



Plaquette du Master Professionnel Digital Concept Art (DCA)

1 Présentation

Type de Mastère	<input type="checkbox"/> Recherche <input checked="" type="checkbox"/> Professionnel
Domaine	DOMAINE DES ARTS VISUELS
Mention	ARTS MÉDIATION
Parcours (ou spécialité)	Digital Concept Art
Type de formation	<input checked="" type="checkbox"/> Formation Initiale <input type="checkbox"/> Formation Continue (pas pour mastères recherche)
Alternance	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non
Co-construction	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non
Coopération internationale	<input type="checkbox"/> Oui <input checked="" type="checkbox"/> Non
Nature de la diplomation	<input checked="" type="checkbox"/> Simple <input type="checkbox"/> Co-diplomation <input type="checkbox"/> Double-diplomation
Organisation de la formation	<input checked="" type="checkbox"/> Présentielle <input type="checkbox"/> A distance <input type="checkbox"/> Mixte
CNS (proposée)	Commission Beaux Arts et Design

2 Métiers visés

Ce mastère développe deux métiers principaux dans le secteur de la création artistique digitale:

A/ Métier : Concepteur artistique-Lead créatif (jeux vidéo, animation 2D/ 3D, immersion 2D/3D)

B/ Métier : Animateur 2D/3D

Perspectives professionnelles si évolution:

- Directeur de création artistique (jeux vidéo, animation 2D/ 3D, immersion 2D/3D)
- Chef de création artistique (jeux vidéo, animation 2D/ 3D, immersion 2D/3D)

Métiers présentant des compétences similaires :

- Game designer
- Level designer
- Game artiste
- Modélisateur 3D
- Modeleur textureur 3D - jeux vidéo

- Texture artiste
- Concepteur d'environnement et de décors
- Concepteur de personnages
- Créative technologiste
- Narrative Designer

D'après la classification nationale des qualifications (décret n°2009-2139 du 08 juillet 2009) et les différentes réunions avec les professionnels du secteur nous avons relevé les compétences que les étudiants doivent acquérir pour exercer les métiers ci-dessus.

Ces compétences sont relatives à **la Complexité, l'Autonomie, la Responsabilité, les Savoirs et Savoir-faire et comportement** du niveau 6 :

- Être capable d'**identifier**, d'**analyser** et de **critiquer** des contenus créatifs digitaux (films d'animation, jeux vidéo, les technologies immersives...) afin de les **exploiter**, **décliner** et **métisser** pour produire une œuvre numérique innovante,
- Être capable **de faire** des recherches exploratoires sur un sujet, une thématique ... pour ensuite les **exploiter** et **transformer**,
- Être capable d'**allier** ses compétences techniques (animation 2d/3d, modélisation, illustration...) et créatives pour **créer**, **développer** et **façonner** des environnements numériques (fictions transmédia, advergames, installations muséales interactives, jeux sociaux ou sérieux, dispositifs interactifs innovants, objets connectés...),
- Être capable de **développer** une démarche conceptuelle spécifique à un projet donné, qui soit itérative et qui utilise les techniques créatives innovantes,
- Être capable de **s'adapter** et de **suivre** l'évolution des pratiques liées aux numériques sur le plan technique et artistique,
- Être capable d'**orchestrer** une équipe pluridisciplinaire sur un projet digital de la pré-production à la post-production.

D'après le référentiel tunisien des métiers et des Compétences (code E1104 et E1205) :

A- Métier: Concepteur artistique-Lead créatif(jeux vidéo, animation2D/ 3D, immersion 2D/3D)

Définition:

“Recherche et définit les concepts créatifs de projets multimédia (communication, jeux vidéo, ...), supervise la réalisation des projets retenus (maquette, rough, story-board) en cohérence avec la stratégie commerciale. Peut coordonner une équipe”.

Compétences de base:

Savoir-faire : “

- Analyser les besoins du client et traduire le concept et le script en une première représentation visuelle à l'aide de crayons, peinture...

