




Master Création numérique

 ECTS
120 crédits Durée
2 ans Composante
UFR Ingémédia
- InfoCom Niveau d'étude
visé
BAC +5

Parcours proposés

- › Master Création Numérique parcours Art, culture et numérique : Création de contenus
- › Master Création Numérique parcours Design d'Expérience et Design d'Interface

Présentation

Le **Master Création numérique se déroule sur deux années** : il est dédié aux métiers de la conception et de la réalisation de productions numériques dans les domaines des industries créatives (Site webs, applications mobiles, jeux vidéo, réalité virtuelle, réalité augmentée, serious game, enseignement assisté, édition culturelle).

2 parcours sont proposés : (cliquez sur les noms des parcours pour accéder à la fiche dédiée)

-  **Le parcours « Design d'Expérience (U/X) et Design d'Interface (U/I) »** est plus particulièrement focalisé sur les métiers de la conception et de la réalisation (design d'expérience et design d'interface) dans les domaines de l'industrie, de la communication numérique et des services
-  **Le parcours « Art, culture et numérique : création de contenus »** est plus particulièrement focalisé sur les métiers de la réalisation visuelle et sonore dans les domaines de l'art, de la culture et de la création numérique.

Le master vise à former, selon le parcours choisi, de jeunes professionnels alliant un fort potentiel créatif à de la polyvalence, des compétences techniques poussées, de la

culture de projet collaboratifs sous divers statuts (freelances, auto-entrepreneurs, salariés).

Objectifs

-  **parcours « Design d'Expérience (U/X) et Design d'Interface (U/I) »** : Il vise à former de jeunes professionnels alliant un fort potentiel créatif (culture visuelle et sonore, prise en compte des nouveaux usages du digital) à de la polyvalence, des compétences techniques poussées dans les domaines de l'image, du son, et du développement, ainsi que la culture de projet collaboratifs sous divers statuts (freelances, auto-entrepreneurs, salariés).
-  **parcours « Art, culture et numérique : création de contenus »** : Il vise à former de jeunes professionnels alliant un fort potentiel créatif (culture visuelle et sonore, prise en compte des nouveaux usages du digital) à de la polyvalence, des compétences techniques poussées dans les domaines de l'image, du son, et du développement, ainsi que la culture de projet collaboratifs sous divers statuts (freelances, auto-entrepreneurs, salariés).

Savoir-faire et compétences

Parcours Design d'Expérience (U/X) et Design d'Interface (U/I) :

- Développer des compétences professionnelles
- Mettre en œuvre des compétences méthodologiques (approches collaboratives et créatives)
- Acquérir une démarche scientifique en Sciences de l'Information et de la Communication

Parcours Art, culture et numérique : création de contenus

- Compétences techniques avancées (image 2D, 3D, image animée, vidéo, son, logiciels temps réel)
- Connaissance de l'histoire de l'art numérique et de l'interactivité
- Acquisition de méthodes d'analyse de l'image et du son (sémiologie)
- Connaissance du milieu professionnel de la culture...
Compétences
- Compétences en gestion de projet numérique

Dimension internationale

Le master **Création Numérique Parcours Design d'Expérience et Design d'Interface** est actuellement disponible en double diplôme avec le département Création Numérique de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue à Rouyn-Noranda au Canada.

De nombreuses mobilités sont par ailleurs possibles avec l'Espagne, l'Irlande, l'Inde et l'Australie.

Organisation

Contrôle des connaissances

Les évaluations se partagent entre contrôle continu (toutes UE) et contrôle terminal (partiels UE théoriques, grand oral, stage, mémoire).

Des aménagements particuliers sont possibles pour certains statuts (handicapés, sportifs de haut-niveau).

Stages

Stage : Obligatoire

- En M1 : Durée du stage : 12 semaines,
- En M2 : Durée du stage : 16 semaines

Chaque programme de stage est encadré par un enseignant-chercheur. Le stage est évalué sur la base d'un rapport de stage, d'une soutenance orale et d'une évaluation par le tuteur entreprise.

Les stages peuvent avoir lieu à l'international (10% des étudiants de M1 partent chaque année).

Admission

Conditions d'admission

En application de la [Loi n° 2016-1828](#) du 23 décembre 2016 portant adaptation du deuxième cycle de l'enseignement supérieur français au système Licence-Master-Doctorat.

