

LE RENDEZ-VOUS
FORMATION
DES PROFESSIONNELS
DU CINÉMA
DE L'AUDIOVISUEL
DE LA MUSIQUE
DU SPECTACLE VIVANT
ET DU WEB

20
19

sommaire




	PAGE
Écriture et réalisation audiovisuelle	4
Journalisme	8
Production, administration, droit	11
Prise de vues HD, prise de son	14
Post-production, montage, trucage	17
Gamme 3D	23
Radio	28
Musique et spectacle vivant	31
Métiers du web	43

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	46
----------------------------	-----------




Écriture et réalisation audiovisuelle









-  Certifiante
-  Longue durée
-  Nouveauté

	DURÉE	PAGE
L'ÉCRITURE AUDIOVISUELLE		
Scénario et dialogues en fiction	 6 semaines	5
Atelier Script Doctor	3 semaines	5
Le parcours initiatique du Héros, selon Joseph Campbell	 3 semaines	5
L'écriture de séries	4 semaines	5
L'adaptation d'œuvres littéraires, bandes dessinées, jeux vidéo ou films	2 semaines	5
Les effets visuels au service de la liberté d'écriture	8 jours	5
Le jeu vidéo : un champ d'opportunités pour les scénaristes et réalisateurs	 1 semaine	6

ON TOURNE !

L'accessoiriste de plateau	 2 semaines	6
----------------------------	--	---

LA RÉALISATION

L'assistant réalisateur de fiction	 6 semaines	6
Movie Magic Scheduling	1 semaine	6
Scripte pour le cinéma et le direct	  8 semaines	7
Le documentaire de création	  14 semaines	7
Ecrire et réaliser un film documentaire pour la télévision	6 semaines	7
Ecriture, tourner et monter un film court	 5 semaines	7
La websérie documentaire	 4 semaines	7
Le Vlog : de la ligne éditoriale à la création de contenu	 3 semaines	7
Ecrire, tourner, monter et diffuser un film en 3D Relief	4 semaines	7

L'ECRITURE AUDIOVISUELLE

5

Scénario et dialogues en fiction

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.

*7 janvier au 15 février
1^{er} avril au 14 mai
24 juin au 2 août
8 novembre au 20 décembre*

Atelier Script Doctor

3 semaines



Etablir 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. Etre 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.

*4 au 22 mars
23 septembre au 11 octobre*

Le parcours initiatique du Héros, selon Joseph Campbell

3 semaines 



Comprendre les différentes étapes du «voyage du Héros», sous l'angle de la mythologie, des rêves, de la psychologie... Décoder ces étapes à travers la dramaturgie. Expérimenter et maîtriser les enjeux spécifiques de ce schéma structurel par l'écriture d'un projet personnel de parcours initiatique.

*1^{er} au 19 avril
2 au 20 septembre*

L'écriture de séries

4 semaines



Balayer l'ensemble du spectre de la création de série : explorer tous les ressorts de sa dramaturgie et expérimenter l'ensemble des rôles que peut y jouer un auteur Ebaucher le développement de sa propre série, au travers de nombreux workshops.

*4 février au 1^{er} mars
2 au 27 septembre*

L'adaptation d'œuvres littéraires, bandes dessinées, jeux vidéo ou films

2 semaines



Comprendre pourquoi adapter. Appréhender et gérer les problématiques de droits, contrats et éthique. Savoir adapter soit trahir, traduire, transposer. Prendre la bonne mesure des contraintes techniques et esthétiques.

8 au 19 juillet

Les effets visuels au service de la liberté d'écriture

8 journées



Comprendre les principales techniques actuelles de trucages numériques : extensions de décors, personnages virtuels, création et animation de foules. En connaître les moyens de mise en œuvre, leurs avantages, leurs contraintes et leur coût. Etre en position de défendre ses choix d'auteur, par la connaissance des implications techniques et financières.

Nous consulter pour les dates

Le jeu vidéo : un champ d'opportunités pour les scénaristes et réalisateurs

1 semaine ^N



Comprendre le secteur et son marché. Maîtriser le langage spécifique du médium. Acquérir les moyens de proposer des offres commerciales adaptées. Développer les bonnes pratiques pour démarcher ce secteur.

13 au 17 mai
21 au 25 octobre

ON TOURNE !

L'accessoiriste de plateau

2 semaines ^N



Savoir travailler à partir d'un scénario et des divers documents liés à celui-ci. Bien communiquer avec tous les interlocuteurs du tournage, notamment l'équipe déco et celle de réalisation. Être en capacité d'aborder les différents types de situations qu'un accessoiriste rencontre sur un plateau. Gérer des situations plus complexes.

4 au 15 mars
30 septembre au 11 octobre

LA RÉALISATION

L'assistant réalisateur de fiction

6 semaines [★]



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

Titre Assistant(e) Réalisateur(trice) délivré par Leader Films CLCF - NSF 323v, niveau II (Fr) 6 (Eu) - Enregistré au RNCP par arrêté du 26/09/2016 publié au JO le 04/10/2016

4 mars au 12 avril
24 juin au 2 août
4 novembre au 16 décembre

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.



Movie Magic Scheduling

1 semaine



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

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

25 février au 1^{er} mars
17 au 21 juin
21 au 25 octobre



Scripte pour le cinéma et le direct

8 semaines  



Titre de Scripte délivré par Leader Films CLCF - NSF 323v, niveau II (Fr) 6 (Eu) - Enregistré au RNCP par arrêté du 07/07/2017 publié au JO le 19/07/2017

2 septembre au 25 octobre

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.

Stages longue durée • voir page 47

Le documentaire de création

14 semaines  



Maîtriser toutes les spécificités et les techniques de réalisation d'un film documentaire, pour mettre en œuvre de manière autonome et professionnelle un projet de film.

10 déc. 2018 au 29 mars 2019
9 septembre au 16 décembre

Stages longue durée • voir page 47

Ecrire et réaliser un documentaire pour la télévision

6 semaines



Appréhender de manière pratique les process de création d'un documentaire destiné aux chaînes : du développement à la post-production.

4 mars au 12 avril
17 juin au 26 juillet
8 novembre au 20 décembre

Ecrire, tourner et monter un film court

5 semaines 



Appréhender de manière pratique toutes les étapes de fabrication d'un projet audiovisuel : écriture, préparation, prise de vues, montage et diffusion. Etre en capacité de réaliser un film court (reportage, portrait documentaire, clip, film institutionnel...) en totale autonomie.

4 février au 8 mars
3 juin au 8 juillet
18 novembre au 20 décembre

La websérie documentaire

4 semaines 



Acquérir les codes émergents de cette nouvelle écriture du réel. Bâtir un dossier de websérie documentaire conçu pour les logiques du web. Savoir pitcher en vidéo. S'affranchir des formats existants et inventer un dispositif innovant pour le web.

11 février au 8 mars
9 septembre au 4 octobre

Le Vlog : de la ligne éditoriale à la création de contenu

3 semaines 

Acquérir les outils du Vlog (le blog en vidéo) pour développer de vraies compétences professionnelles et lancer sa propre série sur le web : définir une ligne éditoriale, écrire des narrations innovantes à partir du quotidien, concevoir un épisode en intégrant les dernières techniques de réalisation et découvrir les nouvelles aides publiques à la création.

