

SCIENCES, TECHNOLOGIES, SANTÉ

Licence Sciences et Technologies parcours Audiovisuel et Médias Numériques

**Niveau d'étude
visé**
BAC +3**ECTS**
180 crédits**Composante**
UPHF, INSA
Hauts-de-
France**Langue(s)
d'enseignement**
Français

Présentation

Cette licence concilie formation générale et formation professionnelle (nombreux équipements professionnels mis à disposition). Elle donne les bases scientifiques et techniques, ainsi que les connaissances de culture générale et de sciences humaines, nécessaires à l'exercice d'un métier dans le domaine de l'image ou du son. Les étudiants y abordent tous les aspects de l'audiovisuel, apprennent à connaître l'environnement technique et humain nécessaire à la réalisation de toutes les étapes d'un projet.

Les diplômés sont ainsi polyvalents, parfaitement préparés aux défis de l'entreprise et capables d'évoluer avec les mutations technologiques et économiques du secteur, après une spécialisation au travers d'un master.

Les + de la formation :

- * Formation unique en France
- * Un tiers des enseignements se fait sous forme de travaux pratiques
- * Intervention de nombreux professionnels dans la formation
- * 2 stages : stage d'observation de 4 semaines entre la 1ère année et la 2ème année, stage de technicien de 8 semaines en 3ème année
- * Enseignements d'accueil en 3ème année pour les étudiants venant d'une autre formation

COURS DISPENSES EN FRANCAIS (niveau requis : B2)[Rapport public PARCOURSUP](#)

Taux de passage en fonction du baccalauréat :

- * bacs généraux : 82.9 %

Savoir faire et compétences

(I = réalisation de l'activité avec de l'aide ; U = réalisation de l'activité en autonomie ; M = capacité à transmettre)

Compétences organisationnelles :

- * Utiliser les technologies de l'information et de la communication (M)
- * Effectuer une recherche d'information (U) : préciser l'objet de la recherche, identifier les modes d'accès, analyser la pertinence, expliquer et transmettre
- * Mettre en œuvre un projet (I) : définir les objectifs et le contexte, réaliser et évaluer l'action
- * Réaliser une étude (U) : poser une problématique ; construire et développer une argumentation ; interpréter les résultats ; élaborer une synthèse

Compétences relationnelles :

- * Communiquer (I) : rédiger clairement, préparer des supports de communications adaptés, prendre la parole en public et commenter des supports.
- * Communiquer en langue anglaise.
- * Travailler en équipe (I) : s'intégrer, se positionner, collaborer

- * S'intégrer dans un milieu professionnel (I) : identifier ses compétences et les communiquer, situer une entreprise ou une organisation dans son contexte socio-économique
- * Savoir chercher un stage, un emploi (utilisation de bases de données et de réseaux personnels) et se faire valoir (au travers d'un CV, d'une lettre de motivation et d'entretiens)
- * Savoir s'insérer dans une structure existante et identifier les différents acteurs et leurs fonctions.
- * Savoir travailler en interrelation avec les autres acteurs de l'entreprise ou de ses clients.

Compétences scientifiques générales :

- * Posséder les méthodes de raisonnement (analyse, résolution de problèmes) et les outils mathématiques (U)
- * Respecter les réglementations (I)
- * Faire preuve de capacité d'abstraction (U)
- * Analyser une situation et faire le point sur une activité (U)
- * Adopter une approche pluridisciplinaire (I)
- * Mettre en œuvre une démarche expérimentale (U)
- * Etre capable de faire une analyse mathématique d'un signal ou d'un système audiovisuel (I)
- * Pratiquer les transformées pour passer d'un espace temps à un espace fréquence et vice versa (I).
- * Maîtriser l'algorithmique (savoir traduire un problème en langage logique) (I)
- * Maîtriser un langage compilé (traduction d'un algorithme en programme en langage C), (U)
- * Maîtriser les aspects matériels des systèmes informatiques (configuration et commande des cartes son et graphique). Savoir installer et configurer un système informatique (Unix, Linux et Windows) (U)

