

# Licence Arts plastiques

## Arts et technologies de l'image (L3)

Forme à l'image numérique artistique : animation 3D, post-production, 3D temps réel, jeux vidéo, réalité virtuelle et augmentée, installation interactive.

### ... DES COMPETENCES

#### Compétences disciplinaires

##### **Théorie de l'art**

- Accéder à la compréhension d'oeuvres, de phénomènes artistiques et culturels
- Elaborer un discours interprétatif à propos d'oeuvres contemporaines ou historiques sur la base des méthodes et des connaissances que fournissent l'histoire de l'art et de l'esthétique
- Situer une oeuvre dans un contexte historique, dans ses implications esthétiques
- Repérer l'organisation institutionnelle, administrative et associative de la création artistique
- Etre sensible à l'hétérogénéité des pratiques actuelles et maîtriser la connaissance de certaines en particulier

##### **Arts et technologies de l'image**

- Acquérir une double compétence artistique et technique dans le domaine des arts numériques et de l'image de synthèse 3D
- Programmer et réaliser des jeux vidéo et des installations en réalité virtuelle et augmentée
- Créer des films d'animation en image de synthèse 3D et effets spéciaux
- Réaliser des performances numériques et interactives

#### Compétences préprofessionnelles

- Développer une argumentation et rédiger un rapport de synthèse
- Réaliser une présentation écrite et orale
- Utiliser les ressources documentaires pour élaborer une recherche thématique
- Développer un esprit critique
- Analyser les problèmes à l'aide des connaissances fondamentales acquises
- Comprendre le rôle de chaque acteur dans un projet complexe
- Savoir définir des objectifs selon un contexte
- Mener des actions et évaluer les résultats
- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte
- Se mettre en recul d'une situation, s'auto-évaluer et se remettre en question pour apprendre
- Travailler en équipe autant qu'en autonomie, au service d'un projet
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale
- Identifier et situer les champs professionnels en lien avec la discipline

## › Types d'emplois accessibles

La licence Arts plastiques prépare en particulier aux secteurs de l'image de synthèse, des jeux vidéo, de l'interactivité et de la réalité virtuelle.

## DISPOSITIFS D'INSERTION PROFESSIONNELLE

### › Stage

**Année :** en 3<sup>e</sup> année de licence (L3)

**Durée :** 1 mois

**Période :** entre juin et août

**Exemples de missions :** Création d'éléments 3D pour un jeu vidéo ; Participation à la réalisation de film en image de synthèse 3D ; Technicien capture de mouvement à destination du film ou des jeux vidéos ; Opérateur scanner 3D

› **Alternance**  Non

## POUR EN SAVOIR +

### › Responsables du parcours

Cédric PLESSIET, Vincent MEYRUEIS

### › UFR de rattachement

Arts, Philosophie, Esthétique (ARTS)

#### Secrétariat

Bâtiment A, salle 079 - Tél. : 01 49 40 66 04

#### Courrier électronique

secretariatati@univ-paris8.fr

#### Site Internet

www-artweb.univ-paris8.fr

### › SCUIO-IP - Service Commun Universitaire d'Information, d'Orientation et d'Insertion Professionnelle

01 49 40 67 14

scuio@univ-paris8.fr

## RESO 8

Pour déposer une offre de stage, de contrat en alternance ou une offre d'emploi

[www.univ-paris8.fr/scuio/reso8](http://www.univ-paris8.fr/scuio/reso8)