

MASTER CRÉATION NUMÉRIQUE

Parcours Art, culture et numérique : création de contenus

UFR Ingémédia - InfoCom

PRÉSENTATION

Le **Master Création numérique** se déroule sur deux années : il est dédié aux métiers de la conception et de la réalisation de productions numériques dans les domaines des industries créatives (Jeux vidéo, édition culturelle, serious game, enseignement assisté...), de l'art numérique (dispositif local et/ou en ligne) et de la scène (scénographies numériques). Le master vise à former, selon le parcours choisi, de jeunes professionnels alliant un fort potentiel créatif à de la polyvalence, des compétences techniques poussées, de la culture de projet collaboratifs sous divers statuts (freelances, auto-entrepreneurs, salariés). L'utilisation de la plateforme Telomedia sera au cœur des compétences développées dans le master.

Le parcours « **Art, culture et numérique : création de contenus** » est plus particulièrement focalisé sur les métiers de la réalisation visuelle et sonore dans les domaines de l'art et de la création numérique.

Le parcours vise à former de jeunes professionnels alliant un potentiel créatif et technique dans le domaine de l'image et du son, une forte culture visuelle et sonore (sémiologies multi-modales, esthétique de l'interactivité et de la générativité...) ainsi qu'une connaissance du milieu de l'art et de la création numérique.

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

- Conseil et gestion de projet d'un projet culturel/artistique numérique
- Accompagnement d'un artiste dans un projet numérique
- Gestion d'une équipe de production d'un projet artistique
- Communication numérique d'un espace culturel
- Médiation numérique d'un événement artistique et/ou culturel
- Conception/réalisation d'interactions Temps Réel
- Conception/réalisation de scénographies numériques
- Conception/réalisation d'interfaces artistiques
- Conception/réalisation de contenus audio-visuels (image 2D/3D, vidéo, son, texte)



INFORMATIONS GÉNÉRALES

- **Durée des études** : 2 ans
- **Lieu** : Campus Porte d'Italie - Toulon
- Formation Initiale et Formation Professionnelle

CONDITIONS D'ACCÈS

- **Admission en M1** : Pas d'accès direct, vous devez remplir un formulaire de candidature en ligne : www.ingemedia.net
- **Admission en M2** : *Etudiants inscrits à l'Université de Toulon* : vous validez votre M1 : vous pourrez vous réinscrire en ligne au niveau M2 de la même mention après obtention de vos résultats définitifs (1^{re} et 2^e sessions). *Etudiants venant d'une autre université ou d'un M1 d'une autre mention* : Pas d'accès direct, vous devez remplir un formulaire de candidature en ligne sur www.ingemedia.net

RESPONSABLE

- **Hervé ZENOUDA**, herv.zenouda@univ-tln.fr, responsable du parcours Art, culture et numérique, Maître de conférences , 71^e section

INSCRIPTION

Consultez le site : www.univ-tln.fr

CONTENU DES ENSEIGNEMENTS PARCOURS ART, CULTURE ET NUMÉRIQUE : CRÉATION DE CONTENUS

SEMESTRE 1

- > **UE11 Initiation recherche**
 - Approches socio-économiques des Industries culturelles
 - Approches des théories, histoire des SHS et pratique scientifique
 - Les humanités et le numérique
- > **UE12 Ateliers prof. Mult. 1**
 - Production audiovisuelle niveau II
 - Programmation et interface utilisateur
 - Design graphique niveau II
 - Approche projet
- > **UE13 Enseignements transversaux**
 - Enseignements transversaux (anglais 18h, droit,..)
- > **UE14 Projet production numérique et méthodologie stage**
 - Préparation stage, Brief et Note d'intention
 - Etude marketing et managériale
- > **UE16 Parcours Art, culture et numérique**
 - Interactions temps réel audio niveau I
 - Interactions temps réel image niveau I
 - Développement unity niveau I
 - 3D et compositing niveau I
 - Médiologies
 - Expérience, art, numérique

SEMESTRE 2

- > **UE21 Théorie des SIC et enseignements transversaux**
 - Esthétique de l'art numérique
 - Expérience numérique
 - Analyse critique des industries créatives
 - Histoire et théories des médias
 - LV (anglais)
- > **UE22 Projet production numérique**
 - Dossier de production
 - Soutenance
- > **UE23 Stage-mémoire**
- > **UE25 Parcours Art, culture et numérique**
 - Production audiovisuelle niveau III
 - Interactions temps réel audio niveau II
 - Interactions temps réel image niveau II
 - Production graphique niveau III

SEMESTRE 3

- > **UE31 Mutations & nouvelles médiations S-I-C**
 - Approches socio techniques et culture technique –dispositifs, enjeux, usages, médiations
 - Industries culturelles et créatives,

communication augmentée

- Traitement de l'information et humanités digitales
- > **UE32 Design et créativité**
 - Design et création
 - Environnements immersifs
 - LV (anglais)
- > **UE33 Projet production numérique et méthodologie stage**
 - Préparation stage, Brief et note d'intention
 - Dossier de production
- > **UE35 Parcours Art, culture et numérique**
 - Séméiologies multi-modales (image fixe, image animée) I & II
 - Esthétiques de l'interactivité, théories de la scénographie numérique
 - Environnement professionnel
 - Workshop production artistique I & II, scénographie numérique

SEMESTRE 4

- > **UE41 Projet professionnel**
 - Soutenance
 - Autoévaluation et dossier final
- > **UE42 Méthodologie Stage, mémoire**
 - Préparation, Stage professionnel - mémoire

STAGE / INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- **En M1** : Durée du stage : 12 semaines,
- **En M2** : Durée du stage : 16 semaines.

Chaque programme de stage est encadré par un enseignant-chercheur. Le stage est évalué sur la base d'un rapport de stage, d'une soutenance orale et d'une évaluation par le tuteur entreprise.

Les stages peuvent avoir lieu à l'international (10% des étudiants de M1 partent chaque année).

La formation ne prévoit pas d'aménagements d'horaires pour des étudiants en situation d'emploi.

Le diplômé du master ACN_CC n'est donc pas un artiste mais un chef de projet, expert en technologies de l'image et du son (plus particulièrement dans les techniques temps réel), capable de dialoguer et d'accompagner un artiste ou un responsable de structure culturelle dans un projet de création (exposition, installation, art du spectacle...). Il est conscient des spécificités du milieu de la création et peut s'investir autant dans la production que dans la communication et la médiation culturelle.

CONTACTS



UFR INGÉMÉDIA

Campus Porte d'Italie - Toulon • Avenue Roger Devoucoux • 83000 TOULON
Tél. : 04 83 36 63 01
Email : ufr-ingemedia@univ-tln.fr
Web : <http://www.ingemedia.net>

SERVICE ACCOMPAGNEMENT EN ORIENTATION ET INSERTION

Direction des Études et de la Vie Étudiante (DEVE) • Bâtiment V1 • Rez de chaussée
Campus de La Garde • Avenue de l'Université
• 83130 LA GARDE
Tél. 04 94 14 67 61
Email : saoui@univ-tln.fr

@univtoulon

