

**Le rendez-vous  
formation  
des intermittents,  
des auteurs  
et des  
journalistes pigistes  
2015**



## Écriture et réalisation audiovisuelle

### L'ÉCRITURE AUDIOVISUELLE

Scénario et dialogues en fiction	4
Atelier Script Doctor	4
De l'écrit à l'image	4
Les effets visuels : nouvelles technologies, nouvelles écritures	4
Frameforge 3D : du scénario au découpage filmique	4
Découpage et mise en scène en fiction	4
Les outils narratifs du jeu vidéo	6
Écrire pour le web	6
Le webdocumentaire, une œuvre	6

### LA RÉALISATION

L'assistant réalisateur de fiction	6
Movie Magic Scheduling	6
Scripte pour le cinéma et le direct	7
Réalisation documentaire	7
Écrire et réaliser un film documentaire	7
Parcours vidéo numérique	7
Réaliser sur fond vert	7
La chaîne de fabrication du webdocumentaire	7
Écrire, tourner, monter et diffuser un film 3D relief	8
Réalisation d'un vidéo-clip de musique actuelle	8

## Journalisme

### JOURNALISME AUDIOVISUEL

Journaliste audiovisuel	9
JRI-M	
Journaliste reporter d'images - Monteur	9
Écrire une chronique pour la presse écrite, la radio ou la télévision	9

### FORMATION PIGISTES

Journaliste web	9
Les sources d'informations sur internet	9

## Production, administration, droit

### PRODUCTION

Administration de production	10
La direction de production en fiction	10
Movie Magic Budgeting	10
Étape d'une production audiovisuelle	10
Le dossier de production documentaire	10
Initier et produire un projet transmédia	10
Produire en 3D Relief	11

### DROIT ET FINANCEMENTS

Droit des contrats, droit d'auteur, droits voisins	11
--	----

## Prise de vue HD, prise de son cinéma et télévision en 3D relief

Turner en mode RAW : les nouvelles caméras cinéma	12
Caméras grands capteurs	12
Filmer avec un DSLR	12
Prise de vue en XDCAM EX / HD : Sony PDW-400, PDW-200 et PMW-EX3	12
La pratique du Steadicam	12
Turner avec la Blackmagic Cinema Camera	12
Turner avec la Blackmagic étalonner avec DaVinci resolve	12
la prise de vue extrême avec GoPro ou en documentaire	12

### TECHNIQUES DE TOURNAGE

La prise de vue numérique	13
L'art de la lumière	13
Tournage documentaire : techniques fondamentales de prise de vue et de son en caméra numérique HD	13
Prise de son en reportage ou en documentaire	13
Les techniques de tournage en relief	13
Relief live et 3DBox	13

## Photo

### PHOTOJOURNALISME

Les techniques du photojournalisme numérique	14
Les nouveaux espaces du photojournalisme	14
Initiation à la photographie de presse	14

### PHOTOGRAPHIE /ÉDITION

L'édition pour les photographes	14
L'iconographie print et web	14
Les projets multimédias pour les photographes	14
L'éclairage additionnel en photographie de reportage	15
Le portrait photographique	15
Réaliser un projet photographique personnel	15
Réaliser son livre photographique Photoshop : fondamentaux ou perfectionnement	15
Lightroom	15

## Post-production, montage, trucage

### LA CHAÎNE DE MÉTIERS

Monteur audiovisuel et cinéma : l'art du montage	16
Montage et post-production vidéo	16
Initiation à l'art du montage	16
La chaîne de fabrication de la TV HD et du cinéma numérique	16
Le métier de D.I.T. (Digital Imaging Technician)	18
Direction de post-production pour le cinéma et la HDTV	18

Gestion des fichiers de rushes, de la prise de vue à la gestion de projets	18
Compression et partage de contenus vidéo	18
Sous-titrage vidéo	18
Montage et post-production en 3D relief	18

### MONTAGE AVEC FINAL CUT PRO

Final Cut Pro HD 7 et X : pratique du montage	19
Monter avec Final Cut Pro X	19
Soundtrack Pro : conception sonore, montage et mixage audio	19

### MONTAGE AVEC AVID

Avid Media Composer : pratique du montage HD	19
Avid expert : le finishing	19

### MONTAGE AVEC PREMIERE

Monter avec Premiere Pro CC	20
-----------------------------	----

### TRUCAGE

After Effects : trucage et effets numériques	20
Nuke : compositing et trucages 3D	20

### ÉTALONNAGE

Da Vinci Resolve, l'étalonnage numérique	20
Color : pratique de l'étalonnage	20

## 3D

### LES MÉTIERS

Concepteur réalisateur 3D	21
Chef de projet 3D	21

### INFOGRAPHIE

L'infographie 3D : du modeling au rendu	21
Le modeling « hard surface » avec 3DS MAX, Maya, XSI	21
Le modeling natural media avec ZBRUSH et/ou MUDBOX	21
Modélisation de Personnage avec 3dsMax/Maya, ZBrush/Mudbox, Marvelous designer.	22
Le texturing, création de shaders, dépliage UVW	22
Le rendering, lighting et gestion de moteurs de rendu	22

### L'INTEGRATION TEMPS REEL AVEC UNITY 3D

Les techniques de conception d'un casual game	22
---	----

### LES EFFETS SPECIAUX EN 3D

Réalisation d'effets spéciaux en infographie 3D	22
Le compositing, la gestion de rendu	23
La simulation : fluides, fumée/ flammes/ explosions, foule	23
Le scripting avec 3ds Max	23
Maya perfectionnement : Python dans un pipeline 3D	23
Écriture de shader et rendu avancé	23

### L'ANIMATION 3D

Animer avec un logiciel de 3D (3DMax, Maya, XSI)	23
--	----

Animer des personnages avec des plug-ins : CAT, Character Studio	24
Animer avec MotionBuilder	24

## ET AUSSI

SketchUp 3D	24
AutoCAD 2D et 3D	24

## Radio

### LES MÉTIERS

Journaliste radio	25
Animateur radio	25
La voix : passerelle vers les métiers du micro	25

### LES TECHNIQUES

La radio 2.0	25
Les techniques d'interview	26
Le reportage audio	26
Écrire et réaliser un documentaire radio de création	26
Voice track : la radio en différé	26

## Musique, son, MAO

### COMPOSER POUR L'IMAGE ET LA SCÈNE

Concevoir la bande son d'une œuvre audiovisuelle	28
Identité sonore : composer un logo et une charte sonore	28
Musique à l'image	28
Musique de film : composition et enregistrement avec un orchestre	28
Composer la musique et l'illustration sonore pour le cinéma et la télévision	28
Musique et création sonore pour le spectacle vivant	29
Sound Design : conception et illustration sonore	29
Editer une partition avec Finale	29
Sibelius : orchestration et mise en partition pour les musiques actuelles	29
Sound Design pour le jeu vidéo	29

### L'ENREGISTREMENT ET LE MIXAGE

Home-studio : fondamentaux de la MAO, techniques d'enregistrement et de mixage	30
Prise de son professionnelle avec un studio mobile	30
Mixage et mastering	30
Pro Tools en post-production audiovisuelle	30

### OUTILS MAO

Pro Tools niveau 1 : composer, réaliser et produire	30
Pro Tools expert et certification 110	31
Avid Pro Tools certification 101 et 110	31
Composer avec Logic Pro : enregistrer et mixer	31
Logic Pro expert : produire et réaliser	31

Ableton Live : performance live et remix	31
Ableton Live et Max for Live : expert	31
Cubase : composer, réaliser et produire	32
Reaper : enregistrement et réalisation audio professionnelle	32
Reaktor : la synthèse sonore	32
Komplete 9 : maîtriser la synthèse sonore	32

Synthés modulaires hardware et software : Eurorack vs Usine	32
---	----

## Développement d'artiste musique et spectacle vivant

### DROIT ET MANAGEMENT

Auteur compositeur : gérer ses droits éditoriaux	33
Comprendre les contrats de la musique	33
Droits et contrats dans le spectacle vivant	33
Développer sa carrière d'artiste : production, booking, management	33
Produire et manager un artiste	33

### DIFFUSION ET COMMUNICATION

Produire et organiser un spectacle vivant	34
Vendre son spectacle vivant : booking, diffusion et coaching	34
Production de spectacle vivant : financements et subventions	34
La stratégie web de l'artiste : présence, monétisation et fidélisation	34
Booking de concerts, de festivals et de tournées : communication, billetterie, outils et méthodes	34
Réalisation d'un vidéo-clip de musique actuelle	35

### L'ÉCRITURE ET L'INTERPRÉTATION

Écrire, chanter, être sur scène : auteur compositeur interprète	35
Auteur parolier : atelier d'écriture de chansons	35

## Marketing web et mobile

### LES FORMATIONS MÉTIERS

Chef de projet fonctionnel	36
Chargé de communication digitale	36
Community manager	36
Intégrateur web	36
Développeur application mobile	36
Directeur artistique web	36
Producteur de contenus numériques	37

### CONCEPTION ET GESTION DE PROJETS

Outils et techniques d'organisation de sa veille sur internet	37
---	----

## COMMUNICATION ET MARKETING

Réussir sa stratégie de fidélisation sur internet	37
Définir sa stratégie sur les supports mobiles	37
Référencer son application mobile	37
Gérer ses campagnes sur Adwords	37
Mesurer et analyser la performance de son site web	37
Référencer son site sur les moteurs de recherche	38

## PROGRAMMATION ET DÉVELOPPEMENT

Vendre en ligne avec Prestashop	38
Créer son site web avec WordPress	38

## INTERFACES ET CRÉATION NUMÉRIQUE

Maquettage ergonomique web et mobile	38
--------------------------------------	----

## PRODUCTION ET GESTION DE CONTENUS NUMÉRIQUES

Gérer son e-réputation	38
Créer et animer sa chaîne YouTube	38
Créer et animer sa page Facebook	38

Tous ces stages peuvent être pris en charge par l'AFDAS dans le cadre de la formation des intermittents du spectacle, des auteurs et des journalistes pigistes.