- **En M1** :
Aucun accès direct : les candidatures en M1 se font sur une plateforme nationale [monmaster.gouv.fr](https://www.monmaster.gouv.fr) sur <https://www.monmaster.gouv.fr/>
- **En M2** :
 - **Etudiants inscrits à l'Université de Toulon** : vous validez votre M1 : vous pourrez vous réinscrire en ligne au niveau M2 de la même mention même parcours après obtention de vos résultats définitifs (1^{re} et 2^e sessions).
 - **Etudiants venant d'une autre université ou d'un M1 d'une autre mention ou d'un autre parcours de la même mention** : vous n'avez pas d'accès direct au niveau M2 : vous devez remplir un formulaire de candidature en ligne [sur la plateforme « e-candidat »](#)

Modalités d'inscription

Les inscriptions administratives sont exclusivement en ligne, ouvertes sur 2 périodes : en juillet puis de fin août au 30 sept. Selon votre profil, les modalités d'inscription sont différentes. Consultez notre site web Rubrique Inscription : <https://www.univ-tln.fr>

 batifoulier-flavier@univ-tln.fr

Droits de scolarité

Retrouvez les montants des droits d'inscriptions sur notre site web :  <https://www.univ-tln.fr/Inscription-Montants-des-droits-d-inscriptions.html>


Campus

 Campus Toulon

Infos pratiques

Contacts

UFR Ingemedia

 04 83 36 63 28




 ufr-ingemedia@univ-tln.fr

 Campus de Toulon- Bât. Pi

 <https://www.ingemedia.net>

Autres contacts

Responsables pédagogiques :

- Philippe BONFILS,  bonfils@univ-tln.fr, Directeur des études du M2, Directeur de l'UFR Ingémédia, Professeur des universités, 71^e section.
- Jacques GHOUL-SAMSON,  ghoul-samson@univ-tln.fr, Directeur des études du M1, Maître de Conférences
- Hervé ZENOUDA,  herve.zenouda@univ-tln.fr, responsable du parcours Art, culture et numérique, Maître de conférences, 71^e section

Secrétariat pédagogique :

Yanne Hanquier, Gestionnaire de scolarité pédagogique Masters,

Email :  yanne.hanquier@univ-tln.fr

Tél : +33 (0)4 83 36 63 01

Secrétaire pédagogique de l'alternance : Gwenaël BATIFOULIER-FLAVIER,

Programme

Organisation

Retrouvez ci-dessous le détail des contenus des enseignements par année, parcours et régime d'études :

Master Création Numérique parcours Art, culture et numérique : Création de contenus

Master 1 Création Numérique parcours Art, Culture et Numérique : Création de Contenus

Semestre 7 Master 1 Création Numérique ACNCC

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 71 Fondamentaux des SIC	UE				6 crédits
Industries culturelles et créatives numériques	EC				2 crédits
Théories et pratiques scientifiques en SIC	EC				2 crédits
Humanités et environnements numériques	EC				2 crédits
UE 72 Design et création	UE				10 crédits
Approche AGILE	EC				2 crédits
Introduction au U/X et U/I Design	EC				2 crédits
Production numérique et innovation	EC				2 crédits
Création et IA	EC				2 crédits
Anglais	EC				2 crédits
UE 73 Parcours Art Culture et Numérique:Création de Contenus	UE				10 crédits
Production audiovisuelle niveau II (vidéo)	EC				1 crédits
Programmation et interface utilisateur	EC				1 crédits
Design graphique niveau II (U/I)	EC				1 crédits
Interactions temps réel audio niveau I	EC				1 crédits
Interactions temps réel image niveau I	EC				1 crédits
Design Graphique niveau III (U/I)	EC				1 crédits
3D et compositing niveau1	EC				1 crédits
Esthétique de l'art numérique	EC				1 crédits
Design d'expérience et arts numériques	EC				1 crédits
Environnement professionnel	EC				1 crédits
UE 74 Réalisations collectives	UE				4 crédits
Conception et Cadrage des Projets	EC				4 crédits

