

RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES

CODE ARES 395

Date dépôt 09/02/2018

Date validation 24/04/2018

MASTER EN ARCHITECTURE TRANSMÉDIA

FINALITÉ	N.A.	NIVEAU (du Cadre des Certifications)	7
SECTEUR	3. Sciences et techniques	DOMAINE D'ÉTUDES	19. Sciences de l'ingénieur et technologie
TYPE	LONG	CYCLE	DEUXIÈME
LANGUE (majoritaire)	FRANÇAIS	CRÉDITS	120

A. SPÉCIFICITÉ DE LA FORME D'ENSEIGNEMENT

En vertu du Chap. II Art.4 §3 du décret « Paysage » qui stipule que « par essence, l'enseignement universitaire est fondé sur un **lien étroit entre la recherche scientifique et les matières enseignées** », les universités offrent une formation cohérente à, et par la recherche, soutenant l'acquisition progressive de compétences complexes. Cette spécificité requiert d'inviter les équipes d'enseignants, toutes **actives dans la recherche et reconnues par les communautés scientifiques de référence**, à intervenir aux niveaux 6 (bachelier), 7 (master) et 8 (docteur) du cadre des certifications de l'enseignement supérieur*.

Même si l'objectif de l'ensemble des étudiants n'est pas nécessairement de viser le niveau 8 de ce cadre de certification, ils sortiront néanmoins diplômés, aux niveaux 6, 7 ou 8, en ayant progressé sur ce continuum d'enseignement et de recherche qui leur est proposé par les **enseignants-chercheurs** de l'université. Concevoir d'entrée de jeu la formation sous la forme d'un continuum sur deux cycles (niveaux 6 et 7), voire trois (niveau 8), permet aux enseignants d'amener graduellement les étudiants à une maîtrise des savoirs scientifiques et compétences spécifiques - et transversaux - ainsi qu'à une compréhension approfondie des épistémologies sous-jacentes.

Cette formation exige que les enseignants qui l'assument soient formés, dans leur grande majorité, au niveau 8 de ce cadre de certification et **impliqués dans une pratique quotidienne de recherche au sein de laboratoires reconnus par la communauté scientifique**. A ce titre, ils stimulent les mécanismes d'appropriation de la démarche scientifique. Point d'orgue de cette appropriation, **le mémoire incarne l'intégration de compétences complexes en permettant à l'étudiant de prendre part à la création du savoir scientifique**.

Au-delà de la recherche, cette formation de haut niveau permet aux étudiants de faire face à des situations professionnelles complexes, changeantes, incertaines en adoptant une posture inspirée de l'activité de recherche.

Outre les aspects développés dans le cadre des certifications pour les niveaux 6 et 7, l'université veille à développer dans toutes ses formations les compétences suivantes :

- Se construire un bagage méthodologique pertinent dans le champ de la spécialisation théorique, y compris des capacités de création et d'adaptation de modèles, d'instruments ou de procédures ;
- Adopter une approche critique d'un phénomène en mobilisant les modélisations théoriques adéquates ;
- Adopter une approche systémique et globale d'un phénomène : percevoir le contexte et ses enjeux, les différents éléments de la situation, leurs interactions dans une approche dynamique ;
- Synthétiser avec discernement les éléments essentiels d'un phénomène, faire preuve d'abstraction conceptuelle afin de poser un diagnostic basé sur les preuves et de dégager des conclusions pertinentes ;

- Elaborer une démarche rigoureuse d'analyse et de résolution de problématiques incluant traitement de données, interprétation de résultats, formulation de conclusions scientifiques et élaboration de solutions dont la faisabilité et la pertinence sont évaluées ;
- Développer une culture personnelle en épistémologie et histoire de sa discipline ainsi qu'en éthique des sciences, culture indispensable au développement d'une pensée critique et réflexive fondée sur des savoirs qui prennent la science et son développement comme objets.

Un partenariat adapté

Dans le contexte du nouveau paysage de l'enseignement supérieur, le décroisement des formations attendu par les acteurs du secteur est rendu possible au sein du Pôle académique de Namur. En effet, la coopération d'une haute école, d'une école supérieure des arts et d'une université permet d'articuler de façon inédite des enseignements complémentaires et de rassembler des enseignants de cultures différentes mais dont la volonté de collaborer est manifeste.

La Haute Ecole Albert Jacquard, première école de Belgique à organiser une formation en Infographie, est probablement celle qui offre les formations les plus pointues dans différents secteurs du numérique, à savoir, Communication graphique, 3D, Animation et Illustration numérique, Web et Multimédia, Jeu Vidéo, attirant aussi de nombreux étudiants étrangers. Ses cours sont dispensés pour nombre d'entre eux par des professionnels du secteur, toujours actifs dans le monde professionnel. Elle peut donc compter sur de nombreux collaborateurs, actifs sur tous les segments du transmédia, bénéficiant à la fois de leur expertise professionnelle, ainsi que de leur regard affûté sur les besoins et attentes réels du monde professionnel.

