

Master CCNT

CRÉATION CONTEMPORAINE ET NOUVELLES TECHNOLOGIES

Spécialités :

- RÉALISATEUR EN INFORMATIQUE MUSICALE

- ARTS NUMÉRIQUES

Livret pédagogique

2026-2027

Unité de formation et de Recherche Arts, Lettres, Langues

Université Jean Monnet
21 Rue Denis Papin
Saint-Étienne, 42100

04.77.43.79.00

fac-all@univ-st-etienne.fr

<https://fac-all.univ-st-etienne.fr/fr/index.html>

SOMMAIRE

LISTE DES ENSEIGNANT.E.S Master CCNT 1 et 2	5
DESCRIPTION DU PARCOURS	6
ORGANISATION DES ENSEIGNEMENTS	9
DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS	15
L'institut A.R.T.S.....	24

IMPORTANT---

Ce livret vous sera utile toute l'année.

Prière de le consulter, de le conserver et de

l'apporter lors des réunions de rentrée.

Il est complété par le livret ALL qui présente les
informations générales : calendrier, démarches en
scolarité, stages, etc. Le livret ALL et les livrets du
département peuvent être téléchargés en format .PDF
à partir des pages Internet de la faculté arts lettres langues (ALL) :

: <http://fac-all.univ-st-etienne.fr>

LISTE DES ENSEIGNANT.E.S Master CCNT 1 et 2

RESPONSABLES DU PARCOURS : Vincent CICILIATO (AN) / Romain MICHON (RIM)

vincent.ciciliato@univ-st-etienne.fr / romain.michon@univ-st-etienne.fr

ÉQUIPE :

ENSEIGNANTS-CHERCHEURS :

- Christophe BARDIN : Professeur, Arts plastiques et design
- Anne BÉCHARD-LÉAUTÉ : Maîtresse de conférences, Civilisation britannique, LLCER dépt d'anglais
- Gwénaëlle BERTRAND, Maîtresse de conférences, Design
- Olivier BELON : PRAG Arts plastiques
- Sandy BLIN : PRAG Arts plastiques
- Céline CADAUREILLE : Maîtresse de conférences, Arts plastiques
- Vincent CICILIATO : Maître de conférences, Arts numériques
- Jérémie COHEN : Chargé de recherche (CNRS)
- Manon CONSTANT : ATER
- Romain MICHON : Professeur, Musicologie et informatique musicale
- Fabrice MUHLENBACH : Professeur, Informatique
- Fabrice FLAHUTEZ : Professeur, Histoire de l'art contemporain
- Carole NOSELLA : Maîtresse de conférences, Arts plastiques
- Rodolphe OLCÈSE : Maître de conférences, Esthétique
- Etienne PARIZET : Professeur, Acoustique (INSA Lyon)
- Jacopo RASMI : Maître de conférences, Études Italiennes/Arts plastiques
- Viviane WASCHBUSCH : Maîtresse de conférences, Musicologie

PROFESSIONNELS :

- Pierre AMOUDRUZ, Artiste multimédia, Directeur artistique d'AADN, Lyon
- Max BRUCKERT, Réalisateur en informatique musicale, GRAME-CNCM
- Alexia CHAROLLOIS, Chargée de production, Totaal Rez
- Pierre COCHARD, Ingénieur à l'Inria, Lyon
- Pierre COLOMIES, Sound designer chez Ubisoft, Montpellier
- Guénaëlle de CARBONIÈRES, artiste et enseignante agrégée
- Enrico FIOCCO, Compositeur
- Rémy GEORGES, Réalisateur en informatique musicale, GRAME-CNCM
- Nicolas GRY, Doctorant, Inria Lyon
- Maud LEROY : Artiste
- Jérémie LHUILLIER, Ingénieur du son, Responsable des studios du FIL, Saint-Etienne
- Sara MILLOT, Artiste vidéaste, Marseille
- Johann PHILIPPE, Réalisateur en informatique musicale, GRAME-CNCM
- Marion ROCHE, Artiste multimédia, Doctorante Univ. Lyon 3, ENSBA Lyon
- Mathieu SANTA CRUZ, Vidéaste
- Bertrand STOFLETH : Artiste photographe
- Nathanaël TARDIF, Designer interactif

DESCRIPTION DU PARCOURS

Le master « Création Contemporaine et Nouvelles Technologies » forme les étudiants aux enjeux esthétiques, formels et professionnels de la création numérique contemporaine. Il présente une articulation forte entre recherche théorique et maîtrise des technologies électroniques et numériques les plus avancées pour la production musicale et artistique. Les étudiants peuvent aborder ce master dans sa version « Recherche » ou sa version « Professionnel ». Pour les deux spécialités, « Arts Numériques » ou « Réalisateur en Informatique Musicale », l'étudiant a la possibilité d'opter pour la production d'un projet personnel de création et/ou d'un projet de recherche.

Ce master offre la possibilité de déboucher sur une inscription en doctorat.

L'originalité de cette formation repose en grande partie sur la mutualisation d'enseignements issus des départements d'Arts plastiques et de Musicologie, ainsi que sur l'intervention de nombreux professionnels de différentes disciplines reconnus internationalement. Ce partage d'un socle pédagogique commun, vise la transdisciplinarité des pratiques (artistiques, scientifiques et techniques) en matière de création numérique sonore et visuelle.

En début de parcours, il est demandé aux étudiants de s'inscrire dans l'une des deux spécialités suivantes (voir description détaillée ci-dessous) :

- « Réalisateur ou Réalisatrice en informatique musicale (RIM) » ;
- « Arts numériques ».