8 au 29 avril
14 octobre au 4 novembre




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 œuvre de manière autonome un module de prise de vues relief, s'appropriier 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



-  Certifiante
-  Longue durée
-  Nouveauté

DURÉE PAGE

LES METIERS DU JOURNALISME AUDIOVISUEL

Journaliste audiovisuel	 	12 semaines	9
JRI-M Journaliste reporter d'images - Monteur		6 semaines	9

LES FONDAMENTAUX DU JOURNALISME

Journalisme et géopolitique		2 semaines	9
Le journalisme web : création et édition de contenus		4 semaines	9
Ecrire une chronique pour la presse écrite, la radio ou la télévision		1 semaine	9
La présentation en plateau		3 semaines	9

LES OUTILS TECHNIQUES

Techniques de tournage d'un sujet news		2 semaines	10
Techniques avancées de prise de vues en reportage		1 semaine	10
Les techniques du photojournalisme numérique		2 semaines	10

LES METIERS DU JOURNALISME AUDIOVISUEL

9

Journaliste audiovisuel

12 semaines  



Titre de Journaliste délivré par l'ESGCV-IICP- NSF 321 - Niveau II (Fr) 6 (Eu) - Enregistré au RNCP par arrêté du 09/01/2015 publié au JO du 30/01/2015

17 déc. 2018 au 22 mars 2019
9 septembre au 3 décembre

S'approprier les techniques d'écriture, de tournage et de montage d'un reportage, du format news au sujet web, en passant par le magazine. Etre apte à concevoir une ligne éditoriale, anguler, diriger une interview, écrire un commentaire pertinent. Se préparer à l'examen délivrant le titre à l'issue de la session.

Stages longue durée • voir page 47

JRI-M

Journaliste reporter d'images - Monteur

6 semaines



Maîtriser les techniques et les outils nécessaires à la réalisation de reportages de type news.

11 mars au 19 avril
21 octobre au 3 décembre

LES FONDAMENTAUX DU JOURNALISME

Journalisme et géopolitique

2 semaines 



Comprendre les facteurs géographiques, historiques, techniques, économiques et culturels qui façonnent un peuple, un État ou, plus généralement, une communauté. Identifier les déséquilibres, les rivalités, les engrenages qui conduisent aux conflits. Se dégager de l'instant, de l'image du moment, de l'émotion pour comprendre les ressorts de l'actualité internationale et ainsi mieux l'analyser et la traiter au quotidien.

13 au 24 mai
14 au 25 octobre

Le journalisme web : création et édition de contenus

4 semaines



Maîtriser l'ensemble des outils et techniques nécessaires à la publication d'un contenu multimédia : articles, reportages vidéo, photos. Savoir utiliser les logiciels d'intégration web. Améliorer son référencement.

4 au 29 mars
2 au 27 septembre

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

1 semaine



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

1^{er} au 5 avril
9 au 13 décembre

La présentation en plateau

3 semaines 

Composer avec l'environnement et les contraintes techniques du plateau. Bien préparer ses interventions. Adopter la bonne posture et le bon ton, face à la caméra comme à ses invités. Gérer l'impondérable.

11 février au 1^{er} mars
9 au 27 septembre

LES OUTILS TECHNIQUES

10

Les techniques de tournage d'un sujet news

2 semaines ^N



Assimiler les techniques de base en prise de vues et prise de son. Savoir préparer et mettre en œuvre seul une unité légère de tournage en vidéo numérique, quel que soit le contexte de captation (intérieur, extérieur, ITW, ambiance...).

25 mars au 5 avril
30 septembre au 11 octobre

Techniques avancées de prise de vues en reportage

1 semaine ^N



Approfondir ses connaissances théoriques et techniques fondamentales. Connaître les différentes caméras légères qui s'offrent aux JRI et acquérir les savoirs et savoir-faire permettant de les déployer au mieux sur le terrain. Appréhender leur utilisation en tournage aussi bien en séquence qu'en interview.

3 au 7 juin
4 au 8 novembre

Les techniques du photojournalisme numérique




2 semaines







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

13 au 24 mai
30 octobre au 14 novembre

Production, administration, droit

-  Certifiante
-  Longue durée
-  Nouveauté

	DURÉE	PAGE
PRODUCTION ET ADMINISTRATION		
Administration de production	  8 semaines	12
Les salaires de la production cinématographique et audiovisuelle	 5 semaines	12
Direction de production en fiction	 6 semaines	12
Movie Magic Budgeting	1 semaine	12
Secrétaire de production	 4 semaines	12
Produire et réaliser une fiction courte	 3 semaines	12
Etapes d'une production audiovisuelle	1 semaine	12
Le dossier de production documentaire	2 semaines	13
Vendre son projet documentaire aux chaînes de télévision	 3 jours	13
La création numérique : opportunités et enjeux	 1 semaine	13

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.

17 déc.2018 au 22 février 2019
3 juin au 29 juillet
21 octobre au 17 décembre



Stages longue durée • voir page 47

Les salaires de la production cinématographique et audiovisuelle

En partenariat avec Xotis

5 semaines 



Acquérir les compétences et maîtriser les spécificités salariales de la production afin de pouvoir être autonome pour assurer l'ensemble des paies. Savoir utiliser les outils bureautiques et les logiciels adaptés à l'organisation et à la gestion des salaires.

4 mars au 5 avril
23 septembre au 25 octobre



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.

4 février au 15 mars
3 juin au 15 juillet
4 novembre au 16 décembre

Movie Magic Budgeting

1 semaine



Maîtriser les fonctionnalités du logiciel MMB de MovieSoft. Savoir en optimiser l'utilisation en fonction du type de production audiovisuelle concernée (long-métrage, téléfilm, série TV, documentaire, publicité...).

18 au 22 mars
14 au 18 octobre

Secrétaire de production

4 semaines 

Assimiler toutes les étapes de production : de la préparation au tournage d'une œuvre audiovisuelle. Se préparer à créer le lien entre la production, l'équipe technique et artistique. Maîtriser les outils administratifs et les adapter en fonction du projet. Savoir créer, distribuer et archiver tous les documents administratifs et artistiques.

3 juin au 1^{er} juillet

Produire et réaliser une fiction courte

3 semaines 



Définir les étapes clés de la création d'un court-métrage et en comprendre tous les enjeux. Développer une méthodologie de travail rigoureuse et être en capacité de diriger la mise en œuvre professionnelle du projet.

6 au 27 mai
21 octobre au 12 novembre

Etapes d'une production audiovisuelle

1 semaine



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. Savoir s'intégrer à une équipe de production et bien gérer les prestataires sur un projet audiovisuel ou cinématographique.

25 au 29 mars
22 au 26 juillet
21 au 25 octobre

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.

*15 au 26 juillet
9 au 20 décembre*

Vendre son projet documentaire aux chaînes de télévision**3 jours ^N**

Comprendre les politiques et les besoins des diffuseurs en matière de programmation et d'acquisition de films documentaires. Apprendre à présenter son projet et à négocier avec les différentes parties (diffuseurs, organismes de financements..)




*11 au 13 mars
30 septembre au 2 octobre*

La création numérique : opportunités et enjeux**1 semaine ^N**

Définir l'environnement de la création numérique, en reconnaître les acteurs. Appréhender les narrations interactives et la réalité virtuelle, en comprendre les avantages et les limites. Identifier les métiers intervenant dans la réalisation d'une œuvre de création numérique. Choisir et mobiliser les sources de financement de leur projet. Gérer les droits de l'auteur.




*4 au 8 mars
8 au 12 juillet
9 au 13 décembre*

Prise de vues HD, prise de son

-  Certifiante
-  Longue durée
-  Nouveauté

DURÉE PAGE

PRISE DE VUES HD, PRISE DE SON

Sony Alta Venice : l'elastic frame		2 semaines	15
La prise de vues avec caméras RAW et 4K : Arri Alexa, Red Epic, Sony F55		2 semaines	15
Caméras grand capteur : Panasonic GH4, Red Scarlet, Canon C300 MKII, Sony FS7		2 semaines	15
Initiation au pilotage de drones et au cadrage aérien		1 semaine	15
La pratique du steadicam		7 jours	15
Prise de son en reportage ou en documentaire		1 semaine	15
Initiation à la prise de vues numérique		1 semaine	16

TECHNIQUES DE TOURNAGE

L'art de la lumière		7 jours	16
L'image cinématographique : esthétique et techniques		1 semaine	16
Histoire de l'art et cinéma		1 semaine	16
Se préparer à la fonction de chef opérateur de fiction		3 semaines	16
Les techniques de tournage en relief		2 semaines	16

PRISE DE VUES HD, PRISE DE SON

Sony Alta Venice : l'elastic frame

En partenariat avec Technicolor

2 semaines 

Comprendre les infinies possibilités qu'offre le très grand capteur en termes de liberté et de créativité. Appréhender le concept de profondeur d'image (The Z dimension). Maîtriser l'évolution du ratio, séquence par séquence. Dompter le workflow spécifique de la Venice, et de manière générale, de toutes les caméras à très grand capteur.

