



MASTER

MENTION CRÉATION NUMÉRIQUE

1
UFR

Parcours Images animées et dispositifs interactifs

DURÉE
2
ANNÉES



MONTPELLIER FORMATION INITIALE



FORMATION CONTINUE



ALTERNANCE MASTER 2



VAE



RNCP

34837



CPF

330209

Le Master **Création Numérique** vise à former des profils polyvalents et autonomes, dotés de compétences artistiques et techniques fondamentales dans le champ de l'image animée et des dispositifs interactifs.

Il propose aux étudiants un enseignement pratique et théorique, adossé à la fois à la recherche universitaire et au monde professionnel, à mi-chemin entre les formations exclusivement artistiques et les formations exclusivement technologiques.

L'objectif de cette formation est de permettre aux futurs diplômés de s'épanouir professionnellement en étant force de propositions dans l'évolution des pratiques audiovisuelles ou de s'adapter facilement aux évolutions à venir, de s'engager dans une démarche de veille, d'apprentissage continu, de recherche et développement, et éventuellement de participer à la création d'organisations, entreprises, associations.

La formation réserve des temps particuliers au développement de la créativité et de l'expression artistique par l'intermédiaire des cours et de périodes intensives encadrées dédiées à la réalisation de projets de création en groupe.

Les débouchés portent sur des domaines et des applications diversifiés au sein des industries culturelles et créatives : images animées pour le cinéma, l'audiovisuel et les nouveaux médias, expériences interactives, immersives, vidéoludiques, réalité virtuelle et augmentée, dispositifs pour l'événementiel, le spectacle vivant, etc.

SECTEURS D'ACTIVITÉS

- Culture, Arts & Médias
- Numérique
- Industries Culturelles & Créatives



PORTRAITS
DE DIPLÔMÉS
RÉUSSITES
STAGES
MÉTIER
INSERTION PRO

www.dicopro.univ-montp3.fr

“ Se former à la conception et à la réalisation d'images animées 2D - 3D et de dispositifs interactifs : 800 heures d'enseignements en 2 ans, 4 sessions de projets intensifs, 2 stages et la possibilité d'un contrat d'alternance en deuxième année. ”

ATOUTS ET COMPÉTENCES CLÉS

ANALYSER ET CONCEPTUALISER

- Mener une veille technologique,
- Savoir s'autoformer et se mettre à jour,
- Mettre en place une démarche de recherche et création,
- Mobiliser des notions théoriques pour un travail de conception et de création,
- Comprendre les théories et principes de l'image numérique pour s'adapter aux évolutions rapides du secteur,
- Penser de nouveaux usages des nouvelles technologies,
- Avoir un recul critique, développer un esprit d'analyse et être autonome,

CONCEVOIR ET CRÉER

- Concevoir des projets innovants,
- Créer des images fixes, animées et interactives,
- Maîtriser les outils de création graphique et audiovisuelle,
- Maîtriser des outils de création de dispositifs interactifs,
- Comprendre et utiliser la programmation informatique pour la création artistique,
- Comprendre et utiliser les dernières technologies de pointe au service de l'image fixe, animée ou interactive.

MASTER

MENTION CRÉATION NUMÉRIQUE

Parcours Images animées et dispositifs interactifs



UFR 1

FACULTÉ DES LETTRES, ARTS, PHILOSOPHIE, PSYCHANALYSE

La Faculté offre un enseignement diversifié dans le domaine des Humanités et des Arts : Langues anciennes, Littérature, Philosophie, Psychanalyse, Théâtre, Cinéma, Arts plastiques et Musique..

+ d'infos : ufr1.www.univ-montp3.fr



PUBLIC CIBLE ET PRÉ-REQUIS

FORMATIONS CONSEILLÉES POUR L'ACCÈS AU M1 :

- Licence Arts
- Diplômes d'écoles d'Art : DNAP, DN MADE, DNA
- Licence Arts du spectacle
- Licence Arts Appliqués
- Licence Arts Plastiques
- Licence Informatique
- Licence Information Communication

- Électronique, énergie électrique, automatique
- Mathématiques et informatique
- Sciences et technologies

- Les licences professionnelles artistiques et techniques (Techniques de l'image et du son, Métiers de l'informatique, etc.)
- Les BUT artistiques et techniques (Métier du multimédia et de l'internet, etc.)