Semestre 8 Master 1 Création Numérique ACNCC

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 81 Théories des SIC	UE				8 crédits
Technique/création : l'approche médiologique	EC				1 crédits
Design d'Expériences numériques (U/X)	EC				1 crédits
Analyse critique des industries créatives	EC				2 crédits
Histoire et théories des nouveaux médias	EC				2 crédits
Anglais	EC				2 crédits
UE 82 Parcours Art, culture et numérique	UE				8 crédits
Production audiovisuelle niveau 3 (son)	EC				2 crédits
Interactions temps réel audio niveau II	EC				2 crédits
Interactions temps réel image niveau II	EC				2 crédits
Production graphique niveau III	EC				2 crédits
UE 83 Réalisations collectives	UE				4 crédits
Dossier de production	EC				2 crédits
Préparation Soutenance	EC				2 crédits
Encadrement de projet	EC				
UE 84 Stage et sensibilisation à la recherche	UE				10 crédits
Stage professionnel	Stage				8 crédits
Sensibilisation à la recherche	EC				2 crédits

Master 2 Création Numérique parcours Art, Culture et Numérique : Création de Contenus

Semestre 10 Master 2 Création Numérique ACNCC

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 101 Projet professionnel	UE				10 crédits
Dossier production	EC				5 crédits
Soutenance de Projet	EC				5 crédits
Encadrement de projet	EC				
UE 102 Méthodologie stage, mémoire	UE				20 crédits
Stage	Stage				10 crédits
Mémoire	Mémoire				10 crédits

Semestre 9 Master 2 Création num ACNCC

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 91 Fondamentaux des SIC	UE				9 crédits
Industries culturelles et créatives numériques	EC				
Théories et pratiques scientifiques en SIC	EC				
Humanités et environnement numériques	EC				
UE 92 Design et création	UE				8 crédits
Design d'expérience, architecture du choix et éthique	EC				1 crédits

Captation lumières, photographie et esthétique	EC	1 crédits
Design d'interface, Ergonomie et conception (U/I)	EC	1 crédits
Conception low-tech/médiation(intégration approche écolo)	EC	1 crédits
Immersion, réalité virtuelle et augmentée	EC	1 crédits
Séminaires technologies émergentes	EC	1 crédits
Méthodologie de mémoire	EC	1 crédits
Anglais	EC	1 crédits
UE 93 Parcours Art, Culture et Numérique	UE	8 crédits
Sémiologies multi-modales(images fixe,image animée) I & II	EC	2 crédits
Esthétiq de l'interactivité,théo de la scénographie numériq	EC	2 crédits
Environnement professionnel	EC	1 crédits
Atelier production artistique I	EC	1 crédits
Atelier production artistique II	EC	1 crédits
Atelier production artistique III	EC	1 crédits
UE 94 Réalisation collective	UE	5 crédits
Conception et Cadrage des Projets	EC	5 crédits

Master Création Numérique parcours Design d'Expérience et Design d'Interface

Master 1 Création numérique parcours Design d'Expérience et Design d'Interface (UX/UI)

Semestre 7 Master 1 Création Numérique DEDI

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 71 Fondamentaux des SIC	UE				6 crédits
Industries culturelles et créatives numériques	EC				2 crédits
Théories et pratiques scientifiques en SIC	EC				2 crédits
Humanités et environnements numériques	EC				2 crédits
UE 72 Design et création	UE				10 crédits
Approche AGILE	EC				2 crédits
Introduction au U/X et U/I Design	EC				2 crédits
Production numérique et innovation	EC				2 crédits
Création et IA	EC				2 crédits
Anglais	EC				2 crédits
UE 73 Parcours Design d'Expérience, Design d'Interface	UE				10 crédits
Atelier conception service en ligne pour le sonore	EC				1 crédits
Design graphique niveau I	EC				1 crédits
Design graphique niveau II	EC				1 crédits
Motion design niveau I	EC				1 crédits
Design d'expérience niveau I (UX)	EC				1 crédits
Design d'expérience niveau II (UX)	EC				1 crédits
Production audiovisuelle niveau I	EC				0,5 crédits

3D & compositing niveau I	EC	1 crédits
Développement réalité virtuelle niveau I	EC	1 crédits
Design d'interface niveau I (UI)	EC	0,5 crédits
Atelier Création Numérique niveau I	EC	1 crédits
UE 74 Réalisations collectives	UE	4 crédits
Conception et Cadrage des Projets	EC	4 crédits