La formation s'appuie sur diverses institutions et associations culturelles partenaires régionales. Un parc matériel spécifique (ordinateurs, capteurs, interfaces, outils de prise de vue, de prise de son et de diffusion, etc.), ainsi que des lieux de production dédiés (studio musical, studio de prise de vue, studio de maquettage de dispositifs multimédia, etc.) sont mis à disposition des étudiants pendant leurs deux années de formation.

En M1 et M2 l'étudiant effectue un stage dans ses domaines de compétences et en rapport à son projet professionnel (cf. page 11 du livret).

> *Le master ayant un certain nombre de cours communs avec le master international EMJM DIGICREA (master-digicrea.univ-st-etienne.fr), les enseignements concernés sont donnés en langue anglaise.*

SPÉCIALITÉ « RÉALISATEUR OU RÉALISATRICE EN INFORMATIQUE MUSICALE (RIM) »

Cette spécialité vise la connaissance et la maîtrise des technologies électroniques et numériques et prépare au métier de Réalisateur et Réalisatrice en informatique musicale (RIM). Acteurs directs dans les productions musicales, les réalisateurs en informatique musicale se situent à l'interface entre les développeurs de logiciels, les chercheurs en informatique musicale, les compositeurs... et toutes les entreprises susceptibles d'intégrer du son dans leurs activités.

Débouchés

Pour répondre à l'augmentation du nombre de projets de production utilisant les technologies, le RIM assume différentes fonctions dont l'encadrement des compositeurs, musiciens et artistes, la gestion des projets de production, et généralement, en collaboration avec l'ingénieur du son et les musiciens, l'exécution des œuvres. Aujourd'hui dans tous les milieux où des créateurs travaillent avec les technologies numériques pour le son ou la musique (danse, théâtre, vidéo, jeux vidéo, arts plastiques,

musique, internet), on trouve, parfois sous d'autres étiquettes (régisseur, ingénieur, etc.), des professionnels qui maîtrisent des concepts, des technologies et des pratiques similaires :

- dans les centres de création (IRCAM, GRM, Centres Nationaux de Création Musicale, etc.) ;
- dans les studios d'enregistrement ;
- dans les théâtres, les centres d'arts dramatiques, les opéras, les centres chorégraphiques, les radios, les entreprises de jeux vidéo, les musées ;
- dans des cabinets d'assistance conseil ;
- comme designer sonore pour le spectacle vivant, le cinéma, le jeu vidéo ;
- comme formateur, professeur de musique électroacoustique, professeur de MAO ;
- comme développeur en informatique musicale.

SPÉCIALITÉ « ARTS NUMÉRIQUES »

En master 1 et 2, l'étudiant définit une thématique de recherche qui lui appartient en propre et qui prend appui sur sa pratique artistique. Il bénéficie de l'encadrement régulier d'un directeur de recherche, tout en continuant à développer ses compétences dans des domaines plus larges, lors de séminaires diversifiés. L'enseignant-chercheur qui dirige l'étudiant s'efforce d'élaborer avec lui un champ de recherche qui lui soit personnel et qui tienne compte de ses compétences spécifiques, ainsi que de son projet professionnel. La recherche se développe sur les deux années.

La formation vise par la même occasion la connaissance et la maîtrise des technologies électroniques et numériques, afin de fournir aux étudiants les outils nécessaires au développement de leurs projets. Cette formation technique a également comme objectif de préparer les étudiants aux différents métiers de la création numérique et celui plus spécifique du Réalisateur en arts numériques. Acteur direct dans les productions d'œuvres numériques, il se situe à l'interface entre artistes et créateurs dans le champ des arts et expressions numériques, les développeurs de logiciels, les chercheurs en arts contemporains.

Débouchés

Ce parcours ouvre aux métiers du champ de la création plastique et technologique au sens large, de la recherche en arts numériques et dans des domaines émergents au croisement de la recherche scientifique et de la pratique artistique. Il permet également de s'engager dans la voie de la réalisation artistique dans le domaine des technologies numériques et interactives, de la médiation ou de l'animation culturelle, ou de la poursuite d'étude en Doctorat.

Par la formation technique dispensée pendant les deux années de masters, les étudiants sont également préparés aux différents métiers de la création numérique contemporaine, et plus spécifiquement celui de Réalisateur en arts numériques (RAN). Grâce à la transversalité de ses compétences, le RAN est amené à exercer les activités (ou fonctions) suivantes :

- Assistant et réalisateur dans le champ des arts numériques ;
- Ingénieur spécialisé dans les nouvelles technologies (capteurs, circuits, réseaux, etc.) ;
- Artiste spécialisé en arts numériques, multimédias et interactifs ;
- Ingénieur de recherche (recherche, création) ;
- Enseignant en arts numériques ;
- Salarié dans les centres de création, les théâtres, les centres chorégraphiques, des cabinets d'assistance conseil, les studios de cinéma ou de jeux vidéo.

CONDITIONS D'ADMISSION

Se référer aux portails monmaster ou ecandidat.

CAS DE DISPENSE :

À l'exception du mémoire principal, des dispenses peuvent être accordées pour certains cours. Elles concernent notamment :

- Les étudiant.e.s titulaires de l'agrégation : dispense de 30 ects en M2. Ils ne font que le mémoire.
- Les étudiant.e.s titulaires du CAPES : dispense jusqu'à un maximum de 12 ECTS en M2.
- Les étudiant.e.s qui exercent une activité professionnelle ayant un rapport avec leur spécialité ou étant susceptible de favoriser leur insertion professionnelle : reconnaissance pouvant aller jusqu'à 10 ECTS.