## Stages longue durée en CIF

Scripte pour le cinéma et le direct	40
Réalisation documentaire	40
Administration de production	40
Journaliste audiovisuel	40
Journaliste radio	40
Animateur radio	41
Monteur audiovisuel et cinéma	41
Montage et post-production vidéo	41
Concepteur réalisateur 3D	42
Composer la musique et l'illustration sonore pour le cinéma et la télévision	42
Produire et manager un artiste	42
Produire et organiser un spectacle vivant	42
Chef de projet fonctionnel	42
Chargé de communication digitale	43
Intégrateur web	43
Développeur application mobile	43
Directeur artistique web	43
Producteur de contenus numériques	43



# Écriture et réalisation audiovisuelle

## L'ÉCRITURE AUDIOVISUELLE

### Scénario et dialogues en fiction

En partenariat avec Moviesoft

6 semaines



Acquérir les bases théoriques, les outils méthodologiques et une expérience concrète de l'écriture de scénario et des dialogues en fiction, avec l'appui de scénaristes et de comédiens confirmés.

16 février au 27 mars  
1<sup>er</sup> juin au 10 juillet  
9 novembre au 18 décembre

**MOVIE SOFT**  
THE PLACE FOR FILMMAKERS

### Atelier Script Doctor

3 semaines



Établir une méthodologie d'analyse par l'expérience de l'écriture personnelle, apprendre à repérer les faiblesses d'un scénario de fiction, à proposer des améliorations argumentées. Être en mesure d'élaborer des principes de construction et de définition des enjeux et de maîtriser ainsi les fondamentaux de l'art de la dramaturgie.

10 au 30 avril  
12 au 30 octobre

### De l'écrit à l'image

3 semaines



Acquérir les principales techniques du langage visuel et les bases de la grammaire cinématographique. Appréhender les moyens de mise en œuvre, leurs avantages, leurs contraintes.

8 au 19 juin  
5 au 16 octobre

### Les effets visuels : nouvelles technologies, nouvelles écritures

1 semaine



Comprendre les principales techniques actuelles de trucage numérique : extension de décors, personnages virtuels, création et animation de foule. En connaître les moyens de mise en œuvre, leurs avantages, leurs contraintes et leur coût. Développer une approche méthodologique de la conception et la réalisation d'effets visuels.

30 mars au 3 avril  
28 septembre au 2 octobre

### Frameforge 3D : du scénario au découpage filmique

1 semaine



Acquérir les bases techniques du découpage filmique et du storyboarding assisté par ordinateur. Comprendre les mécanismes du récit et les principes qui président au passage du scénario (continuité dialoguée) à l'image. Mettre en image son storyboard avec Frameforge 3D et son découpage.

Nous consulter pour les dates

### Découpage et mise en scène en fiction

3 semaines



Acquérir les bases théoriques et la méthodologie nécessaire pour élaborer le découpage et le storyboarding d'un scénario de fiction à l'aide des outils dédiés.

Nous consulter pour les dates



**Les outils narratifs du jeu vidéo****1 semaine**

Acquérir une compréhension globale des enjeux conceptuels du créateur de jeu vidéo, une bonne connaissance des mécanismes de mise en œuvre, une connaissance approfondie des narrations spécifiques du jeu vidéo, les fondamentaux permettant de cerner les frontières à explorer, les bases et la méthodologie de la création d'un jeu complexe.

*18 au 22 mai  
23 au 27 novembre*

**Ecrire pour le web****1 semaine**

Appréhender les principes spécifiques de l'écriture scénaristique pour le web et comprendre l'environnement général public, économique et technique de ces nouveaux supports, les acteurs et les stratégies.

*23 au 27 février  
20 au 24 juillet*

**Le webdocumentaire, une œuvre****4 semaines**

Appréhender de manière globale et pratique les spécificités de la réalisation d'un webdocumentaire, de l'écriture à la diffusion. Connaître le marché et ses acteurs.

Identifier les spécificités de l'écriture narrative pour le rich média. Elaborer un dossier de production de type CNC. Produire une maquette de l'arborescence du site et développer une version bêta d'un projet webdocumentaire.

*Nous consulter  
pour les dates*

**LA RÉALISATION****L'assistant réalisateur de fiction**

En partenariat avec  
l'Association Française des Assistants Réalisateurs  
(AFAR)

**6 semaines**

Titre « Assistant réalisateur » certifié de niveau II, reconnu par l'État et inscrit au RNCP

*16 mars au 27 avril  
21 septembre au 30 octobre*

Se préparer à assumer la fonction d'assistant réalisateur à travers la gestion concrète et complète d'un tournage de long-métrage de fiction. Se préparer à l'examen délivrant le titre, à l'issue de la session.

*afar*

**Movie Magic Scheduling**

En partenariat avec  
l'Association Française des Assistants Réalisateurs  
(AFAR) et Moviesoft

**1 semaine**

Maîtriser toutes les fonctionnalités de Movie Magic Scheduling, logiciel de référence pour le dépouillement du scénario et l'élaboration du plan de travail.

*16 au 20 mars  
22 au 26 juin  
19 au 23 octobre*

*afar*

**MOVIE SOFT**  
THE PLACE FOR FILMMAKERS

<b>Scripte pour le cinéma et le direct</b>	©	<b>8 semaines</b>	
Titre « scripte » certifié de niveau II, reconnu par l'État et inscrit au RNCP		<i>1<sup>er</sup> juin au 27 juillet</i>	
Appréhender de manière globale et pratique les spécificités du métier de scripte pour le cinéma et le direct : acquérir la méthodologie générale pour adapter son travail à chaque projet. Se préparer à l'examen délivrant le titre, à l'issue de la session.			
Stage longue durée • voir page 40			
<b>Réalisation documentaire</b>	©	<b>14 semaines</b>	
Maîtriser les spécificités de la réalisation documentaire, de l'écriture au montage, pour mettre en œuvre de manière autonome et professionnelle un projet de film.		<i>2 mars au 12 juin 14 septembre au 18 décembre</i>	
Stage longue durée • voir page 40			
<b>Ecrire et réaliser un film documentaire</b>		<b>6 semaines</b>	
Appréhender de manière pratique les spécificités de la réalisation documentaire, à travers l'écriture, le tournage et le montage d'un court-métrage.		<i>16 mars au 24 avril 15 juin au 24 juillet 28 septembre au 6 novembre</i>	
<b>Parcours vidéo numérique</b>		<b>6 semaines</b>	
Appréhender de manière pratique toutes les étapes de fabrication d'un projet audiovisuel : écriture, préparation, prise de vue, montage et diffusion. Etre en capacité de réaliser un film court en totale autonomie.		<i>26 octobre au 4 décembre</i>	
<b>Réaliser sur fond vert</b>		<b>8 journées</b>	
Etablir le langage commun entre les métiers, scénaristes, réalisateurs, producteurs, nécessaire au processus de fabrication d'un film de fiction sur fond vert. Etre capable d'analyser les différentes étapes de la fabrication des effets visuels. Connaître les moyens de mise en œuvre, leurs avantages, leurs contraintes et leur coût.		<i>9 au 13 mars 28 septembre au 2 octobre</i>	
<b>La chaîne de fabrication du webdocumentaire</b>		<b>1 semaine</b>	
Appréhender de manière globale et pratique les spécificités de la réalisation webdocumentaire, de l'écriture à la diffusion.		<i>18 au 22 mai 2 au 6 novembre</i>	

### Ecrire, tourner, monter et diffuser un film en 3D Relief

4 semaines



Acquérir les connaissances générales indispensables à une bonne compréhension des technologies relief. Appréhender les aspects artistiques de l'écriture, maîtriser les techniques et outils principaux pour la préparation et la prévisualisation du tournage. Savoir configurer et mettre en oeuvre de manière autonome un module de prise de vue relief, s'approprier les techniques et méthodologies générales de montage et de finalisation. Connaître les différentes solutions de visualisation/diffusion ainsi que les réglages d'encodage appropriés.

*Nous consulter pour les dates*

### Réalisation d'un vidéo-clip de musique actuelle

4 semaines



Au travers de la réalisation d'un projet concret, en conditions réelles, maîtriser les méthodologies d'écriture de ce format spécifique, du concept au plan de travail. Prendre en main les équipements techniques (DSLR) et mettre le scénario en image. S'initier au montage et finaliser le projet. Appréhender les réseaux de diffusion et distribution.

*9 avril au 7 mai*





# Journalisme

9

## JOURNALISME AUDIOVISUEL

### Journaliste audiovisuel



12 semaines



Titre « Journaliste » certifié de niveau II, reconnu par l'Etat, inscrit au RNCP et délivré sous l'autorité de l'IICP

2 mars au 1<sup>er</sup> juin  
14 septembre au 7 décembre

Maîtriser les techniques et les outils nécessaires à la réalisation de reportages d'actualité : l'écriture et la préparation d'un sujet, la prise de vue, le montage. Se préparer à l'examen délivrant le titre, à l'issue de la session.

Stage longue durée • voir page 40

### JRI-M

### Journaliste reporter d'images - Monteur

6 semaines



Titre « Journaliste » certifié de niveau II, reconnu par l'Etat, inscrit au RNCP et délivré sous l'autorité de l'IICP

2 février au 13 mars  
7 avril au 22 mai  
19 juin au 31 juillet  
14 septembre au 23 octobre  
6 novembre au 18 décembre

S'approprier les techniques d'écriture, de tournage et de montage, concevoir une ligne éditoriale et réaliser de manière autonome un reportage de format court. Se préparer à l'examen délivrant le titre, à l'issue de la session.

### Ecrire une chronique pour la presse écrite, la radio ou la télévision

1 semaine



Etre capable d'écrire, de mettre en onde ou en image une chronique régulière en suivant une forme et des codes éditoriaux fixes et identifiables.

8 au 12 juin  
23 au 27 novembre

## FORMATION DES PIGISTES

### Journaliste web

3 semaines



Utiliser l'ensemble des outils et techniques nécessaires à la publication d'un contenu multimédia, de la prise de vue à l'édition.

