



UFR Lettres, Arts, Création, Technologies (LACT)

LICENCE L1-L2-L3
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.

• Lieux de formation :

UFR LACT 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 :

- Responsable de formation : Maxime BOIDY

- Secrétaire pédagogique : DESCAMPS Angelique

Téléphone : 01 60 95 90 38

Email : Angelique.Descamps@u-pem.fr

Pour candidater :

<https://www.univ-gustave-eiffel.fr/la-formation/candidatures-et-inscriptions/candidatures>

Plus d'informations :

Service Information, Orientation et Insertion Professionnelle

(SIO-IP) : sio@univ-eiffel.fr / 01 60 95 76 76


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 + 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.

PROGRAMME

SEMESTRE 1

ÉTUDES VISUELLES 1 : DÉCOUVRIR LES ARTS DE L'IMAGE

Histoire des arts et des images 1
Histoire et esthétique de la photographie
Analyse de l'image 1

MÉDIAS ET ARTS NUMÉRIQUES 1 : PRATIQUER LES

IMAGES NUMÉRIQUES

Introduction à l'imagerie numérique 1
Introduction au design multimédia
Conception et traitement des images fixes 1

TECHNIQUE

Culture scientifique et technique

MÉTHODOLOGIQUES

Technique du travail universitaire
C2i

LINGUISTIQUE

Langue 1

SEMESTRE 2

ÉTUDES VISUELLES 2 : DÉCOUVRIR LES CULTURES

VISUELLES

Histoire des arts et des images 2
Esthétique et théorie des images 1
Théorie des médias

MÉDIAS ET ARTS NUMÉRIQUES 2 : CONCEVOIR ET

ÉLABORER DES INTERFACES

Design d'interaction
Technologie du Web
Conception et traitement des images fixes 2

OUVERTURES

HISTOIRE ET ESTHETIQUE DES ARTS DE LA SCENE

METHODOLOGIQUES

Technique du travail universitaire

LINGUISTIQUES

Langue 2

SEMESTRE 3

ÉTUDES VISUELLES 3: PENSER LES ARTS ET LES

CULTURES POPULAIRES

Histoire des arts et des images 3
Analyse de l'image 2
Esthétique et théorie des images 2

MÉDIAS ET ARTS NUMÉRIQUES 3: PRATIQUER ET PENSER

LE NUMÉRIQUE COMME MÉDIUM

Arts visuels et nouveaux médias 1
Art et Internet
Images animées
Imageries numériques 1

EXPRESSION PERSONNELLE (OPTION A OU B)

Les éléments ci-dessous sont à choix :

A : Arts de la scène
B : Arts visuels et sonores
--- Fin de liste à choix ---

LINGUISTIQUES

Langue 3

SEMESTRE 4

ÉTUDES VISUELLES 4: PENSER LES ARTS ET LES

NOUVEAUX MÉDIAS

Histoire des arts et des images 4
Histoire et esthétique de l'art vidéo
Histoire du cinéma américain classique

MÉDIAS ET ARTS NUMÉRIQUES 4: PRATIQUER ET PENSER

LES DISPOSITIFS INTERACTIFS

Arts des médias 1
Théorie et esthétique des nouveaux médias 1
Dispositifs interactifs 1
Design et création numérique

EXPRESSION PERSONNELLE

Pratique de la photographie
Arts visuels

LINGUISTIQUES

Langue 4

PRE-PROFESSIONNELLES

Stage facultatif ou projet tuteuré

SEMESTRE 5

Les éléments ci-dessous sont à choix :

OPTION A. ÉTUDES VISUELLES 5: APPROFONDIR SA

CULTURE ARTISTIQUE CONTEMPORAINE

Culture visuelle et création 1
Histoire du cinéma européen
Actualité des arts

OPTION B. ARTS NUMÉRIQUES ET CREATION 5:

PRATIQUER LES MÉDIAS NUMÉRIQUES

Recherche et création numérique 1
Imageries numériques 2
Art et programmation informatique 1
--- Fin de liste à choix ---

SEMESTRE 6

Les éléments ci-dessous sont à choix :

OPTION A. ÉTUDES VISUELLES 6: APPROFONDIR SA

CULTURE VISUELLE CRITIQUE

Culture visuelle et création 2
Théories des images
Arts visuels contemporains

OPTION B. ARTS NUMÉRIQUES ET CREATION 6: CRÉER

AVEC LES MÉDIAS NUMÉRIQUES

Recherche et création numérique 2
Imageries numériques 3
Art et programmation informatique 2
--- Fin de liste à choix ---