Compétences disciplinaires spécifiques :

- * Maîtriser la notion de fichier image et la retouche d'image numérique (U)
- * Développer un site Web et réaliser son référencement. Pratiquer un langage à balises (programmation html pour Internet) (I)
- * Maîtriser les phénomènes physiques mis en jeu en optique, en acoustique et en transmission du signal (I).
- * Maîtriser la formation des images et les caractéristiques d'une optique de prise de vues (U).
- * Maîtriser la mesure de flux lumineux et le codage de la couleur (I).

- * Maîtriser les échelles de mesure acoustique et l'acoustique des salles pour une diffusion sonore (U).
- * Etre en capacité d'analyser un système électronique analogique ou numérique et de réaliser une maintenance de premier niveau (I).
- * Maîtriser la notion de système (analyse, transformées, systèmes bouclés, échantillonnés) (I)
- * Paramétrer les codages des signaux image et son analogiques et numériques, avoir une approche « système » des équipements AV et de la chaîne de traitement (I).
- * Maîtriser la caméra et la prise de vues. Maîtriser le cadrage et la construction de l'image (U)
- * Maîtriser les équipements d'éclairage de plateau et de reportage (U).
- * Maîtriser les outils d'édition vidéo virtuels (U).
- * Maîtriser les outils de prises de son et d'édition sonore (U).
- * Etre capable de réaliser un produit sonore monophonique ou stéréophonique (U).
- * Etre capable d'évaluer la qualité sonore et visuelle d'un produit audiovisuel (U).
- * Maîtriser les principes de la communication visuelle, du langage cinématographique (U),
- * Dialoguer avec des artistes en s'initiant à différentes formes d'art et en se cultivant (U)
- * Etre capable de réaliser un sujet d'actualité dans un temps limité (I).
- * Maîtriser les phénomènes sonores mis en jeu dans une salle (I)

Dimension internationale

Dès la 2ème année d'études, les étudiants ont la possibilité de suivre un cursus d'études d'un ou deux semestres dans une université partenaire ou d'effectuer un stage dans un laboratoire universitaire ou en entreprise à l'étranger.

La validation des résultats est obtenue grâce au système ECTS. La maîtrise de l'anglais et/ou de la langue du pays d'accueil est recommandée (niveau B1 minimum).

Possibilité de valider votre niveau de langue par un CLES (en anglais, allemand, espagnol, italien et russe) ou un TOEIC (Test Of English for International Communication).

Organisation

Contrôle des connaissances

Contrôle continu et contrôle terminal, écrits et oraux.

Evaluation sur productions (projets audiovisuels).

Capitalisation et compensation entre UE.

Stages

Stage à l'étranger : Possible

Licence 1 : Stage d'observation obligatoire. Découverte des métiers de l'audiovisuel et du milieu professionnel.

Licence 3 : Stage de technicien obligatoire. Première expérience professionnelle. Possibilité de stage facultatif tout au long du cursus.

Période du stage

Pour le stage d'observation : fin du semestre 2 - juillet-août

Pour le stage de technicien : au cours du semestre 6 - janvier-février ou juillet-août (pour les étudiants intégrant directement la 3ème année de Licence)

Admission

Conditions d'accès

Chaque candidat doit suivre, selon son parcours et ses vœux, une procédure de candidature décrite à l'adresse suivante : <https://www.uphf.fr/formation/candidatures-inscriptions>

L'entrée en première année de licence est accessible après un baccalauréat à dominante scientifique et dans le cadre de la procédure [PARCOURSUP](#) pour les nouveaux bacheliers.

Cette licence étant à effectifs régulés, il est fortement conseillé, en cas de refus, d'émettre un 2ème vœux dans une licence non sélective (la licence SPI de l'établissement permet par exemple de recandidater à l'issue du 1er semestre à cette licence par le biais d'une demande de réorientation).

