CRÉATION NUMÉRIQUE

PARCOURS
INTERACTIVITÉ, GÉNÉRATIVITÉ : IMAGE, OBJET, ESPACE

PRÉSENTATION

Le Master "Interactivité, générativité : image, objet, espace" est une formation diplômante de spécialistes dans le domaine de la création numériques.

L'objectif de ce Master est de former des professionnels créatifs opérationnels plus spécifiquement dans les technologies orientées vers l'interactivité et la générativité, ce dernier étant un paradigme émergent dans les domaines de la science et des technologies.

Il permet le développement de pratiques innovantes, en relation avec les problématiques contemporaines, et anticipe sur les métiers émergents dans les domaines de l'art, de l'industrie, de la recherche et du développement.

Il permet une articulation entre création, recherche et profession.

Les enseignements théoriques, méthodologiques et technologiques, les expériences en milieu professionnel (stages aux deux niveaux du master), permettent aux étudiants d'être sensibilisés aux problématiques actuelles, de développer une réflexion critique, d'acquérir une méthodologie appropriée au développement d'un projet de création lié à la recherche, en relation avec leurs projets professionnels, et articulé au projet de stage.

CONDITIONS D'ACCÈS

L'accès à la première année se fait **sur dossier et entretien**.

Le dossier à télécharger sur le site web de l'UT2J (rubrique "Découvrir nos formations").

Les candidatures sont ouvertes aux titulaires d'une licence d'une mention conseillée, ou d'une formation Bac+3 équivalente :
- Licence mention Arts parcours Design, prospective et société
- Licence mention Arts plastiques
- Licence mention Arts du spectacle

COMPÉTENCES VISÉES

- Appréhender un projet dans sa globalité, de sa conception à sa réalisation.
- Analyser , appliquer des méthodes et maîtriser des contraintes techniques, budgétaires, culturelles et juridiques.
- Utiliser les outils numériques dans le cadre d'une pratique singulière, en problématiser les usages et souligner les enjeux plastiques, esthétiques, et sociétaux contemporains.
- S'adapter, évoluer et innover dans les différents champs de la création.

LES **ENSEIGNEMENTS**

1E ANNÉE

Semestre 7

			ECTS	HEURES
UE 701	AP0B701V	Méthodes d'analyse 1	8	50
UE 702	AP0B702V	Interactivité 1	5	25
UE 703	AP0B703V	Interactivité 2	5	25
UE 704	AP0B704V	Séminaire de recherche 1	6	25
UE 705	AP0B705V	Méthodologie et gestion de projet 1	3	25
UE 706	AP0B706V	Technologies, création, représentation 1 *ou Langue vivante ou option*	3	25

Semestre 8

UE 801	AP0B801V	Mémoire, projet, soutenance, stage 1	15	
UE 802	AP0B802V	Technologies, création, communication 1	4	50
UE 803	AP0B803V	Séminaire de recherche 2	5	25
UE 804	AP0B804V	Gestion et ingénierie de projet 1	3	25
UE 805	AP0B805V	Technologies, création, représentation 2 *ou Langue vivante ou option*	3	25

2E ANNÉE

Semestre 9

			ECTS	HEURES
UE 901	AP0B901V	Mémoire	5	
UE 902	AP0B902V	Technologies, création, représentation 3	5	125
UE 903	AP0B903V	Méthodes d'analyse 2	4	50
UE 904	AP0B904V	Générativité 1	4	50
UE 905	AP0B905V	Générativité 2	3	25
UE 906	AP0B906V	Séminaire de recherche 3	3	25
UE 907	AP0B907V	Méthodologie et gestion de projet 2	3	25
UE 908	AP0B908V	LV anglais appliqué	3	25

Semestre 10

UE 1001	AP0B111V	Mémoire, projet, soutenance, stage 2	21	
UE 1002	AP0B112V	Technologies, création, communication 2	3	25
UE 1003	AP0B113V	Séminaire de recherche 4	3	25
UE 1004	AP0B114V	Gestion et ingénierie de projet 2	3	25

ET **APRÈS** ?

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 industrielle, structures en recherche technologique, bureaux d'étude, unités de recherche scientifique et sur différents terrains concernés par une activité de recherche spécifique à la création numérique.

Dans le domaine de la **création** :
- concepteur multimédia
- concepteur-réalisateur
- designer d'interactivité (navigation, ergonomie de l'interface)
- auteur--scénariste
- graphiste d'interface
- infographiste-multimédia
- directeur artistique
- rédacteur--scénariste--multimédia…

Dans le domaine de la **gestion de projets multimédia** :
- chef de projet multimédia
- responsable du développement multimédia directeur de production…

La formation peut par ailleurs ouvrir sur des fonctions d'expert : plasticien consultant en multimédia.

Sous réserve de poursuite d'études et d'obtention de concours :
- métiers de l'enseignement et de la recherche (recherche scientifique et artistique, recherche et développement industrielle).

Pour vous informer sur les possibilités de poursuites d'études ou d'insertion professionnelle, vous pouvez contacter le **S**ervice **C**ommun **U**niversitaire d'**I**nformation, d'**O**rientation et d'**I**nsertion **P**rofessionnelle : *scuio-ip@univ-tlse2.fr* | 05 61 50 45 15