4 au 15 mars
15 au 26 juillet
25 novembre au 6 décembre

technicolor

La prise de vues avec caméras RAW et 4K : Arri Alexa, Red Epic, Sony F55

En partenariat avec Technicolor

2 semaines 

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

4 au 15 février
17 au 28 juin
16 au 27 septembre
9 au 20 décembre

technicolor

Caméras grand capteur : Panasonic GH4, Red Scarlet, Canon C300 MKII, Sony FS72 semaines  

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

18 au 29 mars
30 septembre au 11 octobre

technicolor

visual impact france

Initiation au pilotage de drones et au cadrage aérien

En partenariat avec Dronevolt

1 semaine 

Savoir piloter et effectuer les manœuvres décrites dans l'arrêté du 12 avril 2012 de la DGAC relatif au pilotage des aéronefs télépilotés en France. Appréhender les spécificités du cadrage aérien. Se préparer au Brevet Théorique ULM.

4 au 8 février
8 au 12 avril
13 au 17 mai
15 au 19 juillet
9 au 13 septembre
4 au 8 novembre

DRONE VOLT
P I L O T**La pratique du steadicam**7 journées  

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

21 février au 1^{er} mars
13 au 21 juin
21 au 29 novembre

Prise de son en reportage ou en documentaire1 semaine 

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

8 au 12 avril
7 au 11 octobre

Initiation à la prise de vues 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.

*25 au 29 mars
22 au 26 juillet
4 au 8 novembre*

TECHNIQUES DE TOURNAGE**L'art de la lumière**

En partenariat avec Technicolor

7 journées

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.

*4 au 12 avril
14 au 22 novembre*

technicolor

L'image cinématographique : esthétique et techniques**1 semaine** ^N

Appréhender par l'analyse filmique l'éventail artistique et technologique de l'image cinématographique. Mettre en application. Savoir concevoir ou participer à une prise de vues en prenant en compte les déclinaisons du découpage, de la caméra, de l'objectif et de la lumière.

*25 février au 1^{er} mars
9 au 13 septembre*

Histoire de l'art et cinéma**1 semaine** ^N

Acquérir une connaissance raisonnée de l'histoire de l'art occidental. Découvrir les problématiques voisines et/ou communes de l'élaboration d'un tableau et de celle d'une image (ou d'un univers cinématographique). Réfléchir sur l'apport de la maîtrise d'un univers référentiel d'ordre pictural dans l'imaginaire et le processus créatif.

*13 au 17 mai
14 au 18 octobre*

Se préparer à la fonction de chef opérateur de fiction**3 semaines** ^N

Acquérir l'ensemble des connaissances fondamentales, ainsi que les techniques du cadre, de la lumière et de la prise de son en fiction. Se préparer à devenir un collaborateur du réalisateur et à finaliser avec lui le découpage technique.




1^{er} au 19 juillet

Les techniques de tournage en relief**2 semaines**

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

*Nous consulter
pour les dates*

Post-production, montage et trucage

-  Certifiante
-  Longue durée
-  Nouveauté

	DURÉE	PAGE
LA CHAÎNE DE MÉTIERS		
Monteur audiovisuel et cinéma  	15 semaines	19
Direction de post-production pour le cinéma et la HDTV 	3 semaines	19
Le métier de D.I.T. (Digital Imaging Technician)	2 semaines	19
Initiation à l'art du montage	1 semaine	19
Montage et post-production en 3D relief	1 semaine	19
LE MONTAGE AVEC FINAL CUT PRO		
Montage et compositing avec Final Cut Pro	3 semaines	21
Initiation au montage	1 semaine	21
Final Cut Pro X pour les monteurs	1 semaine	21
LE MONTAGE AVEC AVID		
Pratique du montage avec Avid Media Composer	3 semaines	21
Montage et mixage son en post-production audiovisuelle avec Pro Tools	3 semaines	21
LE MONTAGE AVEC PREMIERE		
Le montage avec Première Pro CC 	2 semaines	22
LE MONTAGE AVEC DA VINCI		
Le montage avec DaVinci Resolve	2 semaines	22

	DURÉE	PAGE
LE TRUCAGE		
After Effects : trucage et effets numériques	4 semaines	22
L'ÉTALONNAGE		
DaVinci Resolve	1 semaine	22
LE TRAITEMENT D'IMAGES		
Photoshop, les fondamentaux	1 semaine	22

Monteur audiovisuel et cinéma

15 semaines  



Titre de Monteur Cinéma et Audiovisuel
- Leader Films -Conservatoire Libre du Cinéma Français (CLCF) - NSF 323t - niveau II (Fr) 6 (Eu) - Enregistré au RNCP par arrêté du 11/07/2018 publié au Journal Officiel du 21/07/2018

17 déc.2018 au 12 avril 2019
2 septembre au 17 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.

Stages longue durée • voir page 48

Direction de post-production pour le cinéma et la HDTV

3 semaines 



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.

1^{er} au 19 avril
23 septembre au 11 octobre

Le métier de D.I.T. (Digital Imaging Technician) En partenariat avec l'ADIT

2 semaines



Acquérir ou consolider les bases théoriques nécessaires à l'exercice de ce nouveau métier, approcher de manière concrète les principaux outils et les problématiques rencontrées, expérimenter par l'utilisation les principaux logiciels utilisés aujourd'hui par les D.I.T.

1^{er} au 12 juillet
9 au 20 décembre

ADIT France

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.

20 au 24 mai
9 au 13 septembre

Montage et post-production en 3D relief

1 semaine



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.

Nous consulter pour les dates



LE MONTAGE AVEC FINAL CUT PRO

Montage et compositing avec Final Cut Pro

3 semaines



Acquérir toutes les compétences nécessaires à la réalisation autonome d'un projet sur une station Final Cut Pro. Consolider les acquis par la voie d'exercices pratiques.

4 au 22 février
3 au 24 juin
18 octobre au 8 novembre



Initiation au montage

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 commentaires et fond sonore et de finaliser son projet.

11 au 15 mars
4 au 8 novembre



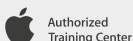
Final Cut Pro X pour les monteurs

1 semaine



Comprendre les spécificités de la dernière version d'Apple Final Cut Pro X, pour qui souhaite passer d'une plateforme à une autre.

18 au 22 mars
7 au 11 octobre



LE MONTAGE AVEC AVID

Pratique du montage avec Avid Media Composer

En partenariat avec Avid

3 semaines



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

18 février au 8 mars
3 au 24 juin
9 au 27 septembre
2 au 20 décembre



Montage et mixage son en post-production audiovisuelle avec Pro Tools

En partenariat avec Avid et Caravan Audio Consultant

3 semaines



Acquérir les méthodes et techniques de travail à chaque étape de la post-production audionumérique d'une œuvre audiovisuelle. Possibilité de passer la certification Avid Pro Tools 101 à l'issue de la formation.

11 au 29 mars
30 septembre au 18 octobre



LE MONTAGE AVEC PREMIERE

Le montage avec Premiere Pro CC

2 semaines ★



Acquérir les compétences nécessaires à la réalisation autonome d'un montage avec Premiere Pro et savoir l'exporter vers tout type de média et périphérique.

