Université Gustave Eiffel

Domaine Arts, lettres, langues

Formation disponible en

Formation initiale | VAE

Modalités de candidature :
L1 : Lycéens français et UE + réorientation après une 1ère année dans le supérieur : Procédure PARCOURSUP. Etudiants hors UE : Procédure de demande auprès des universités.
L2 - L3 : Etudiants français et UE : dépôt de dossier via application eCandidat.
Etudiants hors UE : Campus France selon pays d'origine.

Pour candidater :
https://www.univ-gustave-eiffel.fr/la-formation/candidatures-et-inscriptions/candidatures

RNCP : 40463

Lieux de formation :
Campus Marne la Vallée - Noisy le Grand - Bâtiment Alexandra-David-Néel 2 allée du promontoire 93160 Noisy-le-Grand

Calendrier :
Les stages d'un mois minimum se déroulent en L2 (facultatif) et L3 (obligatoire) après la fin des cours du second semestre.

Contacts :
Edwige ARMAND
Responsable de formation

Clara VAN DE VELDE
Secrétaire pédagogique
licence.evman@univ-eiffel.fr
Téléphone : 01 49 32 90 38
Bâtiment : ADN
Bureau : A266

MLANAO Fahmia
Gestionnaire formation continue
fc@univ-eiffel.fr

ALLEBE Chrystel
Gestionnaire VAE
vae@univ-eiffel.fr

Plus d'informations :
Service Information,
Orientation et Insertion Professionnelle (SIO-IP) :

sio@univ-eiffel.fr / Tel : -33 1 60 95 76 76

Université Gustave Eiffel — UFR LETTRES, ARTS, CRÉATION, TECHNOLOGIES

Licence Arts Études Visuelles, Médias et Arts Numériques

DIPLÔME NATIONAL DE LICENCE CONTRÔLÉ PAR L'ÉTAT

UFR de Lettres, Arts, Création, Technologies (LACT)

Licence L1 L2 L3

POUR Y ACCÉDER
L1 : Être titulaire du Baccalauréat ou équivalent pour les étudiants étrangers.
Prérequis : maîtrise de l'expression écrite et intérêt pour les domaines des arts visuels et des technologies numériques.

COMPÉTENCES VISÉES
Les compétences visées sont réparties en deux pôles principaux d'égale importance : celui des Études visuelles et celui des Médias et Arts Numériques. Le premier privilégie une approche théorique diversifiée de l'image (histoire des arts et des images, esthétique, théorie des médias, culture visuelle) et le second une approche théorique et pratique des arts et technologies numériques (théorie et pratique des arts numériques-images fixes et animées-, interactivité, programmation créative, modélisations 3D). La L3 offre par un choix optionnel la possibilité d'une spécialisation et d'un approfondissement des compétences soit dans le domaine « Études Visuelles » soit dans le domaine « Art et création numérique ».
L'acquisition des compétences passe autant par la conception et la réalisation de projets numériques, que par des travaux d'écriture académique et de présentation orale.

APRÈS LA FORMATION
La licence ouvre des perspectives de travail dans les secteurs de la production et de la création numérique (coordination de projet intermédia, conception d'interactivité, chef de projet dans les arts numériques, praticiens des arts numériques) ainsi que dans le secteur du numérique appliqué à la culture (médiation dans des institutions culturelles, commissariat d'exposition, chef de projet dans les univers visuels et numériques).
Elle permet de poursuivre ses études au sein de l'Université Gustave EIFFEL dans le master Arts Numériques et Cultures Visuelles mais aussi dans les masters professionnels Cultures et Métiers du Web, Édition Livre papier et numérique ou encore le diplôme d'ingénieur IMAC. D'autres masters extérieurs à l'Université Gustave EIFFEL, dans les domaines des arts numériques ou de la culture visuelle sont également envisageables.

LES PLUS DE LA FORMATION
Une équipe pédagogique composée d'enseignants-chercheurs, d'artistes et de professionnels. Un parcours qui articule la théorie et la pratique de l'image. Une spécialisation progressive permettant une orientation échelonnée vers les champs des études visuelles ou des arts numériques. La possibilité de construire son projet professionnel dès la deuxième année, avec des stages professionnalisants en L2 et L3 ainsi que des projets d'envergures pour la 3e année.

