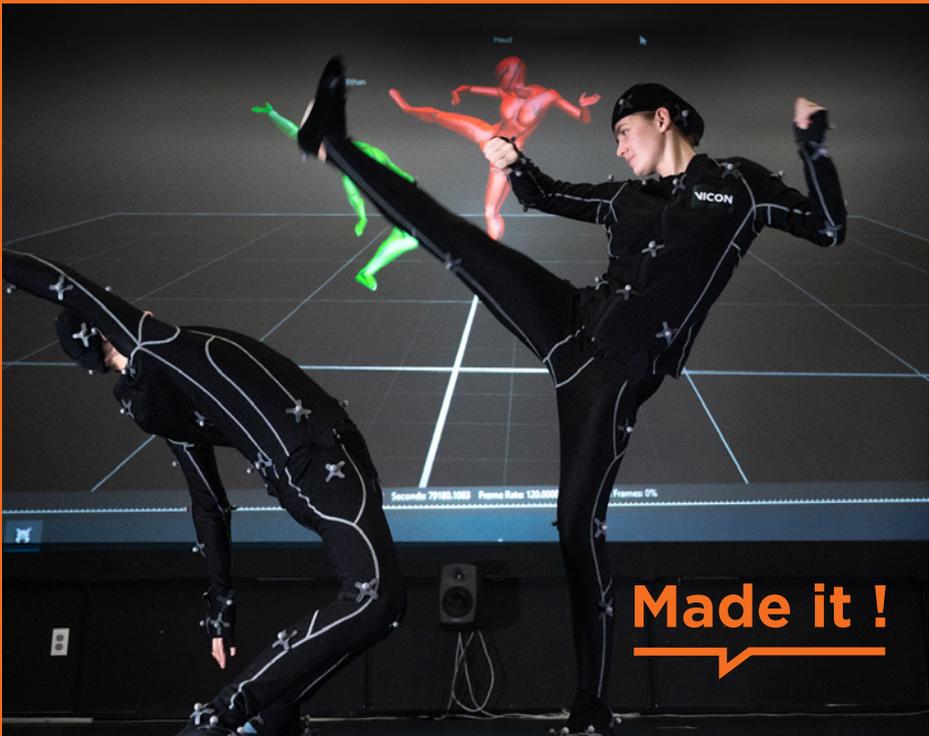


BACHELOR CRÉATION NUMÉRIQUE



Audiovisuel, design graphique, UX design,
événementiel, environnements immersifs et interactifs



« Passionné(e) par les projets immersifs et interactifs, le cinéma, l'audiovisuel, le design graphique, les médias numériques ? Venez donner du sens à votre créativité ! »



PROGRAMME

ANNÉE 1 À MADE IN SAINTE-MARIE LYON

SEMESTRE 1

- Introduction à la création numérique
- Cultures visuelles : histoire et esthétique
- Créativité et processus créatif
- Cinéma et vidéo : du scénario à la diffusion
- Études médiatiques
- Droit d'auteur et propriété intellectuelle
- Méthodologie rédactionnelle et de recherche

SEMESTRE 2

- Cultures visuelles : traditions et émergences
- Graphisme et infographie
- Interactivité
- Stratégies de communication
- Introduction à l'audio numérique
- Conception interactive
- Sémiologie
- Préparation au stage (stage 4 à 6 semaines)

ANNUEL

Anglais appliqué / Parcours culturel / Workshop photo et scénographie

ANNÉE 2 À L'UQAT (QUÉBEC)

SEMESTRE 3

- Conception 3D
- Leadership et dynamique d'équipe
- Design numérique

Spécialité au choix :

Cinéma et médias audiovisuels

- Scénarisation cinématographique
- Formes et genres audiovisuels

Design d'expérience

- Développement interactif
- Avatars et capture de mouvements ou Conception d'événements et gestion de projets culturels

SEMESTRE 4

- Design graphique animé
- Gestion de projet et entrepreneuriat
- Laboratoire et prototypage
- Séminaire de préparation aux milieux professionnels (stage / projet pro 6 à 8 semaines)

Spécialité au choix :

Cinéma et médias audiovisuels

- Théories du cinéma
- Postproduction et effets visuels

Concentration design d'expérience

- Design d'interface utilisateur
- Design d'environnements 3D temps réel

ANNÉE 3 À MADE IN SAINTE-MARIE LYON

SEMESTRE 5

- Projet de fin d'études I : Préproduction
- Design, empathie et innovation
- Médias, pouvoir et imaginaire
- Mise en scène : lumière et espace filmique
- Médias socionumériques
- Management et marketing des ICC