2 au 13 mars  
19 octobre au 6 novembre

### Les sources d'informations sur internet

1 semaine



Devenir opérationnel sur le média web : maîtriser les techniques de veille et de recherche sur internet afin de comprendre et gérer les enjeux de la circulation de l'information.

9 au 13 mars  
5 au 9 octobre

# Production, administration, droit

## PRODUCTION ET ADMINISTRATION

### Administration de production En partenariat avec Xotis


**8 semaines**


Acquérir des compétences affirmées en matière comptable, juridique et financière afin d'assumer la fonction d'administrateur de production.

*23 février au 20 avril  
23 octobre au 18 décembre*

Stage longue durée • voir page 40



### Direction de production en fiction

**6 semaines**


Se préparer à gérer les moyens artistiques, techniques et financiers nécessaires à la préparation, au tournage et à la finalisation d'une œuvre de fiction pour le cinéma ou la télévision.

*23 février au 3 avril  
1<sup>er</sup> juin au 10 juillet  
6 novembre au 18 décembre*

### Movie Magic Budgeting en partenariat avec Moviesoft

**1 semaine**


Maîtriser toutes les fonctionnalités de Movie Magic Budgeting, logiciel d'élaboration et de suivi des budgets de production.

*23 au 27 mars  
26 au 30 octobre*



### Etapes d'une production audiovisuelle

**4 jours**


Comprendre toutes les étapes de la chaîne, de l'élaboration d'un projet jusqu'au bilan, en passant par l'exercice de dépouillement et la trame du devis. Mieux s'intégrer à une équipe de production et mieux gérer les prestataires sur un projet audiovisuel.

*4 au 8 mai  
20 au 23 juillet  
2 au 5 novembre*

### Le dossier de production documentaire

**2 semaines**


Acquérir une approche méthodologique de l'écriture et de l'élaboration d'un dossier type CNC, ainsi que celle liée à la pré-production d'un projet documentaire.

*1 au 12 juin  
7 au 18 décembre*

### Initier et produire un projet transmédia

**1 semaine**


Acquérir la culture et des connaissances théoriques nécessaires à la création d'un projet transmédia. Appréhender les différentes sources de financements à exploiter, connaître les mécanismes de financements publics et savoir identifier les partenaires privés.

*6 au 11 juillet  
30 novembre au 4 décembre*

**Produire en 3D relief**  
en partenariat avec Amak et  
Panavision Alga Techno

**1 semaine**



Appréhender les principaux aspects techniques, artistiques et économiques d'un projet audiovisuel en relief, en particulier leurs impacts sur l'écriture et la production.

*Nous consulter  
pour les dates*



**DROIT ET FINANCEMENTS**

**Droit des contrats, droit d'auteur,  
droits voisins**

**1 semaine**



Identifier et appréhender les notions juridiques propres à l'audiovisuel et au cinéma : droit d'auteur, droits voisins, droits du producteur. Connaître les principaux textes de référence : conventions collectives, réglementations du CNC. Etre capable de rédiger un projet de contrat aussi complet et fiable que possible.

*23 au 27 mars  
29 juin au 3 juillet  
30 novembre au 4 décembre*

# Prise de vue HD, prise de son cinéma et télévision en 3D relief

## Tourner en mode RAW : les nouvelles caméras cinéma

En partenariat avec Panavision et Technicolor

8 journées



Appréhender le fonctionnement avancé des caméras RED et ARRI afin d'optimiser leur exploitation par l'équipe image, des essais caméras jusqu'à l'étalonnage numérique et la projection.

4 au 13 mars  
3 au 12 juin  
23 septembre au 2 octobre  
9 au 18 décembre



ALGA TECHNO

technicolor



## Caméras grands capteurs

En partenariat avec Visual Impact France et Technicolor

8 journées



Découvrir les options de production qui s'offrent aux professionnels et prendre en main les différentes caméras grands capteurs. Appréhender la notion de tournage négatif et positif.

11 au 20 mars  
17 au 26 juin  
21 au 30 octobre



technicolor



## Filmer avec un DSLR

1 semaine



Maîtriser le fonctionnement détaillé d'un appareil photo numérique reflex en mode vidéo, savoir en optimiser les réglages et l'accessoirisation en fonction du dispositif de tournage.

23 au 27 mars  
29 mai au 3 juin  
14 au 18 septembre  
7 au 11 décembre

## La prise de vue en XDCAM EX / HD : PDW-400, PMW-200 et PMW-EX3

En partenariat avec Visual Impact France

1 semaine



Appréhender le fonctionnement avancé des caméras HD numériques de la gamme professionnelle XDCAM. Optimiser leur utilisation, de la prise de vue à l'étalonnage numérique.

18 au 22 mai  
30 novembre au 4 décembre



## La pratique du Steadicam

1 semaine



Savoir préparer et prendre en main différents systèmes de stabilisation caméra, dans plusieurs configurations de tournage.

20 au 24 avril  
19 au 23 octobre

## Tourner avec Blackmagic, étalonner avec DaVinci resolve

8 journées



Prendre en main et exploiter la filière complète de production d'une Blackmagic (Cinema Camera, Pocket, Production...) de la prise de vue à l'étalonnage, avec Da Vinci.

1<sup>er</sup> au 11 juillet

## La prise de vue extrême avec GoPro 1 semaine

Prendre en main les différents équipements miniaturisés à destination de tournages en numérique, SD ou HD. Maîtriser les divers modes : vidéo, photo, time laps. Mettre en place des dispositifs complets embarqués : savoir-faire acquis par le biais de simulations et exercices sur le terrain, en condition de vitesse, sous l'eau et dans les airs.

*Nous consulter pour les dates*

## TECHNIQUES DE TOURNAGE

### La prise de vue numérique 1 semaine

S'initier à l'écriture visuelle. Apprendre à choisir sa caméra, à en configurer les menus, à réaliser des plans utiles. Comprendre la lumière et le son. Se préparer au tournage.

*23 au 27 février  
6 au 11 juillet  
23 au 27 novembre*

### L'art de la lumière 1 semaine

Savoir confronter la construction de la lumière dans la peinture classique et avec l'art cinématographique, analyser les techniques liées à la construction de la lumière d'un plan, d'une séquence, découpage technique, raccords lumière, étalonnage. Acquérir les principales techniques de la lumière en studio. Connaître les moyens techniques à mettre en œuvre, leurs avantages, leurs contraintes et leur coût.

*2 au 6 mars  
21 au 25 septembre*

### Tournage documentaire : techniques fondamentales de prise de vue et de son en caméra numérique HD 3 semaines

Acquérir les techniques fondamentales du cadre, de la lumière et de la prise de son, à travers la mise en œuvre de dispositifs variés de tournage et une prise en main intensive de caméras numériques HD.

*18 mai au 8 juin  
2 au 23 novembre*

### Prise de son en reportage ou en documentaire 1 semaine

Connaître les principaux équipements de prise de son et les exploiter lors d'un tournage en équipe réduite.

*18 au 22 mai  
26 au 30 octobre*

### Les techniques de tournage en relief 2 semaines En partenariat avec Panavision Alga Techno et Binocle 3D

Appréhender de manière pratique et détaillée les outils et techniques de prise de vue stéréoscopiques pour le cinéma en relief.

*Nous consulter pour les dates*



### Relief live et 3DBox 1 semaine En partenariat avec Redkennprods

Se confronter aux contraintes du tournage multicam en 3D relief live à travers la prise en main des outils spécifiques à la captation d'événements.

*Nous consulter pour les dates*



# Photo

Les formations suivantes se déroulent tous les 2 mois, nous consulter pour les dates.

## PHOTOJOURNALISME

### Les techniques du photojournalisme numérique

2 semaines



Acquérir les techniques du photoreportage, savoir traiter un thème en lumière du jour et artificielle, en lumière mixte et au flash. Savoir diffuser un photoreportage.

### Les nouveaux espaces du photojournalisme

1 semaine



De la galerie web à l'exposition « Live », appréhender les principales étapes de la fabrication d'un projet photographique personnel depuis sa création jusqu'à sa diffusion.

### Initiation à la photographie de presse

2 semaines



Acquérir les fondamentaux de la photographie de presse pour créer toute image en tout contexte d'actualité ou de situation documentaire.

## PHOTOGRAPHIE / EDITION

### L'editing pour les photographes

1 semaine



Editer son travail de photographie en vue des différents types de publication, photo de Une, illustration, diaporama, portfolio narratif.

### L'iconographie print et web

1 semaine



Maîtriser l'editing photographique, les outils de recherche, les sources d'images, le rapport texte image, les outils de traitement, de ré-échantillonnage, de classement et d'indexation d'image.

### Les projets multimédias pour les photographes

3 semaines



Maîtriser les outils de réalisation de produits multimédia pour les photographes et acquérir l'autonomie pour la réalisation de projets photographiques multimédia.

<b>L'éclairage additionnel en photographie de reportage</b>	<b>1 semaine</b>	
Maîtriser l'éclairage additionnel en situation de reportage ou de travail documentaire.		
<b>Le portrait photographique</b>	<b>1 semaine</b>	
Appréhender l'art du portrait photographique à travers une écriture visuelle personnelle.		
<b>Réaliser un projet photographique personnel</b>	<b>1 semaine</b>	
Réaliser une exposition à partir d'un travail photographique personnel. Appréhender l'espace, la scénographie et le financement d'une exposition photo.		
<b>Réaliser son livre photographique</b>	<b>1 semaine</b>	
Appréhender la conception et la réalisation d'un livre photographique sous tous ses aspects graphiques.		
<b>Photoshop : fondamentaux ou perfectionnement</b>	<b>1 semaine</b>	
<b>Lightroom</b>	<b>3 journées</b>	

# Post-production, montage et trucage

## LA CHAÎNE DE MÉTIERS

### Monteur audiovisuel et cinéma : l'art du montage


**15 semaines**


Titre « Monteur » certifié de niveau II, reconnu par l'État, inscrit au RNCP et délivré sous l'autorité du CLCF

16 février au 5 juin  
4 septembre au 18 décembre

Se préparer à assumer et à gérer sa fonction de monteur comme chef d'équipe technique et collaborateur artistique. Acquérir la maîtrise des différents outils. Être capable de mettre en œuvre, de manager et de gérer de manière professionnelle les moyens nécessaires au montage, à la finalisation/finition de l'œuvre audiovisuelle ou du programme. Acquérir une pratique concrète du montage à travers l'étude d'un scénario, d'un tournage et d'un exercice spécialement conçu pour le stage, comportant l'ensemble des situations et figures du montage cinéma. Connaître les outils et les logiciels nécessaires de l'environnement de la post-production. Connaître l'ensemble de la chaîne technique et artistique de la finition d'un film.