La dispense n'est pas un droit mais reste soumise à l'appréciation de l'équipe de formation du master.

LANGUES D'ENSEIGNEMENT :

Français/Anglais

MODALITÉS DE SUIVI :

Présentiel

LIEU D'ENSEIGNEMENT PRINCIPAL :

Site Denis Papin : 21 Rue Denis Papin, Saint-Étienne, 42100.

ORGANISATION DES ENSEIGNEMENTS

M1 CCNT/ SEMESTRE 1

UE1 Méthodologie	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 6	Coef. 2
A+ (B ou C)						
A. Anglais		18	CC (100%) : écrit Travaux en cours de semestre	écrit 1h	2	1
B. Spécialité AN					4	4
Méthodologie de l'écrit [AN]		16	CC (100%) : TP/pratique	écrit (dossier)	2	2
Histoire et théorie des arts technologiques [AN]		16	CC (100%) : écrit	écrit 2h	2	3
C. Spécialité RIM					4	4
Méthodologie de la recherche et du rapport de projet [RIM]		24	CC (100%) : TP/pratique (dossier)	écrit (dossier)	2	2
Musiques électroacoustiques [RIM]	15	6	CC (100%) : TP/pratique	écrit 1h30	2	3

UE2 Approfondissements disciplinaires	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédit 8	Coef. 2
(A ou B) + C						
A. Approfondissement AN [1 obligatoire ; choix parmi 2, 3, 4]					6	3
1. Art et nouveaux médias [AN]	8	12	CC (100%) : écrit		3	
2. Mondes de l'art [AN]	18		CC (100%) : écrit Dossier	écrit (dossier)		
3. Livre d'artiste [AN]	8	12	CC (100%) : écrit Dossier	écrit (dossier)		
4. Le corps à l'œuvre [AN]	18		CT (100%) : écrit 3h	écrit (dossier)		
B. Approfondissement RIM					6	3
Sociophonétique [RIM]	12	12	CC (100%) : écrit Dossier	écrit (dossier)	3	2
Atelier d'informatique musicale [RIM]	6	6	CC (100%) : TP/pratique	TP/pratique	3	4
C. Séminaire ou colloque du laboratoire ECLA (ou autre)	2	1	CC (100%) écrit Compte rendu	écrit (compte rendu)	2	1

UE3 Techniques de production	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 8	Coef. 3
Quatre au choix parmi A, B, C, D, E, F						
A. Technique de studio image (tournage, montage) > en anglais		12	CC (100%) : TP/pratique travaux personnels	TP/pratique (dossier)	2	1
B. Technique du studio électroacoustique [RIM obligatoire]		10	CC (100%) : TP/pratique travaux personnels	TP/pratique (dossier)	2	1
C. Technique du studio musiques actuelles [RIM obligatoire] > en anglais		20	CC (100%) : TP/pratique travaux personnels	TP/pratique (dossier)	2	1
D. Traitement image temps réel #1		8	CC (100%) : TP/pratique travaux personnels	TP/pratique (dossier)	2	1
E. Programmation WEB	6	6	CC (100%) : TP/pratique travaux personnels	écrit (dossier)	2	1
F. Initiation à la programmation [RIM obligatoire] > en anglais	12	12	CC (100%) : TP/pratique travaux personnels	écrit (2h)	2	1
UE4 Projet	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 8	Coef. 3
Conception/scénographie, suivi de projet*		14	CC (100%) : écrit (dossier)	Ø	8	
(*) « Conception/scénographie, Suivi de projet » : dossier (première étape du projet pratique et théorique), à rendre pour le 15 décembre						

M1 CCNT / SEMESTRE 2

UE1 Valorisation	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 6	Coef. 1
A. Anglais		18	CT (100%) : écrit Travaux en cours de semestre	écrit 1h	2	1
B. Stage (2 semaines min.)			CC (100%) : écrit Rapport de stage	Ø	2	5
C. Insertion professionnelle					2	0

UE2 Approfondissements disciplinaires	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 10	Coef. 2
A. 1 au choix parmi 1, 2, 3, 4						
1. Photographie [AN]	14	4	CC (100%) : écrit (dossier)	écrit (dossier)	4	
2. Musicologie XXe et XXIe s. [RIM]	15	6	CC (100%) : TP/pratique	écrit 1h30	4	
3. L'art en question [AN]	14	4	CC (100%) : écrit (dossier)	écrit (dossier)	4	
B. Espaces composites	14	4	CC (100%) : écrit (dossier)	écrit (dossier)	4	1
C. Séminaire ou colloque du laboratoire ECLA (ou autre)*			CC (100%) : écrit (compte rendu)	Ecrit (compte rendu)	2	1

(*) Séminaires, journées d'étude et colloques 2023-2024 (connus au moment de la rédaction du livret) voir p. ...

