



# MASTER ARTS

PARCOURS

“Création numérique”

Année universitaire 2019-2020

Responsable pédagogique : Damien Beyrouthy

# MASTER 1

## SEMESTRE 1

UE : Unité d'Enseignement

EC : Élément Constitutif

### **HAPAU04 – MISE À NIVEAU EN CRÉATION NUMÉRIQUE – 3 crédits**

Stéphane Cousot

Cet atelier intervient en début d'année pour permettre une mise à niveau des étudiants concernant l'utilisation des logiciels de la chaîne de création numérique.

### **HAPAU05 – ARTS ET TECHNOLOGIES – 2h/s – 3 crédits**

Jean-Paul Fourmentaux

Approche historique et sociologique de concepts essentiels à la compréhension des enjeux des relations entre arts, images et technologies.

### **HAPAU06 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : ANIMATION – 2h/s – 3 crédits**

Cyril Blazy

L'enseignement permet à l'étudiant d'acquérir une maîtrise technique et conceptuelle des outils dédiés à la création d'animations vidéo (avec le logiciel *After Effects*).

### **HAPAU07 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : GRAPHISME – 2h/s – 3 crédits**

Cyril Blazy

L'enseignement permet à l'étudiant de développer ses connaissances et sa pratique dans le domaine du graphisme et de la communication graphique (composition d'une image, chaîne de production, typographie, etc.)

### **HAPAU08 – CONCEPTION D'UN PROJET DE CRÉATION NUMÉRIQUE – 4h/s – 6 crédits**

Grégoire Lauvin, Quentin Destieu, Damien Beyrouthy

L'atelier inscrit l'étudiant dans la conception d'un projet collectif impliquant les nouvelles technologies et répondant à la demande d'un commanditaire extérieur.

### **HARAU01 – ARTS ET TRANSVERSALITÉS – 8 séances de 2,25h chacune – 3 crédits**

Séminaire thématique renouvelé chaque année.

UE commune aux 4 parcours de la mention Arts

- Parcours 1 (Arts plastiques et Sciences de l'art) (2 séances)
- Parcours 2 (Création numérique) (2 séances)
- Parcours 3 (Arts de la scène) (2 séances)
- Parcours 4 (Médiation culturelle) (2 séances)

### **HARAU02 – ARTS ET ESPACES – UE – 9 crédits**

UE commune aux 4 parcours de la mention Arts composée de 3 EC

### **HARA02E – ARTS ET ESPACES – EC – 4 séances de 2,25h chacune**

EC commun aux 4 parcours

- Parcours 1 (Arts plastiques et Sciences de l'art) : Fabien Faure

- Parcours 2 (Création numérique) : Fabrice Métails
- Parcours 3 (Arts de la scène) : Yannick Butel
- Parcours 4 (Médiation culturelle) : Yannick Butel

**HAPA02C – INITIATION AUX TECHNIQUES PHOTO – EC – 2h/s**

Marc Chostakoff

Initiation aux techniques de la photographie numérique : maîtrise des réglages de l'appareil, cadrage, retouche, colorimétrie, exports.

**HAPA02D – INITIATION AUX TECHNIQUES VIDÉO – EC**

Stéphane Cousot

Initiation aux techniques de réalisation vidéo et post-production, scénarisation, utilisation du matériel, prises de vue et prises de son, montage vidéo, initiation aux formats vidéo numériques, exportation de fichiers et mise en ligne.

## SEMESTRE 2

### **HAPBU04 – ATELIERS DE CRÉATION (1) : CAPTEURS ET PROGRAMMATION – 6 crédits**

Stéphane Cousot, Grégoire Lauvin

Cet atelier intensif permet aux étudiants de découvrir les outils et les techniques dédiés à la création de dispositifs interactifs pour les arts : capteurs, électronique, bases de programmation, etc.

### **HAPBU05 – DÉVELOPPEMENT D'UNE PROBLÉMATIQUE DE RECHERCHE (1) – 2h/s – 3 crédits**

Fabrice Métais

L'objectif de ce séminaire est de conduire l'étudiant à prédéfinir son projet individuel et professionnel de Master 2 : construction d'une problématique, conception d'une œuvre interactive personnelle.

### **HAPBU06 – CONNAISSANCE DU MILIEU PROFESSIONNEL (1) – 3 crédits**

Quentin Destieu

L'étudiant est sensibilisé aux particularités du domaine professionnel de la création numérique (statuts, institutions, contrats), accompagné dans sa recherche de stage (CV, lettre de motivation, méthodologie de recherche de stage) et préparer à la rédaction d'un rapport de stage.

### **HAPBU07 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : PRINT (1) – 2h/s – 3 crédits**

Marc Chostakoff

Création graphique appliquée à la communication visuelle d'un événement public. Création des supports : affiches, flyers, dossier de presse, etc

### **HAPBU08 – INTERNET, WEB, CRÉATION DE SITE INTERNET, CMS – 2h/s – 3 crédits**

Cyril Blazy

Les étudiants acquièrent les bases de la diffusion de contenus sur le web, et notamment la création de sites web par le déploiement de « Content Management System » (type Wordpress) ou par la programmation (html, css, javascript).