11 au 22 mars
24 juin au 5 juillet
9 au 20 décembre



LE MONTAGE AVEC DAVINCI

Le montage avec DaVinci Resolve

2 semaines



Maîtriser l'outil technique et ses spécificités pour sa partie montage vidéo. Réaliser un montage, de l'ingest à l'export. Optimiser le workflow entre la partie montage et la colorimétrie pour la post-production

8 au 19 avril
30 septembre au 11 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.

28 janvier au 22 février
3 juin au 1^{er} juillet
4 novembre au 2 décembre



L'ETALONNAGE

DaVinci Resolve

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.

11 au 15 février
20 au 24 mai
2 au 6 septembre
25 au 29 novembre

LE TRAITEMENT D'IMAGES

Photoshop, les fondamentaux




1 semaine



Maîtriser les fonctions essentielles de Photoshop pour la retouche, l'optimisation et le photomontage d'images numériques.

25 au 29 mars
3 au 7 juin
4 au 8 novembre

GAMME 3D

-  Certifiante
-  Longue durée
-  Nouveauté

	DURÉE	PAGE
LES METIERS		
Concepteur réalisateur 3D	  15 semaines	24
CG Supervisor	 4 semaines	24
Infographiste 3D	 3 semaines	24
Spécialiste pipeline	 1 semaine	24
LES TECHNIQUES		
Modélisation de personnages 3D	 2 semaines	24
Les techniques de l'animation 3D	 3 semaines	26
LES OUTILS		
La suite Substance B2M: Painter, Designer, Source	 1 semaine	26
Le rendu avec V-RayNext	 1 semaine	26
Houdini : les fondamentaux	 2 semaines	26
ET AUSSI		
Maya perfectionnement : Python dans un pipeline 3D	1 semaine	26
Cinema 4D	4 semaines	26
SketchUp 3D	2 semaines	27
AutoCAD 2D et 3D	2 semaines	27

LES METIERS

24

Concepteur réalisateur 3D

15 semaines  



Titre de Chef(fe) de Projet Multimédia délivré par l'Ecad consultants IESA multimédia NSF 320p-326p-niveau II (Fr) 6 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 26/05/2016 publié au JO du 07/06/2016

14 janvier au 29 avril
5 septembre au 20 décembre

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.

Stages longue durée • voir page 48

CG Supervisor

1 semaine 



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.

3 au 7 juin
18 au 22 novembre

Infographiste 3D

3 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.

3 au 24 juin
25 novembre au 13 décembre

Spécialiste pipeline

1 semaine 

Maîtriser l'ensemble des phases allant du rendu d'image au compositing et conduire un projet de production d'image de bout en bout en appréhendant les contraintes techniques et financières et artistiques. La gestion fine du pipeline de production est aujourd'hui une des tâches clef de la dynamique économique d'un service de création d'image

13 au 17 mai
2 au 6 décembre

LES TECHNIQUES

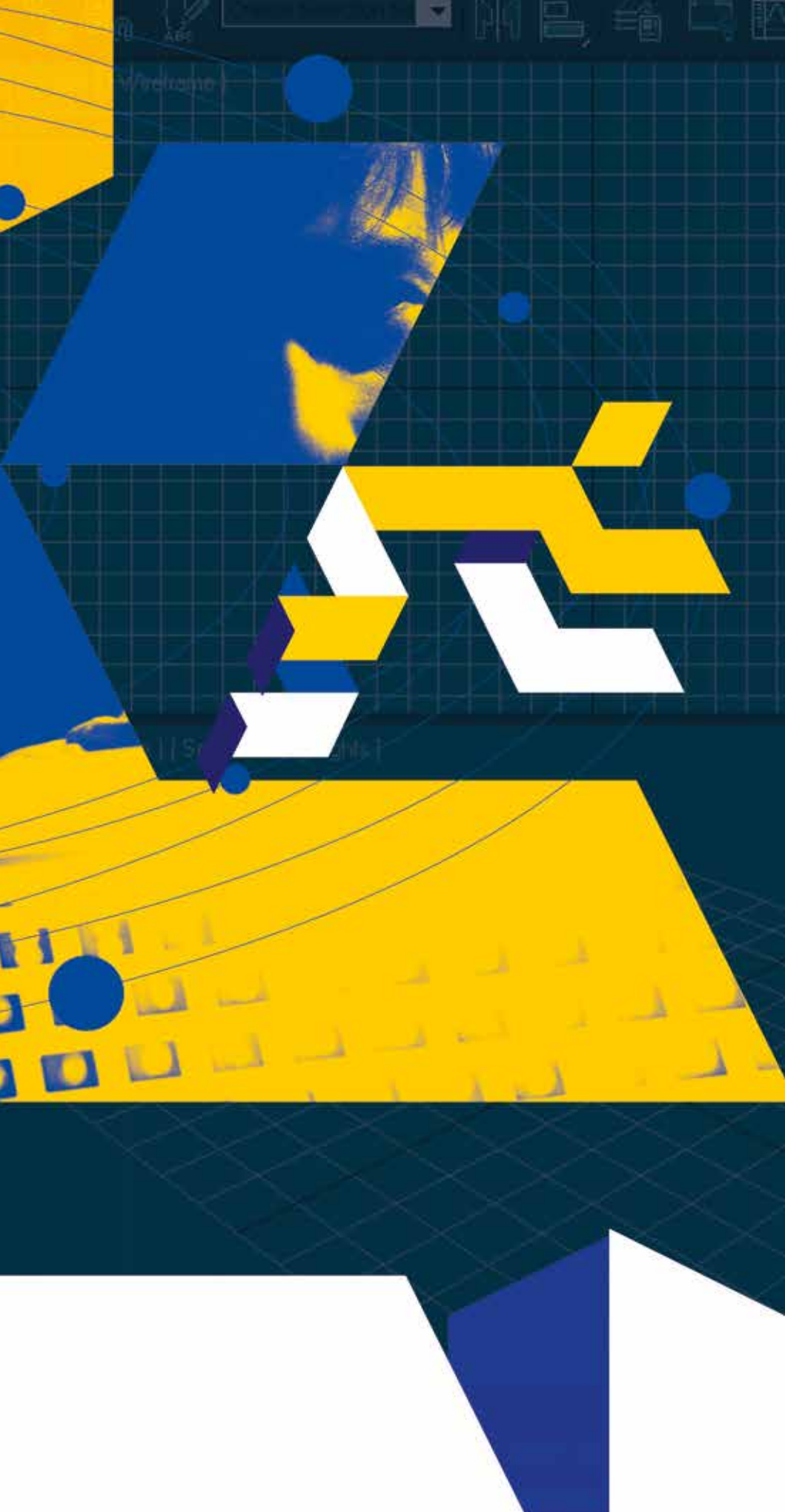
Modélisation de personnages 3D

2 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 lisible dans tous les axes. Maîtriser la topologie 3D. Savoir ordonner le livrable et fabriquer des présentations professionnelles de personnages.

15 au 29 avril
9 au 20 septembre



Les techniques de l'animation 3D

3 semaines ^N



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

17 juin au 5 juillet

LES OUTILS

La suite Substance B2M : Painter, Designer, Source

1 semaine ^N



Appréhender l'ensemble des produits de la suite Substance pour la création de matières. Etre en capacité de reproduire des effets de matière réalistes et modifiables à destination de l'industrie du jeu vidéo et du cinéma. Améliorer l'ensemble du processus de travail. Etre apte à produire des matières utilisables dans d'autres logiciels de production 3D.

1^{er} au 5 avril
7 au 11 octobre

Le rendu avec V-RayNext

1 semaine ^N



Maîtriser l'ensemble du processus de rendu dans V-Ray : de la connaissance de l'ensemble des options de rendu à la génération de rendu par passe ou encore au compositing dans un éditeur d'image externe.

25 au 29 mars
23 au 27 septembre

Houdini : les fondamentaux

2 semaines ^N

Découvrir et comprendre l'interface du logiciel. Appréhender ses fonctionnalités de base. Etre en capacité de mettre en place un workflow adapté pour la création d'effets spéciaux animés.