SEMESTRE 6

- Projet de fin d'études II : Production
- Montage : théories et pratiques
- Design sonore
- Laboratoire de spécialisation
- Stage en création numérique (3 à 6 mois)

ANNUEL

Anglais appliqué / Sémiologie / Prépa intégrée Aristeia : projet post-études

► Admission
parallèle
à Bac+2



Responsable de formation

Léonore Desuzinges
leonore.desuzinges@sainte-marie-lyon.fr



OBJECTIFS

Le programme vise à consolider les habiletés créatives et conceptuelles du secteur de la créativité numérique impliquant la conception, la production, la diffusion et la gestion de contenus et d'expériences. Divers outils de création spécialisés sont exploités. Des compétences spécifiques dans des domaines tels que le design graphique, les environnements interactifs et immersifs, l'audiovisuel, le cinéma et les médias numériques sont développées.

Les étudiant(e)s sont amené(e)s à tirer parti des possibilités esthétiques et technologiques grâce à des projets professionnalisants, ainsi qu'à devenir des actrices et acteurs pluridisciplinaires, aptes à évoluer dans un secteur en constante transformation. Le diplôme est délivré par l'université canadienne UQAT.



DIPLÔME OBTENU

Bachelor (Bac+3 / 180 crédits ECTS)

Licence internationale (titre de Bachelor)
Bac+3 / 180 crédits ECTS délivrée par l'UQAT

NOS+

Développement de solides compétences **créatives et opérationnelles**

Ouverture **internationale**

Des projets **d'applications ancrés dans le réel**

Accompagnement **individualisé**

Culture et veille **artistique et technologique**

Enseignement unique des **nouveaux médias expérimentiels en 1^{er} cycle**

Apprentissage de **méthodes innovantes de gestion de projets**

Prépa intégrée Aristeia en 3^{ème} année

90 semaines de cours, **1800h** d'enseignement **650h** de stage minimum

Passerelle possible **avec la vie active à Bac+3**



Une formation labélisée « Campus Région du Numérique »

Délivrée par la Région Auvergne Rhône-Alpes, cette labellisation certifie que notre Bachelor est une formation innovante et professionnalisante qui permet de développer l'employabilité des jeunes dans le secteur du numérique.

Ce label témoigne de notre engagement à offrir des programmes d'excellence adaptés aux besoins du marché et aux transitions économiques sur notre territoire.

CAMPUS PARTENAIRE

UQAT
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC
EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE



UQAT - UNIVERSITÉ DU QUÉBEC EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE



6 300 étudiants

L'Université d'Amérique du Nord à la pointe de la technologie, de l'innovation, de l'intelligence collective et de la création numérique : nouveaux médias, interactivité, immersion (VR, AR, XR, mapping), 3D, motion capture...

L'UQAT est la première université du Canada en termes de volume de recherche par étudiant de cycles supérieurs. Le campus se situe dans la ville de Rouyn-Noranda, à 2h de vol de Montréal. On y compte quelques

40 000 habitants et, chaque année, la ville accueille plus de 6 000 étudiants.

L'UQAT est une université à taille humaine qui offre un environnement d'études personnalisé où chaque étudiant a accès à toutes les ressources nécessaires pour atteindre ses objectifs. Accueillant et à l'écoute, le personnel et les enseignants mettent tout en œuvre afin que chaque étudiant trouve sa place et puisse profiter pleinement de son séjour au Québec.

+ LES ÉQUIPEMENTS

Un accès 24h/24 et 7j/7 à des laboratoires et à des équipements à la fine pointe de la technologie : drones, casques VR, dispositifs AR, caméras, caméras 360°, studio de motion capture, studios TV...

WORKSHOPS PARTENAIRES

AUGMENTA **cyclorama**
A tracking technology for creative people

Augmenta est une solution de tracking plug'n play à destination des intégrateurs audiovisuels et des studios créatifs qui veulent déployer de l'interactivité dans les espaces publics tels que les parcs d'attractions, les musées, les villes, ou sur scène.

En partenariat avec LabLab et Théoriz Studio nous offrons, également, un espace d'expérimentations numériques et artistiques.

David-Alexandre Chanel, Co-fondateur de Augmenta.tech et Théoriz Studio



C'est un studio photo et créatif à Lyon qui accompagne agences et sociétés à la réalisation d'images publicitaires réelles et inventives. Cyclorama Studio, c'est au ssi de la location de matériel photo et vidéo et un atelier avec tous les outils nécessaires à la conception et réalisation de décor et set design.

