Arts numériques

Licence Arts

Niveau d'étude visé
BAC +3

ECTS
180 crédits

Durée
6 semestres

Composante
ISH - Institut Sociétés et Humanités

Langue(s) d'enseignement
Français

Présentation

Le parcours Arts Numériques de la licence Arts se donne pour objectif d'initier les étudiants à la création numérique dans ses dimensions pratiques et théoriques, tout en leur permettant de suivre des enseignements communs avec le parcours Arts Plastiques.

En plus de bénéficier d'une formation approfondie en arts, les étudiants du parcours Arts Numériques se forment au traitement de plusieurs médias (textes, images, animation, vidéo, page Internet, son ...) et acquièrent des compétences dans le maniement de différents logiciels de création numérique à travers deux modules spécifiques de 60 heures par semestre. Ils développent une culture numérique, artistique et créative qu'ils mobilisent pour identifier les problématiques actuelles des industries culturelles.

- **Descriptif :**

Cette licence s'articule autour de cours théoriques et pratiques, de travaux individuels et en groupe, d'une initiation à la recherche et d'un stage d'un mois.

- **Les + de la formation :**

La Licence Arts parcours Arts Numériques établit un équilibre entre pratique et théorie. Outre qu'elle propose des modules spécifiques en arts numériques, cette licence permet aux étudiants de bénéficier d'enseignements en arts plastiques. Elle s'achève par un mois de stage en troisième année. Ce parcours étant ouvert depuis la rentrée 2021, les taux de réussite ne sont pas encore connus.

Rapport publique Parcoursup

Dimension internationale

Pour plus d'informations sur la mobilité internationale, consultez ici

Organisation

Stages

Stage à l'étranger : Possible

Admission

Conditions d'admission

Il faut être titulaire d'un Baccalauréat toutes séries.

Peuvent être admis les étudiants :

- ayant préparé le DAEU, accès en L1
- soumettant à un Jury un dossier de Validation des acquis de l'expérience professionnelle (VAEP) ou de Validation des acquis pédagogiques (VAP : un étudiant venant d'une

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 06 octobre 2023

autre formation de L1 ou de L2 soumet une demande d'équivalence partielle ou totale)

Les auditeurs libres sont acceptés, mais aucune validation possible.

- Plateforme Parcoursup en L1
- e.candidat en L2 et L3 sur le site internet de l'UPHF

Modalités d'admission :

- Dossier de présentation : CV, relevés de notes (+ facultatif : portfolio) • Lettre de motivation • Entretien

Formalités d'inscription :

- Parcoursup

Modalités d'inscription

1. S'inscrire administrativement :

- Pour tous : inscription.uphf.fr

2. S'inscrire pédagogiquement :

- Pour tous, auprès du secrétariat pédagogique :

Droits de scolarité

Consultez les montants des droits d'inscription

Pré-requis recommandés

Pas de pré-requis, les étudiants peuvent venir de parcours artistiques, littéraires ou scientifiques. Avoir suivi une option arts plastiques, histoire de l'art, théâtre, photographie, vidéo, techniques audiovisuelles, cinéma, informatique, design, ou en lien avec le numérique est un plus.

Et après

Insertion professionnelle

Secteur d'activité : Industries culturelles et créatives

Cette formation contribue à former des professionnels capables de créer tout ou partie d'éléments graphiques et visuels en vue de produire un document imprimé, audiovisuel ou multimédia (livre, plaquette, page web, film d'animation, jeux vidéo, ...). À l'issue de leur licence, ces futurs professionnels seront des créatifs sensibles à divers types d'images et imprégnés d'une solide culture artistique et visuelle.