Stage longue durée • voir page 41



Authorized  
Training Center



Adobe Certified  
Training Provider



Avid Authorized Training Partner

### Montage et post-production vidéo


**17 semaines**


Comprendre les principales techniques de post-production et connaître les outils numériques dédiés. Acquérir les connaissances nécessaires pour prendre en main la post-production d'un projet vidéo à travers l'utilisation des logiciels de la suite Final Cut Studio et des logiciels Photoshop et After Effects.

*Nous consulter  
pour les dates  
(parcours individualisé)*

Gagner la capacité de réaliser en autonomie des travaux de montage, d'habillage, de trucage, de conformation, d'étalonnage et de compression pour différents supports (film institutionnel, documentaire, reportage, maquette de présentation, captation d'événements)

Stage longue durée • voir page 41

### Initiation à l'art du montage

**1 semaine**


Analyser le langage du montage, comprendre sa grammaire afin d'être en capacité d'assumer des choix artistiques et de se positionner comme un vrai collaborateur du réalisateur.

23 au 27 février  
14 au 18 septembre

### La chaîne de fabrication de la TV HD et du cinéma numérique

**3 jours**


Appréhender la chaîne de fabrication technique d'œuvres produites en HD dans un workflow dématérialisé. Comprendre la composition d'un fichier et mesurer les enjeux des choix de production.

*Nous consulter  
pour les dates*



<b>Le métier de D.I.T. (Digital Imaging Technician)</b>	<b>2 semaines</b>	
Acquérir ou consolider les bases théoriques nécessaires à l'exercice de ce nouveau métier, approcher de manière concrète les principaux outils et problématiques rencontrés, expérimenter par l'utilisation des principaux logiciels utilisés aujourd'hui par les D.I.T.	<i>2 au 13 mars 15 au 26 juin 5 au 16 octobre</i>	
<b>Direction de post-production pour le cinéma et la HDTV</b>	<b>3 semaines</b>	
Identifier les enjeux économiques et techniques de la post-production pour la télévision HD et le cinéma numérique. En acquérir le vocabulaire, en découvrir les outils. Aborder les spécificités du numérique aujourd'hui, s'approprier une méthodologie d'analyse et de mise en œuvre de chaîne de post-production cohérente.	<i>20 avril au 13 mai 16 novembre au 4 décembre</i>	
<b>Gestion des fichiers de rushes, de la prise de vue au backup gestion de projet</b>	<b>1 semaine</b>	
Maîtriser la chaîne de production des fichiers numériques, découvrir et comprendre les différents médias utilisés, appréhender les formats, codecs et containers, savoir assurer la sécurité des images et optimiser leur conservation.	<i>6 au 11 juillet 14 au 18 décembre</i>	
<b>Compression et le partage de contenus vidéo</b>	<b>3 journées</b>	
Maîtriser les principes technologiques de réduction de débit et de partage des contenus audio et vidéo numériques, à travers la description et la mise en œuvre des principaux formats et normes de compression actuellement en vigueur.	<i>8 au 10 avril 15 au 17 juillet 2 au 4 novembre</i>	
<b>Sous-titrage vidéo</b>	<b>3 semaines</b>	
De la traduction au sous-titrage : être opérationnel pour réaliser le sous-titrage de films et maîtriser les spécificités du sous-titrage pour les personnes sourdes et malentendantes.	<i>2 au 20 mars 21 septembre au 9 octobre</i>	
<b>Montage et post-production en 3D relief</b>	<b>1 semaine</b>	
Appréhender les principaux aspects techniques, artistiques et narratifs d'un projet audiovisuel en relief, en particulier leurs impacts sur le montage et la chaîne de post-production.	<i>Nous consulter pour les dates</i>	

## LE MONTAGE AVEC FINAL CUT PRO

**Final Cut Pro HD 7 et X :  
pratique du montage****3 semaines**

Acquérir les compétences nécessaires à la réalisation autonome d'un montage sur une station Final Cut Pro.

*9 au 27 mars  
15 juin au 3 juillet  
21 septembre au 9 octobre*



Authorized  
Training Center

**Monter avec Final Cut Pro X****1 semaine**

Intégrer les fondamentaux des techniques de montage de rushes issus de cartes mémoire, de caméras ou de disques. Etre en capacité de produire des effets simples d'habillage, d'intégrer commentaire et fond sonore et de finaliser son projet.

*30 mars au 3 avril  
18 au 22 mai  
21 au 25 septembre  
16 au 20 novembre*



Authorized  
Training Center

**Soundtrack Pro : conception sonore,  
montage et mixage audio****2 semaines**

Maîtriser Soundtrack Pro dans sa globalité, connaître ses différentes configurations possibles et l'ensemble de ses fonctionnalités (design sonore, création musicale, montage et mixage audio...). Etre en capacité de concevoir des bandes sonores élaborées et de qualité professionnelle. Maîtriser les passerelles entre Soundtrack Pro et Final Cut Pro.

*29 juin au 11 juillet  
23 novembre au 4 décembre*

## LE MONTAGE AVEC AVID

**Avid Media Composer :  
pratique du montage HD**  
En partenariat avec Avid**3 semaines**

Devenir compétent et autonome pour réaliser un montage de A à Z avec une station Avid Media Composer.

*2 au 20 février  
10 au 30 avril  
8 au 26 juin  
14 septembre au 2 octobre  
9 au 30 novembre*



Avid Authorized Training Partner

**Avid expert : le finishing****2 semaines**

Etre en mesure d'installer et de configurer un système Avid Media Composer (Soft, Mojo, Adrenaline ou Nitris) de manière autonome, d'en maîtriser les fonctionnalités avancées (étalonnage, effets 2D et 3D, entrées/sorties...) et de gérer les principaux travaux de finition d'un projet TV.

*Nous consulter  
pour les dates*



Avid Authorized Training Partner

## LE MONTAGE AVEC PREMIERE

**Première Pro CC :  
les fondamentaux du montage vidéo****1 semaine**

Acquérir les compétences nécessaires à la réalisation autonome d'un montage avec Première Pro CC et savoir l'exporter vers tous types de médias et périphériques.

*13 au 17 avril  
26 au 30 octobre*



## LE TRUCAGE

**After Effects :  
trucages et effets numériques****4 semaines**

Appréhender toutes les fonctionnalités du célèbre logiciel d'Adobe (compositing, animation et trucage) et acquérir un réel savoir-faire des effets visuels numériques pour le cinéma et la télévision.

*2 au 27 février  
26 mai au 22 juin  
21 septembre au 16 octobre*

**Nuke : compositing et trucages 3D****3 semaines**

Maîtriser l'ensemble des fonctionnalités de ce logiciel haut de gamme de compositing et de création d'effets visuels. Optimiser son exploitation pour le traitement d'images Haute Résolution, Haute Dynamique et/ou stéréoscopiques.

*Nous consulter  
pour les dates*

## L'ÉTALONNAGE

**DaVinci Resolve :  
l'étalonnage numérique****1 semaine**

Appréhender toutes les fonctionnalités de base d'un correcteur de couleurs réputé extrêmement fiable et puissant. Découvrir ses spécificités, dont sa compatibilité avec toutes les plateformes d'édition vidéo existantes. Procéder, avec DaVinci Resolve, à l'élaboration d'un projet de post-production image dans sa totalité : de la gestion des rushes à l'export du master.

*1 au 5 juin  
26 au 30 octobre*

**Color : pratique de l'étalonnage****1 semaine**

Acquérir un véritable savoir-faire pour mener à bien des travaux de correction colorimétrique SD, HD, 2K ou 4K avec le logiciel Color et la suite Final Cut Studio.

*22 au 26 juin  
16 au 20 novembre*





## 3D

### LES METIERS

#### Concepteur réalisateur 3D

15 semaines



Titre « Chef de projet multimédia » de niveau II reconnu par l'état, inscrit au RNCP et délivré sous l'autorité de l'IESA

2 mars au 22 juin

Par le biais de la réalisation d'un court-métrage 3D, comprendre les spécificités de ce type de projet d'animation et apprendre à faire les choix stratégiques essentiels à l'atteinte des objectifs fixés par le brief client. Savoir contrôler la gestion des ressources et les temps de création.

Maîtriser la création du contenu 3D dans son ensemble, à chaque étape de la chaîne de fabrication.

#### Chef de projet 3D

4 semaines



Etre en capacité d'analyser un projet et définir les solutions aux problématiques qu'il soulève. Etablir les objectifs et mettre en place une stratégie de production. Proposer une charte répondant à toutes les contraintes : cible, contenu, moyens. Recruter les équipes et mettre en œuvre, puis superviser la production jusqu'au livrable.

29 juin au 27 juillet

### L'INFOGRAPHIE

#### L'infographie 3D : du modeling au rendu

4 semaines



Acquérir les fondamentaux de la création d'images 3D à travers la découverte pratique de ses différents modules, depuis l'analyse du brief jusqu'au livrable, de la modélisation au rendu final.

2 au 27 février

#### Le modeling « hard surface » avec 3DS MAX, Maya, XSI

2 semaines



Maîtriser dans son ensemble les techniques de modélisation d'objets dits « Hard surface » (intérieur, extérieur, véhicule, architecture, robot, motion design....).