8 au 19 avril
18 au 29 novembre

ET AUSSI

Maya perfectionnement : Python dans un pipeline 3D

1 semaine



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

Nous consulter pour les dates

Cinema 4D

4 semaines



Maîtriser les spécificités du logiciel de Maxon et être capable de mener à bien un projet sous Cinema 4D, en passant par toutes les étapes de création (modélisation, animation, lighting, texturing, rendu).

Nous consulter pour les dates

SketchUp 3D**2 semaines**

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

*11 au 22 mars
1^{er} au 12 juillet
4 au 18 novembre*




AutoCAD 2D et 3D**2 semaines**

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

*25 mars au 5 avril
15 au 26 juillet
14 au 25 octobre*

Autodesk

Authorized Training Center

-  Certifiante
-  Longue durée
-  Nouveauté

DURÉE PAGE

LES MÉTIERS

Journaliste radio	 	12 semaines	29
Animateur radio	 	13 semaines	29
Les métiers de la voix		3 semaines	29

LES TECHNIQUES

Les techniques d'interview		1 semaine	29
Le reportage radio		2 semaines	29
Ecrire et réaliser un documentaire radio de création		3 semaines	29

LES MÉTIERS

Journaliste radio

En partenariat avec NETIA

12 semaines  



Titre de Journaliste délivré par l'ESGCV-IICP- NSF 321 - Niveau II (Fr) 6 (Eu) - Enregistré au RNCP par arrêté du 09/01/2015 publié au JO du 30/01/2015

28 janvier au 19 avril

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. Maîtriser les techniques de prise de son radio et de montage numérique pour le reportage, le magazine ou le documentaire radiophonique.

NETIA 

Stages longue durée • voir page 48

Animateur radio

En partenariat avec NETIA

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.

16 septembre au 17 décembre

NETIA 

Stages longue durée • voir page 48

Les métiers de la voix

3 semaines



Appréhender les divers métiers de la voix qu'il s'agisse de l'animation radio, de la voix-off, du doublage. Mettre en pratique les techniques vocales, de diction sur divers types de supports, vous initier aux méthodes d'écriture audio et expérimenter votre voix face au micro. Trouver votre propre voie dans le métier qui vous convient le mieux !

4 au 22 mars

30 septembre au 18 octobre

LES TECHNIQUES

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.

20 au 24 mai

9 au 13 septembre

Le reportage radio

2 semaines



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

15 au 26 juillet

Écrire et réaliser un documentaire radio de création

3 semaines






Expérimenter l'écriture et la réalisation du documentaire radiophonique de création. Maîtriser les techniques d'enregistrement et de post-production.

3 au 24 juin

9 au 27 septembre



Musique et spectacle vivant

-  Certifiante
-  Longue durée
-  Nouveauté

Composition et production musicale

	DURÉE	PAGE
COMPOSITION MUSICALE		
Programmation d'instruments virtuels	1 semaine	33
Composer et écrire une musique pour l'image	4 semaines	33
Musique avec orchestre : composer et gérer une séance d'enregistrement	4 semaines	33
CRÉATION ET PRODUCTION MUSICALE		
Comprendre les techniques du sound design	4 semaines	33
Explorer la synthèse sonore	3 semaines	34
Synthés modulaires hardware et software : initiation à la sculpture sonore	2 semaines	34
BeatMaker Producer	 2 semaines	34
Production et sound design pour les musiques électroniques	2 semaines	34
Nouvelles technologies pour le spectacle vivant	 4 semaines	34
OUTILS DE COMPOSITION ET DE PRODUCTION		
Ableton Live : performance live et remix	2 semaines	36
Ableton Live Expert et Max for Live Expert	2 semaines	36
Ableton pour la scène	 2 semaines	36
Logic Pro X : composer et produire ses projets artistiques	2 semaines	36
Certification Logic Pro 101	1 semaine	36
Logic Pro X expert : vers la scène	2 semaines	36
Pro Tools : techniques d'enregistrement et de mixage	2 semaines	37
Pro Tools Expert : techniques de production avancées	2 semaines	37
Certifications Pro Tools 101 et 110	 1 semaine	37
Certifications Pro Tools 201 et 210 M ou 210 P	 2 semaines	37
Certification Pro Tools 130 pour les jeux vidéo	 1 semaine	37
Reaper : enregistrement et réalisation audio	1 semaine	38

Développer ses projets artistiques dans le spectacle vivant et la musique

DURÉE PAGE

PROJETS ARTISTIQUES EN STUDIO

Techniques d'enregistrement et de mixage : autoproduction de titres en home studio	★	5 semaines	38
Mixer et pré-masteriser		2 semaines	38
Le mastering		1 semaine	38
Auteur parolier ou « songwriter » : écriture de textes de chansons, arrangement et maquettage	★	3 semaines	38

PROJETS ARTISTIQUES POUR LA SCÈNE

Le conte et l'art du récit		2 semaines	39
L'art de la marionnette	N	2 semaines	39
Stand up, one man show et improvisation	N	3 semaines	39

PRODUCTION ET ADMINISTRATION DE SPECTACLE VIVANT

Produire et organiser un spectacle vivant	L	15 semaines	39
Administration de structures de spectacle ou d'événements culturels	L	14 semaines	39
Administration de structures de spectacle ou d'événements culturels, option service culturel	L N	14 semaines	40
Stratégies de financements dans le spectacle vivant : levées de fonds et subventions		2 semaines	40
Vendre et diffuser son spectacle		2 semaines	40

MANAGEMENT DE PROJETS ARTISTIQUES MUSICAUX

Entrepreneur culturel mode d'emploi	N	1 semaine	40
Management de projets artistiques	L	14 semaines	41
Développer ses projets artistiques : production, promotion, booking, tournée, management		4 semaines	41
Du booking à la régie de dates : vendre et diffuser des spectacles		2 semaines	41

COMMUNIQUER DANS LE SPECTACLE VIVANT ET LA MUSIQUE

Comprendre les enjeux d'une communication efficace pour le spectacle vivant	N	2 semaines	41
L'image d'artiste : photo, vidéo et diffusion	N	2 semaines	41
Optimiser sa présence sur les réseaux sociaux	N	1 semaine	41

COMPOSITION MUSICALE

Programmation d'instruments virtuels

1 semaine



Aujourd'hui, il devient de plus en plus fréquents que l'on demande au compositeur de fournir un « produit » prêt à l'emploi. Le compositeur doit donc rajouter à son expertise de musicien celle de programmeur et savoir œuvrer pour que la musique produite par ordinateur sonne comme s'il s'agissait d'instruments réels. Un travail préalable à la phase de composition de musique pour l'image.

21 au 25 janvier
2 au 6 septembre

Composer et écrire une musique pour l'image

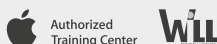
En partenariat avec Will Production

4 semaines



Comprendre et analyser les codes et ressorts de la musique à l'image. Appréhender ses méthodes, sa production et ses techniques. Apprendre à intégrer des instruments modernes et des musiques actuelles dans une composition pour un support audiovisuel, un film, un jeu vidéo ou un produit publicitaire.

28 janvier au 22 février
3 juin au 1^{er} juillet
9 septembre au 4 octobre
25 novembre au 20 décembre



Musique avec orchestre : composer et gérer une séance d'enregistrement

En partenariat avec Will Production

4 semaines



Composer la musique pour un film exige un ensemble de compétences allant de la prise de brief, de l'analyse de l'image et du montage, de l'écriture de la partition jusqu'à la phase ultime qui consiste en l'enregistrement de la musique. Cette formation est basée sur un exercice pratique et se déroule dans les conditions professionnelles réelles

18 mars au 12 avril
21 octobre au 19 novembre



CRÉATION ET PRODUCTION MUSICALE

Comprendre les techniques du sound design

4 semaines



Apprendre à travailler l'illustration sonore afin d'acquérir des compétences de sound designer pour le cinéma, la télévision, la réalisation de films d'animation, de documentaire, de publicités ou de jeux vidéo. Savoir créer, gérer des banques de sons grâce au traitement audio d'objets sonores et à la synthèse professionnelle. Comprendre et mettre en pratique les nuances de l'écriture sonore pour de multiples médias

4 au 29 mars
18 novembre au 13 décembre



Explorer la synthèse sonore

En partenariat avec Native Instruments

3 semaines



Maîtriser et mettre en pratique les techniques de synthèse sonore. Créer une gamme illimitée de générateurs de sons et d'outils de traitement pour la production, l'interprétation musicale et le sound design ou ses sons personnels. Comprendre les différents types de synthèse sonore. De Komplete à Reaktor, maîtriser l'utilisation des synthétiseurs analogiques et numériques. Travailler des sons sur de vrais synthétiseurs modulaires.

