

<https://www.artweb.univ-paris8.fr/?Brochure-1322>

artweb

Brochure

- Menu - Départements - Arts et technologies de l'image - Licence 3 -

Date de mise en ligne : jeudi 21 juillet 2011

Copyright © UFR Arts, philosophie, esthétique Université Paris 8 ©2011 -

Tous droits réservés

Parcours Arts et Technologies de l'Image en L3

Fiche compétence



Organisation l'enseignement



Le département Arts et Technologies de l'Image propose :

- un parcours L3 Arts et Technologies de l'Image dans la licence Arts Plastiques,
- une parcours de master Arts et Technologies de l'Image Virtuelle (professionnelle) en M1 et M2,
- un doctorat Esthétique Sciences et Technologies des Arts spécialité Image Numérique

Objectif du parcours et compétences visées :

L'objectif pédagogique et scientifique est de donner aux étudiants une double compétence artistique et technique, en proposant une formation généraliste, pratique et théorique en image numérique artistique recouvrant tous les domaines de création et d'applications : réalité virtuelle, interactivité, jeux vidéo, animation 3D, effets spéciaux, multimédia.

L'enseignement va de la connaissance des principes de l'image numérique et de ses algorithmes jusqu'à la programmation, associé à la création d'images de synthèse, d'images interactives artistiques, et de systèmes de réalité virtuelle. Il s'insère également dans une culture générale du domaine, tant historique que théorique.

Poursuites d'études :

Ce parcours ATI prépare principalement à l'entrée dans la mention de Master Arts et Technologies de l'Image pour les étudiants qui veulent se spécialiser dans le domaine artistique de l'image numérique et de la réalité virtuelle. Ce parcours s'ouvre également sur la mention de Master Arts Plastiques et éventuellement sur d'autres mentions.

Débouchés professionnels :

Cette année en L3 est conçue avant tout comme une année de formation généraliste à l'image numérique et prépare les étudiants à une poursuite d'études en Master, la question des débouchés se pose principalement à la sortie du

Master mention ATI.

Les débouchés du master ATI sont très diversifiés : animation 3D, réalité virtuelle, effets spéciaux, des jeux vidéo, interactivité, multimédia.

Conditions d'accès en L3 ATI :

Accès "interne" en L3 : avoir acquis 100 crédits sur les 120 requis pour L1+L2 (avec obligation de rattraper sur une seule année universitaire) et sur dossier et entretien, par décision de l'équipe enseignante de la mention complémentaire ATI.

Accès "externe" en L3 sur dossier et entretien, par décision de l'équipe enseignante du parcours L3 ATI et sur équivalence (120 ECTS d'autres mentions de la licence Arts et d'autres domaines de licence, DUT (informatique, Service Réseaux Communication), BTS (Expression visuelle), Ecoles d'Arts.

Nombre de Places : 35

Organisation et contenu du parcours :

Tous les enseignements du parcours ATI de la licence Arts Plastiques sont regroupés dans la 3ème année (L3).

La formation se compose de 600h d'enseignement + un stage soit 60 ECTS.

	Semestre 5	Semestre 6
UE Pratiques	- 4 EC** Infographie (4x4ECTS) - 1 EC Programmation et Algorithmes (4 ECTS)	- 3 EC Infographie (3 x 4 ECTS) - 1 EC Programmation et Algorithmes (4 ECTS)
UE Théories	- 1 EC Programmation et Algorithmes (4 ECTS) - 1 EC Arts, histoire et esthétique du numérique (4 ECTS)	- 1 EC Programmation et Algorithmes (4 ECTS) - 1 EC Arts, histoire et esthétique du numérique (4 ECTS)
UE ouvertures	- 1 EC Langue étrangère (2 ECTS)	- 1 EC Projet artistique (4 ECTS) - 1 EC Stages (2 ECTS)

MODALITÉS DE CONTRÔLE DES CONNAISSANCES :



Modalités de contrôle des connaissances et des compétences 2020-2025



**Annexe aux modalités
de contrôle des
connaissances et des
compétences 2023-24
Licence et Master Arts
et technologies de
l'image**