

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 31307**

Intitulé

MASTER : MASTER Master Création Numérique

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
Université Paris 8 - Vincennes-Saint-Denis	Présidente de l'Université

Niveau et/ou domaine d'activité

I (Nomenclature de 1969)

7 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

132g Arts appliqués à la communication et à l'audiovisuel, 320t Réalisation du service : Utilisation de logiciels appliqués à l'image, 323m Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle : plurifonctionnelle ou non indiquée

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Artiste-technicien en image numérique capable d'apporter à une problématique artistique une réponse nécessitant une haute technicité (programmation)

Artiste-technicien en image numérique ayant une capacité de création d'animation 3D, d'effets spéciaux pour le cinéma et le jeu vidéo et la réalité virtuelle

Artiste-technicien en image numérique ayant une capacité de responsabilité : gestion de projet, encadrement, autonomie.

> Élaborer et rédiger un mémoire en relation avec le projet de création artistique (films d'animation 3D, installations interactives, jeux vidéo) en convoquant différents champs scientifiques et artistiques (histoire et l'esthétique de l'art numérique, l'informatique graphique, l'intelligence artificielle, la vie artificielle, la réalité virtuelle).

> Utiliser des logiciels de synthèse 3D (modélisation, animation, rendu), logiciels d'effets spéciaux, de postproduction (traitement d'image et pratique du montage virtuel), logiciel de 3D temps réel (réalité virtuelle, de création de jeux vidéo).

> Pratiquer la programmation pour la création: création de modules de rendu, d'animation et de traitements ; de moteur temps réel 3D, interfaçage avec des logiciels existants

> Pratiquer des langages graphiques spécifiques (bibliothèques graphiques, langages internes aux logiciels d'image 2D et 3D) : développement de modules personnalisés à l'intérieur d'un logiciel professionnel.

> Réaliser des projets : films d'animation 3D, installations interactives, jeux vidéo, Jeux en réalité alternée (crossmédia et transmédia)

> Développer des capacités d'analyse et de compréhension et d'invention à partir de leur connaissance de l'état de l'art en image de synthèse dans les secteurs artistiques et contemporain.

> Piloter et gérer des projets numériques, justifier un argumentaire économique.

> Mener un travail de recherche autonome.

> Développer des capacités d'intervention et de propositions innovantes autour du numérique traversant toutes les recherches artistiques contemporaines relevant de domaines artistiques variés (art de l'image, art de la scène, art du mouvement)

Secteurs d'activité ou types d'emplois accessibles par le détenteur de ce diplôme, ce titre ou ce certificat

Infographistes 3D (modélisation, animation, rendu, capture de mouvement, compositing, postproduction etc.), chefs de projets, développeurs, technical director (TD - artiste-technicien capable d'apporter à une problématique artistique une réponse nécessitant une haute technicité), **dans des sociétés d'images d'animation 3D, d'effets spéciaux, de jeux vidéo, du multimédia, des réseaux, de réalité virtuelle, sociétés d'édition électronique on-line et off-line et d'édition crossmedia et de l'audiovisuel en général.**

A la suite de la spécialité ATI, le doctorat en Esthétique Sciences et Technologies des Arts spécialité Image Numérique offre des débouchés dans **secteurs R&D ou secteur création des entreprises d'image numérique, ou encore dans l'enseignement supérieur, ou dans des laboratoires de recherche.**

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.

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

Enseignement artistique : Professeur / Professeure en design 3D

Enseignement supérieur : Enseignant-chercheur / Enseignante-chercheuse

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

E1104 : Conception de contenus multimédias

K2105 : Enseignement artistique

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

1. Art, Histoire et Esthétique de l'image numérique :

- domaine de l'esthétique et de histoire de l'image numérique à partir de de l'état de l'art en image de synthèse dans les secteurs artistiques et contemporains (effets spéciaux, multimédia, jeux vidéo, réalité virtuelle) et analyse des créations innovantes autour du

numérique traversant toutes les recherches artistiques contemporaines relevant de domaines artistiques variés (art de l'image, art de la scène, art du mouvement) et de domaines scientifiques multiples (la vie artificielle, intelligence artificielle, sciences cognitives) .