1^{er} au 19 avril
18 novembre au 6 décembre



Synthés modulaires hardware et software : initiation à la sculpture sonore

2 semaines



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.

7 au 18 janvier
23 avril au 7 mai
9 au 20 décembre

BeatMaker Producer

En partenariat avec Native Instruments

2 semaines ^N



Les beatmakers sont partout et leurs sons inondent le marché de la musique urbaine ou électronique. Cette formation est destinée aux présents et futurs compositeurs et artistes souhaitant acquérir et maîtriser l'art de la production et du beatmaking tout en comprenant les enjeux financiers de ce secteur musical.

21 janvier au 1^{er} février
17 au 28 juin
9 au 20 septembre



Production et sound design pour les musiques électroniques

En partenariat avec Native Instruments

2 semaines



Donner aux producteurs de musiques électroniques les outils nécessaires à la création de sons personnels avec les différentes techniques de synthèses présentes dans les synthétiseurs de la suite Komplete 11 de Native Instruments. Intégrer des sons dans Ableton Live afin d'aborder différents aspects pratiques de la production de musiques électroniques.

13 au 24 mai
2 au 13 septembre



Nouvelles technologies pour le spectacle vivant

4 semaines [★]



Mettre en œuvre des dispositifs interactifs et innovants destinés au spectacle vivant, à la scène. Découvrir et expérimenter différents outils numériques permettant la manipulation en temps réel de sons, d'images et de vidéos. A l'issue de la formation, savoir mettre en scène son projet et obtenir une certification professionnelle.

4 au 29 mars
5 avril au 6 mai
2 au 27 septembre



OUTILS DE COMPOSITION ET DE PRODUCTION

Ableton Live : performance live et remix

4 semaines



Découvrir et s'approprier LE logiciel référent des créateurs de musiques électroniques, ainsi que ses principaux plugins.

4 au 15 février
3 au 14 juin
14 au 25 octobre



Ableton Live Expert 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.

18 février au 1^{er} mars
30 septembre au 11 octobre



Ableton pour la scène

2 semaines ^N

Maîtriser les fonctions avancées d'Ableton Live pour le live et la performance scénique. Jouer un DJ set avec Ableton live.

13 au 24 mai
18 au 29 novembre



Logic Pro X : composer et produire ses projets artistiques

2 semaines



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

4 au 15 mars
7 au 18 octobre



Certification Logic Pro 101

1 semaine



Préparer et passer la certification 101 sur Logic Pro.

15 au 19 avril
21 au 25 octobre



Logic Pro X expert : vers la scène

2 semaines



Appréhender les nouvelles pratiques de travail entre l'outil personnel et les studios professionnels : techniques avancées, post-production et mixage multiplateformes, scoring, synthèse sonore.

17 au 28 juin
28 octobre au 12 novembre



Pro Tools : techniques d'enregistrement et de mixage

En partenariat avec Caravan Audio Consultant

2 semaines



Réalisation d'un projet de A à Z sur l'interface Pro Tools (enregistrer, monter et mixer). Passage de la certification 101.

1^{er} au 12 avril
28 octobre au 12 novembre



Pro Tools Expert : techniques de production avancées

En partenariat avec Caravan Audio Consultant

2 semaines



Passer au niveau supérieur sur Pro Tools. Gérer ses projets artistiques, travailler sur des workflows personnalisés, acquérir des techniques de montage, de mixage et de production avancées. Découvrir des fonctions cachées et les mettre en pratique sur ses projets. Passer la certification 110.

23 avril au 7 mai
18 au 29 novembre



Certifications Pro Tools 101 et 110

En partenariat avec Caravan Audio Consultant

1 semaine ★



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

15 au 19 avril
2 au 6 décembre



Certifications Pro Tools 201 et 210 M ou 210 P

En partenariat avec Caravan Audio Consultant

2 semaines ★ N



Préparer et passer en ligne les certifications Avid Pro Tools 201 puis 210 M (opérateur musique) ou 210 P (opérateur en post-production). Ces modules peuvent être passés successivement ou séparément.

13 au 24 avril
9 au 20 décembre



Certification Pro Tools 130 pour les jeux vidéo

En partenariat avec Caravan Audio Consultant

1 semaine ★ N



Préparer et passer la certification Pro Tools audio pour le jeu vidéo. Utilisation de l'outil adapté à la création et la mise en œuvre de jeux sur le plan audio en utilisant les systèmes Pro Tools.

25 au 29 mars
21 au 25 octobre



Reaper : enregistrement et réalisation audio

1 semaine



Reaper fait partie de la grande famille des outils professionnels de MAO. Longtemps considéré comme un DAW semi-professionnel à cause de son prix modique, il est aujourd'hui de plus en plus présent tant en musique qu'en audiovisuel ou en radio.

25 février au 1^{er} mars
4 au 8 novembre

PROJETS ARTISTIQUES EN STUDIO

Techniques d'enregistrement et de mixage : autoproduction de titres en home studio

5 semaines ★



Comprendre les enjeux de l'autoproduction, un passage obligatoire pour tout artiste semi-professionnel ou professionnel. Savoir développer ses propres techniques afin de gérer les aspects créatifs de la réalisation. Permettre au participant d'évoluer avec aisance dans l'environnement du home studio et d'acquérir les fondements méthodologiques nécessaires à la bonne réalisation des différentes étapes de production de titres ou de maquettes.

21 janvier au 22 février
17 juin au 19 juillet
23 septembre au 25 octobre



Authorized
Training Center

Mixer et pré-masteriser

2 semaines



Maîtriser les techniques et les outils du mixage et du pré-mastering d'un morceau ou d'un album.

13 au 24 mai
16 au 27 septembre

Le mastering

1 semaine



Apprendre à masteriser son enregistrement en studio. Comprendre les techniques nécessaires à la finalisation d'un morceau, d'un LP, d'un EP ou d'un album.

3 au 7 juin
4 au 8 novembre

Auteur parolier ou « songwriter » : écriture de textes de chansons, arrangement et maquettage

3 semaines ★



Savoir adapter son écriture à la personnalité de l'artiste au service duquel on se trouve. Apprendre les techniques d'écriture afin de transcender ses créations. Travailler en temps réel avec un arrangeur qui mettra les textes en valeur sur des musiques originales. Apprendre à maquetter les titres en studio afin de donner corps aux textes et avoir un aperçu concret de la musicalité des paroles.

1^{er} au 19 avril
30 octobre au 18 novembre



PROJETS ARTISTIQUES POUR LA SCÈNE

39

Le conte et l'art du récit

2 semaines



Comprendre les techniques du conte, connaître son histoire, la tradition orale. Mise en pratique scénique de textes racontés. Rencontrer de grands conteurs pour partager leur expérience lors de masterclass.

4 au 15 mars
14 au 25 octobre

L'art de la marionnette

2 semaines ^N



Aborder les techniques de manipulation de marionnettes dans le cadre de l'audiovisuel. Mise en pratique des acquis du stage par le tournage d'un clip qui permettra de se confronter aux conditions réelles de tournage professionnel.

