



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 d'admission préalable auprès des Universités

L2 - L3 : Etudiants français et UE : dépôt de dossier via application candidatures sur le site de l'UPEM.

Etudiants hors UE : Campus France selon pays d'origine.

## • Lieux de formation :

UFR LACT Université Paris-Est Marne-la-Vallée 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 : HALIMI Carole

- Secrétaire pédagogique : TRUONG Cecile

 Email : [Cecile.Truong@u-pem.fr](mailto:Cecile.Truong@u-pem.fr)

 Pour candidater : L1 : <https://www.parcoursup.fr/> ; L2 ou L3 : <https://candidatures.u-pem.fr/>

Plus d'informations :

Service Information, Orientation et Insertion Professionnelle

 (SIO-IP) : [sio@u-pem.fr](mailto:sio@u-pem.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'UPEM 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'UPEM, 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 -

### OUVERTURES DISCIPLINAIRES

Histoire et esthétique du théâtre - Histoire du cinéma muet -

### 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 -

### EXPRESSION PERSONNELLE

Arts visuels -

### 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 - Arts visuels et nouveaux médias 1 -

### MÉDIAS ET ARTS NUMÉRIQUES 3: PRATIQUER ET PENSER LE NUMÉRIQUE COMME MÉDIUM

Art et Internet - Images animées - Imageries numériques 1 -

### EXPRESSION PERSONNELLE (OPTION A OU B)

Les éléments ci-dessous sont à choix :

A : Expression par la voix - B : Arts visuels et sonores -

### 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 - Esthétique et théorie des images 2 -

### 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

Histoire des arts et des images 5 - 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 -

### TRANSVERSALES 1 (OPTION A ET B)

Art et humanités numériques (option A et B) - Dispositifs interactifs 2 (option A et B) - Art et nouveaux médias (option A et B) - Design et édition numérique (option A et B) - Esthétique et philosophie de l'art (option A et B) - Option transversale 1 (Facultative) -

### LINGUISTIQUES

Langue 5 (mut option A et B) -

## SEMESTRE 6

Les éléments ci-dessous sont à choix :

### OPTION A. ÉTUDES VISUELLES 6: APPROFONDIR SA CULTURE VISUELLE CRITIQUE

Histoire des arts et des images 6 - 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 -

### TRANSVERSALES 2 (OPTION A ET B)

Théorie et esthétique des nouveaux médias 2 (option A et B) - Dispositifs interactifs 3 (option A et B) - Culture visuelle (option A et B) - Arts des médias 2 (option A et B) - Droit (option A et B) - Option transversale 2 (Facultative) -

### LINGUISTIQUES

Langue 6 (option A et B) -

### PRE-PROFESSIONNELLES

Stage -