- *Élaborer un concept créatif en fonction du support choisi (presse, web, télévision, affiche, jeu vidéo, ...),*
- *Présenter le concept créatif au commanditaire, à l'équipe (concepteur-rédacteur, directeur, commerciaux, ...) pour information ou approbation,*
- *Définir les modalités de réalisation du projet (maquette, rough, story-board, ...) avec le commanditaire,*
- *Superviser et coordonner la réalisation de projets,*
- *Suivre et mettre à jour l'information culturelle, réglementaire, professionnelle."*

Savoir:

- *Droit de la propriété intellectuelle*
- *Techniques d'impression*
- *Techniques d'infographie*
- *Chaîne graphique*
- *Techniques de communication*
- *Conduite de projet*
- *Technologies de l'accessibilité numérique*
- *Utilisation de logiciels de Publication Assistée par Ordinateur -PAO-*

B- Métier: Animateur 2D/3D

Définition:

"Crée tout ou partie d'éléments graphiques et visuels en vue de produire un document imprimé, audiovisuel ou multimédia (livre, plaquette, page web, cd-rom, film d'animation, jeux vidéo, ...).

Peut se spécialiser dans le traitement d'un ou plusieurs médias (textes, images, son, animation, vidéo, page Internet, ...) entrant dans la composition d'un support de communication.

Peut coordonner une équipe."

Compétences de base:

Savoir-faire :"

- *Analyser les besoins du client et traduire le concept et le script en une première représentation visuelle à l'aide de crayons, peinture,*
- *Réaliser les éléments graphiques de composition (dessins, illustrations, images de synthèse, ...) à l'aide d'outils graphiques informatiques,*
- *Sélectionner des images (photos, logos, dessins dans une base de données et réaliser leur traitement (colorimétrie, retouches photos, cadrage, détourage, photomontage, ...),*
- *Modéliser les éléments graphiques (mise en scène de volume, d'objet, de personnage, ...) et définir les textures, les couleurs, le cadrage, l'éclairage, ...*
- *Animer les éléments d'une image (restitution des mouvements image par image, définition des trajectoires, ...),*
- *Vérifier la conformité de la réalisation au projet initial et effectuer les modifications (graphisme, ergonomie, navigabilité, ...).*

Savoir:

- *Techniques de dessin,*

- Chaîne graphique,
- Règles de mise en page/forme,
- Colorimétrie,
- Langage de programmation informatique,
- Eléments de base en droit de la propriété intellectuelle,
- Normes qualité,
- Règles de sécurisation de fichiers informatiques,
- Technologies de l'accessibilité numérique,
- Utilisation de logiciels de Publication Assistée par Ordinateur -PAO-,
- Utilisation de logiciel d'image de synthèse,
- Utilisation de logiciels d'édition multimédia.”

3 Objectifs de la formation

Objectif général

Le mastère 'Digital Concept Art' a pour objectif de former à la création artistique digitale (animation 2D/3D/stop-motion, Jeux vidéo, Expériences immersives AR/VR/XR). Il vise à acquérir une double compétence artistique et technique. Il s'agit ici de parfaire sa sensibilité et sa créativité artistique tout en maîtrisant les outils de création graphique (2D et 3D).

Cette double compétence ainsi que l'esprit d'innovation et de création est appréciée par les professionnels de l'industrie digitale créative. Le mastère s'inscrit dans les développements technologiques les plus avancés et initie à la création artistique et à ses applications professionnelles. Cette formation constitue également la garantie d'une démarche créative conservant son autonomie face à une technologie complexe et sans cesse en renouvellement.

Objectifs spécifiques

Pour répondre à l'avancée technologique du secteur de l'image au cours de ces dernières années, et à la grande diversification de ses domaines de création artistique et d'application professionnelle, ce mastère a pour objectif de:

Développer les compétences artistiques et créatives des étudiants

- Doter les étudiants d'une culture et sensibilité artistiques
- Développer un esprit d'innovation et de créativité
- Former les étudiants aux bases théoriques et méthodologiques communes à l'ensemble des métiers du design et de la création digitale
- Doter les étudiants d'un ensemble d'outils et de matériaux permettant de transformer une idée ou un concept en une création digitale (image, son et interaction)
- Développer sa capacité de transcription conceptuelle en un/des univers graphiques
- Approfondir et perfectionner ses compétences de narration et de mise en scène

