

# MASTER

## CRÉATION NUMÉRIQUE

### PARCOURS TECHNOLOGIES INNOVANTES

#### PRÉSENTATION

Le Master "Technologies innovantes" est une formation diplômante de spécialistes dans le domaine des technologies innovantes.

L'objectif de ce Master est de développer les orientations professionnelles tournées vers les technologies nomades, la robotique et les objets connectés très porteurs aujourd'hui à l'international mais aussi sur la région toulousaine.

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.

Il forme des professionnels créatifs opérationnels plus spécifiquement dans les technologies nomades (i--phone, i--pad, tablette android...), la robotique, ainsi que les objets connectés et la réalité virtuelle.

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.

#### 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



#### 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

## ” LES ENSEIGNEMENTS

1 <sup>E</sup> ANNÉE	Semestre 7 .....			ECTS	HEURES
	▶ UE 701	APOB701V	Méthodes d'analyse 1	8	50
	▶ UE 702	APOC702V	Technologies innovantes 1	5	25
	▶ UE 703	APOC703V	Technologies innovantes 2	5	25
	▶ UE 704	APOB704V	Séminaire de recherche 1	6	25
	▶ UE 705	APOB705V	Méthodologie et gestion de projet 1	3	25
	▶ UE 706	APOB706V	Technologies, création, représentation 1 ou Langue vivante ou option	3	25

Semestre 8 .....			ECTS	HEURES
▶ UE 801	APOB801V	Mémoire, projet, soutenance, stage 1	15	
▶ UE 802	APOB802V	Technologies, création, communication 1	4	50
▶ UE 803	APOB803V	Séminaire de recherche 2	5	25
▶ UE 804	APOB804V	Gestion et ingénierie de projet 1	3	25
▶ UE 805	APOB805V	Technologies, création, représentation 2 ou Langue vivante ou option	3	25

2 <sup>E</sup> ANNÉE	Semestre 9 .....			ECTS	HEURES
	▶ UE 901	APOB901V	Mémoire	5	
	▶ UE 902	APOB902V	Technologies, création, représentation 3	5	125
	▶ UE 903	APOB903V	Méthodes d'analyse 2	4	50
	▶ UE 904	APOC904V	Technologies innovantes 3	4	50
	▶ UE 905	APOC905V	Technologies innovantes 4	3	25
	▶ UE 906	APOB906V	Séminaire de recherche 3	3	25
	▶ UE 907	APOB907V	Méthodologie et gestion de projet 2	3	25
▶ UE 908	APOB908V	LV anglais appliqué	3	25	

Semestre 10 .....			ECTS	HEURES
▶ UE 1001	APOB111V	Mémoire, projet, soutenance, stage 2	21	
▶ UE 1002	APOB112V	Technologies, création, communication 2	3	25
▶ UE 1003	APOB113V	Séminaire de recherche 4	3	25
▶ UE 1004	APOB114V	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 Service Commun Universitaire d'Information, d'Orientation et d'Insertion Professionnelle : [scuio-ip@univ-tlse2.fr](mailto:scuio-ip@univ-tlse2.fr) | 05 61 50 45 15