



MASTER

CREATION NUMERIQUE

PARCOURS ARTS ET TECHNOLOGIES

PRÉSENTATION

Le parcours «*Arts et technologies*» permet le développement de **pratiques innovantes**, dans le cadre d'une démarche de création, en relation avec les problématiques contemporaines. Il anticipe sur les **métiers émergents** dans les domaines de l'art, de l'industrie, de la recherche et du développement.

Il est ouvert aux pratiques de l'image, in situ ou à distance via réseau, de l'objet, du produit, de l'installation, du service et du spectacle vivant.

Fort de ses dimensions technologiques et d'ingénierie, le master Création Numérique s'inscrit dans une démarche de création-recherche-profession qui articule :

- ▶ **formation universitaire**, scientifique, artistique et technique,
- ▶ **pratique de projets** individuels et collectifs,
- ▶ **pratique de stage** au sein d'entreprises ou d'institutions.

Le master vise à former des **professionnel-le-s créatifs-ves**, rapidement **opérationnel-le-s**, avec des capacités d'analyse, des méthodes, et la maîtrise des contraintes techniques, budgétaires, culturelles et juridiques. Ils-Elles seront capables d'**appréhender un projet dans sa globalité**, de sa conception à sa réalisation. Ils-Elles seront à même d'utiliser les outils numériques dans le cadre d'une pratique singulière, d'en problématiser les usages et de souligner les enjeux plastiques, esthétiques, et sociétaux contemporains. Dans une perspective d'innovation, ils-elles seront à même d'**anticiper sur les métiers dits émergents**.

Enseignements

Il propose des enseignements fondamentaux, de recherche, méthodologiques, technologiques et des enseignements centrés sur la pratique du projet. Il propose des cours en imagerie numérique 2D, 3D, 3D temps réel, montage virtuel, création sonore, intégration multimédia, gestion d'événements interactifs en temps réel, technologies capteurs, informatique, électronique, robotique, objets connectés, technologies nomades et réalité augmentée.

Enseignants

Les cours sont dispensés pour partie par des universitaires et pour partie par des professionnel-le-s des différents domaines concernés. Ils se font sous la forme magistrale, de travaux dirigés, d'ateliers, ainsi que de workshop notamment pour la mise à niveau de début d'année sur les technologies, pour la mise en œuvre des projets et pour les artistes et professionnel-le-s invité-e-s.



Projet personnel

Chaque étudiant-e développe un projet, dans le cadre d'une démarche de création (qu'il relève de l'image, in situ ou à distance, de l'objet, du produit, du service, de l'installation, du spectacle vivant...) en relation avec son projet professionnel, lui-même articulé au projet de stage.

Le module consiste, du M1 au M2, à élaborer le projet après conceptualisation et conception, étude de faisabilité, à le mettre en œuvre, à l'évaluer et à le communiquer. Le projet de M2 est développé jusqu'à la post-production.

Projets collectifs

Les projets collectifs permettent aux étudiant-e-s, encadré-e-s par des enseignant-e-s, d'être confrontés à la gestion du montage de projets, colloques, expositions. Ils permettent aussi de travailler en équipe et d'occuper tous les postes nécessaires : de la participation à la conception à la mise en œuvre, en passant par l'analyse de terrain ou de l'existant, la recherche de partenaires matériels et financiers, la communication (affiche, plaquette, signalétique, site web, mailing...), la technique, la logistique pour le vernissage...

Stage

Le stage pratique de 24 semaines en milieu professionnel, pour les M2, a pour but de proposer aux étudiant-e-s un terrain d'observation, d'expérimentations et de validation de leur recherche de terrain. Il peut être aussi un lieu de perfectionnement technologique. Il doit être choisi en fonction du projet de master articulé lui-même au projet professionnel.

Le master Création numérique a de nombreux partenaires scientifiques, culturels et institutionnels et des relations avec le monde industriel.