Intitulés métiers visés

Métiers visés : Assistant Concepteur de dispositifs de médiation numérique (industries culturelles et touristiques) • Assistant Infographiste • Assistant Concepteur-réalisateur d'environnements virtuels en 3D • Assistant Auteur-réalisateur de narrations audiovisuelles interactives (documentaire, fiction, serious game, web séries) • Assistant Webdesigner, Assistant Designer d'expérience utilisateur (UX designer) et d'interface web et apply (UI designer)

Infos pratiques

Contacts

Secrétariat

ish.arts@uphf.fr

Programme

Volume horaire global : 662 heures

Année 1

Semestre 1

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Module 1 : Technique artistique	UE				4 crédits
Modèle vivant	UE				
Module 2 : Création numérique	UE				4 crédits
Module 3 : Pratique et culture artistiques	UE				4 crédits
Atelier de création 2	UE				
Module 4 : Création numérique	UE				4 crédits
Module 5 : Théorie de l'art	UE				4 crédits
Grammaire de l'image	UE				
Module 6 : Lansad	UE				4 crédits
Anglais ou Italien	UE				
Module 7 : Expression écrite et Orale	UE				4 crédits
Module 8 : Initiation à l'art contemporain	UE				2 crédits

Semestre 2

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Module 1 : Technique artistique	UE				4 crédits
Modèle vivant	UE				
Module 2 : Création numérique	UE				4 crédits
Module 3 : Pratique et culture artistiques	UE				4 crédits
Atelier dessin, expression, figuration, fiction	UE				
Module 4 : Création numérique	UE				4 crédits
Module 5 : Art Moderne et avant-garde de l'Europe	UE				4 crédits
Module 6 : Lansad	UE				4 crédits
Anglais ou italien	UE				
Module 7 : Fondamentaux catalographiques et bibliographiques : notices d'oeuvres, de catalogues	UE				4 crédits
Module 8 : Module d'ouverture	UE				2 crédits

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 06 octobre 2023

Année 2

Semestre 3

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Module 1 : technique artistique	UE				4 crédits
Volumes, lumière	UE				
Modèle vivant	UE				
Module 2 : Création numérique	UE				4 crédits
Module 3 : pratique et culture artistiques	UE				4 crédits
Histoire de la gravure	UE				
Histoire de l'art moderne	UE				
Module 4 : Création numérique	UE				4 crédits
Module 5 : Théorie de l'art	UE				4 crédits
Esthique 17 au 20e siècle en Europe	UE				
Module 6 : Lansad	UE				4 crédits
Anglais ou italien	UE				
Module 7 : Module polytechnique	UE				4 crédits
Module 8 : Module d'ouverture	UE				2 crédits

Semestre 4

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Module 1 : Technique artistique	UE				4 crédits
Réalisme	UE				
Module 2 : Création numérique	UE				4 crédits
Module 3 : Pratique et culture artistiques	UE				4 crédits
Pratique de l'estampe	UE				
Module 4 : Création numérique	UE				4 crédits
Module 5 : Art moderne et avant-garde de l'Europe	UE				4 crédits
Module 6 : Lansad	UE				4 crédits
Anglais ou italien	UE				
Module 7 : Module polytechnique	UE				4 crédits
module 8 : Module d'ouverture	UE				2 crédits

Année 3

Semestre 5

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 06 octobre 2023

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Module 1 : Technique artistique	UE				4 crédits
Méthodologie de la pratique artistique	UE				
Module 2 : Création numérique	UE				4 crédits
Module 3 : Pratique et culture artistiques	UE				4 crédits
Espaces, couleurs	UE				
Didactique	UE				
Module 4 : Création numérique	UE				4 crédits
Module 5 : Théorie de l'art	UE				4 crédits
Histoire de l'art contemporain	UE				
Module 6 : Lansad et photographie	UE				4 crédits
Anglais ou italien	UE				
Photographie	UE				
Module 7 : Module polytechnique	UE				
Module 8 : Module d'ouverture	UE				2 crédits

Semestre 6

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
Module 1 : Technique artistique	UE				4 crédits
Poïètique et pratique artistique personnelle	UE				
Module 2 : Création numérique	UE				4 crédits
Module 3 : Pratique et culture artistiques	UE				4 crédits
Tendances de l'art actuel	UE				
Didactique	UE				
Module 4 : Création numérique	UE				4 crédits
Module 5 : Théorie de l'art	UE				4 crédits
Histoire de l'art vidéo	UE				
Module 6 : Lansad et photographie	UE				4 crédits
Anglais ou italien	UE				
Photographie pratique	UE				
Module 7 : Stage	UE				3 crédits
Module 8 : Stage	UE				3 crédits

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 06 octobre 2023