18 au 29 mars
4 au 18 novembre

Stand up, one man show et improvisation

3 semaines ^N

Comprendre, pratiquer et maîtriser les différentes techniques propres à la pratique de l'humour pour la scène. Apprendre à développer son humour jusque sur Internet.

16 mai au 7 juin
2 au 20 septembre

PRODUCTION ET ADMINISTRATION DE SPECTACLE VIVANT

Produire et organiser un spectacle vivant

15 semaines



Titre de Chargé de Production de Projets Artistiques délivré par l'ECAD consultants IESA – NSF 323 – Niveau III (Fr) et 5 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 31/01/2018 publié au JO du 08/02/2018

17 déc. 2018 au 12 avril 2019
2 septembre au 17 décembre

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

Stages longue durée • voir page 49

Administration de structures de spectacle ou d'événements culturels

14 semaines



Titre de Responsable d'Administration d'Entreprise Culturelle délivré par l'ECAD consultants IESA – NSF 323 – Niveau III (Fr) et 5 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 09/04/2018 publié au JO du 17/04/2018

17 déc. 2018 au 8 avril 2019
2 septembre au 10 décembre

Comprendre les enjeux administratifs, sociaux et financiers d'une entreprise culturelle. Acquérir toutes les compétences nécessaires pour devenir chargé d'administration d'une structure de spectacle ou d'un événement culturel.

Stages longue durée • voir page 49

Administration de structures de spectacle ou d'événements culturels

Option service culturel

14 semaines  

Titre de Responsable d'Administration d'Entreprise Culturelle délivré par l'ECAD consultants IESA – NSF 323 – Niveau III (Fr) et 5 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 09/04/2018 publié au JO du 17/04/2018

21 janvier au 29 mai
9 septembre au 17 décembre

Comprendre les enjeux administratifs, sociaux et financiers d'une entreprise culturelle et acquérir les compétences nécessaires à la bonne marche d'un service culturel dans une collectivité ou une structure publique. Cette formation certifiante s'adresse aux futurs salariés de la fonction publique, contractuels de l'Etat ou élus des collectivités territoriales.

Stages longue durée • voir page 49

Stratégies de financements dans le spectacle vivant : levées de fonds et subventions

1 semaine 

Savoir mettre en place une stratégie de production et de financement d'un spectacle vivant ou d'un événement artistique. Connaître les outils ressources, les financeurs, savoir monter un dossier type. Savoir aborder les financements publics et privés.

3 au 7 juin
2 au 6 décembre

Vendre et diffuser son spectacle

2 semaines 

Maîtriser les enjeux « commerciaux » et le coût de son spectacle. Savoir vendre et proposer des prix adaptés aux différents interlocuteurs de la culture. Comprendre et mettre en pratique la diffusion d'une production dans le spectacle vivant.

13 au 24 mai
18 au 29 novembre

MANAGEMENT DE PROJETS ARTISTIQUES DANS LA MUSIQUE

Entrepreneur culturel mode d'emploi

En partenariat avec La French Team

1 semaine  

Préparer sa stratégie juridique, budgétaire et de communication. Trouver les bons interlocuteurs, démarcher les bons partenaires pour démarrer son projet d'entreprise culturelle.

4 au 8 février
2 au 6 septembre



LA FRENCH TEAM

Management de projets artistiques

15 semaines 



Titre de Chargé de Production de Projets Artistiques délivré par l'ECAD consultants IESA – NSF 323 – Niveau III (Fr) et 5 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 31/01/2018 publié au JO du 08/02/2018

17 déc. 2018 au 12 avril 2019
2 septembre au 17 décembre

Etudier et comprendre les subtilités de l'édition musicale à la distribution, créer son label, comprendre l'écosystème de la scène, le tour management ou la gestion de carrières d'artistes. Découvrir toutes les facettes et usages professionnels des métiers de la musique afin de développer ses propres projets musicaux.

Stages longue durée • voir page 48

Développer ses projets artistiques : production, promotion, booking, tournée, management

4 semaines



Comprendre et analyser les enjeux du management, de l'édition, du booking et de la promo afin de mieux développer ses projets artistiques à 360°.

4 février au 1^{er} mars
9 septembre au 4 octobre

Du booking à la régie de dates : vendre et diffuser des spectacles

2 semaines



Comprendre les techniques de vente et de commercialisation de spectacles ou de concerts et la planification des tâches. Comprendre les enjeux du suivi de la commercialisation, y compris les problématiques techniques à gérer en tant que diffuseur ou régisseur général de la date.

13 au 24 mai
18 au 29 novembre

COMMUNIQUER DANS LE SPECTACLE VIVANT ET LA MUSIQUE

Comprendre les enjeux d'une communication efficace pour le spectacle vivant

2 semaines 

Comprendre et mieux gérer les outils de communication pour valoriser une compagnie de danse ou de théâtre vis-à-vis de son public et de ses interlocuteurs publics ou privés

8 au 19 avril
2 au 13 décembre

L'image d'artiste : photo, vidéo et diffusion

2 semaines 



Apprendre à construire et maîtriser son image à travers la photo, la vidéo, la captation live (nouvelles technologies de captation) puis la diffuser via les médias traditionnels (print) et le web.

8 au 19 avril
25 novembre au 6 décembre

Optimiser sa présence sur les réseaux sociaux

1 semaine 






Mettre en place les outils les plus innovants adaptés aux spécificités de la carrière d'un artiste. Faire connaître sa musique sur le web.







13 au 17 mai
9 au 13 décembre



Métiers du web

-  Certifiante
-  Longue durée
-  Nouveauté

DURÉE PAGE

Community manager pour un projet culturel		2 semaines	44
Webmaster - chef de projet fonctionnel : gérer son projet Internet	 	17 semaines	44
Webmarketing : construire sa stratégie de communication digitale	 	17 semaines	44
Développeur web front : intégrer et développer des pages web	 	17 semaines	44
Webdesigner : concevoir et designer des interfaces digitales	 	17 semaines	45

Community manager pour un projet culturel

2 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.

18 février au 1^{er} mars
9 au 20 décembre

Webmaster - chef de projet fonctionnel : gérer son projet Internet

17 semaines  

Titre de Chef(fe) de projet multimédia délivré par l'Ecad consultants IESA multimédia NSF 320p-326p-niveau II (Fr) 6 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 26/05/2016 publié au JO du 07/06/2016

11 juin au 5 novembre

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 de piloter des projets complexes.

Stages longue durée • voir page 49

Webmarketing : construire sa stratégie de communication digitale

17 semaines  

Titre de Chef(fe) de Projet Multimédia délivré par l'Ecad consultants IESA multimédia NSF 320p-326p-niveau II (Fr) 6 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 26/05/2016 publié au JO du 07/06/2016

4 mars au 8 juillet
30 sept. 2019 au 7 fév. 2020

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

Stages longue durée • voir page 50

Développeur web front : intégrer et développer des pages web

17 semaines  

Titre de Chef(fe) de Projet Multimédia délivré par l'Ecad consultants IESA multimédia NSF 320p-326p-niveau II (Fr) 6 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 26/05/2016 publié au JO du 07/06/2016

13 avril au 9 octobre

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

Stages longue durée • voir page 50

Webdesigner : concevoir et designer des interfaces digitales

17 semaines  






Titre de Chef(fe) de Projet Multimédia délivré par l'Ecad consultants IESA multimédia NSF 320p-326p-niveau II (Fr) 6 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 26/05/2016 publié au JO du 07/06/2016

17 juin au 12 novembre

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. Créer une identité graphique ou adapter une charte existante pour les supports numériques. Concevoir et organiser les contenus pour les différents écrans en tenant compte des contraintes techniques et en exploitant les opportunités d'interactions avec l'utilisateur final.

