

Niveau :	LICENCE PROFESSIONNELLE					
Domaine :	SCIENCES, TECHNOLOGIES, SANTE					LP 180 ECTS
Mention :	TECHNIQUES DU SON ET DE L'IMAGE					
Parcours :	TECHNIQUE ET ACTIVITES DE L'IMAGE ET DU SON					
Volume horaire étudiant :	80 h	328 h	22 h		120 h	550 h
	cours magistraux	travaux dirigés	travaux pratiques	cours intégrés	projet	Total
Formation dispensée en :	<input checked="" type="checkbox"/> français		<input type="checkbox"/> anglais			

Contacts :

Responsable de formation	secrétariat pédagogique
Christophe GUILLET Maître de conférences ☎ 03.85.42.43.15 Christophe.guillet@u-bourgogne.fr	Delphine BARILE ☎ 03.85 42 43 27 licencetais@iutchalon.u-bourgogne.fr
Composante(s) de rattachement :	Institut Universitaire de Technologie 1, allée des Granges Forestier 71100 CHALON-SUR-SAÔNE Site Web: http://iutchalon.u-bourgogne.fr

Objectifs de la formation et débouchés :
■ Objectifs :

En 1824, un chalonnais nommé Nicéphore Niepce invente la photographie. Forte de cette histoire liée à l'image, la Communauté d'Agglomération Chalon Val de Bourgogne (CACVB) a fédéré un projet d'ampleur européenne de renforcement du tissu économique local appelé "Nicéphore cité" dont l'objectif est de systématiser la mise en place d'activités dans le domaine des techniques de l'image et du son.

Cette licence professionnelle est une des pierres de l'édifice qui tend à faire de l'agglomération chalonnaise un pôle économique cohérent autour des métiers de l'image et du son. Elle associe « Nicéphore Cité », une plateforme de ressources en image et son, les unités chalonnaises de formation technique (IUT, ENSAM), artistique (Conservatoire à Rayonnement Régional, Ecole Média Arts), la scène nationale l'Espace des Arts ainsi que les Musées Denon et Niepce de la ville.

En alliant les compétences du reportage, de la communication et de l'esthétique, les étudiants travaillent dans les cinq domaines suivants :

- **La vidéo** : scénariser, réaliser un storyboard, tourner, monter, réaliser la post-production, ajouter le son, la musique, toutes les techniques issues du cinéma dont les effets spéciaux.
- **La 3D** : les jeux vidéo, les maquettes virtuelles, toutes les applications liées à l'immersion virtuelle au sein d'un univers entièrement modélisé.
- **Le web** : la création de sites web interactifs et dynamiques, l'animation avec HTML5 et CSS3, l'intégration de sons et de vidéos.
- **Le son** : l'histoire des formes musicales, la prise de son, le montage audio-numérique, la composition, l'utilisation de logiciels performants.
- **Le graphisme** : comprendre les règles de la création graphique (typographie, charte graphique, logo, retouche d'image et photomontage,...), apprentissage des logiciels Photoshop, Illustrator, Indesign

Autour de ces 5 grandes orientations, des cours de formation générale leur donnent des compétences transversales : la communication, la stratégie digitale et web marketing, l'anglais, le droit des T.I.C., l'histoire des médias, ainsi que des cours de remise à niveau informatique, artistique, photo et audiovisuel en début d'année universitaire.

Des projets multimédia ayant pour vocation de professionnaliser davantage les étudiants, issus de commandes faites par de réels commanditaires (entreprises, collectivités territoriales, institutions culturelles, associations, ...), encadrés par les membres de l'équipe pédagogique, et réalisés par groupe de 2 à 3 étudiants, sont proposés chaque année en parallèle des enseignements au public inscrit en formation initiale ou continue intégrée. De plus, chaque étudiant est amené au cours de la formation à couvrir au moins un événement avec accréditation presse (festival international de BD d'Angoulême, festival de courts métrages de Clermont Ferrand,...) dans le cadre du module de Communication.

La formation dispose de plus d'intervenants professionnels spécialisés dans ces différents domaines. Les compétences relatives au web, au design et au graphisme sont présentes grâce à la collaboration avec l'Ecole Média Art (E|M|A Fructidor). La composante acoustique est assurée par un professionnel d'un Conservatoire de Musique de la région lyonnaise. Les compétences relatives à la 3D sont prises en charge par des enseignants-chercheurs de l'IUT, membres de l'équipe « Immersion virtuelle » du laboratoire Le2i (UMR 6306 CNRS) au sein de l'Institut Image de l'ENSAM. Un partenariat avec l'Espace des Arts et le Conservatoire à Rayonnement Régional de Danse, Musique, Théâtre permet également chaque année aux étudiants de travailler en collaboration avec des professionnels du spectacle, de la musique, du son, de la danse, et du théâtre autour de leurs démarches et créations artistiques dans le cadre de projets tuteurés.

