

Domaine **Arts, lettres, langues**

Formation disponible en

Formation initiale

Formation continue

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 : **24469**

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 et L3 après la fin des cours du second semestre.

Contacts :

Carole HALIMI
Responsable de formation

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

LARANCE Charlène
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 : 01 60 95 76 76

Licence Arts Études Visuelles, Médias et Arts Numériques



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, interfaces graphiques, interactivité, modélisations 3D, applications web...). 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 ainsi que dans le secteur du numérique appliqué au patrimoine, à la muséologie et à la culture.

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 master 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 et des projets tuteurés.

Plus d'informations



PROGRAMME

SEMESTRE 1

ÉTUDES VISUELLES 1 : découvrir les arts de l'image
Histoire des arts et des images 1 (ECTS: 5)
Histoire et esthétique de la photographie (ECTS: 3)
Analyse de l'image 1 (ECTS: 3)
MÉDIAS ET ARTS NUMÉRIQUES 1 : pratiquer les images numériques
Introduction à l'imagerie numérique 1 (ECTS: 5)
Introduction au design multimédia (ECTS: 3)
Conception et traitement des images fixes 1 (ECTS: 3)
TRANSVERSALES 1
Culture scientifique et technique (ECTS: 2)
Technique du travail universitaire (ECTS: 3)
PIX (ECTS: 1)
Langue 1 (ECTS: 2)

SEMESTRE 2

ÉTUDES VISUELLES 2 : découvrir les cultures visuelles
Histoire des arts et des images 2 (ECTS: 6)
Esthétique et théorie des images 1 (ECTS: 3)
Théorie des médias (ECTS: 3)
MÉDIAS ET ARTS NUMÉRIQUES 2 : concevoir et élaborer des interfaces
Design d'interaction (ECTS: 5)
Technologie du Web (ECTS: 3)
Conception et traitement des images fixes 2 (ECTS: 3)
TRANSVERSALES 2
Histoire et esthétique des arts de la scène (ECTS: 3)
Technique du travail universitaire (ECTS: 2)
Langue 2 (ECTS: 2)

SEMESTRE 3

ÉTUDES VISUELLES 3: penser les arts et les cultures populaires
Histoire des arts et des images 3 (ECTS: 5)
Analyse de l'image 2 (ECTS: 4)
Esthétique et théorie des images 2 (ECTS: 2)
MÉDIAS ET ARTS NUMÉRIQUES 3: pratiquer et penser le numérique comme médium
Arts visuels et nouveaux médias 1 (ECTS: 4)
Art et Internet (ECTS: 5)
Images animées (ECTS: 2)
Imageries numériques 1 (ECTS: 2)
TRANSVERSALES 3
A : Arts de la scène (ECTS: 3)
B : Arts visuels et sonores (ECTS: 3)
Langue 3 (ECTS: 3)

SEMESTRE 4

ÉTUDES VISUELLES 4: penser les arts et les nouveaux médias
Histoire des arts et des images 4 (ECTS: 5)
Histoire et esthétique de l'art vidéo (ECTS: 4)
Histoire du cinéma américain classique (ECTS: 2)
MÉDIAS ET ARTS NUMÉRIQUES 4: pratiquer et penser les dispositifs interactifs
Arts des médias 1 (ECTS: 3)
Théorie et esthétique des nouveaux médias 1 (ECTS: 3)
Dispositifs interactifs 1 (ECTS: 3)
Design et création numérique (ECTS: 2)
TRANSVERSALES 4
Pratique de la photographie (ECTS: 2)
Arts visuels (ECTS: 2)
Langue 4 (ECTS: 2)
PRE-PROFESSIONNELLES
Stage facultatif ou projet tuteuré (ECTS: 2)

SEMESTRE 5

OPTION A. ÉTUDES VISUELLES 5: approfondir sa culture artistique contemporaine
Culture visuelle et création 1 (ECTS: 4)
Histoire du cinéma européen (ECTS: 4)
Actualité des arts (ECTS: 3)
OPTION B. ARTS NUMÉRIQUES ET CREATION 5: pratiquer les médias numériques
Recherche et création numérique 1 (ECTS: 4)
Imageries numériques 2 (ECTS: 3)
Art et programmation informatique 1 (ECTS: 4)
TRANSVERSALES 5
Art et humanités numériques (option A et B) (ECTS: 4)
Dispositifs interactifs 2 (option A et B) (ECTS: 3)
Culture visuelle et sonore (option A et B) (ECTS: 4)
Histoire des arts et des images 5 (option A et B) (ECTS: 3)
Option transversale 1 (Facultative)
Design et édition numérique (option A et B) (ECTS: 3)
Langue 5 (mut option A et B) (ECTS: 2)

SEMESTRE 6

OPTION A. ÉTUDES VISUELLES 6: approfondir sa culture visuelle critique
Culture visuelle et création 2 (ECTS: 4)
Théories des images (ECTS: 5)
Arts visuels contemporains (ECTS: 5)
OPTION B. ARTS NUMÉRIQUES ET CREATION 6: créer avec les médias numériques
Recherche et création numérique 2 (ECTS: 6)
Imageries numériques 3 (ECTS: 4)
Art et programmation informatique 2 (ECTS: 4)
TRANSVERSALES 6
Théorie et esthétique des nouveaux médias 2 (option A et B) (ECTS: 4)
Histoire des arts et des images 6 (option A et B) (ECTS: 3)
Arts des médias 2 (option A et B) (ECTS: 3)
Option transversale 2 (Facultative)
Droit (option A et B) (ECTS: 2)
Langue 6 (option A et B) (ECTS: 2)
PRE-PROFESSIONNELLES
Stage (ECTS: 2)