UE3 Techniques de production	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 9	Coef. 2
3 au choix parmi 1, 2, 3, 4						
1. Motion design & compositing [AN]		16	CC (100%) : TP/pratique (travaux personnels)	TP/pratique (dossier)	3	1
2. Traitement image temps réel #2		8	CC (100%) : TP/pratique (travaux personnels)	TP/pratique (dossier)	3	1
3. Programmation WEB		6	CC (100%) : TP/pratique (travaux personnels)	TP/pratique (dossier)	3	1
4. Algorithmique - PYTHON [RIM obligatoire]		12	CC (100%) : TP/pratique (travaux personnels)	écrit 2h	3	1

UE4 Projet de recherche	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 5	Coef. 3
Théorie des arts technologiques, approche méthodologique		14	CC (100%) : écrit (dossier)	écrit (dossier)	2	
Conception/scénographie		16	CC (100%) : écrit	écrit	3	

M2 - CCNT/ SEMESTRE 3

UE1 Valorisation	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 6	Coef. 1
A. Anglais		18	CC (100%) : écrit (dossier)	écrit (dossier)	2	1
B. Méthodologie de l'écrit		12	CC (100%) : pratique	écrit	2	2
C. Direction artistique de projets, environnement professionnel	13	5	CC écrit (1h30)		2	1

UE2 : Approfondissement disciplinaire	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 8	Coef. 2
Au choix (A ou B) + C + D						
A. spécialisation AN 1 cours au choix parmi les cours d'histoire de l'art ou d'esthétique de l'agrégation AP	22		CC (100%) : écrit (dossier)	écrit (dossier)	4	5
B. spécialisation RIM					4	5
2.1. Création musicale		9	CC (100%) : TP/pratique (travaux personnels)	TP/pratique	1	2
2.2 Histoire de la musique	9		CT (100%) : écrit (1h30)	écrit	1	2
2.3 Acoustique et psycho-acoustique	12		CT (100%) : écrit (1h30)	écrit	2	1
C. Séminaire transversal, commun aux différents parcours Arts et société (en lien avec les axes du labo)	18		CC (100%) : écrit (dossier)	écrit (dossier)	2	1
D. Histoire et théorie des arts technologiques 1 (mutualisé M1 S.1)		8	CC (100%) : écrit (dossier)	écrit (dossier)	2	2

UE3 Spécialisation	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 10	Coef. 4
Au choix (A ou B) + C					10	
A. Informatique appliquée					7	1
Dispositifs image temps réel (mutualisé RIM)		16	CC (100%) : TP/pratique	TP/pratique (dossier)	5	
Dispositifs audio temps réel (mutualisé RIM)		18	CC (100%) : TP/pratique	TP/pratique (dossier)	2	1
B. Informatique musicale [RIM]					7	4
Informatique (langages et systèmes) [RIM]		12	CC (100%) : écrit (1h30)	écrit	1	1
Composition algorithmique [RIM]		12	CC (100%) : TP/pratique	TP/pratique	1	1
Traitement du signal [RIM]	6	6	CC (50%) : TP/pratique (exercices) + CT (50%) : écrit 3h	TP/pratique	2	1
Dispositifs image temps réel (mutualisé avec A)		16	CC (100%) : TP/pratique	TP/pratique	1	1
Dispositifs audio temps réel (mutualisé avec A)		18	CC (100%) : TP/pratique	TP/pratique	2	1
C. Conception/scénographie* (mutualisé M1)		14	CC (100%) : écrit Dossier	Ecrit (dossier)	3	2

UE4 Techniques de production	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 6	Coef. 2
Au choix (A ou B) + C					6	
A. Image 3D/synthèse [AN] < en anglais		10	CC (100%) : TP/pratique (travaux personnels)	TP/pratique (dossier)	3	3
B. Techniques de studio [RIM]		12	CC (100%) : TP/pratique (travaux personnels)	TP/pratique	3	3
C. Capture de mouvement < en anglais		8	CC (100%) : TP/pratique (travaux personnels)	TP/pratique (dossier)	3	2

(*) « Conception/scénographie » : dossier (description du projet technique), à rendre pour le 15 décembre, avant la phase de présentation publique (fin janvier)

UE1 Valorisation	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 4	Coef. 0
Insertion professionnelle Cap Avenir					4	0

UE2 Approfondissement disciplinaire	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 8	Coef. 1
Au choix A ou B						
A. Approfondissement Arts visuels [AN]						
Séminaire ou colloque du laboratoire ECLLA (ou autre) [AN]			CC (100%) : écrit Compte rendu	écrit (compte rendu)	8	
Histoire et théorie des arts technologiques 2 (mutualisé M1 S.1) [AN]		8	CC (100%) : écrit Dossier	écrit (dossier)	4	
B. Approfondissement Musique et musicologie [RIM]					4	
Histoire musiques électroniques [RIM]	8		CT (100%) : écrit (1h30)	écrit	8	
Techniques de studio : Composition électroacoustique [RIM]	6	18	CC (100%) : TP/pratique	pratique	4	

UE3 : Spécialisation	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 6	Coef. 1
Au choix A ou B						
A. Spécialisation RIM					6	
Traitement du signal [RIM]	6	6	CC (50%) : TP/pratique (exercices) + CT (50%) : écrit 3h	écrit	3	
Environnement Linux-osX [RIM]		8	CC (50%) : TP/pratique (exercices) + CT (50%) : écrit 3h	écrit	3	
B. Spécialisation AN Conception/scénographie [AN] (cours M1 8 h + 8 h)		16	CC (100%) : écrit Dossier	écrit (dossier)	6	

UE4 Mémoire de recherche ou stage long	CM	TD	Modalités d'évaluation Session 1	Modalités d'évaluation Session 2 (rattrapage)	Crédits 12	Coef. 3
Au choix A ou B						
A. Recherche						
Mémoire de recherche*			CC (100%) : mémoire + soutenance	∅	10	3
Stage court**			CC (100%) : écrit Rapport de stage	∅	2	1
B. Professionnalisation					12	
Rapport de projet***		4	CC (100%) : mémoire + soutenance + écrit	Mémoire + soutenance	6	1
Stage long****		4	CC (100%) : mémoire + soutenance + écrit	Mémoire + soutenance	6	1