7 au 18 septembre

Autodesk

Authorized Training Center

#### Le modeling « natural media » avec ZBRUSH et/ou MUDBOX

2 semaines



Maîtriser la modélisation avec les outils ZBrush et/ou Mudbox : apprendre à sculpter toutes formes jusqu'alors difficiles à fabriquer dans un logiciel de 3D classique. Comprendre un model sheet, savoir interpréter un dessin 2D en 3 dimensions. Générer des textures. Etre en capacité d'exporter ce travail sur 3ds max ou Maya.

21 septembre au 2 octobre

Autodesk

Authorized Training Center

Retour vers sommaire

## Modélisation de Personnage avec 3dsMax/Maya, ZBrush/Mudbox, Marvelous designer.

5 semaines



Maîtriser l'ensemble des techniques de fabrication d'un personnage, de la modélisation du corps en passant par la fabrication des vêtements, de la création des textures au dépliage des UVs. Comprendre un model sheet. Apprendre à éviter les pièges des raccourcis graphiques et à interpréter les traits en volume lisibles dans tous les axes. Maîtriser la topologie 3D. Apprendre à ordonner le livrable et à fabriquer des présentations professionnelles de personnage.

16 novembre au 18 décembre

Autodesk

Authorized Training Center

## Le texturing, création de shaders, dépliage UVW

1 semaine



Maîtriser le dépliage UVW et connaître les fonctionnalités des logiciels qui permettent d'éditer le placement de textures sur un modèle 3D. Maîtriser la création de textures avec Photoshop ou d'autres outils largement utilisées dans l'industrie de la 3D. Comprendre les différentes définitions de matière dans un logiciel de rendu 3D et être capable de créer les textures les plus efficaces pour un rendu de matière précis.

18 au 22 mai

## Le rendering, lighting et gestion de moteurs de rendu

8 journées



Comprendre les différentes techniques de rendu. Savoir choisir son moteur. Connaître les techniques d'éclairage d'une scène 3D, depuis les éclairages standards jusqu'à l'utilisation de profil IES, dans un cadre illustratif comme dans celui du rendu photo-réaliste.

18 au 22 mai

## L'INTEGRATION TEMPS REEL AVEC UNITY 3D

### Les techniques de conception d'un casual game

2 semaines



Acquérir les compétences techniques et l'autonomie nécessaires à la création d'un casual game en Flash et HTML5/JS.

Nous consulter pour les dates

## LES EFFETS SPECIAUX EN 3D

### Réalisation d'effets spéciaux en infographie 3D

5 semaines



Appréhender les techniques de réalisation d'effets spéciaux 3D utilisées en production : explosions, intégrations 3D au sein de prises de vue réelles, effets fantastiques... Apprendre à définir une stratégie de réalisation et à préparer les effets en amont du shooting afin d'éviter toutes retouches chronophages.

16 février au 20 mars

## Le compositing, la gestion de rendu 1 semaine

Etre en capacité de gérer un rendu sur une ferme avec BackBurner, découvrir les techniques d'organisation qui permettent de bannir la création de déchets. Savoir régler et optimiser son moteur de rendu. Connaître les techniques de génération de passes prêtes à être utilisées dans After Effect, Nuke... Etre autonome sur la gestion des erreurs de rendu, réactif sur la génération de patches. Savoir choisir correctement ses paramètres de sortie.

*23 au 27 février*

## La simulation : fluides, fumée/flammes/explosions, foule 4 semaines

Découvrir les techniques utilisées en production 3D pour la réalisation d'effets spéciaux, ce module permet d'être capable d'initialiser une scène 3d avec des effets de particules Real Flow Fume FX, Krakatoa, particules flow, Mass-FX... Il couvre également la Physique avec Mass-FX, Marvelous Designer...

*23 au 27 février*

## Le scripting avec 3ds Max 2 semaines

Maîtriser l'écriture MaxScript pour l'animation, la gestion de tâches répétitives ou encore la création d'événements.

*20 au 31 juillet*

**Autodesk**  
Authorized Training Center

## Maya perfectionnement : Python dans un pipeline 3D 1 semaine

Acquérir une pratique concrète de programmation en langage Python, savoir concevoir et développer des scripts dédiés aux logiciels 3D, en particulier Maya et/ou 3DS Max.

*20 au 24 juillet  
2 au 6 novembre*

**Autodesk**  
Authorized Training Center

## Ecriture de shader et rendu avancé 1 semaine

Maîtriser la création de shader, de l'analyse du réel au résultat sur échantillon. Savoir définir les paramètres d'éclairage. Découvrir les techniques d'analyse et de caractérisation des matériaux, les problématiques de représentation sur les écrans cible. Tirer profit des matériaux qui permettent une customisation. Acquérir les bases de l'écriture de shader. Connaître les techniques rares de représentation de matières originales.

*5 au 9 octobre*

## L'ANIMATION 3D

## Animer avec un logiciel de 3D (3DSMAX, MAYA, XSI) 3 semaines

Découvrir puis maîtriser l'animation avec les outils natifs de 3ds Max, Maya, XSI. Développer la capacité d'animer des objets dans tous les contextes : du motion design à l'architecture, de l'habillage TV à la mécanique.

*15 juin au 3 juillet*

**Autodesk**  
Authorized Training Center

[Retour vers sommaire](#) 

<b>Animer des personnages avec des plugins : CAT, Character Studio</b>	<b>3 semaines</b>	
--	-------------------	---

Apprendre à utiliser CAT et Character Studio dans le cadre d'animation de personnages. Découvrir comment fusionner des animations et faire intervenir des props.

*6 au 27 juillet*

**Autodesk**  
Authorized Training Center

<b>Animer avec MotionBuilder</b>	<b>2 semaines</b>	
----------------------------------	-------------------	---

Découvrir comment MotionBuilder s'inscrit dans le workflow de production 3D. Apprendre à mélanger des animations et préparer des scènes complexes. Comprendre comment utiliser des fichiers issus de Motion capture, savoir les traiter et les optimiser.

**Autodesk**  
Authorized Training Center

## ET AUSSI

<b>SketchUp 3D</b>	<b>1 semaine</b>	
--------------------	------------------	---

Maîtriser les fonctionnalités de Google SketchUp pour la conception et la visualisation 3D de projet (décors, scénographie, architecture, muséographie...)

*2 au 6 mars  
8 au 12 juin  
12 au 16 octobre  
14 au 18 décembre*

<b>AutoCAD 2D et 3D</b>	<b>2 semaines</b>	
-------------------------	-------------------	---

Maîtriser les bases du dessin technique 2D, de la modélisation et de la visualisation 3D avec AutoCAD.

*23 mars au 3 avril  
29 juin au 11 juillet  
19 au 30 octobre*

**Autodesk**  
Authorized Training Center



# Radio

## LES METIERS

### Journaliste radio

En partenariat avec Nétia



12 semaines



Titre « Journaliste » certifié de Niveau II, reconnu par l'Etat, inscrit au RNCP et délivré sous l'autorité de l'IICP

21 septembre au 18 décembre

Acquérir les fondamentaux, nécessaires à l'exercice d'un journalisme polyvalent. Maîtriser les techniques de recherche de l'information, d'écriture, de rédaction, les techniques de l'antenne, du direct, de la présentation des flashs et des journaux. Savoir mener interviews, débats, chroniques, éditoriaux, revues de presse, reportages. Maîtriser les techniques de prise de son radio et de montage numérique.

Stage longue durée • voir page 40



### Animateur radio

En partenariat avec Nétia



13 semaines



Maîtriser tous les aspects de la préparation d'une émission en acquérant les compétences multiples que l'exercice demande : connaissance de l'environnement média, aisance relationnelle et pertinence du discours, technique vocale, rigueur organisationnelle, gestion technique et informatique, créativité.

12 mars au 5 juin

Stage longue durée • voir page 41



### La voix : passerelle vers les métiers du micro

3 semaines



Mettre sa voix au service d'activités professionnelles : l'animation audiovisuelle, la chronique radio, le journalisme, le commentaire voix off, l'animation commerciale, la publicité, et plus largement, tous modes de communication orale et audio.

9 au 27 février  
31 août au 18 septembre

## LES TECHNIQUES

### La radio 2.0

8 journées



Acquérir les connaissances essentielles concernant le média numérique ainsi que les techniques fondamentales pour élaborer et réaliser des contenus en soutien au programme original produit pour la radio.

2 au 6 février  
14 au 18 septembre

**Les techniques d'interview****1 semaine**

Apprendre à choisir le bon interlocuteur, à préparer son interview. Savoir créer un climat de confiance. Poser les bonnes questions. Transcrire sans déformer, conclure sans ambiguïté.

*8 au 12 juin  
30 novembre au 4 décembre*

**Le reportage audio**  
En partenariat avec Nétia**2 semaines**

Savoir rechercher, recueillir, traiter et diffuser l'information, que ce soit sur le plan éditorial ou technique.

*16 au 27 février  
29 juin au 11 juillet  
7 au 18 décembre*

**Ecrire et réaliser un documentaire radio de création****3 semaines**

Expérimenter l'écriture et la réalisation du documentaire radiophonique de création.

*2 au 20 juin  
6 au 24 octobre*

**Voice track : la radio en différé****2 semaines**

Maîtriser les règles et les techniques d'animation propres au PAD. Appréhender l'équipement matériel nécessaire à la réalisation «home made» de ce contenu pré-enregistré, et son utilisation.

*13 au 24 avril  
12 au 23 octobre*



# Musique, son, MAO

## COMPOSER POUR L'IMAGE ET LA SCÈNE

### Concevoir la bande son d'une œuvre audiovisuelle

**1 semaine**


Faire ressortir d'un scénario les éléments utiles à l'élaboration de la bande sonore; en assurer la direction artistique. Elaborer une écriture musicale et sonore en accord avec les attentes et les objectifs des autres acteurs de la chaîne de fabrication d'une œuvre de fiction.

*18 au 22 mai  
14 au 18 décembre*

### Identité sonore : composer un logo et une charte sonore

**2 semaines**


Comprendre les contraintes et les attentes d'une entreprise afin d'élaborer logo et charte sonore en fonction du positionnement recherché. Maîtriser les outils et les techniques de composition appropriés.

