



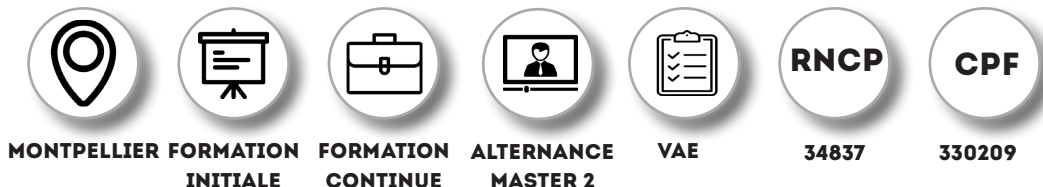
# MASTER

## MENTION CRÉATION NUMÉRIQUE

1  
UFR

### Parcours Images animées et technologies interactives

DURÉE  
**2**  
ANNÉES



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  
MÉTIERS  
INSERTION PRO

[www.dicopro.univ-montp3.fr](http://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 technologies interactives



## 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](http://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



### 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)

2022 - 2023

Tous bacs  
confondus



Effectifs  
de la mention  
19



Taux de réussite de  
la mention  
94,4%

# 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)

2022 - 2023

Tous bacs  
confondus



Effectifs  
de la mention

16



Taux de réussite  
de la mention

100%



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

[www.univ-montp3.fr](http://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 la plateforme de recrutement et de candidature **MonMaster**.

### ■ 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](mailto:mobilite.individuelle@univ-montp3.fr)

### ■ PRENDRE CONTACT AVEC LE SERVICE DE L'APPRENTISSAGE ET DE LA FORMATION CONTINUE (SAFCO) :

Pour les professionnels en activité et les demandeurs d'emploi en reprise d'études et en démarche de VAP :  
[ufr1.fc@univ-montp3.fr](mailto:ufr1.fc@univ-montp3.fr) | 04 67 14 55 79

Pour une demande de VAE : [vae@univ-montp3.fr](mailto: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'INSERTION PROFESSIONNELLE\* 30 MOIS APRÈS L'OBTENTION DU DIPLÔME

\*Nombre de diplômés en emploi (salariés, professions libérales...) parmi les diplômés en emploi ou en recherche d'emploi (enquête réalisée auprès de l'ensemble de la promotion 2020)

# NOUVEAU

Données non disponibles - Nouveau parcours

+ d'infos : [ove.univ-montp3.fr](http://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](http://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](mailto:emploistage@univ-montp3.fr)



### LA CÉSURE

pour choisir d'interrompre vos études pendant une année  
[scuio@univ-montp3.fr](mailto:scuio@univ-montp3.fr)



### LA MOBILITÉ INTERNATIONALE

et décider de poursuivre vos études à l'étranger dès la L2  
[mobilite.individuelle@univ-montp3.fr](mailto:mobilite.individuelle@univ-montp3.fr)

Université Paul-Valéry Montpellier 3  
[www.univ-montp3.fr](http://www.univ-montp3.fr)

### RESPONSABLES DE LA FORMATION

Mme Anne-laure GEORGE-MOLLAND  
[resp.creanum@univ-montp3.fr](mailto:resp.creanum@univ-montp3.fr)

Mme Karleen GROUPIERRE  
[resp.creanum@univ-montp3.fr](mailto:resp.creanum@univ-montp3.fr)

### DÉPARTEMENT CINÉMA, AUDIOVISUEL, NOUVEAUX MÉDIAS

Secrétariat pédagogique :  
Bât. Jean Hugo - Bureau H 109  
04 67 14 54 49

[masters.spectacle@univ-montp3.fr](mailto:masters.spectacle@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](mailto:scuio@univ-montp3.fr)

### ● SAFCO

● SERVICE DE L'APPRENTISSAGE ET DE LA  
● FORMATION CONTINUE  
● 04 67 14 55 55  
● [safco@univ-montp3.fr](mailto:safco@univ-montp3.fr)  
● [alternance@univ-montp3.fr](mailto:alternance@univ-montp3.fr)