Plus d'informations

DOCUMENT NON CONTRACTUEL

PROGRAMME

SEMESTRE 1

Etudier et analyser les images
Histoire des arts et des images 1 (ECTS: 4.00)
Histoire et esthétique de la photographie (ECTS: 3.00)
Analyse de l'image 1 (ECTS: 3.00)

Pratiquer les images numériques
Introduction à l'imagerie numérique 1 (ECTS: 4.00)
Introduction au design multimédia (ECTS: 3.00)
Maîtriser les outils de création (ECTS: 3.00)
Conception et traitement des images fixes 1 (ECTS: 3.00)

Pratiquer les outils universitaires
Culture scientifique et technique-1 (ECTS: 1.00)
Technique du travail universitaire 1 (ECTS: 2.00)
Pix (ECTS: 2.00)
Langue 1 (ECTS: 2.00)

SEMESTRE 2

Découvrir les cultures visuelles
Histoire des arts et des images 2 (ECTS: 6.00)
Esthétique et théorie des images 1 (ECTS: 3.00)
Théorie des médias (ECTS: 3.00)

Appréhender la création
Pratique de l'exposition 1 (ECTS: 2.00)
Création numérique (ECTS: 4.00)
Explorer sa créativité (ECTS: 3.00)
Conception et traitement des images fixes 2 (ECTS: 3.00)

Maîtriser les outils du travail universitaire 2
Technique du travail universitaire 2 (ECTS: 4.00)
Langue 2 (ECTS: 2.00)

SEMESTRE 3

Etudier et analyser les cultures visuelles
Histoire des arts et des images 3 (ECTS: 5.00)
Analyse de l'image 2 (ECTS: 3.00)
Esthétique et théorie des images 2 (ECTS: 3.00)

Articuler pratiques visuelles et cultures numériques
Arts visuels et médias 1 (ECTS: 3.00)
Art et Internet (ECTS: 4.00)
Langue 3 (ECTS: 2.00)

Pratiquer en atelier 1
Pratique de la photographie (ECTS: 2.00)
Arts visuels (ECTS: 3.00)
Images animées (ECTS: 2.00)
Imageries numériques 1 (ECTS: 3.00)
La mise en scène du son et de la musique - Thème 1 (facultatif - mut Cinéma) (ECTS: 1.00)

SEMESTRE 4

Penser les arts et les nouveaux médias
Histoire des arts et des images 4 (ECTS: 4.00)
Histoire et esthétique de l'art vidéo (ECTS: 3.00)
Arts des médias 1 (ECTS: 4.00)
Théorie et esthétique des nouveaux médias 1 (ECTS: 3.00)
Langue 4 (ECTS: 2.00)

Pratiquer en atelier 2
Les éléments ci-dessous sont à choix :
- **A : Arts de la scène** (ECTS: 6.00)
- **B : Arts visuels ou sonores** (ECTS: 6.00)

Dispositifs interactifs 1 (ECTS: 4.00)
Design et création numérique (ECTS: 4.00)
Histoire du cinéma Américain Contemporain 2 (facultatif mut cinéma) (ECTS: 1.00)

Se professionnaliser
Stage facultatif (ECTS: 1.00)

SEMESTRE 5

Articuler la théorie à la pratique
Histoire des arts et des images 5 (ECTS: 4.00)
Culture visuelle et sonore - Mut Musique (ECTS: 4.00)
Option transversale 1 (Facultative)

Pratiquer le numérique et les savoirs internationaux
Dispositifs interactifs 2 (ECTS: 3.00)
Design numérique (ECTS: 3.00)
Langue 5 (ECTS: 2.00)

Parcours A - Concevoir et réaliser un projet intermédial- 1
Les éléments ci-dessous sont à choix :
- **Développer sa pratique 1** (ECTS: 5.00)
- **Théoriser sa pratique** (ECTS: 3.00)
- **Pratiquer les arts 1** (ECTS: 6.00)

Parcours B - Concevoir et réaliser un projet 3D -1
Les éléments ci-dessous sont à choix :
- **Recherche et création numérique-Environnements -1 -mut musique** (ECTS: 5.00)
- **Imageries numériques 2** (ECTS: 3.00)
- **Art et programmation informatique 1** (ECTS: 6.00)

SEMESTRE 6

Articuler théorie et pratique-2
Théorie et esthétique des nouveaux médias 2 (ECTS: 3.00)
Histoire des arts et des images 6 (ECTS: 3.00)
Arts des médias 2 (ECTS: 2.00)
Droit (ECTS: 1.00)
Option transversale 2 (Facultative)

Apprendre par les projets de création
Pratique de l'exposition 2 (ECTS: 4.00)
Finaliser son projet de création > Suivi de projet (ECTS: 2.00)
Langue 6 (ECTS: 2.00)

Se professionnaliser
Stage (ECTS: 2.00)

Parcours A - Concevoir et réaliser un projet intermédial-2
Les éléments ci-dessous sont à choix :
- **Développer sa pratique-2** (ECTS: 3.00)
- **Pratiquer les arts contemporains** (ECTS: 4.00)
- **Finaliser un projet** (ECTS: 4.00)

Parcours B - Concevoir et réaliser un projet 3D-2
Les éléments ci-dessous sont à choix :
- **Recherche et création numérique-Environnements- 2-Mutualisé Musique** (ECTS: 3.00)
- **Imageries numériques 3** (ECTS: 3.00)
- **Art et programmation informatique 2** (ECTS: 5.00)