2. Programmation et Algorithmes de l'image de synthèse 2D/3D du temps réel, de l'interactivité, de la réalité virtuelle, vie artificielle :

- domaine des algorithmes avancés de l'image de synthèse, du temps réel, de l'interactivité, de la réalité virtuelle, et de la vie artificielle.
- domaine de la programmation : création de modules de rendu, d'animation et de traitements ; de moteur temps réel 3D, interfaçage avec des logiciels existants.

- domaine des langages graphiques spécifiques (bibliothèques graphiques, langages internes aux logiciels d'image 2D et 3D) : développement de modules personnalisés à l'intérieur d'un logiciel commercial.

3. Infographie 3D pour l'animation et le temps réel (jeu vidéo, réalité virtuelle) :

- domaine des techniques avancées sur des logiciels dédiés à la conception 3D précalculée (films d'animation 3D et effets spéciaux) et temps réel (jeu vidéo, réalité virtuelle et augmentée, installations).

4. Art numérique, recherche et expérimentation : films, jeux, installations artistiques interactives

- domaines de la recherche et expérimentation artistique et du développement informatique en réalité virtuelle, en vie artificielle et en intelligence artificielle : installations interactives en réalité virtuelle, jeux vidéo, performance interactive, machinerie virtuelle pour le spectacle vivant (opéra, ballet, théâtre, cirque).

5. Production audiovisuelle numérique

Domaine de la production audiovisuelle numérique actuelle : outils de gestion de production, analyse des processus de fabrication, étude de l'organisation des structures de production, comme la conception des équipes en fonction des types de projets.

Master 1

Semestre 1

Programmation et algorithmes 3D et temps réel 1 : 8 ECTS

Arts et Infographie 3D et temps réel 1 : 16 ECTS

Projet artistique et professionnalisation 1 : 6 ECTS

Semestre 2

Programmation et Algorithmes 3D et temps réel 2 : 8 ECTS

Arts et Infographie 3D et temps réel 2 : 16 ECTS

Projet artistique et professionnalisation 2 : 6 ECTS

Master 2

Semestre 1

Recherche sur l'Art Numérique et Réalité Virtuelle 1 : 16 ECTS

Projet de recherche-crédation et professionnalisation 1 : 14 ECTS

Semestre 2

Recherche sur l'Art Numérique et Réalité Virtuelle 2 : 16 ECTS

Projet de recherche-crédation et professionnalisation 2 : 14 ECTS

Validité des composantes acquises : non prévue

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	QUINON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	Trois enseignants dont un professionnel
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	Trois enseignants dont un professionnel
En contrat de professionnalisation	X	Trois enseignants dont un professionnel
Par candidature individuelle	X	Trois enseignants dont un professionnel
Par expérience dispositif VAE	X	Trois enseignants dont un professionnel

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

Base légale

Référence du décret général :

Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :

Arrêté du 25 avril 2002 relatif au master

Arrêté du 22 janvier 2014 relatif au cadre national des formations

Arrêté d'accréditation (vague LMD3 bis) : 8 juillet 2015

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

Autres sources d'information :

Lieu(x) de certification :

Lieu(x) de préparation à la certification déclarés par l'organisme certificateur :

Université Paris 8

2 Rue de la Liberté - 93526 Saint-Denis Cedex

Historique de la certification :

- Le département *Arts et Technologies de l'Image*, fondé dès 1984 par Hervé Huitric, Monique Nahas, Michel Bret, Edmond Couchot, Marie-Hélène Tramus, a pour l'originalité de donner aux étudiants une double compétence artistique et technique dans le domaine de l'image synthèse 3D animée et interactive. Depuis 28 ans, cette formation tout, en maintenant cette philosophie de la double compétence, a su se renouveler en s'appuyant sur les recherches créations de l'équipe INREV (Image Numérique et Réalité Virtuelle, AIAC, EA4010) et sur les avancés techniques du domaine de l'image numérique.

2015: Le diplôme est remplacé par le MASTER Domaine : Arts, Mention: Création artistique

- Quadriennal 2009-2012 : spécialité de Master Arts et Technologies de l'Image Virtuelle (ATI) dans la mention de master Arts plastiques et Art contemporain.

- Quadriennal 2005-2008 : spécialité de la mention de master Arts et Technologies de l'Image

- 2000-2004 : diplômes Arts et Technologies de l'Image de l'ancien IUP-ATI

- 1984-1999 : maîtrise, DEA intitulés Arts et Technologies de l'Image