L'Université de Namur dispose notamment de filières d'enseignements en Information et Communication, en Philosophie & Lettres, en Informatique, en Gestion et en Créativité et Management de l'innovation. En outre, elle est réputée pour sa longue tradition d'interdisciplinarité.

L'Institut supérieur de musique et de pédagogie [IMEP] de Namur s'appuie sur une tradition et une expérience pédagogique de plus de trente années dans un esprit ouvert de réflexion, d'évolution et de concertation. L'enseignement proposé est multidisciplinaire et basé sur la recherche, la création, l'ouverture sur le monde des Arts, des Hommes et de la Société : enseignement de pointe, de type universitaire, il propose la formation d'artistes, de pédagogues, d'acteurs sociaux adaptés aux réalités du terrain et de la société actuelle.

B. SPÉCIFICITÉ DE LA FORMATION

1 Les objectifs généraux de la formation

L'objectif visé par ce master initié par la Haute Ecole Albert Jacquard, l'Université de Namur et l'Institut Supérieur de Musique et de Pédagogie est d'offrir une formation de second cycle, tournée à la fois vers la dimension pratique et les dimensions théorique et critique.

Pour y parvenir, l'accent est mis sur les fondamentaux du monde médiatique actuel. Ceux-ci sont rendus concrets dans des séminaires pratiques où les étudiants pourront faire l'expérience du pouvoir créatif liés à ces fondamentaux.

Dans ces séminaires, l'étudiant développe ses aptitudes techniques et managériales ainsi que sa sensibilité artistique de manière à ce qu'il soit en mesure de bien tirer parti du savoir-faire de tous les corps de métier indispensables à la réalisation de projets transmédiés.

La structure du programme et ses modalités d'organisation tiennent compte d'une forme d'interdisciplinarité intrinsèque au transmédia.

2 Les enjeux sociétaux

A côté des acteurs dominants, l'environnement local du secteur des médias fait apparaître de plus en plus de petites entreprises (prestataires externes sollicités par des studios belges ou étrangers, en vue de leurs besoins de production).

L'énorme développement actuel d'applications, adaptées aux supports en plein essor tels que les smartphones, les tablettes ou les « phablets », représente également un vaste potentiel de développement local pour de très petites structures, nécessitant peu d'investissement et pouvant distribuer leurs produits de manière dématérialisée.

On peut donc dire qu'il s'agit là d'une industrie qui requiert des compétences pointues de personnes qualifiées dans de nombreuses spécialités. Certaines sont couvertes par des formations classiques (graphiste, scénariste, réalisateurs, informaticiens, etc.). Cependant, le besoin en architectes transmédiés capables de *coordonner l'ensemble des compétences requises* se fait cruellement sentir.

Le TWIST (Technologies Wallonnes de l'Image, du Son et du Texte), cluster wallon des acteurs de l'audiovisuel, identifie d'ailleurs ce besoin de formation en architecture transmédia comme un des besoins majeurs auxquels sont confrontés les acteurs médiatiques wallons, qu'ils soient privés ou publics. Il souligne combien le cloisonnement entre les différents types d'établissements d'enseignement supérieur constitue un frein majeur à l'émergence de professionnels crédibles sur un marché de l'emploi en pleine mutation.

Dans le même ordre d'idées, TWIST insiste sur la nécessité de valoriser les résultats de la recherche dans le domaine du transmédia auprès des acteurs de terrain.

Concrètement, un certains nombres d'acteurs du secteur (RTBF, Wallimage, etc.) ont déjà clairement manifesté leur soutien au projet.

3 Le profil type des diplômés à l'issue de la formation

L'architecte transmédia gère en profondeur les mécanismes qui impacteront les qualités narrative, esthétique et interactive du produit final.

Il est capable de garantir la production de ressources à haute valeur ajoutée technologique et esthétique.

Il est à même de comprendre les spécificités de la plateforme cible et de prendre les choix techniques et artistiques les plus adéquats.

Il définit les propriétés des matériaux et des interactions entre la lumière et les objets du monde physique pour les faire exister dans un monde virtuel. Autrement dit, il contrôlera les paramètres de l'univers virtuel qu'il souhaite activer.

Il est capable de produire et d'identifier diverses ressources graphiques de très haute qualité technique et esthétique.

Il doit également pouvoir optimiser les filières de production, en concertation avec les ingénieurs/informaticiens.

Il constitue l'interface entre les équipes de programmation et les équipes d'artistes issus de filières artistiques classiques.

Il a des capacités de communication adaptée (aisance rédactionnelle et oratoire).

Il est responsable du bon déroulement d'un projet, il sera capable de maîtriser les outils de gestion financière ainsi que les techniques de management créatif.

