

TECHNOLOGIES NUMERIQUES ET PRODUITS CULTURELS

MASTER

UFR ING NIEURIE DU TOURISME,
DU BÂTIMENT ET DES SERVICES
Imis-Esthua

scolarite.itbs@listes.univ-angers.fr
7 all e Fran ois Mitterrand
BP 40455
49004 ANGERS cedex 01
T l. 02 44 68 81 00
Fax 02 44 68 81 01

PRESENTATION GENERALE

Contexte :

Le renouvellement des modes de repr sentation ou de mise en valeur patrimoniale et les multiples formes que prennent les productions culturelles supposent aujourd'hui la formation de professionnels qui poss dent   la fois des comp tences techniques, un regard critique sur la production actuelle (gr ce   une culture de l'image, des objets et de l' crit) et une connaissance des outils de communication   destination de diff rents publics (d cideurs, jeune public...).

La sp cialisation « Technologies num riques et produits culturels » repose sur l'articulation entre trois domaines de comp tence : les technologies num riques, la gestion de projet, et les dimensions graphiques et culturelles.

La ma trise des technologies num riques constitue la base de la formation, les  tudiants acqui rent des comp tences entre autres dans la cr ation de sites internet (Dreamweaver, Flash), dans la retouche d'images (Photoshop), dans le dessin vectoriel (Illustrator), dans la PAO (In Design) et dans le montage vid o (FinalCut Pro). L'optimisation de ces outils informatiques passe par la ma trise du graphisme, ces deux aspects s'inscrivant dans le contexte global du monde culturel.

Enfin la formation met en avant la notion de projet au travers de productions multim dias ou de travaux d' tude effectu s individuellement ou collectivement en partenariat avec une institution culturelle, une association, un artiste etc. Divers projets ont ainsi  t  men s avec le mus e des beaux arts d'Angers, les villages d'artistes de Rablay et Turquant, l' cole ma trisienne d'Angers, des artistes en r sidences   l'ITBS, divers troupes de th  tre ou groupes musicaux de la r gion...

OBJECTIFS DE LA FORMATION

Il s'agit de former des professionnels ma trisant les technologies num riques de cr ation graphique et  voluant dans le monde du patrimoine et de la culture.

Afin de se positionner comme chef de projet, ces futurs professionnels doivent conna tre de fa on approfondie les outils informatiques (logiciels de cr ation num rique), ils seront   m me de mettre en place des cahiers des charges, de diriger des projets et de mobiliser des  quipes mettant en  uvre les projets.

D BOUCH S

Charg  de communication ; Webmaster ;  v nementiel

RECRUTEMENT

Conditions d'acc s :

Formation ouverte aux  tudiants de formations Culture, Tourisme, Communication, Art ; 2 langues vivantes ; Le C2i est appr ci  ; Une bonne connaissance de l'outil informatique et des exp riences ou des pratiques dans le milieu culturel, associatif... sont les bienvenues.

Modalit s de recrutement :

. Sur dossier (  t l charger sur le site de l'universit ) puis entretien

. Période de recrutement : de février à mai

CALENDRIER PREVISIONNEL

Semestre 1 : cours de septembre à décembre
Semestre 2 : cours en janvier/février puis stage de 4 mois à partir du 1^{er} mars
Semestre 3 : cours de septembre à décembre
Semestre 4 : stage de 6 mois à partir de mi-janvier

CONTACTS

Site web : www.univ-angers.fr/itbs
Responsable de la formation : Olivier Hû - olivier.hu@univ-angers.fr
Scolarité : scolarite.itbs@listes.univ-angers.fr

PROGRAMME

MASTER 1 - Semestre 1

Unité Fondamentale - Langues et civilisations :

Anglais – LV2 – LV3 – Introduction aux débats contemporains – Régions et sites touristiques européens

Unité Fondamentale – Economie et management

1 : Mise à niveau Gestion (opt.) – Mise à niveau Marketing des services (opt.) – Management des organisations – Management de la qualité de services – Finances d'entreprises – Connaissance des industries culturelles

Unité Fondamentale – Sciences sociales : Mise à niveau Sciences sociales (opt.) – Mise à niveau Sciences sociales (traitement informatique) (opt.) – Mise à niveau Concepts et acteurs THRL (opt.) – Acteurs et systèmes de la culture et du patrimoine – Architecture contemporaine et design – Histoire de l'art – Sociologie de la culture et dynamique des pratiques culturelles

Unité Fondamentale – Projet Personnel et Professionnel de l'Etudiant :

Méthodologie de recherche – Pratique du projet professionnel – Communication professionnelle spécialisée

Unité Complémentaire – Valorisation économique de la culture :

Stratégie marketing et étude de marchés – Culture et événements – Analyse et décodage des tendances – Management interculturel – Outils et méthode de la connaissance historique

MASTER 1 - Semestre 2

Unité Fondamentale – Economie et Management

2 : Economie de la culture et du patrimoine – Droit de la culture – Gestion des ressources humaines

Unité Fondamentale – Stage : 4 mois

Unité Fondamentale – Mémoire de recherche

Unité Complémentaire – Technologies

numériques et produits culturels : Développement web – Son – Infographie – Culture graphique – Technique de prise de vue – PAO – Stratégies compétitives des groupes multimédia

MASTER 2 - Semestre 3

Unité Fondamentale - Langues et civilisations :

Anglais – LV2 – LV3 – Civilisation des pays d'Europe centrale et de la Russie (opt.) – Civilisation européenne / Fle renforcé (opt.)

Unité Fondamentale – Economie et

management : Marketing international – Marketing culturel – Management des marques – Droit communautaire – Droit international

Unité Fondamentale – Projet Personnel et

Professionnel de l'Etudiant : Rédiger un mémoire – Méthodologie de traitement des données – Bilan expérientiel – Communication professionnelle spécialisée

Unité Complémentaire – Valorisation

économique de la culture : Recherche de financements et partenariats institutionnels (sponsoring, mécénat) – Culture créative et diffusion internationale - Protection des marques et droits intellectuels - Stratégies de communication et marketing territorial - Traitement statistique des données et tableau de bord - Politiques culturelles des villes - Relations publiques et Relations presse

Unité Complémentaire – Technologies

numériques et produits culturels: Traitement du son – Chaîne graphique – Web dynamique – Montage vidéo – Animation - Conférences professionnelles thématiques - Projet d'étude appliquée

MASTER 2 - Semestre 4

Unité Fondamentale – Stage : 6 mois en entreprises ou institutions ou cabinet d'études

Unité Fondamentale – Mémoire de recherche