Semestre 8 Master 1 Création Numérique DEDI

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 81 Théories des SIC	UE				8 crédits
Technique/création : l'approche médiologique	EC				1 crédits
Design d'Expériences numériques (U/X)	EC				1 crédits
Analyse critique des industries créatives	EC				2 crédits
Histoire et théories des nouveaux médias	EC				2 crédits
Anglais	EC				2 crédits
UE 82 Parcours Design d'Expérience, Design d'Interface	UE				8 crédits
Production audiovisuelle niveau II	EC				1 crédits
3D & compositing niveau II	EC				2 crédits
Développement réalité virtuelle niveau II	EC				2 crédits
Développement application mobile niveau I	EC				2 crédits
Motion design niveau II	EC				1 crédits
UE 83 Réalisations collectives	UE				4 crédits
Dossier de production	EC				2 crédits
Soutenance de projet	EC				2 crédits
Encadrement de projet	EC				
UE 84 Stage et sensibilisation à la recherche	UE				10 crédits
Stage professionnel	Stage				8 crédits
Sensibilisation à la recherche	EC				2 crédits

Master 2 Création numérique parcours Design d'Expérience et Design d'Interface (UX/UI) - Formation Initiale

Semestre 10 Master 2 Création Numérique DEDI

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 101 Projet Professionnel	UE				10 crédits
Dossier production	EC				5 crédits
Soutenance de projet	EC				5 crédits
Encadrement de projet	EC				
UE 102 Méthodologie Stage, mémoire	UE				20 crédits
Stage	Stage				10 crédits

Mémoire

Mémoire

10 crédits

Semestre 9 Master 2 Création Numérique DEDI

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 91 Fondamentaux des SIC	UE				6 crédits
Industries culturelles et créatives numériques	EC				
Théories et pratiques scientifiques en SIC	EC				
Humanités et environnement numériques	EC				
UE 92 Design et création	UE				8 crédits
Design d'expérience, architecture du choix et éthique	EC				1 crédits
Captation lumières, photographie et esthétique	EC				1 crédits
Design d'interface, Ergonomie et conception (U/I)	EC				1 crédits
Conception low-tech/médiation(intégration approche écolo)	EC				1 crédits
Immersion, réalité virtuelle et augmentée	EC				1 crédits
Séminaires technologies émergentes	EC				1 crédits
Méthodologie de mémoire	EC				1 crédits
Anglais	EC				1 crédits
UE 93 Parcours Design d'Expérience, Design d'interface	UE				11 crédits
Design graphique niveau III	EC				1 crédits
Design d'expérience niveau III (UX)	EC				2 crédits
Design d'expérience niveau IV (UX)	EC				1 crédits
Production audiovisuelle niveau III	EC				1 crédits
Développement application mobile niveau II	EC				1 crédits
Développement réalité virtuelle niveau III	EC				2 crédits
Design d'interface niveau II (UI)	EC				1 crédits
Atelier Création Numérique niveau II	EC				2 crédits
UE 94 Réalisation collective	UE				5 crédits
Conception et Cadrage des Projets	EC				5 crédits

Master 2 Création numérique parcours Design d'Expérience et Design d'Interface (UX/UI) - Formation en Alternance

Semestre 10 Master 2 Création numérique parcours DEDI

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 101 Projet production numérique	UE				10 crédits
Production réalisation collective	EC				5 crédits
Production et finalisation livrables Réalisation collective	EC				5 crédits
UE 102 Projet Alternance et Mémoire	UE				20 crédits
Soutenance projet Alternance	EC				10 crédits
Mémoire	Mémoire				10 crédits

Semestre 9 Master 2 Création numérique parcours DEDI

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 91 Fondamentaux des SIC	UE				6 crédits
Industries culturelles et créatives	EC				2 crédits
Théories et pratiques scientifiques en SIC	EC				2 crédits
Humanités et environnements numériques	EC				2 crédits
UE 92 Design et création	UE				10 crédits
Design d'expérience, architecture du choix et éthique	EC				2 crédits
Captation lumières, photographie et esthétique	EC				1 crédits
Design d'interface, Ergonomie et conception (U/I)	EC				2 crédits
Conception low-tech et médiation (intég.approche écologique)	EC				1 crédits
Immersion, réalité virtuelle et augmentée	EC				1 crédits
Séminaires technologies émergentes	EC				1 crédits
Méthodologie de mémoire	EC				1 crédits
Anglais	EC				1 crédits
UE 93 Parcours Design d'Expérience, Design d'Interface	UE				14 crédits
Design graphique niveau III	EC				2 crédits
Design d'expérience niveau III (UX)	EC				2 crédits
Design d'expérience niveau IV (UX)	EC				2 crédits
Production audiovisuelle niveau III	EC				2 crédits
Développement application mobile niveau II	EC				2 crédits
Développement réalité virtuelle niveau III	EC				2 crédits
Design d'interface niveau II (UI)	EC				2 crédits