Perfectionner et approfondir les compétences techniques des étudiants

- Former les étudiants aux techniques de création de contenus digitaux dans toutes ses applications
- Permettre aux étudiants de répondre aux contraintes liées à la fabrication d'images de synthèse, de l'animation 2D/3D
- Permettre l'adaptation aux évolutions numériques notamment les nouvelles demandes venant du secteur des industries digitales créatives comme celles des jeux vidéo et de la réalité virtuelle/augmentée/mixte
- Apprendre à optimiser la gestion du pipeline de production

4 Acquis d'apprentissages (Learning Outcomes)

A la fin de la formation, les participants doivent être capables de :

Connaissances (savoir) :

- Maîtriser, gérer et optimiser le pipeline de production
- Maîtriser la méthodologie de recherche-crédation par l'alternance d'expérimentations artistiques et d'analyses réflexives
- Développer un esprit critique vis-à-vis des productions digitales.
- Créer et présenter un dossier de concept Art (dossier artistique et de production)
- Mettre ses connaissances techniques au profit de la créativité et des contenus imaginés.
- Rédiger un mémoire critique et contextualisé de son expérience de stage professionnel
- Connaître le droit de la propriété intellectuelle.

Aptitudes (savoir-faire) :

Savoir faire technique

- Analyser et répondre aux besoins et contraintes du cahier des charges
- Maîtriser le processus technique d'une animation 2D et 3D
- Réaliser un prototype/trailer/épisode 0 d'un projet digital créatif (montage, rendu, mixage sonore)
- Créer des expériences captivantes en combinant vidéos et effets visuels
- Développer des expériences interactives et immersives (technologies AR/VR/MR/XR/360°)
- Savoir superviser et coordonner la réalisation de projets
- Présenter le concept créatif au commanditaire, à l'équipe (concepteur-rédacteur, directeur, commerciaux, ...) pour information ou approbation.

Savoir faire artistique

- Développer sa créativité et sa sensibilité aux arts et aux enjeux des productions digitales.
- Démontrer des capacités de recherches, d'analyse, de compréhension et de synthèse à partir de productions artistiques variées (art de l'image, art de la scène, art du mouvement)
- Développer des compétences créatives d'univers graphiques originaux
- Développer et réaliser un concept art personnage
- Développer et réaliser un concept art environnement
- Démontrer des capacités à transcrire des contenus narratifs, immersifs et des concepts de jeux vidéo

- Concevoir, développer et fabriquer un film animé 2D/3D (institutionnel, publicitaire, fiction, etc).

Attitudes (savoir-être) :

- Travailler et réaliser des projets en équipe : films d'animation 2D/3D, expériences interactives, jeux vidéo
- Montrer une attitude positive envers l'adoption de nouvelles approches pédagogiques
- Acquérir puis développer des compétences managériales
- Adopter une attitude constructive (critique, justification et confirmation)
- Prendre systématiquement des initiatives pour réaliser ses idées créatives
- S'engager activement et être responsable dans la mise en œuvre du projet pour atteindre les objectifs fixés

5 Conditions d'accès à la formation

Nature de diplômes requis :

- Diplôme de Licence Appliquée Co-Construite « Conception et Réalisation de films d'animation 3D »
- Diplôme de Licence Appliquée Co-Construite « Développement de Jeux Vidéos »
- Diplôme de Licence Appliquée en Communication Multimédia
- Diplôme de Licence Appliquée Cinéma et Audiovisuel
- Diplôme National d'Architecte
- Diplôme de Licence en Design Image
- Diplôme de Licence en Design Produit
- Diplôme de Licence en Design Espace

6 Perspectives académiques

Développement de formation de mastère co-construit selon les trois disciplines suivantes:

- Création cinématographique 2D/ 3D
- Game art
- Médiation culturelle AR/VR/MR/XR, vidéo mapping, vision 360°