4 L'utilité sociale de la formation

Le transmédia articule d'emblée les champs narratifs, techniques, artistiques et managériaux. C'est pourquoi le programme propose une formation de base et une formation approfondie qui reposent sur six piliers :

Fondamentaux (histoire des médias, éthique et critique, arts numériques, design et innovation, environnement sonore, sémiologie et médialité).

Story architecture et authorship (créativité, techniques d'écriture et conception d'univers narratifs, gamification, communication visuelle, techniques d'écriture d'environnement sonore).

Technologies de l'information et de la communication (logique et technique de programmation, technologies des médias, interface homme/machine).

Techniques transmédia (techniques infographiques, animation numérique, jeux vidéo, montage image/son, sound design, composition, gestion logique et technique de l'interactivité).

Recherche et développement (veille et filières de développements technologiques);

Management stratégique de projets (entrepreneurship, conception et gestion de projets, droit d'auteur).

L'architecte transmédia met ses compétences aux services de la collectivité pour permettre dans une production, d'être au mieux dans son action au profit de celle-ci.

5 Les rôles et responsabilités

Les projets transmédiés connaissent actuellement un essor auprès de tous les acteurs de la production et de la diffusion. Et nous savons qu'ils répondent aux nouveaux usages d'un public toujours plus connecté et plus mobile.

La nature même du transmédia justifie la création d'une filière de formation spécifique qui visent à l'acquisition des compétences complémentaires permettant de conceptualiser toutes les facettes d'un projet (dimensions narrative, artistique, technique, managériale).

L'architecte transmédia constitue véritablement "le chaînon manquant" de cette évolution. Il contribuera largement à lier les corps de métier du monde des médias à ceux du monde des technologies de l'information et de la communication.

6 Préacquis

Les diplômés en littérature sont potentiellement intéressés par la valorisation qu'apporte la démarche de narration transmédia à leurs connaissances en narratologie et à leur procédé d'écriture traditionnel, afin de les mettre en œuvre, par exemple, dans le secteur de l'édition, en pleine transformation. Par extension, les diplômés des sciences humaines (sociologie, anthropologie) et de la philosophie peuvent avoir accès au Master, de par leur intérêt potentiel pour la dimension des artefacts et ayant développé une approche et un regard critique et analytique du monde, regard pouvant être implémenté avantageusement dans une démarche de narration transmédia.

Les métiers de la communication partagent également des compétences utiles au métier du transmédia, qui par essence fait partie de ces métiers. Etroitement liées à la Communication, les compétences de gestion et de production (compétences managériales et entrepreneuriales, dimension marketing), indispensables à l'architecte transmédia, font également l'objet d'une passerelle vers ce Master, leur permettant de mettre en œuvre leurs acquis dans un développement de projet interactif.

Le métier d'architecte transmédia se trouvant naturellement au carrefour entre la communication, l'image, la créativité et la technicité requise par les supports de développement et de diffusion, les diplômés des écoles supérieures des arts se retrouvent parmi les candidats potentiels au Master transmédia. Il en va de même pour les métiers de l'informatique et électronique, ayant des compétences techniques pointues et souhaitant ajouter une démarche artistique à leurs compétences technologiques.

Comme le prévoit le décret, les étudiants pourront être admissibles sur base d'une candidature VAE, à examiner par la CAVP (Commission Admission et Valorisation du Programme).

Dans tous les cas, une mise à niveau de maximum 15 crédits pourra être prévue et déterminée selon le profil d'entrée en formation de l'étudiant.

C. COMPÉTENCES VISÉES PAR LA FORMATION

L'architecte transmédia sera formé(e) de manière à cerner en profondeur les mécanismes qui impacteront les qualités narrative, esthétique et interactive du produit final :

1. Produire de ressources à haute valeur ajoutée technologique et esthétique telles que des composants optimisés, du contenu procédural ou encore des effets spéciaux;
2. Comprendre les spécificités de la plateforme cible ;
3. Opérer les choix techniques et artistiques les plus adéquats, afin de tirer un maximum de performances de la plateforme et de pouvoir ainsi offrir un produit compétitif et optimisé ;
4. Définir les propriétés des matériaux et des interactions entre la lumière et les objets du monde physique pour les faire exister dans un monde virtuel. Autrement dit, il contrôlera les paramètres de l'univers virtuel qu'il souhaite activer ;
5. Produire et identifier diverses ressources graphiques de très haute qualité technique et esthétique de façon à définir un canevas de référence pour les artistes issus de filières non techniques ;
6. Optimiser les filières de production, en concertation avec les ingénieurs/informaticiens, pour qu'elles répondent aux critères de qualité et de productivité requis ;
7. Assurer l'interface grâce à un vocabulaire commun, entre les équipes de programmation et les équipes d'artistes issus de filières artistiques classiques ;
8. Développer des capacités de communication adaptée (aisance rédactionnelle et oratoire).