*13 au 24 avril  
6 au 20 novembre*

### Musique à l'image

**4 semaines**


Comprendre et analyser les codes et ressorts de la musique à l'image, ses contraintes, ses méthodes, sa production et ses techniques sans cesse en évolution. En partenariat avec l'UCMF.

*12 janvier au 6 février  
1<sup>er</sup> au 26 juin  
7 septembre au 2 octobre  
23 novembre au 18 décembre*



Authorized Training Center

Union des Compositeurs de Musique de Films

### Musique de film : composition et enregistrement avec un orchestre

**4 semaines**


Composer, orchestrer et diriger les séances d'enregistrement et de mixage d'une musique de film avec un orchestre. Réaliser un projet à l'image, grandeur nature, dans des conditions professionnelles. En partenariat avec l'UCMF et le studio Plus XXX.

*27 avril au 29 mai  
12 octobre au 6 novembre*



Authorized Training Center

Union des Compositeurs de Musique de Films

### Composer la musique et l'illustration sonore pour le cinéma et la télévision


**6 semaines**


Comprendre les contraintes, les méthodes et les techniques de la musique à l'image. Concevoir, composer et réaliser la musique d'un film avec un orchestre dans des conditions identiques à celles que la profession rencontre dans la musique de film, le documentaire, la fiction et le film d'animation.

*13 avril au 29 mai  
28 septembre au 6 novembre*

Stage longue durée • voir page 42



Authorized Training Center

Union des Compositeurs de Musique de Films

## Musique et création sonore pour le spectacle vivant

4 semaines



Comprendre les enjeux de l'écriture sonore et musicale pour le spectacle vivant. Composer et réaliser la musique et le design sonore d'un spectacle chorégraphique en suivant le processus créatif en construction permanente, au fil des répétitions en conditions réelles de plateau, avec les dispositifs interactifs disponibles aujourd'hui.

11 mai au 16 juin



## Sound Design : conception et illustration sonore

4 semaines



Concevoir le bruitage et l'illustration sonore pour le film d'animation, le cinéma, la télévision, le documentaire ou la publicité. Créer une banque de sons personnelle grâce au traitement audio d'objets sonores et à la synthèse professionnelle.

29 juin au 27 juillet  
16 novembre au 11 décembre

Avid Authorized Training Partner

## Editer une partition avec Finale

2 semaines



Créer des partitions professionnelles avec Finale pour tout type de projets.

23 mars au 3 avril  
9 au 20 novembre

Avid Authorized Training Partner

## Sibelius : orchestration et mise en partition pour les musiques actuelles

2 semaines



Comprendre les spécificités acoustiques, artistiques et professionnelles des instruments de musique classique (bois, vents, cordes, cuivres...) afin d'incorporer dans la composition et l'arrangement de projets de musiques actuelles. Techniques d'orchestration. Edition de partition avec Sibelius.

23 mars au 3 avril  
26 octobre au 6 novembre

Avid Authorized Training Partner

## Sound Design pour le jeu vidéo

3 semaines



Comprendre les spécificités techniques et artistiques de l'illustration sonore de jeu vidéo. Maîtriser la chaîne de production d'une bande son, ainsi que les contraintes des moteurs audio.

2 au 20 février  
12 au 30 octobre

Avid Authorized Training Partner

## L'ENREGISTREMENT ET LE MIXAGE

30

### Home-studio : fondamentaux de la MAO, techniques d'enregistrement et de mixage

4 semaines



S'initier aux principaux outils de la MAO (Pro Tools, Logic). Acquérir les fondements méthodologiques et techniques nécessaires à la bonne réalisation des différentes étapes d'un projet musical : prise de son, mixage, mastering.

7 avril au 5 mai  
23 novembre au 18 décembre



Avid Authorized Training Partner



Authorized  
Training Center

### Prise de son professionnelle avec un studio mobile

2 semaines



Concevoir, préparer et réaliser les séances d'enregistrement d'un album avec un studio mobile en fonction de contraintes financières, artistiques et techniques.

9 au 20 mars



Avid Authorized Training Partner



### Mixage et mastering

2 semaines



Maîtriser les techniques et les outils du mixage et du mastering en studio professionnel. Adapter ses connaissances au mixage en home-studio.

23 mars au 3 avril



Avid Authorized Training Partner



### Pro Tools en post-production audiovisuelle

3 semaines



Acquérir les méthodes et techniques de travail à chaque étape de la post-production audio numérique d'une œuvre audiovisuelle : importation des sources, synchronisation, montage, mixage et report en conformité avec les principales normes de diffusion actuellement en vigueur. Possibilité de passer la certification Avid Pro Tools 101 à l'issue de la formation.

31 mars au 21 avril  
19 octobre au 6 novembre



Avid Authorized Training Partner

## OUTILS MAO

### Pro Tools niveau 1 : composer, réaliser et produire

2 semaines



Devenir opérationnel sur Pro Tools et savoir utiliser les plug-ins dédiés. Enregistrer, mixer et masteriser un projet audio professionnel en configuration studio et home-studio, en conformité avec les standards de la profession. Possibilité de passer la certification Avid Pro Tools 101 à l'issue de la formation.

2 au 13 février  
14 au 25 septembre



Avid Authorized Training Partner

## Pro Tools expert et certification 110 2 semaines

Maîtriser Pro Tools. Enregistrer, mixer et masteriser un projet audio professionnel en configuration studio en conformité avec les standards de la profession. Possibilité de passer les certifications Avid Pro Tools 110 pour les personnes ayant déjà obtenu la certification 101.

*16 au 27 mars  
28 septembre au 9 octobre*



Avid Authorized Training Partner

## Avid Pro Tools certification 101 et 110 1 semaine

Se préparer et passer en ligne les certifications Avid Pro Tools 101, puis 110. Ces modules peuvent être passés successivement ou séparément.

*26 au 30 janvier  
20 au 24 juillet  
9 au 13 novembre*



Avid Authorized Training Partner

## Composer avec Logic Pro : enregistrer et mixer 2 semaines à Paris et en région

Savoir gérer un projet musical ou audiovisuel complet avec Logic Pro : midi, audio, plug-ins, import/export, enregistrement, automation, synchronisation, mixage.

*9 au 20 février  
29 juin au 10 juillet  
5 au 16 octobre*



Authorized Training Center

## Logic Pro expert : produire et réaliser 2 semaines

Être à l'aise avec les nouvelles pratiques de travail entre l'outil personnel et les studios professionnels : techniques avancées, post-production et mixage multi plateformes, scoring, synthèse sonore. Passer la certification Apple Logic Pro X à l'issue de la formation.

*23 février au 6 mars  
19 au 30 octobre*



Authorized Training Center

## Ableton Live : performance live et remix 2 semaines à Paris et en région

Découvrir et s'approprier « Le » logiciel référent des créateurs de musiques électroniques, ainsi que ses principaux plug-ins.

*2 au 13 février  
15 au 26 juin  
12 au 23 octobre*



## Ableton Live et Max for Live : expert 2 semaines

Maîtriser les fonctions avancées d'Ableton Live, aussi bien pour l'enregistrement en studio que pour la performance scénique incluant la gestion de la vidéo inter-station. Programmer dans Max MSP.

*16 au 27 février  
26 octobre au 11 novembre*



<b>Cubase : composer, réaliser et produire</b>	<b>3 semaines</b>	
<p>Devenir totalement opérationnel dans la gestion d'une production musicale avec Cubase.</p>		
<p><i>6 au 27 juillet</i> <i>2 au 20 novembre</i></p>		
<p></p>		
<b>Reaper : enregistrement et réalisation audio professionnelle</b>	<b>2 semaines</b>	
<p>Maîtriser l'ensemble des fonctionnalités de Reaper. Être autonome sur tout type de projet audio professionnel en conformité avec les standards de la profession.</p>		
<p><i>2 au 13 mars</i> <i>28 septembre au 9 octobre</i></p>		
<b>Reaktor : la synthèse sonore</b>	<b>2 semaines</b>	
<p>Créer une gamme illimitée de générateurs de sons et d'outils de traitement pour la production, l'interprétation musicale et le sound design. Créer et gérer sa bibliothèque de sons personnels.</p>		
<p><i>23 mars au 3 avril</i> <i>26 octobre au 6 novembre</i></p>		
<b>Komplete 9 : maîtriser la synthèse sonore</b>	<b>2 semaines</b>	
<p>Comprendre les différents types de synthèse sonore. Devenir expert dans l'utilisation des synthétiseurs, de l'analogique au numérique.</p>		
<p><i>23 mars au 3 avril</i> <i>9 au 20 novembre</i></p>		
<b>Synthés modulaires hardware et software : Eurorack vs Usine</b>	<b>2 semaines</b>	
<p>Comprendre les principes de la synthèse modulaire au travers d'exercices pratiques. Pratiquer et s'initier à plusieurs configurations hardware au format Eurorack et au logiciel Usine. Définir ses besoins techniques dans le cadre d'un projet personnel de synthétiseurs modulaires.</p>		
<p><i>2 au 13 mars</i> <i>28 septembre au 9 octobre</i></p>		



# Développement d'artiste

## Musique et spectacle vivant

### DROIT ET MANAGEMENT

#### Auteur compositeur : gérer ses droits éditoriaux

1 semaine



Comprendre les ressorts juridiques et pratiques de l'édition musicale. Gérer et développer son catalogue d'œuvres musicales.

16 au 20 mars  
16 au 20 novembre

#### Comprendre les contrats de la musique

1 semaine



Acquérir une connaissance pratique et immédiatement opérationnelle des éléments de droit appliqués dans le domaine de la musique enregistrée et live.

23 au 27 mars  
2 au 6 novembre



#### Droits et contrats dans le spectacle vivant

1 semaine



Comprendre le contexte juridique et économique du spectacle vivant : le droit, les contrats, les conventions collectives, le marché du spectacle vivant et les différents types de financement d'un projet de théâtre, de danse, d'arts de la rue, de cirque...