Stages longue durée • voir page 50

Stages longue durée

-  Certifiante
-  Longue durée
-  Nouveauté

		DURÉE	PAGE
ECRITURE ET RÉALISATION AUDIOVISUELLE			
Scripte pour le cinéma et le direct	 	8 semaines	47
Le documentaire de création	 	14 semaines	47
JOURNALISME			
Journaliste audiovisuel	 	12 semaines	47
PRODUCTION, ADMINISTRATION, DROIT			
Administration de production	 	8 semaines	47
POST-PRODUCTION, MONTAGE ET TRUCAGE			
Monteur audiovisuel et cinéma	 	15 semaines	47
GAMME 3D			
Concepteur réalisateur 3D	 	15 semaines	48
RADIO			
Journaliste radio	 	12 semaines	48
Animateur radio	 	13 semaines	48
MUSIQUE ET SPECTACLE VIVANT			
Management de projets artistiques	 	13 semaines	48
Produire et organiser un spectacle vivant	 	15 semaines	49
Administration de structures de spectacle ou d'événements culturels	 	13 semaines	49
Administration de structures de spectacle ou d'événements culturels. Option service culturel	  	14 semaines	49
MARKETING WEB ET MOBILE			
Webmaster - chef de projet fonctionnel : gérer son projet Internet	 	17 semaines	49
Webmarketing : construire sa stratégie de communication digitale	 	17 semaines	50
Développeur web front : intégrer et développer des pages web	 	17 semaines	50
Webdesigner : concevoir et designer des interfaces digitales	 	17 semaines	50

Scripte pour le cinéma et le direct

8 semaines  



Titre de Scripte délivré par Leader film CLCF NSF 323v, niveau II (Fr) 6 (Eu) - Enregistré au RNCP par arrêté du 07/07/2017 publié au JO le 19/07/2017

2 septembre au 25 octobre

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.

Le documentaire de création

14 semaines  



Maîtriser toutes les spécificités et les techniques de réalisation d'un film documentaire, pour mettre en œuvre de manière autonome et professionnelle un projet de film.

10 déc. 2018 au 29 mars 2019
9 septembre au 16 décembre

Journaliste audiovisuel

12 semaines  



Titre de Journaliste délivré par l'ESGCV-IICP- NSF 321 - Niveau II (Fr) 6 (Eu) - Enregistré au RNCP arrêté du 09/01/2015 publié au JO du 30/01/2015

17 déc. 2018 au 22 mars 2019
9 septembre au 3 décembre

S'approprier les techniques d'écriture, de tournage et de montage d'un reportage, du format news au sujet web, en passant par le magazine. Être apte à concevoir une ligne éditoriale, anguler, diriger une interview, écrire un commentaire pertinent. Se préparer à l'examen délivrant le titre à l'issue de la session.

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.

17 déc. 2018 au 22 février 2019
3 juin au 29 juillet
21 octobre au 17 décembre



Monteur audiovisuel et cinéma

15 semaines  



Titre de Monteur Cinéma et Audiovisuel - Leader Films - Conservatoire Libre du Cinéma Français (CLCF) - NSF 323t - niveau II (Fr) 6 (Eu) - Enregistré au RNCP par arrêté du 11/07/2018 publié au Journal Officiel du 21/07/2018

17 déc. 2018 au 12 avril 2019
2 septembre au 17 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.

Concepteur réalisateur 3D

15 semaines ★🌙



Titre de Chef(fe) de Projet Multimédia délivré par l'Ecad consultants IESA multimédia NSF 320p-326p-niveau II (Fr) 6 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 26/05/2016 publié au JO du 07/06/2016

14 janvier au 29 avril
5 septembre au 20 décembre

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.

Journaliste radio

En partenariat avec NETIA

12 semaines ★🌙



Titre de Journaliste délivré par l'ESGCV-IICP- NSF 321 - Niveau II (Fr) 6 (Eu) - Enregistré au RNCP par arrêté du 09/01/2015 publié au JO du 30/01/2015

28 janvier au 19 avril

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. Maîtriser les techniques de prise de son radio et de montage numérique pour le reportage, le magazine ou le documentaire radiophonique.

NETIA

Animateur radio

En partenariat avec NETIA

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.

16 septembre au 17 décembre

NETIA

Management de projets artistiques

14 semaines ★🌙



Titre de Chargé de Production de Projets Artistiques délivré par l'ECAD consultants IESA – NSF 323 – Niveau III (Fr) et 5 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 31/01/2018 publié au JO du 08/02/2018

17 déc. 2018 au 12 avril 2019
2 septembre au 17 décembre

Etudier et comprendre les subtilités de l'édition musicale à la distribution, créer son label, comprendre l'écosystème de la scène, le tour management ou la gestion de carrières d'artistes. Découvrir toutes les facettes et usages professionnels des métiers de la musique afin de développer ses propres projets musicaux.

Produire et organiser un spectacle vivant

15 semaines ★ 🕒



Titre de Chargé de Production de Projets Artistiques délivré par l'ECAD consultants IESA – NSF 323 – Niveau III (Fr) et 5 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 31/01/2018 publié au JO du 08/02/2018

17 déc. 2018 au 12 avril 2019
2 septembre au 17 décembre

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

Administration de structures de spectacles ou d'événements culturels

14 semaines ★ 🕒



Titre de Responsable d'Administration d'Entreprise Culturelle délivré par l'ECAD consultants IESA – NSF 323 – Niveau III (Fr) et 5 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 09/04/2018 publié au JO du 17/04/2018

17 déc. 2018 au 8 avril 2019
2 septembre au 10 décembre

Comprendre les enjeux administratifs, sociaux et financiers d'une entreprise culturelle. Acquérir toutes les compétences nécessaires pour devenir chargé d'administration d'une structure de spectacle ou d'un événement culturel.

Administration de structures de spectacle ou d'événements culturels Option service culturel

14 semaines ★ 🕒 N



Titre de Responsable d'Administration d'Entreprise Culturelle délivré par l'ECAD consultants IESA – NSF 323 – Niveau III (Fr) et 5 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 09/04/2018 publié au JO du 17/04/2018

21 janvier au 29 mai
9 septembre au 17 décembre

Comprendre les enjeux administratifs, sociaux et financiers d'une entreprise culturelle et acquérir les compétences nécessaires à la bonne marche d'un service culturel dans une collectivité ou une structure publique. Cette formation certifiante s'adresse aux futurs salariés de la fonction publique, contractuels de l'Etat ou élus des collectivités territoriales.

Webmaster - Chef de projet fonctionnel : gérer son projet Internet

17 semaines ★ 🕒



Titre de Chef(fe) de Projet Multimédia délivré par l'Ecad consultants IESA multimédia NSF 320p-326p-niveau II (Fr) 6 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 26/05/2016 publié au JO du 07/06/2016

11 juin au 5 novembre

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 de piloter des projets complexes.

Webmarketing : construire sa stratégie de communication digitale

17 semaines  



Titre de Chef(fe) de Projet Multimédia délivré par l'Ecad consultants IESA multimédia NSF 320p-326p-niveau II (Fr) 6 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 26/05/2016 publié au JO du 07/06/2016

4 mars au 8 juillet
30 sept. 2019 au 7 fév. 2020

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

Développeur web front : intégrer et développer des pages web

17 semaines  



Titre de Chef(fe) de Projet Multimédia délivré par l'Ecad consultants IESA multimédia NSF 320p-326p-niveau II (Fr) 6 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 26/05/2016 publié au JO du 07/06/2016

13 avril au 9 octobre

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

Webdesigner : concevoir et designer des interfaces digitales

17 semaines  



Titre de Chef(fe) de Projet Multimédia délivré par l'Ecad consultants IESA multimédia NSF 320p-326p-niveau II (Fr) 6 (Eu) Enregistré au RNCP par arrêté du 26/05/2016 publié au JO du 07/06/2016

17 juin au 12 novembre

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. Créer une identité graphique ou adapter une charte existante pour les supports numériques. Concevoir et organiser les contenus pour les différents écrans en tenant compte des contraintes techniques et en exploitant les opportunités d'interactions avec l'utilisateur final.