■ **Débouchés du diplôme (métiers ou poursuite d'études) :**

Métiers envisagés : Créateurs de site Internet, auteurs et éditeurs de projets multimédia, illustrateurs graphiques et sonores, assistants réalisateurs en image et son, reporter image, reporter son, étalonneur colorimétrie....

Poursuite d'études : D'un point de vue réglementaire, la vocation première des licences professionnelles est l'insertion professionnelle. Néanmoins, les meilleurs étudiants pourront être orientés vers des Master Professionnel ou Master Recherche.

■ **Compétences acquises à l'issue de la formation :**

Les compétences acquises sont relatives à la maîtrise technique des supports de l'image et du son mais également à la maîtrise du contenu et du scénario élaboré. En effet, les filières liées aux nouvelles technologies sont nombreuses. Les personnes formées ont généralement un niveau technique très élevé. Cependant, il est important d'apporter une attention particulière au contenu. Les concepteurs doivent donc être attentifs au design, graphisme, esthétisme de leurs créations ainsi qu'au message véhiculé par le support. Les étudiants ont donc à l'issue de leur formation les compétences suivantes :

- Connaissance de l'histoire des médias (photographie, vidéo, image et son) et des démarches créatrices
- Connaissance des mécanismes généraux du droit appliqués aux enjeux juridiques créés par les nouvelles technologies de l'information et de la communication
- Connaissance des aspects théoriques et pratiques de l'image 2D, 3D
- Connaissance des aspects théoriques et pratiques de la vidéo et du son
- Connaissance approfondie des outils nécessaires à la création de sites web dynamiques ou de supports audio-vidéo interactifs

■ **Compétences acquises à l'issue de l'année de formation :**

Les compétences acquises sont relatives à la maîtrise technique des supports de l'image et du son mais également à la maîtrise du contenu et du scénario élaboré. En effet, les filières liées aux nouvelles technologies sont nombreuses. Les personnes formées ont généralement un niveau technique très élevé. Cependant, il est important d'apporter une attention particulière au contenu. Les concepteurs doivent donc être attentifs au design, graphisme, esthétisme de leurs créations ainsi qu'au message véhiculé par le support. Les étudiants ont donc à l'issue de leur formation les compétences suivantes :

- Savoir construire le cahier des charges d'un projet multimédia et assurer son respect
- Acquérir une culture des média (photographie, vidéo, image, son,...) et connaître les démarches créatrices
- Connaître les mécanismes généraux du droit appliqués aux enjeux juridiques créés par les nouvelles technologies de l'information et de la communication
- Etablir une stratégie digitale et de web marketing
- Connaître les aspects théoriques et pratiques de la création graphique et de la 3D
- Connaître les aspects théoriques et pratiques de la vidéo et du son
- Maîtriser les outils de la création de :
 - un site web dynamique interactif
 - un support audio-vidéo interactif
- Maîtriser les dimensions technique et de scénarisation d'un reportage image et son

Modalités d'accès à l'année de formation :

■ Sur sélection :

La Licence Professionnelle T.A.I.S. est ouverte aux étudiants titulaires d'un Bac+2 notamment :

- les titulaires d'un DUT MMI, Informatique, Information Communication ou équivalent
- les titulaires de 120 ECTS en licence
- les titulaires d'un BTS Communication visuelle, Audiovisuel, Design graphique, Communication et Industrie graphique, ...

Les candidatures seront examinées sur dossier par une commission d'admission transdisciplinaire qui évaluera tous les éléments d'appréciation nécessaires (résultats scolaires antérieurs, motivations et connaissances en techniques de l'image et du son, projets de création multimédia...) et éventuellement par des entretiens personnalisés.

