

Objectifs de la formation

L'objectif pédagogique et scientifique est de donner aux étudiants en licence 3 une formation généraliste avec des profils différents. L'enseignement est à la fois pratique et théorique en image numérique artistique, recouvrant des domaines diversifiés de création et d'applications : animation 3D, post-production, 3D temps réel, jeux vidéo, réalité virtuelle et augmentée, installation interactive.

Les principaux modules traversent les champs suivants : art, histoire et esthétique du numérique, création infographique 3D, synthèse d'image tridimensionnelle temps réel, algorithmes et programmation.

La capacité à évoluer sur le plan artistique n'est pas séparable de la compétence technique. En effet, la bonne connaissance des possibilités techniques (et de leurs limites) permet aux étudiants d'en tirer le meilleur parti. N'étant pas réduits à utiliser des seules options standard des logiciels professionnels, ils peuvent créer leurs propres modules pour obtenir des effets visuels originaux. Cette capacité est très appréciée par l'industrie de l'image numérique et favorise une autonomie artistique au regard des technologies. Cette aptitude à intervenir en profondeur sur l'image, tant au plan artistique que technique, est décisive. Elle constitue une bonne garantie pour qu'une démarche créative conserve son autonomie face à une technologie de plus en plus puissante et complexe.

La licence 3 spécialisation ATI elle est tournée vers l'expérimentation, l'interdisciplinarité, et s'inscrit dans les orientations pédagogiques. En effet, Paris 8, Université des Créations, joue un rôle moteur dans les domaines de l'enseignement et de la recherche et promeut la créativité, l'innovation et l'ouverture à la société afin d'apporter des réponses justes et durables aux enjeux de nos sociétés. De ce fait, elle est profondément attachée à valoriser l'expérimentation, l'interdisciplinarité, et le partage des savoirs dans un esprit de solidarité et d'inclusion.

Cohérence et complémentarité de la formation avec les formations voisines du 1^{er} et 2^{ème} cycle

La licence 3 Arts Plastiques, parcours Arts et Technologies de l'Image (ATI) de l'université Paris 8 s'intègre harmonieusement dans le parcours académique dans le prolongement naturel du master Création Numérique du département ATI. Cette licence offre une formation généraliste en image numérique artistique, couvrant des domaines tels que l'animation 3D, la post-production, la 3D temps réel, les jeux vidéo, la réalité virtuelle et augmentée, ainsi que les installations interactives.

De plus, la L3 spécialisation ATI bénéficie d'une reconnaissance nationale en faisant partie du Réseau des Écoles du Cinéma d'Animation (RECA), qui regroupe des institutions prestigieuses dans le domaine de l'animation, offrant d'autres formations équivalentes de niveau licence, bachelor et master. Cette affiliation témoigne de la qualité de la formation et de son adéquation avec les standards professionnels du secteur.

La L3 spécialisation ATI s'appuie également sur un réseau solide de formations antérieures réputées (BAC +2 et BAC +3), telles que le DNMADE Animation proposé par des établissements renommés comme le Lycée Sainte-Geneviève et l'École Estienne, la Licence Infographie et Médias Interactifs de l'UCO de Laval, le BUT Métiers du Multimédia et de l'Internet (MMI), ainsi que la licence Informatique ou encore les BTS audiovisuel. Cette continuité pédagogique assure aux étudiants une progression cohérente et enrichissante, consolidant leurs compétences et les préparant efficacement aux défis professionnels du secteur de la création numérique.

Opportunité de la formation au regard des enjeux sociétaux

Former à la recherche universitaire et à la « Recherche & Développement » en s'adossant aux enseignants professionnels et aux enseignants-chercheurs de l'atelier de recherche Images Numériques et Réalité Virtuelle, composante de l'équipe d'accueil Arts des Images et Art Contemporain dont les thèmes de recherches recoupent ceux des sociétés d'image numérique, comme l'ont montré divers contrats de recherche et conventions CIFRE : animation 3D, effets spéciaux, création numérique collaborative et développement d'outils de gestion de production numérique, les acteurs virtuels, transfert des techniques du temps réel pour l'animation.