23 au 27 mars  
2 au 6 novembre



#### Développer sa carrière d'artiste : production, promotion, booking, management

4 semaines



Comprendre et analyser les enjeux du management, de l'édition, du booking et de la promo afin de mieux développer sa propre carrière d'artiste et celle des autres.

7 avril au 5 mai  
23 novembre au 18 décembre

#### Produire et manager un artiste



13 semaines



Titre certifié de niveau III "chargé de production de projets artistiques" reconnu par l'Etat, inscrit au RNCP

7 avril au 13 juillet

De l'édition à la distribution en passant par la scène, du développement à la gestion de carrière, découvrir toutes les facettes et usages professionnels de ce métier. En collaboration avec le MMF, le syndicat des managers.

Stage longue durée – voir page 42



**Produire et organiser un spectacle vivant** © 15 semaines 

Titre certifié de niveau III “chargé de production de projets artistiques” reconnu par l’Etat, inscrit au RNCP

20 mars au 10 juillet  
4 septembre au 18 décembre

Apporter aux créateurs d’événements artistiques les éléments essentiels de savoir et savoir-faire dans les domaines du financement, de la gestion, de l’administration, de l’organisation, de la législation/réglementation et de la promotion

Stage longue durée • voir page 42

**Vendre son spectacle vivant : booking, diffusion et coaching** 2 semaines 

Maîtriser les méthodes et les techniques les mieux adaptées au placement d’un spectacle auprès de diffuseurs et de relais vers les différents publics concernés pour le théâtre, la danse, le concert, les arts de la rue, le cirque et l’événementiel.

19 au 30 octobre

**Production de spectacle vivant : financements et subventions** 2 semaines 

Savoir mettre en place une stratégie de production et de financement d’un spectacle vivant. Être coaché dans la conception de sa propre stratégie.

1<sup>er</sup> au 12 juin

**La stratégie web de l’artiste : présence, monétisation et fidélisation** 4 semaines 

Savoir concevoir la stratégie web d’un artiste : présence, référencement, analytics, management de fan base, boutique en ligne, droits. Mettre en place les outils adéquats, les plus innovants, aux spécificités de la carrière d’un artiste. Connaître les nouvelles technologies et philosophies du web.

27 avril au 23 mai  
21 septembre au 16 octobre


**Booking de concerts, de festivals et de tournées : communication, billetterie, outils et méthodes** 2 semaines 

Maîtriser les méthodes, les techniques et les outils les mieux adaptés au placement de concerts auprès de diffuseurs concernés. Proposer une approche rationnelle et méthodique.

2 au 13 mars  
29 juin au 10 juillet  
16 au 27 novembre

### Réalisation d'un vidéo-clip de musique actuelle

4 semaines



Pour les artistes musiciens, comme pour les professionnels de l'image, maîtriser les méthodologies d'écriture de ce format spécifique, du concept au plan de travail. Prendre en main les équipements techniques (DSLR) et mettre le scénario en image. S'initier au montage et finaliser le projet.

*9 avril au 7 mai*

## L'ÉCRITURE ET L'INTERPRÉTATION

### Ecrire, chanter, être sur scène : auteur compositeur interprète

3 semaines



Permettre à chaque artiste porteur de projet rock, chanson, jazz, hip hop, musiques actuelles, d'intégrer, de maîtriser et de développer ces trois aptitudes.

*30 mars au 17 avril  
2 au 20 novembre*

### Auteur parolier : atelier d'écriture de chansons

2 semaines



Développer ses techniques d'écriture de textes, de la chanson au slam, pour soi et pour d'autres interprètes. Comprendre les relations avec les différents acteurs de l'industrie musicale. Atelier pratique.

*18 au 22 mai  
16 au 27 novembre*





# Marketing web et mobile

## LES FORMATIONS MÉTIERS

### Chef de projet fonctionnel

**17 semaines**

Mettre en pratique les techniques de gestion de projet web afin de concevoir et mettre en ligne des sites web répondant aux objectifs du commanditaire. Acquérir la culture suffisante sur l'ensemble des métiers transversaux (création, développement,...) pour être en mesure d'échanger et piloter des projets complexes.

*16 au 20 mars  
16 au 20 novembre*

Stage longue durée – voir page 42

### Chargé de communication digitale

**17 semaines**

Maîtriser les différentes formes de création de contenus numériques et les promouvoir via les leviers de communication web.

*2 mars au 6 juillet  
28 septembre 2015  
au 8 février 2016*

Stage longue durée – voir page 43

### Community manager

**3 semaines**

Planifier une stratégie de présence sur les médias sociaux, mettre en place les outils et méthodes d'écoute de la sphère sociale. Engager la conversation afin de parvenir à fédérer les internautes au sein de sa propre communauté.

*16 au 3 avril  
5 au 23 octobre*

### Intégrateur web

**17 semaines**

Maîtriser les techniques d'intégration graphique FrontOffice au sein de différentes solutions technologiques du marché (WordPress, Drupal, HTML5/CSS3).

*2 mars au 6 juillet  
28 septembre 2015  
au 8 février 2016*

Stage longue durée – voir page 43

### Développeur application mobile

**17 semaines**

Maîtriser les techniques, les outils et langages de développement permettant la production d'applications mobiles.

*Sortie en 2016*

Stage longue durée – voir page 43

### Directeur artistique web

**17 semaines**

Formation à destination des directeurs artistiques print cherchant à étendre leur expertise aux supports numériques. Connaître les contraintes techniques inhérentes aux supports numériques mais aussi explorer les opportunités telles que l'interactivité. Connaître la chaîne de valeurs de la création numérique et maîtriser les aspects d'intégration en aval de la direction artistique afin de la rendre plus opérationnelle.

*16 au 20 mars  
16 au 20 novembre*

Stage longue durée – voir page 43

**Producteur de contenus numériques****17 semaines**

Comprendre et maîtriser les contraintes des supports numériques afin d'exploiter une compétence éditoriale sur la sphère internet.

*2 mars au 6 juillet  
28 septembre 2015  
au 8 février 2016*

Stage longue durée – voir page 43

37

**CONCEPTION ET GESTION DE PROJETS****Outils et techniques d'organisation de sa veille sur internet****2 journées**

Maîtriser les outils et techniques de veille concurrentielle et technologique sur le web et les médias sociaux afin de cultiver ses savoir-faire.

*23 et 24 février  
9 et 10 avril  
4 et 5 juin  
24 et 25 septembre  
5 et 6 novembre*

**COMMUNICATION ET MARKETING****Réussir sa stratégie de fidélisation sur internet****3 journées**

Acquérir les techniques, connaître les outils de fidélisation client et du marketing relationnel sur internet.

*25 au 27 mars  
27 au 29 mai  
6 au 8 juillet  
5 au 7 octobre  
14 au 16 décembre*

**Définir sa stratégie sur les supports mobiles****3 journées**

Elaborer une stratégie de communication mobile multicanal afin de maximiser sa présence sur les supports mobiles (smartphones, tablettes,...).

*25 au 27 février  
10 au 12 juin  
23 au 25 septembre  
2 au 4 décembre*

**Référencer son application mobile****3 journées**

Connaître les outils, maîtriser les techniques et découvrir les bonnes pratiques permettant d'optimiser le référencement et donc la visibilité de son application mobile dans une optique de maximisation du nombre de téléchargements.

*2 au 4 mars  
15 au 17 juin  
28 au 30 septembre  
7 au 9 décembre*

**Gérer ses campagnes sur Adwords****1 semaine**

Comprendre les techniques du positionnement payant, être opérationnel sur la mise en ligne autonome de ses campagnes Adwords. Définir une stratégie de présence qui tire parti des fonctionnalités offertes afin de créer du trafic qualifié sur son site.

*23 au 27 février  
13 au 17 avril  
8 au 12 juin  
14 au 18 septembre  
16 au 20 novembre*

**Mesurer et analyser la performance de son site web****1 semaine**

Définir les indicateurs clés de performance qui permettront de mesurer celle de ses objectifs en ligne. Créer les tableaux de bord nécessaires au pilotage et à la prise de décision. Analyser les données, les contextualiser afin d'être en mesure de formuler des préconisations d'amélioration de la performance.

*2 au 6 mars  
29 avril au 6 mai  
15 au 19 juin  
28 septembre au 2 octobre  
30 novembre au 4 décembre*

**Référencer son site sur les moteurs de recherche****1 semaine**

Définir sa stratégie de présence sur les moteurs de recherche. Acquérir les techniques afin d'améliorer l'ordre d'apparition de ses pages au sein des résultats de recherche. Maîtriser les techniques d'optimisation des pages et savoir développer la popularité d'un site.

*16 au 20 février  
20 au 24 avril  
8 au 12 juin  
14 au 18 septembre  
16 au 20 novembre*

**PROGRAMMATION ET DÉVELOPPEMENT****Vendre en ligne avec Prestashop****1 semaine**

Concevoir et créer sa boutique en ligne. Mettre en pratique les techniques d'e-merchandising afin de développer ses ventes sur internet.

*23 au 27 mars  
15 au 19 juin  
5 au 9 octobre  
7 au 11 décembre*

**Créer son site web avec WordPress****1 semaine**

Installer WordPress localement et être capable de le déployer dans un environnement de production. Maîtriser les possibilités d'enrichissement fonctionnel ainsi que la gestion de contenu afin de donner un aspect professionnel à son site.

*9 au 13 mars  
1<sup>er</sup> au 5 juin  
21 au 25 septembre  
30 novembre au 4 décembre*

**INTERFACES ET CRÉATION NUMÉRIQUE****Maquettage ergonomique web et mobile****1 semaine**

Apprendre à organiser l'information de manière logique et rationnelle dans le respect des conventions afin de créer une expérience utilisateur incitant à l'action.

*9 au 13 février  
18 au 22 mai  
7 au 11 septembre  
14 au 18 décembre*

**PRODUCTION ET GESTION DE CONTENUS NUMÉRIQUES****Gérer son e-réputation****1 journée**

Ecouter la sphère sociale, identifier les communautés actives et influenceurs afin de développer positivement son image de marque sur le web et les médias sociaux.