“ LES ENSEIGNEMENTS

1^E ANNÉE

Semestre 7			ECTS	HEURES
▶ UE 701	APOA701T	Méthodes d'analyse	8	50
▶ UE 702	APOA702T	Atelier pratique: Technologies, création 1	4	50
▶ UE 703	APOA703T	Atelier pratique: interactivité	4	25
▶ UE 704	APOA704T	Mémoire-projet: séminaire de recherche	8	25
▶ UE 705	APOA705T	Méthodologie et gestion de projet	3	25
▶ UE 706	APOA706T	Atelier pratique: Technologies innovantes 1	3	25

Semestre 8			ECTS	HEURES
▶ UE 801	APOA801T	Atelier pratique: Technologies, création 2	4	50
▶ UE 802	APOA802T	Atelier pratique: Générativité	4	50
▶ UE 803	APOA803T	Atelier pratique: Intermédialité	4	25
▶ UE 804	APOA804T	Mémoire-projet-soutenance	12	25
▶ UE 805	APOA805T	Gestion et ingénierie de projet	3	25
▶ UE 806	APOA806T	Atelier pratique: Technologies innovantes 2	3	25

2^E ANNÉE

Semestre 9			ECTS	HEURES
▶ UE 901	APOA901T	Méthodes d'analyse	8	50
▶ UE 902	APOA902T	Atelier pratique: Technologies, création 3	6	75
▶ UE 903	APOA903T	Atelier pratique: Intermédialité	4	25
▶ UE 904	APOA904T	Mémoire-projet: séminaire de recherche	6	25
▶ UE 905	APOA905T	Gestion et ingénierie de projet	3	25
▶ UE 906	APOA906T	Anglais appliqué	3	25

Semestre 10			ECTS	HEURES
▶ UE 1001	APOA111T	Mémoire, rapport de stage, projet, soutenance	19	
▶ UE 1002	APOA112T	Atelier pratique: Technologies, Post-production	4	25
▶ UE 1003	APOA113T	Mémoire-projet: séminaire de recherche	4	25
▶ UE 1004	APOA114T	Suivi de stage	3	25

📁 CONDITIONS D'ACCÈS

Les candidatures sont ouvertes aux titulaires d'une licence mention mention Arts parcours Design, prospective et société, d'une licence mention Arts plastiques, ou d'une formation Bac+3 équivalente.

Le dépôt des candidatures s'effectue sur le portail **MON MASTER**: www.monmaster.gouv.fr

📁 ET APRÈS ?

Le master Création numérique est un diplôme à finalité d'insertion directe. La formation est riche en connaissances et compétences dans les domaines des arts, sciences et technologies. Elle apporte une réelle autonomie aux étudiant-e-s tant en matière de réflexion, de conception, de capacité à faire appel à des personnes-ressources, de mise en œuvre des productions, et de création de structures entrepreneuriales ou associatives. De fait les professions qui s'ouvrent aux diplômé-e-s sont diversifiées:

- ▶ **la création numérique**: plasticien-ne; concepteur-riche multimédia; concepteur-riche réalisateur-riche; designer d'interactivité; auteur scénariste; concepteur de jeux; graphiste d'interface; infographiste multimédia; directeur-riche artistique; rédacteur-riche scénariste multimédia...
- ▶ **la gestion de projets multimédia**: chef-fe de projets multimédia, responsable du développement multimédia; directeur-riche de production...
- ▶ **la formation aux technologies contemporaines**.

Métiers visés

Les métiers peuvent s'inscrire dans l'industrie, dans des lieux d'art et de création, services de médiation culturelle, structures en recherche et développement industriel, structures en recherche technologique, bureaux d'étude, unités de recherche scientifique...

Poursuite d'études

Les étudiant-e-s peuvent poursuivre vers un doctorat sous réserve d'acceptation du dossier; ils-elles peuvent avoir accès aux métiers de l'enseignement et de la recherche (recherche scientifique et artistique, recherche et développement industriel).

- ▶ **Pour en savoir plus sur les possibilités de poursuites d'études ou d'insertion**:

— Service Commun Universitaire d'Information, d'Orientation et d'Insertion Professionnelle: scuio-ip@univ-tlse2.fr