Pour les candidats présélectionnés sur dossier, un entretien individuel de motivation est systématiquement organisé.

Modalités d'inscription

Une procédure de candidature, décrite à l'adresse <https://www.uphf.fr/formation/candidatures-inscriptions> donne toutes les informations sur la démarche à suivre, quelle que soit votre situation :

- * élève en terminale,
- * titulaire d'un baccalauréat et candidat à une 1ère année,
- * candidat pour une 2ème ou 3ème année de Licence,
- * candidat pour une 2ème année de DEUST,
- * candidat pour une Licence Professionnelle,
- * candidat pour une 1ère ou 2ème année de Master,
- * candidat étranger (résidant en France ou non),
- * candidat en formation continue (professionnelle et tout au long de la vie),
- * candidat à une formation par apprentissage.

Formalités d'inscription administrative Dès réception de votre lettre d'admission, vous devez vous inscrire en ligne en vous connectant à notre site : <https://inscription.uphf.fr/>

ATTENTION : pour les bacheliers et candidats en 1ère année, la saisie de vos vœux sur PARCOURSUP **ne vaut pas inscription administrative à l'Université.**

Droits de scolarité

Consultez le montant des [droits d'inscription](#)

Pré-requis nécessaires

Cursus scientifique ou technique.

ECTS d'Accès : 0.0

Et après

Insertion professionnelle

Cette licence a pour objectif principal de préparer les étudiants à l'accès au « Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux » en vue d'une spécialisation (3 spécialités possibles à Valenciennes : Ingénierie des Systèmes Images et Sons, Management de la Communication Audiovisuelle et Truquage Numérique des Images et des Sons).

Elle permet de valider un niveau de technicien susceptible de crédibiliser les futurs cadres formés en Master. Une orientation vers une Licence Pro est possible à la fin du 4ème semestre.

Intitulés métiers visés

Sans viser un métier en particulier, la licence permet d'acquérir des compétences pour les métiers suivants :

- * Assistant monteur
- * Monteur
- * Technicien vidéo
- * Assistant vidéo
- * Technicien son
- * Assistant son
- * Opérateur de prises de vues (OPV)
- * Chef d'équipements

Taux de satisfaction : 50.0

Infos pratiques

Contacts

Secrétariat de la Formation

istv-licence-dream@univ-valenciennes.fr

Contact Formation Continue

formation.continue@insa-hdf.fr

Laboratoire(s) partenaire(s)

DEVISU

Lieu(x)

 CAMPUS MONT HOUY - VALENCIENNES

Programme

Volume horaire global : 1750 h (hors projet et stage)

Année 1

Semestre 1

Mécanique 1	4 crédits
Outils Mathématiques	4 crédits
Mathématiques 1	4 crédits
Physique 1	4 crédits
Culture du son et de l'image - 1	4 crédits
Informatique 1	4 crédits
Ouverture spécifique audio	2 crédits
Langue vivante 2	2 crédits
arts plastiques storyboard 1	2 crédits
Musique 1	2 crédits
Chimie 1	4 crédits

Semestre 2

Ouverture spécifique audio	2 crédits
arts plastiques storyboard 2	2 crédits
Musique 2	2 crédits
Langue vivante 2	2 crédits
Anglais 1	4 crédits
Informatique 2	4 crédits
Physique II	4 crédits
Image 1	4 crédits
Son 1	4 crédits
Culture du son et de l'image -2	4 crédits
Mathématiques 2	4 crédits

Année 2

Semestre 3

Raconter une histoire I	4 crédits
Son II	4 crédits
Physique appliquée II	4 crédits
Mathématiques 3	4 crédits
Signaux et systèmes audiovisuels I	4 crédits
Techniques et technologies informatiques II	4 crédits
Image II	4 crédits
Module ouverture III	2 crédits