

ARTS, LETTRES, LANGUES

MASTER Création numérique | parcours Arts et technologies

Création numérique



Niveau d'étude visé
BAC +5



Diplôme
Master (LMD)



Domaine(s) d'étude
Infographie -
Multimédia, Arts
plastiques -
Arts appliqués
- Design -
Artisanat d'art,
Multimédia -
Internet



Accessible en
Formation
initiale,
Formation
continue, VAE



Établissements
Université
Toulouse - Jean
Jaurès

Présentation

Objectifs

- * **La transversalité, la polyvalence et les compétences multiples**
- * L'articulation **art, sciences et technologies**
- * Les **savoirs et savoir-faire**

Savoir-faire et compétences

À l'issue de la formation, les compétences visées sont de :

- * conceptualiser, problématiser, analyser, synthétiser, communiquer, argumenter et mettre en perspective les résultats obtenus.
- * concevoir et réaliser des projets dans une perspective qui articule création, recherche et profession
- * concevoir et produire des œuvres et/ou de produits innovants
- * anticiper sur les métiers émergents

- * utiliser les méthodes propres à la conduite de projet et à la méthodologie de recherche en création numérique et technologies innovantes.
- * appréhender un projet dans sa globalité ; concevoir et conduire un projet de sa conception à sa réalisation, en maîtrisant les contraintes plastiques, techniques, budgétaires, culturelles et juridiques et faire appel aux personnes-ressources.
- * utiliser les outils numériques dans le cadre d'une pratique singulière, en problématiser les usages et souligner les enjeux plastiques, esthétiques, et sociétaux contemporains
- * avoir un regard global sur les technologies numériques, logiciels et les technologies innovantes actuelles.
- * fédérer différents savoir-faire impliqués dans la pratique et dans la conduite de projet ; collaborer avec les différents acteurs et partenaires impliqués dans le projet, y compris d'autres secteurs (ingénieur, ergonomiste, informaticien, sociologue, juriste, etc.)
- * disposer d'une expérience de terrain et de qualités d'adaptation aux différents profils professionnels.

Les étudiants du Master Création Numérique ont exposé :

Admission

Conditions d'admission

- * Vous devez avoir validé un bac + 3 (180 ECTS) et devez déposer une demande d'admission sur la plateforme nationale [Mon Master](#) .
- * **Pour les étudiant-e-s extra-européen-e-s** , la candidature s'effectue sur [Études en France](#) .
- * **Par validation des acquis professionnels (VA85) ou de l'expérience (VAE)** : déposez votre demande auprès du service de la formation continue
- * **Les étudiant-e-s de l'Université Toulouse - Jean Jaurès** ayant validé la première année de master sont autorisé-e-s à s'inscrire en 2e année du parcours correspondant sur l'application [APO.WEB](#) .
- * **Pour les étudiant-e-s extra-européen-e-s** , la candidature s'effectue sur [Études en France](#) .
- * **Par validation des acquis professionnels (VA85) ou de l'expérience (VAE)** : déposez votre demande auprès du service de la formation continue
- * **Dans les autres cas : réorientation, changement d'université, reprise d'études, validation des études supérieures (VES)**

Formation(s) requise(s)

Licence [Arts](#)

Et après...

Poursuite d'études

Nombreux sont les étudiants à intégrer le monde professionnel à l'issue de la formation.

Insertion professionnelle

La formation est riche en connaissances et compétences dans les domaines des arts, sciences et technologies

Elle apporte une réelle autonomie aux étudiants 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 diplômés sont diversifiées.

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

Contact(s)

Autres contacts

Contact scolarité

Infos pratiques

Lieu(x)

 Toulouse

 Blagnac

Programme

Organisation

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'évènements interactifs en temps réel, technologies capteurs, informatique, électronique, robotique, objets connectés, technologies nomades et réalité augmentée.