* : mémoire de recherche rédigé (50-100 pages), **soutenu devant jury en septembre**

** : rapport de stage (min. 15 pages), **accompagné du rapport du tuteur** (imprimé à télécharger sur MOODLE)

*** : rapport final du projet professionnel personnel (environ 30 pages), **soutenu devant jury en septembre**

**** : rapport de stage (min. 20 pages), **accompagné du rapport du tuteur** (imprimé à télécharger sur MOODLE)

DESCRIPTIF DES ENSEIGNEMENTS

ANNEE 1

SEMESTRE 1

UE1 METHODOLOGIE A + (B ou C)

A. Anglais (18h)

B. Spécialité AN

- **Méthodologie de l'écrit [AN] - Vincent CICILIATO, Rodolphe OLCÈSE (16h)**

Approche méthodologique de la recherche-crédation : constitution d'un corpus bibliographique, d'œuvres, d'artistes ; articulation entre recherche théorique et création personnelle ; formulation d'une problématique ; élaboration d'un plan ; normes rédactionnelles et de mise en forme ; index et table des matières.

- **Histoire et théorie des arts technologiques [AN] - Vincent CICILIATO, Gwénaëlle BERTRAND (16h)**

Le cours est dédié à l'approche théorique, historique et transdisciplinaire des arts technologiques. Il s'agira d'en discuter les spécificités esthétiques, tout en interrogeant la porosité avec les divers domaines des arts contemporains (création musicale, danse, cinéma expérimental, etc.). Ainsi que sa généalogie, en proposant une approche historique des domaines de la création électronique et numérique. Une importance sera accordée à l'analyse et à la discussion des œuvres du corpus proposé, autant du point de vue esthétique que phénoménologique et technique.

C. Spécialité RIM

- **Méthodologie de la recherche et du rapport de projet [RIM] - Marc DESMET, Pierre FARGETON, Raphaël FORMENT (13h)**

Travail bibliographique : lieux de la recherche ; moteurs de recherche et catalogues en ligne ; répertoire de sources ; catalogues thématiques ; dictionnaires et encyclopédies ; bibliographie de littérature musicale ; bibliographie de musique ; périodiques ; éditions musicales ; discographie ; iconographie. Archives sonores et sources orales. Élaboration d'un corpus, formulation d'un titre et d'une problématique. Mise en forme et présentation : normes de descriptions bibliographiques ; présentation du mémoire ; organisation du texte ; index et tables des matières.

- **Musiques électroacoustiques [RIM] - Rémy GEORGES et Johann PHILIPPE (21h)**

Musique électroacoustique : l'ouverture des portes de l'informatique musicale et du code créatif

L'informatique musicale est au cœur de la musique électroacoustique et de la création contemporaine, mais elle est aussi très ancrée dans la philosophie et l'éthique open-source, visant à rendre accessibles et partagées la culture, la création et la science. Ce cours propose un aller-retour entre une lecture des différentes histoires, institutionnelles et souterraines de la création musicale informatique, et une approche technique et pratique ancrée dans le présent, via la découverte et l'enseignement pratique d'outils F/LOSS (Free/Libre Open Source Software) utilisés par les compositeur·rices de maintenant.

UE2 APPROFONDISSEMENTS DISCIPLINAIRES (A ou B) + C

A. Approfondissement AN

1. Art et nouveaux médias [AN] - Carole NOSELLA (18h)

En 2026, il peut être étonnant de parler encore de nouveaux média pour aborder ce qu'on appelle plus couramment aujourd'hui le numérique. Pourtant dans l'histoire de l'humanité, l'écran est une invention relativement récente, et les évolutions technologiques et techniques depuis la naissance du cinéma ont été particulièrement fulgurantes. Nous reviendrons donc sur l'émergence des nouveaux média en identifiant ce qu'ils reprennent aux média précédents, en particulier au cinéma et ce en quoi ils sont réellement nouveaux, en parcourant différentes œuvres du 20ème et du 21ème siècles. Nous nous appuierons notamment sur les écrits de Lev Manovich et de Fred Turner. Ce cours articulera pratique et théorie autour de la notion d'Expanded Cinema ou de cinéma étendu. Des réalisations plastiques seront réalisées en groupe et constitueront l'évaluation principale à travers plusieurs éléments: présentation plastique, oral, écrit individuel mettant en perspective le cours théorique et la production réalisée.

2. Monde de l'art, globalisation et culture visuelle [AN] - Manon COSTAND (18h)

Comment les artistes contemporain·e·s affrontent-ils les urgences sociales, écologiques et politiques qui agitent notre monde ? La notion de « récit » apparaît pertinente pour penser la manière dont les arts contribuent à forger les imaginaires contemporains.

3. Livre d'artiste [AN] - Anne BÉCHARD-LÉAUTÉ , Maud LEROY, Laurence TUOT - (18h)

Cette option propose une introduction à la notion de livre d'artiste et, plus largement, aux enjeux de l'édition, à travers la découverte et la mise en pratique des grandes phases de la réalisation d'un livre : typographie, texte-image, reliure, papier, impression...