7 Programme de la formation

Semestre 1

N°	Unité d'enseignement (UE)	Type de l'UE (Obligatoire / Optionnelle)	Elément constitutif d'UE (ECUE)	Volume des heures de formation présentielle (14 semaines)				Nombre de Crédits accordés		Coefficients		Modalité d'évaluation	
				Cours	TD	TP	Autres	ECUE	UE	ECUE	UE	CC	Mixte
1	Culture artistique et digitale	Fondamentale	Culture numérique	21				3	7	1.5	3.5		x
			Esthétique des contenus créatifs digitaux	14	14	14		4		2			x
2	Expressions artistiques	Fondamentale	Atelier d'arts visuels	7	21	14		4	7	2	3.5		x
			Acting	7	21	14		3		1.5			x
3	Univers graphique 1	Fondamentale	Character Design	21	14	7		3	7	1.5	3.5		x
			Environment Design	21	14	7		2		1			x
			Digital Painting	14	21	7		2		1			x
4	Aptitudes professionnelles et linguistiques	Transversale	Soft Skills	14	7			2	4	1	2		x
			Anglais spécifique	14	7			2		1			x
5	Univers sonore	Optionnelle	Culture sonore	14	7			2	5	1	2.5		x
			Perception Sonore	21	21			3		1.5			x
Total				168	147	63		30	30	15	15		

Semestre 2

N°	Unité d'enseignement (UE)	Type de l'UE (Obligatoire / Optionnelle)	Elément constitutif d'UE (ECUE)	Volume des heures de formation présentielles (14 semaines)				Nombre de Crédits accordés		Coefficients		Modalité d'évaluation	
				Cours	TD	TP	Autres	ECUE	UE	ECUE	UE	CC	Mixte
1	Mise en images	Fondamentale	Storytelling	14		7		3	6	1.5	3		x
			Storyboard & Animatique	7	14	21		3		1.5			x
2	Univers graphiques 2	Fondamentale	Character design	21	14	7		3	7	1.5	3.5		x
			Environment design	21	14	7		2		1			x
			Conception d'ambiance	21	14	7		2		1			x
3	Art du mouvement 3D	Fondamentale	Projet d'animation 3D	21	21	21		4	7	2	3.5		x
			Contrôle du mouvement	21	14	7		3		1.5			x
4	Culture entrepreneuriale	Transversale	Start-up et Innovation	14	7			2	4	1	2		x
			Droits d'auteur	14	7			2		1			x
5	Son et image	Optionnelle	Création d'animation 2D	21	14	7		3	6	1.5	3		x
			Construction sonore	21	14	7		3		1.5			x
Total				196	133	91		30	30	15	15		

Semestre 3

N°	Unité d'enseignement (UE)	Type de l'UE (Obligatoire / Optionnelle)	Elément constitutif d'UE (ECUE)	Volume des heures de formation présentielles (14 semaines)				Nombre de Crédits accordés		Coefficients		Modalité d'évaluation	
				Cours	TD	TP	Autres	ECUE	UE	ECUE	UE	CC	Mixte
1	Expérience immersive	Fondamentale	Expérience immersive	14	21	7		4	7	2	3.5		*
			Vidéo mapping	14	21	7		3		1.5			*
2	Traitement visuel	Fondamentale	Compositing VFX	7	21	14		4	7	2	3.5		*
			Techniques de post-production	7	21	14		3		1.5			*
3	Projet artistique	Fondamentale	Développement d'un projet de création artistique	21	21	21		7	7	3.5	3.5		*
4	Mise en situation professionnelle	Transversale	Dossier de production	21				2	5	1	3.5		*
			Séminaires professionnalisants	14	28			3		1.5			*
5	Expérience ludique	Optionnelle	Game art	21	14	7		4	4	2	2		*
Total				119	147	70		30	30	15	15		

Semestre 4

N°	Unité d'enseignement (UE)	Type de l'UE (Obligatoire / Optionnelle)	Elément constitutif d'UE (ECUE)	Volume des heures de formation présentielles (14 semaines)				Nombre de Crédits accordés		Coefficients		Modalité d'évaluation	
				Cours	TD	TP	Autres	ECUE	UE	ECUE	UE	CC	Mixte
1	Activité pratique	Obligatoire	Mémoire de Stage de fin d'études					30	30	15	15		*
Total								30	30	15	15		