■ Par validation d'acquis ou équivalence de diplôme

- En formation initiale : s'adresser à la scolarité organisatrice de la formation
- En formation continue : s'adresser au service de formation continue de l'université (03.80.39.51.80)
- En alternance par contrat de professionnalisation : s'adresser au service de formation continue de l'université (03.80.39.51.80)

Organisation et descriptif des études :

■ Tableau de répartition des enseignements et des contrôles de connaissances assortis :

UE 1	discipline	CM	TD	TP	CI	Total	ECTS	Type éval ⁽¹⁾	coeff CT	coeff CC	total coef
Culture des médias	Culture informatique		16			16		CC		1	1
	Culture artistique	12	10			22		CC		2	2
	Culture photo et audiovisuelle		14			14		CC		2	2
	Histoire des médias	9				9		CC	1		1
TOTAL UE1		21	40			61	6		1	5	6

CC : contrôle continu - CT : contrôle terminal

UE 2	discipline	CM	TD	TP	CI	Total	ECTS	Type éval ⁽¹⁾	coeff CT	coeff CC	total coef
Communication, stratégie et environnement juridique	Communication	5	20			25		CC		2	2
	Anglais		15	10		25		CC	2		2
	Stratégie digitale et web marketing	10	10			20		CC	2		2
	Droit des médias	10				10		CC	1		1
TOTAL UE2		25	45	10		80	7		5	2	7

UE 3	discipline	CM	TD	TP	CI	Total	ECTS	Type éval ⁽¹⁾	coeff CT	coeff CC	total coef
Théorie et pratique de l'image 2D/ 3D	Graphisme		24			24		CC		3	3
	Scénarisation 3D en temps réel	6	14			20		CC		2	2
	Modélisation 3D		21			21		CC		2	2
TOTAL UE3		6	59			65	7			7	7

UE 4	discipline	CM	TD	TP	CI	Total	ECTS	Type éval ⁽¹⁾	coeff CT	coeff CC	total coef
Théorie et pratique de la vidéo	Acquisition et traitement vidéo		28	12		40		CC		3	3
	Acquisition et traitement du son	19				19		CC		2	2
TOTAL UE4		19	28	12		59	5			5	5

UE 5	discipline	CM	TD	TP	CI	Total	ECTS	Type éval ⁽¹⁾	coeff CT	coeff CC	total coef
Création de sites web dynamiques	Exploitation de bases de données		18			18		CC		1	1
	Intégration web		18			18		CC		2	2
	Utilisation et exploitation de CMS		21			18		CC		2	2
	Expérience et interface utilisateur pour le web		18			18		CC		2	2
	Web design		9			9		CC		1	1
TOTAL UE5			84			84	8			8	8

UE 6	discipline	CM	TD	TP	CI	Total	ECTS	Type éval ⁽¹⁾	coeff CT	coeff CC	total coef
Création de supports interactifs audio-vidéo	Création sonore		18			18		CC		2	2
	Initiation aux outils audionumériques	9	15			24		CC		2	2
	Création audiovisuelle		18			18		CC		2	2
	Effets spéciaux vidéo		21			21		CC		2	2
TOTAL UE6		9	72			81	8			8	8

UE 7	discipline	CM	TD	TP	CI	Total	ECTS	Type éval ⁽¹⁾	coeff CT	coeff CC	total coef
	Projet tuteuré		120			120				5	5
TOTAL UE7			120			120	5			5	5

UE 8	discipline	CM	TD	TP	CI	Total	ECTS	Type éval ⁽¹⁾	coeff CT	coeff CC	total coef
	Stage									14	14
TOTAL UE8							14			14	14

TOTAL		80	448	22		550	60		11	49	60
--------------	--	-----------	------------	-----------	--	------------	-----------	--	-----------	-----------	-----------

■ Modalités de contrôle des connaissances :

Le régime des études conduisant au diplôme de la licence professionnelle a été défini par l'arrêté du 17 novembre 1999 paru au JO du 24 novembre, auquel il convient de se reporter.

Il convient également de se reporter à l'arrêté du 23 avril 2002, relatif aux études universitaires conduisant au grade de licence - schéma européen L-M-D – et notamment son article 22.

Par ailleurs les règles communes aux études LMD sont précisées sur le site de l'Université : http://ub-link.u-bourgogne.fr/images/stories/Formation/Referentiel_commun_des_etudes_2017_vote_CA_.pdf

Principes généraux concernant les contrôles de connaissances (article 10 de l'arrêté du 17/11/99)

La licence professionnelle est décernée aux étudiants qui ont obtenu **à la fois une moyenne générale égale ou supérieure à 10 sur 20 à l'ensemble des unités d'enseignement, y compris les projets tutorés et le stage, et une moyenne générale égale ou supérieure à 10 sur 20 à l'ensemble constitué du projet tutoré et du stage.**