4. Le corps à l'œuvre [AN] - Céline CADAUREILLE (18h)

Ce cours présente différentes manières d'envisager le corps à l'œuvre de 1960 à nos jours. Il est question de corporéité, d'art corporel, de sculptures d'hyperréalistes, de tableaux vivants, de corps obsolètes, de prothèses, de greffes, de corps machine, de corps neutre, de corps autrement genré...

Modalités d'évaluation : un contrôle terminal clôture ce cycle de cours avec une dissertation de 3h.

B. Approfondissement RIM

• Sociophonétique [RIM] Judith BOUCHET (12h) et Étienne PARIZET (12h)

Ce cours se déroulera en deux temps : d'abord un bloc de 12h sur la sociophonétique avec Judith BOUCHET suivi d'un autre bloc de 12h avec Étienne PARIZET sur l'acoustique (voir Acoustique et psycho-acoustique au S3). Le cours de sociophonétique a pour objectifs de sensibiliser à la question de la norme et de la variation en phonétique, d'amener à réfléchir aux liens entre « accent » et stratification sociale et de problématiser le travail de phonétique en classe de langue.

• Atelier d'informatique musicale [RIM] - Romain MICHON (12h)

Le cours Atelier d'informatique musicale a pour but de fournir des bases théoriques et pratiques pour la programmation informatique dans le contexte du traitement du signal audio en temps-réel. Différents sujets sont abordés tel que la théorie de l'échantillonnage, la manipulation de signaux numériques pour la synthèse et le traitement des sons, l'utilisation du langage de programmation Faust et le contrôle de ces différents systèmes en temps-réel. Aux termes du cours, les étudiants seront en mesure de créer leurs propres plug-ins audio pour le traitement et la synthèse des sons.

C. Séminaire ou colloque du laboratoire ECLLA (ou autre)

L'étudiant•e choisit, en accord avec son directeur ou sa directrice de projet, d'assister à une journée d'étude ou un colloque d'un centre de recherches de l'UJM, ou d'une autre université, ou d'une autre institution. L'étudiant•e fait alors un compte-rendu en respectant les consignes données, afin d'être évalué.

UE3 TECHNIQUES DE PRODUCTION 4 choix

A. Technique du studio image [AN] - Mathieu SANTA CRUZ (12h) < en anglais (mutualisé avec DIGICREA)

Initiation aux techniques de production audiovisuelles, de la captation à la post-production image : prise de vue, éclairage, dérushage et montage image et son, post-synchronisation, étalonnage, fx et compositing image.

B. Technique du studio électroacoustique [RIM] - Romain MICHON (10h)

Ce cours se focalise sur les techniques pour la spatialisation du son et les environnements sonores immersifs. Différentes œuvres exploitant ces techniques seront étudiées. Les étudiants seront invités à composer une pièce immersive basée sur des enregistrements sonores. Cette pièce servira d'évaluation pour ce cours.

C. Technique du studio de musiques actuelles [RIM] - Jérémy LHUILLIER (20h) < en anglais (mutualisé avec DIGICREA)

L'objectif de ce cours est de découvrir, approfondir vos connaissances en audio. Structure d'un studio d'enregistrement via le studio de la maison de l'université. Cheminement du signal, audio-numérique, outils de traitements du signal, routine, organisation. Également l'approche du logiciel Pro Tools par la création et/ou le mixage d'une œuvre sonore musiques actuelles. Nous partirons d'une œuvre existante, la vôtre ou une mise à disposition par des créateurs, ce seront des multi-pistes et cette matière sera l'objet de votre devoir.

D. Traitement image temps réel [AN] - Vincent CICILIATO (8h)

Le cours est dédié au développement d'œuvres audiovisuelles interactives. En partant d'une approche générale du logiciel Max MSP, et plus spécifiquement de sa librairie Jitter, dédiée au traitement image temps réel, il s'agira de réaliser plusieurs dispositifs interfacés. Seront abordées les notions d'interaction, de générativité, de relation image-son, d'interface utilisateur, de jouabilité.

E. Programmation WEB - Nathanaël TARDIF (12h)

Initiation à l'environnement de programmation Processing (processing.org) permettant le traitement procédural de l'image et du son. L'objectif du semestre sera de réaliser de manière autonome un dispositif audiovisuel génératif et/ou interactif.

F. Initiation à la programmation - Nicolas GRY et Romain MICHON (24h) < en anglais (mutualisé avec DIGICREA)

« Initiation à la Programmation » a pour objectif de présenter les bases de la programmation informatique en s'appuyant principalement sur le langage C++. Le cours s'intéressera à la notion de variables, de types et de portée, à la manipulation des booléens et de la logique, aux structures de contrôle et aux boucles, aux fonctions et à la gestion de la mémoire, ainsi qu'aux structures de données (tableaux, vecteurs) et aux bases de la bibliothèque standard (STL). Une attention particulière sera portée aux outils du développeur : compilation, édition de liens, débogage et systèmes de build (make, cmake).

Le cours abordera également la lecture, la manipulation et l'écriture de fichiers audio en C/C++, afin de familiariser les étudiants avec les problématiques concrètes de la programmation appliquée au son, sans toutefois aborder les aspects temps réel.

UE4 Projet

• Conception/scénographie, suivi de projet - Vincent CICILIATO, Gwénaëlle BERTRAND, Romain MICHON (15h)

Suivi collectif et/ou individualisé du projet de recherche pratique. Aide à la conception et à la mise en espace des dispositifs réalisés pendant l'année. Validation par un projet de conception.

SEMESTRE 2.

UE1 VALORISATION

A. Anglais

Suite du semestre 1

B. Stage (2 semaines min.)

Réalisation d'un rapport de stage à l'issue du stage et faire remplir l'évaluation du tuteur de stage dans l'entreprise.