*20 février  
15 avril / 12 juin  
9 septembre  
13 novembre*

**Créer et animer sa chaîne YouTube****2 journées**

Apprendre à maîtriser les outils et techniques de création et de promotion sur YouTube afin de valoriser ses contenus vidéos

*16 au 17 mars  
8 au 9 juin  
8 au 9 octobre  
7 au 8 décembre*

**Créer et animer sa page Facebook****3 journées**

Définir son plan d'action, créer une page efficace et utiliser les outils de promotion des contenus et d'animation communautaire.

*25 au 27 février  
13 au 15 avril  
8 au 10 juin  
28 au 30 septembre  
16 au 18 novembre*





## Stages longue durée en CIF

Ces stages s'effectuent dans le cadre du CIF (Congé Individuel de Formation).  
Attention : les inscriptions sont closes 3 mois avant le début de stage. Il est conseillé de présenter sa candidature le plus tôt possible.

### Scripte pour le cinéma et le direct

**8 semaines**

Titre « **scripte** » certifié de niveau II, reconnu par l'État et inscrit au RNCP.

*1<sup>er</sup> juin au 27 juillet*

Appréhender de manière globale et pratique les spécificités du métier de scripte pour le cinéma et le direct : acquérir la méthodologie générale pour adapter son travail à chaque projet. Se préparer à l'examen délivrant le titre, à l'issue de la session.

### Réalisation documentaire

**14 semaines**

Maîtriser les spécificités de la réalisation documentaire, de l'écriture au montage, pour mettre en œuvre de manière autonome et professionnelle un projet de film.

*2 mars au 12 juin  
14 septembre au 18 décembre*

### Administration de production

En partenariat avec Xotis

**8 semaines**

Acquérir des compétences affirmées en matière comptable, juridique et financière afin d'assumer la fonction d'administrateur de production.

*23 février au 20 avril  
23 octobre au 18 décembre*

### Journaliste audiovisuel

**12 semaines**

Titre « **journaliste** » certifié de niveau II, reconnu par l'État, inscrit au RNCP et délivré sous l'autorité de l'IICP

*2 mars au 1<sup>er</sup> juin  
14 septembre au 7 décembre*

Maîtriser les techniques et les outils nécessaires à la réalisation de reportages d'actualité : l'écriture et la préparation d'un sujet, la prise de vue, le montage. Se préparer à l'examen prévu à l'issue de la session.

### Journaliste radio

**12 semaines**

Titre « **journaliste** » certifié de niveau II, reconnu par l'État, inscrit au RNCP et délivré sous l'autorité de l'IICP

*21 septembre au 18 décembre*

Acquérir les fondamentaux, nécessaires à l'exercice d'un journalisme polyvalent. Maîtriser les techniques de recherche de l'information, d'écriture, de rédaction, les techniques de l'antenne, du direct, de la présentation des flashes et des journaux. Savoir mener interviews, débats, chroniques, éditoriaux, revues de presse, reportages. Maîtriser les techniques de prise de son radio et de montage numérique.

<b>Animateur radio</b>	<b>13 semaines</b>	
<p>Maîtriser tous les aspects de la préparation d'une émission en acquérant les compétences multiples que l'exercice demande : connaissance de l'environnement média, aisance relationnelle et pertinence du discours, technique vocale, rigueur organisationnelle, gestion technique et informatique, créativité.</p>		
<p style="text-align: right;"><i>2 mars au 5 juin</i></p>		
<b>Monteur audiovisuel et cinéma : l'art du montage</b>	<b>15 semaines</b>	
<p><b>Titre « Monteur » certifié de niveau II, reconnu par l'Etat, inscrit au RNCP et délivré sous l'autorité du CLCF</b></p>		
<p>Se préparer à assumer et à gérer sa fonction de monteur comme chef d'équipe technique et collaborateur artistique. Acquérir la maîtrise des différents outils. Être capable de mettre en œuvre, de manager et de gérer de manière professionnelle les moyens nécessaires au montage, à la finalisation/finition de l'œuvre audiovisuelle ou du programme. Acquérir une pratique concrète du montage à travers l'étude d'un scénario, d'un tournage et d'un exercice spécialement conçu pour le stage, comportant l'ensemble des situations et figures du montage cinéma. Connaître les outils et les logiciels nécessaires de l'environnement de la post-production. Connaître l'ensemble de la chaîne technique et artistique de la finition d'un film.</p>		
<p style="text-align: right;"><i>16 février au 5 juin 4 septembre au 18 décembre</i></p>		
<b>Montage et post-production vidéo</b>	<b>17 semaines</b>	
<p>Comprendre les principales techniques de post-production et connaître les outils numériques dédiés. Acquérir les connaissances nécessaires pour prendre en main la post-production d'un projet vidéo à travers l'utilisation des logiciels de la suite Final Cut Studio et des logiciels Photoshop et After Effects. Gagner la capacité de réaliser en autonomie des travaux de montage, d'habillage, de trucage, de conformation, d'étalonnage et de compression pour différents supports (film institutionnel, documentaire, reportage, maquette de présentation, captation d'événements).</p>		
<p style="text-align: right;"><i>Nous consulter pour les dates (programme sur mesure)</i></p>		

**Concepteur réalisateur 3D****15 semaines**

**Titre « Chef de projet multimédia » de niveau II reconnu par l'état, inscrit au RNCP et délivré sous l'autorité de l'IESA**

*2 mars au 22 juin*

Par le biais de la réalisation d'un court-métrage 3D, comprendre les spécificités de ce type de projet d'animation et apprendre à faire les choix stratégiques essentiels à l'atteinte des objectifs fixés par le brief client. Savoir contrôler la gestion des ressources et les temps de création. Maîtriser la création du contenu 3D dans son ensemble, à chaque étape de la chaîne de fabrication.

**Composer la musique et l'illustration sonore pour le cinéma et la télévision****6 semaines**

Comprendre les contraintes, les méthodes et les techniques de la musique à l'image. Concevoir, composer et réaliser la musique d'un film avec un orchestre dans des conditions identiques à celles que la profession rencontre dans la musique de film, le documentaire, la fiction et le film d'animation.

*13 avril au 29 mai  
28 septembre au 6 novembre*Authorized  
Training Center**Produire et manager un artiste****4 semaines**

**Titre certifié de niveau III "chargé de production de projets artistiques" reconnu par l'Etat, inscrit au RNCP**

*7 avril au 13 juillet*

De l'édition à la distribution en passant par la scène, du développement à la gestion de carrière, découvrir toutes les facettes et usages professionnels de ce métier. En collaboration avec le MMF, le syndicat des managers.

**Produire et organiser un spectacle vivant****15 semaines**

**Titre certifié de niveau III "chargé de production de projets artistiques" reconnu par l'Etat, inscrit au RNCP**

*20 mars au 10 juillet  
4 septembre au 18 décembre*

Apporter aux créateurs d'événements artistiques les éléments essentiels de savoir et savoir-faire dans les domaines du financement, de la gestion, de l'administration, de l'organisation, de la législation/réglementation et de la promotion.

**Chef de projet fonctionnel****17 semaines**

Mettre en pratique les techniques de gestion de projet web afin de concevoir et mettre en ligne des sites web répondant aux objectifs du commanditaire. Acquérir la culture suffisante sur l'ensemble des métiers transversaux (Ex. création, développement) pour être en mesure d'échanger et piloter des projets complexes.

*16 au 20 mars  
16 au 20 novembre*

<b>Chargé de Communication Digitale</b>	<b>17 semaines</b>	
Maîtriser les différentes formes de création de contenus numériques et les promouvoir via les leviers de communication web.	<i>2 mars au 6 juillet 28 septembre 2015 au 8 février 2016</i>	
<b>Intégrateur web</b>	<b>17 semaines</b>	
Maîtriser les techniques d'intégration graphique FrontOffice au sein de différentes solutions technologiques du marché (WordPress, DRUPAL, HTML5/CSS3).	<i>2 mars au 6 juillet 28 septembre 2015 au 8 février 2016</i>	
<b>Développeur application mobile</b>	<b>17 semaines</b>	
Maîtriser les techniques, les outils et langages de développement permettant la production d'applications mobiles.	<i>Sortie en 2016</i>	
<b>Directeur Artistique Web</b>	<b>17 semaines</b>	
Formation à destination des directeurs artistiques print cherchant à étendre leur expertise aux supports numériques. Connaître les contraintes techniques inhérentes aux supports numériques mais aussi explorer les opportunités telles que l'interactivité. Connaître la chaîne de valeurs de la création numérique et maîtriser les aspects d'intégration en aval de la direction artistique afin de la rendre plus opérationnel.	<i>16 au 20 mars 16 au 20 novembre</i>	
<b>Producteur de contenus numériques</b>	<b>17 semaines</b>	
Comprendre et maîtriser les contraintes des supports numériques afin d'exploiter une compétence éditoriale sur la sphère Internet.	<i>2 mars au 6 juillet 28 septembre 2015 au 8 février 2016</i>	

### Métro

M° Robespierre (ligne 9)

M° St-Mandé (ligne 1)

### RER A

Station Vincennes

### Bus

Arrêt Emile Zola (ligne 215)

Arrêt République Raspail (ligne 318)

### Voiture

Porte de Montreuil

### Vélib'

stations à proximité

**cifap** 

27 bis rue du Progrès - 93100 Montreuil

Tél. : 01 48 18 28 38 - email : [audiovisuel@cifap.com](mailto:audiovisuel@cifap.com)

Cinéma, télévision, multimédia

Tél. : 01 48 18 28 20 - email : [musique@cifap.com](mailto:musique@cifap.com)

Musique, radio, spectacle vivant, technique vocale, stages en régions

Fax : 01 48 18 78 83

Une liste des facilités d'hébergement autour de Cifap est disponible sur simple demande.



Retour vers sommaire 

[www.cifap.com](http://www.cifap.com)