

## **LA FORMATION**

La licence 3 spécialité ATI suit une formule classique.

### **Fondamentaux**

Les enseignements fondamentaux du parcours Arts et Technologies de l'Image (ATI) couvrent les bases essentielles de la création numérique, en associant approche théorique et pratique. Ils s'articulent autour de plusieurs axes :

- Histoire et esthétique des images numériques : analyse des évolutions technologiques et des courants artistiques contemporains.
- Création et techniques 3D : modélisation, animation, texturing et rendu en images de synthèse.
- Interactivité et temps réel : conception d'environnements numériques interactifs et explorations des moteurs de rendu temps réel.
- Expérimentation et recherche-crédation : exploration de nouvelles approches artistiques et technologiques dans le cadre du laboratoire INREV-AIAC.

L'intégration des EC M2E et M3P permet d'accompagner les étudiants dans leur montée en compétences :

- M2E (Méthodes et Enjeux des Études) initie les étudiants aux méthodes de recherche et de réflexion critique, en lien avec les pratiques numériques et interactives.
- M3P (Méthodes et Pratiques Professionnelles) met l'accent sur les méthodologies de production et les attentes du secteur, en les préparant à leur poursuite d'études en master ou à une éventuelle insertion professionnelle dans le domaine de l'image numérique.

### **Spécialisation interne**

La spécialisation interne "Projet Artistique" du parcours Arts et Technologies de l'Image (ATI) permet aux étudiants d'approfondir des compétences spécifiques liées aux technologies de l'image numérique et aux pratiques interactives. Elle vient compléter la formation généraliste en offrant une orientation plus technique et expérimentale.

### **Ouvertures (anciennement nommé « Transversales »)**

L'EC langue relève du département ATI car il constitue une spécialisation en anglais appliqué à la discipline concernée dans laquelle le vocabulaire des logiciels et du code est quasi exclusivement en anglais. Il s'agit d'un EC essentiel pour la professionnalisation et la poursuite du parcours des étudiantes et étudiants, notamment pour l'ouverture à l'international et la possibilité d'envisager un parcours professionnel en Europe ou Amérique du Nord, où il y a de nombreux studios de jeux vidéo ou de cinéma d'animation.

### **Parcours diplômants**

Le Parcours Arts et Technologies de l'Image est diplômant, au sein de la mention Arts Plastiques.

## **Volumes horaires**

Le volume horaire de la L3 spécialisée ATI est de 720 heures.

Les créneaux d'accès aux salles par les étudiants sont de 8 à 21h du lundi au samedi pour permettre une égalité des chances d'accès au matériel nécessaire à la réalisation de leurs projets. Les cours sont dispensés de 10h-13h et 14h30-17h30 du lundi au vendredi.

## **Modalités d'enseignement**

La L3 spécialisée ATI repose sur une pédagogie alliant enseignements théoriques, ateliers pratiques et projets collaboratifs, favorisant ainsi une immersion progressive dans les métiers de l'image numérique.

Les cours sont dispensés sous forme de séminaires, de travaux dirigés et de workshops, encadrés par des enseignants-chercheurs et des professionnels du secteur. L'apprentissage est renforcé par des projets tutorés, permettant aux étudiants d'explorer des approches innovantes en lien avec la recherche-crédation.

L'accès à des équipements spécialisés (stations graphiques, studios, logiciels professionnels, dispositifs de capture de mouvement, espaces immersifs) et l'adossment à des partenariats académiques et industriels garantissent une formation ancrée dans les réalités du secteur. Le programme encourage également la mobilité internationale, notamment à travers le réseau Erasmus+ et les écoles d'été en Europe.

## **LA PROFESSIONNALISATION**

### **Stages**

Un stage professionnel obligatoire d'un mois, dans le domaine de l'image numérique est requis et équivaut à 2 ECTS. Il est encadré par un enseignant (préparation, suivi) et donne lieu à un rapport de fin de stage noté.

Une base de données des sociétés ayant accueilli des stagiaires ATI ou employé des diplômés est à la disposition des étudiants.

Les principaux domaines professionnels sont l'animation de synthèse 3D, la post-production, les effets spéciaux, les jeux vidéo, l'interactivité, la réalité virtuelle et la réalité augmentée.

Les stages peuvent avoir lieu en France ou à l'étranger dans une entreprise ou un laboratoire de recherche.

### **Projets tuteurés**

La formation ATI est transversale dans son fondement, puisque les étudiants doivent se former aussi bien en informatique (algorithmie et programmation) qu'en création artistique (films d'animation, jeux vidéo) mais aussi en esthétique et histoire du numérique. Un dispositif pédagogique sous la forme de projet artistique intensif (obligatoire) est proposé en fin de semestre permettant aux étudiants de mettre en œuvre et de rassembler les connaissances et les compétences acquises dans les cours du semestre :

Les fins de chaque semestre pour l'année L3 se concluent par une période intensive obligatoire où les étudiants doivent réaliser, en petits groupes, une création artistique numérique.

La fin du premier semestre concerne la création d'une installation interactive, d'une œuvre en réalité virtuelle ou augmentée, d'un jeu vidéo.

La fin du second semestre concerne la création d'un film d'animation chaînée. Chaque groupe s'occupe d'un plan du film. Des contraintes formelles permettent de s'assurer que les étudiants respectent un fil conducteur.

Le projet de fin de semestre devient le moment crucial d'un travail d'équipe qui permet d'allier connaissances, compétences et création en art et en technologie de l'image numérique et donc de favoriser l'émergence de compétences transversales.