C. Insertion professionnelle - Cap Avenir

UE2 APPROFONDISSEMENTS DISCIPLINAIRES

A. 1 au choix parmi 1, 2, 3

1. Photographie [AN] - Guénaëlle de CARBONIÈRES (18h)

> Informations fournies à la rentrée universitaire

2. Musicologie XXe et XXIe siècles [RIM] Viviane WASCHBÜSCH (21h)

Pratiques et évolutions techniques instrumentales du violon et du violoncelle à travers le prisme du Quatuor Arditti. Nous allons nous intéresser dans le cadre de ce séminaire aux techniques instrumentales des instruments du quatuor et à leur évolution depuis le milieu des années 1970. Les deux ouvrages *The Techniques of Violin Playing* d'Irvine Arditti et de Robert HP Platz ainsi que *The Techniques of Cello Playing* de Séverine Ballon qui va paraître en janvier 2027 constitueront les sources sur lesquelles se base le séminaire. Des retranscriptions des correspondances d'Irvine Arditti et des membres du quatuor ainsi que les différents manuscrits musicaux, supports sonores, programmes, revues, coupures de presse, photos en provenance de la Fondation Paul Sacher seront également consultés afin de compléter la réflexion.

3. L'art en question [AN] - (18h)

> Informations fournies à la rentrée universitaire

B. Espaces composites - Vincent CICILIATO (18h)

Le séminaire traitera, de manière trans-historique, l'idée d'espaces composites, en privilégiant le prisme des pratiques miniaturisantes. En prolongeant l'idée d'« effet Pygmalion » développé par l'historien de l'art Victor Ieronim Stoichita, il s'agira, plus particulièrement de circonscrire certains attributs qui caractérisent, à notre sens, ce que nous pourrions nommer un « effet miniature ». Notre approche tentera de mettre en avant une certaine forme de présence partagée, ou de survivance, de ce supposé « effet miniature », dans des pratiques aussi diverses que : d'une part, la céroplastie et la miniature votive baroques de l'Italie méridionale ; de l'autre, certaines œuvres contemporaines appartenant au champ élargi des arts technologiques.

C. Séminaire ou colloque du laboratoire ECLLA (ou autre)

L'étudiant•e choisit, en accord avec son directeur ou sa directrice de projet, d'assister à une journée d'étude ou un colloque d'un centre de recherches de l'UJM, ou d'une autre université, ou d'une autre institution. L'étudiant•e fait alors un compte-rendu en respectant les consignes données, afin d'être évalué.

UE3 TECHNIQUES DE PRODUCTION - 3 au choix

1. Motion design & compositing [AN] - Mathieu SANTA CRUZ (16h)

Cet atelier est dédié à l'apprentissage de la chaîne de post-production image : étalonnage, fx, compositing, motion design.

2. Traitement image temps réel #2 - Vincent CICILIATO (8h)

Approfondissement du cours du s.1 et initiation aux techniques de capture gestuelle par analyse vidéo (web-cam, dispositifs de type Kinect...).

3. Programmation WEB - Nathanaël TARDIF (6h)

Approfondissement de l'enseignement du premier semestre.

4. Algorithmique - PYTHON [RIM obligatoire] - Fabrice MUHLENBACH (12h)

L'enseignement « Algorithmique et Python » est un approfondissement de l'enseignement d'Initiation à la Programmation, avec un accent mis sur l'utilisation du langage de programmation Python au service de la musicologie. Cette partie s'intéressera à des applications d'informatique musicale et proposera des outils d'analyse et de traitement du signal sonore ainsi que de composition et de remixage de musique.

UE4 PROJET DE RECHERCHE

• Théorie des arts technologiques, approche méthodologique - Vincent CICILIATO (14h)

En partant des problématiques de recherche des étudiant.e.s, il s'agira d'approfondir les approches théoriques et méthodologiques engagées au premier semestre.

• Conception/scénographie - Vincent CICILIATO, Gwénaëlle BERTRAND, Romain MICHON (16h)

Suivi collectif et/ou individualisé du projet de recherche pratique. Aide à la conception et à la mise en espace des dispositifs réalisés pendant l'année. Validation par la présentation publique des travaux.

ANNEE 2

SEMESTRE 3

UE1 VALORISATION

A. Anglais

B. Méthodologie de l'écrit - Vincent CICILIATO, Rodolphe OLCÈSE, Raphaël FORMENT - (12h)

Poursuite de l'accompagnement méthodologique de première année, à partir des recherches et projets menées par les étudiant.e.s : constitution d'un corpus bibliographique, d'œuvres, d'artistes ; articulation entre recherche théorique et création personnelle ; formulation d'une problématique ; élaboration d'un plan ; normes rédactionnelles et de mise en forme ; index et table des matières. Comprend un suivi individualisé.

C. Direction artistique de projets, environnement professionnel - *Intervenant à venir* (9h AN), Alexia CHAROLLOIS (9h RIM) (18h) < en anglais (mutualisé avec DIGICREA)

Initiation à la direction de projet et à l'environnement professionnel spécifique aux champs de la création numérique sonore et visuelle : constitution d'un budget prévisionnel ; rédaction d'un dossier de subvention ; réalisation d'une fiche technique ; etc.

UE2 : APPROFONDISSEMENT DISCIPLINAIRE (A ou B) + C + D

A. spécialisation AN

- **1 cours au choix parmi les cours d'histoire de l'art ou d'esthétique de l'agrégation AP**

Se reporter au livret et à l'EDT de l'agrégation d'AP.