### **HAPBU09 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : MODÉLISATION 3D, ANIMATION 3D – 2h/s – 3 crédits**

Cyril Blazy

L'étudiant acquiert la maîtrise des logiciels dédiés à la modélisation d'objets et de scènes en trois dimensions. Ces objets et scènes pourront être ensuite réinvesties dans d'autres applications : réalité virtuelle, animation 3D, impression 3D, etc.

### **HAPBU10 – RÉALISATION D'UN PROJET DE CRÉATION NUMÉRIQUE – 9 crédits**

Grégoire Lauvin, Quentin Destieu, Antoine BOLLASINA, Damien Beyrouthy

Poursuivant le travail de conception réalisé en HAPAU08, les étudiants développent, dans un contexte professionnel, un projet artistique collectif de grande envergure, en intégrant toutes les étapes de production, médiation, valorisation.

## MASTER 2

### SEMESTRE 3

#### **HAPCU05 – THÉORIE ET PRATIQUE DE L'INTERACTIVITÉ – UE – 6 crédits**

##### **HAPC05A – ATELIERS DE CRÉATION (2) : INTERACTIVITÉ – EC – 3 crédits**

Quentin Destieu, Stéphane Cousot, Damien Beyrouthy

Cet atelier permet aux étudiants de poursuivre leurs investigations des techniques dédiés à la création de dispositifs interactifs pour les arts : capteurs, électronique, bases de programmation, etc.

##### **HAPC05B – INTERACTIVITÉ ET EXPÉRIENCE – EC – 2h/s – 3 crédits**

Fabrice Métais

Ce cours fournit à l'étudiant un ensemble d'outils théoriques pour penser l'expérience vécue et son augmentation technologique. À la croisée de plusieurs disciplines (anthropologie, phénoménologie, sciences cognitives), il s'agit de considérer l'articulation entre, d'une part, la prolongation du corps et de ses gestes dans l'outil et l'inscription matérielle, et, d'autre part, les qualités ontologiques et éthiques du monde humain.

#### **HAPCU06 – THÉORIE ET PRATIQUE DE L'ÉCRITURE NUMÉRIQUE – 2h/s – 3 crédits**

Jean-Paul Fourmentaux

Dans ce séminaire les étudiants sont co-auteurs d'un blog portant sur le multimédia et les pratiques numériques. Ils se familiarisent avec les exigences de la lecture de littérature scientifique et les spécificités de l'écriture en ligne, sa dimension participative et coopérative.

#### **HAPCU07 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : 3D INTERACTIVE – 2h/s – 3 crédits**

Quentin Destieu

Les étudiants acquièrent la maîtrise des outils logiciels (Unity3D) et des dispositifs (casque d'immersion, projection 3D, interfaces, etc.) dédiés à la création d'applications de 3D interactive.

#### **HAPCU08 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : SCRIPT – 3 crédits**

Stéphane Cousot

Les étudiants approfondissent leur maîtrise de la programmation informatique dédiée à l'image numérique en se familiarisant avec ses principes essentiels (boucles, variables, bibliothèques, etc.) à travers la manipulation de différents langages et logiciels (processing, C#, javascript).

#### **HAPCU09 – PROGRAMMATION GRAPHIQUE, TEMPS RÉEL – 3 crédits**

Grégoire Lauvin

Les étudiants acquièrent la maîtrise d'outils spécifiquement dédiés à la programmation de l'interactivité et du temps réel pour les arts, notamment le logiciel *Pure data*.

#### **HAPCU10 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : PRINT (2) – 2h/s – 3 crédits**

Marc Chostakoff

Les étudiants se consacrent à un travail d'édition de niveau professionnel à travers l'élaboration et la réalisation d'un catalogue de promotion.

#### **HAPCU11 – TECHNIQUES POUR LA CRÉATION NUMÉRIQUE : INTERNET ET LE WEB (2) – 2h/s – 3 crédits**

Sylvain Huguet

Les étudiants approfondissent leur maîtrise des outils et du fonctionnement des technologies d'Internet et du web : bases de données, distinction client/serveur, etc.

**HAPCU12 – CONNAISSANCE DU MILIEU PROFESSIONNEL (2) – 3 crédits**

Pascal Cesaro

L'étudiant poursuit son intégration dans le milieu professionnel de la création numérique à travers un ensemble de rencontres avec des acteurs locaux du domaine.

**HARCX01 – UE Générique de langue vivante étrangère – 3 crédits**

**SEMESTRE 4**

**HAPDU01 – RÉDACTION D'UN MÉMOIRE DE RECHERCHE – 12 crédits**

Jean-Paul Fourmentraux

L'enseignement est dédié à l'accompagnement méthodologique dans la rédaction du mémoire de recherche.

**HAPDU02 – RÉDACTION D'UN RAPPORT DE STAGE – 9 crédits**

Pascal Cesaro

L'enseignement est dédié à l'accompagnement dans la rédaction du rapport de stage.

**HAPDU03 – EXPOSITION, CRÉATION PERSONNELLE – 9 crédits**

Stéphane Cousot, Anna Guilló

Dans ce dernier atelier de création, l'étudiant est accompagné dans la production d'une exposition finale. Les étudiants sont en charge de l'ensemble des tâches et chacun expose un bilan de son activité de recherche-crédation.