing & Retesting

Nous évaluons et réévaluons périodiquement vos connaissances tout au long du programme. Nous le faisons sur 3 des 4 niveaux de la Pyramide de Miller.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert. La méthode *Learning from an Expert* permet au professionnel de renforcer ses connaissances ainsi que sa mémoire, puis lui permet d'avoir davantage confiance en lui concernant la prise de décisions difficiles.



Guides d'action rapide

TECH propose les contenus les plus pertinents du programme sous forme de fiches de travail ou de guides d'action rapide. Un moyen synthétique, pratique et efficace pour vous permettre de progresser dans votre apprentissage.



07

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.



66

*Terminez ce programme avec succès
et recevez votre diplôme sans avoir à
vous soucier des déplacements ou des
formalités administratives”*

Ce programme vous permettra d'obtenir votre diplôme propre de **Mastère Spécialisé en Design Multimédia** approuvé par **TECH Global University**, la plus grande Université numérique au 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 propre de **TECH Global University**, est un programme européen de formation continue et de mise à jour 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 : Mastère Spécialisé en Design Multimédia

Modalité : **en ligne**

Durée : **12 mois**

Accréditation : **60 ECTS**



M./Mme _____ titulaire du document d'identité _____
a réussi et obtenu le diplôme de:

Mastère Spécialisé en Design Multimédia

Il s'agit d'un diplôme propre à l'université de 1.800 heures, équivalent à 60 ECTS, dont la date de début est le jj/mm/aaaa et la date de fin le jj/mm/aaaa.

TECH Global University est une université officiellement reconnue par le Gouvernement d'Andorre le 31 janvier 2024, qui appartient à l'Espace Européen de l'Enseignement Supérieur (EEES).

À Andorre-la-Vieille, 28 février 2024



Mastère Spécialisé en Design Multimédia

Types de matière	Crédits ECTS
Obligatoire (OB)	60
Optionnelle (OP)	0
Stages Externes (ST)	0
Mémoire du Mastère (MDM)	0
Total	60

Distribution Générale du Programme d'Etudes			
Cours	Matière	ECTS	Type
1 ^e	Culture audiovisuelle	6	OB
1 ^e	Introduction à la couleur	6	OB
1 ^e	Langage audiovisuel	6	OB
1 ^e	Graphiques animés	6	OB
1 ^e	Design pour la télévision	6	OB
1 ^e	Animation 2D	6	OB
1 ^e	Projets d'animation	6	OB
1 ^e	Modélisation 3D	6	OB
1 ^e	Photographie digitale	6	OB
1 ^e	Typographie	6	OB



future
santé confiance personnes
éducation information tuteurs
garantie accréditation enseignement
institutions technologie apprentissage
communauté engagement
service personnalisé innovtech global university
connaissance présent qualité
en ligne formation
développement institut
classe virtuelle langues



Mastère Spécialisé Design Multimédia

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

Mastère Spécialisé Design Multimédia

