

Licence Arts plastiques

Arts et technologies de l'image (L3)

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

... DES COMPETENCES

Compétences disciplinaires

Arts et technologie 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

Théorie de l'art

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

Compétences préprofessionnelles

Relations à l'environnement professionnel

- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte
- Identifier et situer les champs professionnels en lien avec la discipline
- S'adapter à un environnement professionnel numérique
- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
- Travailler au bénéfice de la collectivité (contribuer à la vie du département, assister les étudiants en situation de handicap, etc.)

Méthodologies

- Concevoir et planifier son travail (respecter les délais)
- Animer un groupe de travail (écoute, coordination des tâches et projets, répartition des responsabilités)
- Travailler en équipe autant qu'en autonomie, au service d'un projet
- Trier, synthétiser et hiérarchiser l'information utile à la prise de décision
- Utiliser les ressources documentaires et bureautiques dans le cadre d'une recherche, d'un mémoire, d'un projet, d'une mise en situation ou d'une présentation écrite ou orale
- Élaborer une recherche thématique
- Développer un esprit critique
- Comprendre le rôle de chaque acteur dans un projet complexe
- Analyser les problèmes à l'aide des connaissances fondamentales acquises
- Mener des actions et en évaluer les résultats



Communication & outils

- Développer une argumentation et rédiger un rapport de synthèse
- Prendre la parole face à un groupe
- Produire une démonstration, l'étayer par une argumentation, défendre les partis pris retenus
- Rédiger un document professionnel adapté à la situation et au destinataire
- S'appuyer sur sa sensibilité à la différence culturelle et aux enjeux du dialogue interculturel
- Réaliser une présentation écrite et orale

› Types d'emplois accessibles

Réalisation de contenus multimédias : Animateur / Animatrice 3D, Infographiste effets spéciaux, Infographiste en image de synthèse, Infographiste en multimédia, Stéréographe 3D, Technicien / Technicienne en image de synthèse 3D, Modélisateur / Modélisatrice 3D, Réalisateur / Réalisatrice multimédia, Technical Artist (TA) / Technical Director (TD)

Conception de contenus multimédias : Concepteur / Conceptrice artistique communication multimédia, Concepteur / Conceptrice de jeux vidéo

Enseignement artistique : Professeur / Professeure en infographie 3D

DISPOSITIFS D'INSERTION PROFESSIONNELLE

› Stage

En L3 : stage obligatoire de 1 mois minimum

Exemples de mission : création d'éléments 3D pour un jeu vidéo, participation à la réalisation de films en image de synthèse 3D, Technicien Capture de mouvement à destination du film ou des jeux vidéo, operateur scanner 3D. Ils peuvent avoir lieu en France ou à l'étranger dans une entreprise ou un laboratoire de recherche.

› Alternance Non

› Enseignements

Participation à des rencontres de professionnels lors de la journée des Pros

En L3 : 2 projets tuteurés sur un projet artistique intensif en fin de chaque semestre

Semestre 1 : film d'animation avec ou sans images de synthèses

Semestre 2 : création d'un film d'animation chaînée

POUR EN SAVOIR +

› **Courrier électronique :** secretariatati@univ-paris8.fr

› **site internet :** <http://www-artweb.univ-paris8.fr>

› **site internet secondaire :** <http://www.ati-paris8.fr>

› **Facebook :** <https://www.facebook.com/artsettechnologies>

› **Twitter :** https://twitter.com/ATI_Paris8

RESO 8

Plateforme d'offres de stage, d'emploi et de contrats en alternance

www.univ-paris8.fr/scuio/reso8