Les unités d'enseignement sont affectées par l'établissement d'un coefficient qui peut varier dans un rapport de 1 à 3. Lorsqu'une unité d'enseignement est composée de plusieurs éléments constitutifs, ceux-ci sont également affectés par l'établissement d'un coefficient qui peut varier dans un rapport de 1 à 3. **La compensation entre éléments constitutifs d'une unité d'enseignement, d'une part, et les unités d'enseignement, d'autre part, s'effectue sans note éliminatoire.**

Lorsqu'il n'a pas été satisfait au contrôle des connaissances et des aptitudes, **l'étudiant peut conserver, à sa demande, le bénéfice des unités d'enseignement pour lesquelles il a obtenu une note égale ou supérieure à 8 sur 20.**

Lorsque la licence professionnelle n'a pas été obtenue, **les unités d'enseignement dans lesquelles la moyenne de 10 a été obtenue sont capitalisables.** Ces unités d'enseignement font l'objet d'une attestation délivrée par l'établissement.

Précisions concernant la capitalisation des UE et l'acquisition de Crédits Européens (ECTS)

Chaque unité d'enseignement est affectée d'une valeur crédits européens (ECTS). Une UE est validée et capitalisable, c'est-à-dire définitivement acquise lorsque l'étudiant a obtenu une moyenne pondérée supérieure ou égale à 10 sur 20 par compensation entre chaque matière de l'UE. Chaque UE validée permet à l'étudiant d'acquérir les crédits européens correspondants. Si les éléments (matières) constitutifs des UE non validées ont une valeur en crédits européens, ils sont également capitalisables lorsque les notes obtenues à ces éléments sont supérieures ou égales à 10 sur 20.

La licence étant à effectifs limités, le redoublement n'est pas systématique.

ORGANISATION DES STAGES

Durée du stage : De 14 à 16 semaines de stages.

Le stage est évalué à partir des appréciations du tuteur industriel, d'un rapport écrit et d'une soutenance orale. Le mémoire de stage doit montrer que l'étudiant a parfaitement dominé le problème proposé par l'entreprise, qu'il a été capable d'établir un cahier des charges structuré, de faire une synthèse claire et précise, de montrer et de faire ressortir sans ambiguïté son apport. La soutenance doit montrer ses aptitudes dans l'expression orale, et montrer ses capacités à utiliser tous les moyens modernes de communication. Elle doit également tester ses réactions en face des questions posées et montrer l'étendue de sa culture.

La note de mémoire sera la moyenne :

- De la note du rapport écrit délivrée par le tuteur universitaire
- De la soutenance orale délivrée par le jury de soutenance composé du tuteur universitaire, d'un examinateur universitaire et du tuteur industriel.

Cette note de mémoire de stage sera associée à la note délivrée par l'entreprise pour donner la note finale de stage.

PROJET TUTEUR

Les projets tuteurés seront réalisés par petits groupes (binômes ou trinômes) sous la responsabilité d'un enseignant, au cours de journées ou de semaines bloquées à cette intention.

Ces journées de projet interviendront une fois la moitié des enseignements effectués de façon à permettre aux étudiants de posséder les bases nécessaires à leur réalisation.

Ces projets dont le but principal est d'approfondir les connaissances des étudiants et de développer leur sens de la communication conduiront à la rédaction d'un mémoire et à une soutenance orale.

Sur les 120h de projet tuteuré, 18h seront encadrées et dédiées à la méthodologie de projet et à l'aide à la rédaction, en présence d'un enseignant de l'Université.

A la fin du projet, un mémoire devra être remis en 2 exemplaires, pour évaluation croisée entre deux enseignants de l'équipe pédagogique. Une présentation orale sera ensuite effectuée devant un jury rassemblant les enseignants ayant encadré des projets.

Lors de ce projet, le travail en complète autonomie met l'étudiant face à ses responsabilités et l'oblige également à prendre des décisions, la rédaction du mémoire, quant à elle, lui permet de mettre en évidence ses facultés de synthèse.

Le projet tuteuré est donc un excellent entraînement à la fonction de chef de projet en entreprise

Les projets tuteurés pourront également s'appuyer sur les laboratoires de l'Université de Bourgogne, comme par exemple le Laboratoire d'Electronique, Informatique et Image (U.M.R. 5158 du C.N.R.S.) et sur ses membres chalonnais appartenant à l'équipe « Immersion virtuelle », dans la mesure où le projet peut garder son intérêt industriel.

EXAMEN

7h sont dédiées aux examens dans les disciplines donnant lieu à des contrôles terminaux.