PRÉ-REQUIS EN TERMES DE CONNAISSANCES ET DE COMPÉTENCES :

- Les candidats doivent démontrer leurs compétences, en particulier en terme de création de contenus artistiques et de connaissance des outils numériques et de leurs usages,
- Pour les candidats non francophones, le niveau de français B2 est requis



4 SEMESTRES



120 CRÉDITS AU TOTAL
30 ECTS PAR SEMESTRE

M1
MASTER 1

SEMESTRE 1

FONDAMENTAUX DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE ■ 8 ECTS | 75H

Théories des images animées et des dispositifs interactifs (45h) | Algorithmes et programmation pour la création numérique 1 (30h)

CRÉATION GRAPHIQUE ET AUDIOVISUELLE ■ 11 ECTS | 159H

Techniques de l'audiovisuel 1 (39h) | Infographie 3D (60h) | Images composites et rendu (60h)

PRODUCTION TEMPS RÉEL ET INTERACTIVITÉ ■ 8 ECTS | 66H

Algorithmes et programmation pour l'interactivité (30h) | Dispositifs interactifs (36h)

LANGUE VIVANTE (1 AU CHOIX) ■ 3 ECTS | 21H

SEMESTRE 2

FONDAMENTAUX DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE ■ 9 ECTS | 57H

Création numérique responsable (15h) | Méthodologie de la recherche et création (12h) | Algorithmes et programmation pour la création numérique 2 (30h)

CRÉATION GRAPHIQUE ET AUDIOVISUELLE ■ 7 ECTS | 71H

Techniques de l'audiovisuel 2 (21h) | Infographie 3D avancée (50h)

PRODUCTION TEMPS RÉEL ET INTERACTIVITÉ ■ 4 ECTS | 30H

Techniques innovantes pour la création de contenus (30h)

PROJET PROFESSIONNEL ■ 10 ECTS | 71H

Projet intensif 1 (15h) | Projet intensif 2 (34h) | Stage, rapport de stage et recherche d'alternance (22h)

2020 - 2021

Tous bacs confondus



Effectifs de la mention
NOUVEAU



Taux de réussite de la mention
NOUVEAU

Données non disponibles -
Nouveau parcours

M2 MASTER 2

SEMESTRE 3

FONDAMENTAUX DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE ■ 9 ECTS | 36H

Anglais de spécialité : séminaire de recherche et création (24h) | Environnement, économie et droit des industries culturelles (12h)

CRÉATION GRAPHIQUE ET AUDIOVISUELLE ■ 6 ECTS | 30H

Infographie 3D avancée (30h)

PRODUCTION TEMPS RÉEL ET INTERACTIVITÉ ■ 6 ECTS | 30H

Programmation avancée pour systèmes intelligents (30h)

PROJET PROFESSIONNEL ■ 9 ECTS | 40H

Projet intensif 1 (10h) | Alternance en entreprise ou recherche création et stage (30h)

SEMESTRE 4

FONDAMENTAUX DE LA CRÉATION NUMÉRIQUE ■ 4 ECTS | 18H

Enjeux et usages de la création numérique (18h)

CRÉATION GRAPHIQUE ET AUDIOVISUELLE ■ 5 ECTS | 30H

Techniques avancées pour la création de contenus (30h)

PRODUCTION TEMPS RÉEL ET INTERACTIVITÉ ■ 5 ECTS | 18H

Création de films temps réel (18h)

PROJET PROFESSIONNEL ■ 16 ECTS | 48H

Projet intensif 2 (18h) | Mémoire et soutenance (30h)

2020 - 2021

Tous bacs
confondus



Effectifs
de la mention
NOUVEAU



Taux de réussite
de la mention
NOUVEAU

*Données non
disponibles -
Nouveau parcours*



Retrouvez le détail des formations
sur le portail de l'offre de formation
de l'université

www.univ-montp3.fr
rubrique «Offre de formation»
ou en scannant ce QR code

+ **D'INFOS**

CONDITIONS D'ACCÈS

■ En Master 1 :

Cette formation est ouverte à la candidature des étudiants titulaires des diplômes sanctionnant les études du premier cycle.

L'admission en M1 dépend des capacités d'accueil fixées par l'université et est subordonnée à l'examen du dossier du candidat par le jury de sélection de la formation.

Tout étudiant souhaitant candidater en M1, y compris ceux ajournés à la première année de Master, doit déposer son dossier de candidature sur le portail **eCandidat** de l'université.