Xavier Courraud - Photographe au Cyclorama Studio

LA CRÉATION NUMÉRIQUE

Concevoir, produire, gérer et diffuser des contenus et des expériences à l'aide d'outils numériques. La créativité numérique permet, aux entreprises et institutions de tous les secteurs, de communiquer, de mettre en scène, en images, en sons et en dimension interactives et immersives, leurs spécificités, garantissant ainsi une forte employabilité.

Cinéma et audiovisuel

Produire, tourner et mettre en scène un film, une série, une publicité. Créer et monter des contenus vidéos avec des effets visuels, du design sonore. Expérimenter dans les arts médiatiques et la culture.

Métiers : technicien audiovisuel, monteur vidéo, réalisateur, animateur 3D, chargé de production, ingénieur du son, scénariste...



Design graphique

Concevoir un visuel, alliant le sens artistique aux enjeux commerciaux et marketing. Affiches, logos, charte graphique... le design graphique est partout : dans la presse, l'édition, la publicité, les médias numériques, la communication.

Métiers : graphiste, web designer, directeur artistique, designer UI/UX, designer packaging, illustrateur...



Immersion et interaction

Réalité virtuelle / réalité augmentée. Créer des expériences immersives qui plongent l'utilisateur dans des mondes virtuels ou enrichissent sa perception du monde réel. Développer des jeux vidéo et applications interactifs. Créer du contenu pour différents objectifs : divertissement, formation, applications thérapeutiques...

Métiers : développeur interactif/AR/VR, artiste 3D, designer d'environnements immersifs et interactifs...



Événementiel

Concevoir des expériences visuelles et sonores immersives pour des événements culturels, des lancements de produits ou des célébrations publiques. Utiliser la projection architecturale (mapping vidéo), les installations artistiques, la scénographie lumière, pour transformer des espaces.

Métiers : directeur artistique, motion designer, designer 3D, scénographe, chef de projet, chargé de communication, développeur interactif...



TÉMOIGNAGE

« L'investissement personnel demandé sur chaque projet nous a tous motivés à pousser les créations au maximum. Je retiens bien sûr les bons moments et la réelle amitié partagés avec ma promo. Partir un an ensemble à l'UQAT, a été l'une des plus belles expériences de ma vie. Enfin, je remercie tous les intervenants passionnés, grâce à qui nous avons pu développer les compétences nécessaires à l'insertion professionnelle. »

Côme de Roquetaillade

Promotion 2020

Video & Photo Producer

Genève Tourisme & Congrès



POURSUITE D'ÉTUDES & DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

Masters, Écoles spécialisées ou Écoles de Management :

- > Master en création numérique à l'UQAT (Québec)
- > Masters universitaires (France ou international)
- > Masters en Ecoles d'Art et Design
- > Mastères en Design et Direction artistique
- > Mastères en UI/UX
- > Masters en communication et en marketing

Autres débouchés :

Intégration dans la vie professionnelle, année de césure.



MÉTIERS VISÉS À BAC+3

Assistant(e) création/direction artistique, chargé(e) de projet culturel/événementiel, chargé(e) de production audiovisuelle, chargé(e) de communication digitale/audiovisuelle, assistant(e) scénographe événementiel, graphiste, motion designer, designer UI/UX, assistant(e) photographe, monteur vidéo, vidéaste...



Découvrez
les projets
des
étudiants



Conditions d'admission

> Admission en 1^{ère} année :

- Nationalité française ou belge
- Baccalauréat :
 - Général ou technologique
 - Professionnel : *Plurimédias ou photographie*

> Candidatures via notre site internet

> Recrutement sur dossier, **portfolio** (3^e année), entretien de sélection et épreuve écrite

> Admission en 3^{ème} année :

- Ressortissants UE
- Baccalauréat :
 - Général ou technologique
 - Professionnel : *Plurimédias ou photographie*
- Et titulaire d'un Bac+2
120 crédits ECTS validés (voir conditions sur notre site web)

Frais de scolarité

Les contributions scolaires sont calculées selon les revenus des parents.

Retrouvez les tarifs de nos formations sur notre site www.made-in-sml.fr.



MADE iN Sainte-Marie Lyon

2, chemin de Montauban
69005 Lyon - 04 81 92 60 80

f @ YouTube in
made-in-sml.fr

SAINTE-MARIE LYON



LYON | LA VERPILLIÈRE | MEYZIEU

RENSEIGNEMENTS

Léonore DESUZINGES

leonore.desuzinges@sainte-marie-lyon.fr

Journées portes ouvertes et salons étudiants

Dates à consulter sur made-in-sml.fr



Discutons sur WhatsApp !

07 48 14 53 27