■ EN MASTER 2 :

Cette formation est ouverte de plein droit aux étudiants de l'université Paul-Valéry Montpellier 3 titulaires du M1 parcours Images animées et dispositifs interactifs.

Tous les autres étudiants souhaitant intégrer ce parcours du M2 doivent candidater sur le portail **eCandidat** de l'université.

■ PRENDRE CONTACT AVEC LE SERVICE DES RELATIONS INTERNATIONALES :

Pour les étudiants de nationalité étrangère (hors UE et pays assimilés) et titulaires de diplômes étrangers :
mobilite.individuelle@univ-montp3.fr

■ PRENDRE CONTACT AVEC LE SERVICE DE LA FORMATION CONTINUE :

Pour les professionnels en activité et les demandeurs d'emploi en reprise d'études et en démarche de VAP :
ufr1.fc@univ-montp3.fr | 04 67 14 55 79
Pour une demande de VAE : vae@univ-montp3.fr

ET APRÈS LE MASTER...

L'obtention du Master Création numérique a pour vocation de déboucher directement sur la vie active. Toutefois, il permet également l'inscription en thèse de doctorat (selon dispositions de l'École Doctorale d'accueil).

MÉTIERS DES INDUSTRIES CRÉATIVES ET CULTURELLES, DU CINÉMA ET DE L'AUDIOVISUEL, DU SPECTACLE VIVANT ET DE L'ÉVÈNEMENTIEL, DU JEU VIDÉO ET DE LA COMMUNICATION VISUELLE

concepteur réalisateur de projets audiovisuels s'appuyant sur les technologies émergentes, les outils numériques (exemple : réalité virtuelle, augmentée, étendue etc.) et les images composites animées, motion designer, infographiste 2D/3D, chef de Projet Réalité Virtuelle / réalité augmentée, chargé de projets audiovisuels innovants, chargé de projets nouvelles écritures audiovisuelles, concepteur – scénographe d'environnements numériques connectés, scénariste de l'interactivité, technical artist, prototypiste numérique, spécialiste en maquettage virtuel (scénographie), consultant nouvelles technologies...

TAUX D'EMPLOI DES
DIPLÔMÉS ACTIFS
DE LA MENTION
PROMOTION 2018
30 MOIS APRÈS
L'OBTENTION DU DIPLÔME

NOUVEAU

Données non disponibles -
Nouveau parcours

+ d'infos : ove.univ-montp3.fr

BIEN S'INFORMER POUR MIEUX S'ORIENTER



DOCUMENTATION

sur les formations, les métiers, les débouchés, les concours...

ATELIERS ET CONFÉRENCES

dès la L1 sur les thématiques de l'orientation et de l'insertion professionnelle

ACCOMPAGNEMENT

aide à la réussite, suivi et conseils en orientation par des professionnels

+ d'infos : scuio-univ-montp3.centredoc.fr

EXPLOREZ LES POSSIBLES

Ajoutez de la valeur à votre parcours d'études par :



LES STAGES FACULTATIFS

en valorisant vos études par l'expérience professionnelle
emploistage@univ-montp3.fr



LA CÉSURE

pour choisir d'interrompre vos études pendant une année
scuio@univ-montp3.fr



LA MOBILITÉ INTERNATIONALE

et décider de poursuivre vos études à l'étranger dès la L2
ri@univ-montp3.fr

Université Paul-Valéry Montpellier 3
www.univ-montp3.fr

RESPONSABLES DE LA FORMATION

Mme Anne-laure GEORGE-MOLLAND
resp.creanum@univ-montp3.fr

Mme Karleen GROUPIERRE
resp.creanum@univ-montp3.fr

DÉPARTEMENT CINÉMA, AUDIOVISUEL, NOUVEAUX MÉDIAS

Secrétariat pédagogique :
Bât. Jean Hugo - Bureau H 109
04 67 14 54 49
secretariat.creanum@univ-montp3.fr

SCUIO-IP

SERVICE COMMUN UNIVERSITAIRE
D'INFORMATION, D'ORIENTATION ET
D'INSERTION PROFESSIONNELLE
04 67 14 26 11
scuio@univ-montp3.fr

SUFÇO

SERVICE UNIVERSITAIRE DE FORMATION
CONTINUE
04 67 14 55 82
sufco@univ-montp3.fr