B. spécialisation RIM

2.1. Création musicale - Enrico FIOCCO (9h) < en anglais (mutualisé avec DIGICREA)

Le cours traite des différentes stratégies à adopter dans les musiques mixtes ou interactives permettant de construire un discours musical structuré, en accordant une attention particulière à l'exploration des différents paramètres sonores (timbre, harmonie, densités, dynamiques...).

2.2 Histoire de la musique - Viviane WASCHBÜSCH (9h) < en anglais (partagé avec DIGICREA)

Par l'étude des œuvres de compositeurs-phares sont abordés les points essentiels de l'évolution des grammaires musicales en Europe et aux États-Unis, mais aussi les divers enjeux esthétiques liés à cette évolution et au foisonnement de tendances diverses : musiques expérimentales, recherches de sons nouveaux, modernité musicale et le passage à la postmodernité. Le cours propose des approches aux notions suivantes : sérialisme, musique concrète, musique de texture, micropolyphonie, musique aléatoire, musique spectrale, nouvelle simplicité, nouvelle complexité ainsi que théâtre instrumental et musical.

2.3 Acoustique et psycho-acoustique - Etienne PARIZET (12h) < en anglais (partagé avec DIGICREA)

Base de l'acoustique : caractéristiques d'une onde, propagation vibratoire et acoustique, caractérisation d'un son, directivité des sources, effets de salle.

Perception sonore : fonctionnement du système auditif, perception de l'intensité sonore, de la hauteur tonale, localisation des sources, analyse de scène sonore.

D. Séminaire transversal, commun aux différents parcours Arts et société (en lien avec les axes du labo)

« Les arts de l'ailleurs », Sandy BLIN, Fabrice FLAHUTEZ

Ce séminaire a pour vocation de prendre en charge les créations contemporaines depuis les années d'après 1945 jusqu'à aujourd'hui, à l'aune de la mondialisation et de l'émergence de discours pluriels. On reviendra sur les notions de périphérie et de centralisme, sur le décentrement des lieux de légitimation de la création, etc. Il sera intéressant d'interroger les modalités d'internationalisation des pratiques artistiques et culturelles et de travailler à prendre en compte les grands enjeux de notre temps. Le séminaire transversal « Les arts de l'ailleurs » se conçoit également comme un moyen de faire des passerelles entre des champs disciplinaires variés : Arts plastiques, Sciences de l'art, Musicologie, Ethnomusicologie, Histoire de l'art, Histoire culturelle etc.

E. Histoire et théorie des arts technologiques 1 (mutualisé M1 S.1) - Vincent CICILIATO, Gwénaëlle BERTRAND (16h)

Le cours est dédié à l'approche théorique, historique et transdisciplinaire des arts technologiques. Il s'agira d'en discuter les spécificités esthétiques, tout en interrogeant la porosité avec les divers domaines des arts contemporains (création musicale, danse, cinéma expérimental, etc.). Ainsi que sa généalogie, en proposant une approche historique des domaines de la création électronique et numérique. Une importance sera accordée à l'analyse et à la discussion des œuvres du corpus proposé, autant du point de vue esthétique que phénoménologique et technique.

UE3 SPECIALISATION - Au choix (A ou B) + C

A. Informatique appliquée

• Dispositifs image temps réel (mutualisé RIM) - Pierre AMOUDRUZ (16h)

Initiation à l'environnement de programmation TouchDesigner (derivative.ca) dédié au traitement image temps réel. Le cours sera plus spécifiquement dédié à la production de contenus interactifs et à leur mise en relation avec des interfaces gestuelles.

• Dispositifs audio temps réel (mutualisé RIM) - Max BRUCKERT (18h) < en anglais (mutualisé avec DIGICREA)

Apprentissage du langage Max/MSP. Réalisation de dispositifs MIDI et audio temps réel pour le concert ou pour des installations interactives. Réalisation de modules pour la conception de processus de création algorithmique. Contrôle interactif de dispositifs de synthèse et de traitement du son.

B. Informatique musicale [RIM]

• Informatique (langages et systèmes) [RIM] - Pierre COCHARD et Romain MICHON (12h) < en anglais (partagé avec DIGICREA)

Stéphane Letz : Le cours « Systèmes d'exploitation et architectures audio » donne un aperçu du fonctionnement interne des ordinateurs, en mettant en lumière les interactions complexes entre les composants matériels et logiciels. Après une introduction générale, l'accent est mis sur la chaîne de traitement audio, depuis les entrées jusqu'aux sorties, en détaillant ses spécificités, telles que la représentation et la manipulation des signaux audio numériques. Le langage C sera ensuite introduit comme support à la programmation d'exemples concrets de traitements audio, offrant ainsi une approche pratique de l'intégration des concepts théoriques abordés.

Romain MICHON : Ce cours est une extension des enseignements donnés sur « Capture du mouvement » (S3-UE4-C).

• Composition algorithmique [RIM] - Jérémy COHEN (12h) < en anglais (partagé avec DIGICREA)

L'objectif de ce cours est d'explorer les possibilités offertes par l'intelligence artificielle dans le contexte de la composition musicale.

• Traitement du signal [RIM] - Pierre COCHARD (12h) < en anglais (partagé avec DIGICREA)

Cette formation intensive vous permettra de consolider vos connaissances en Faust, un langage de programmation spécifiquement dédié à la création de plugins et d'applications audionumériques. Pendant cette session, vous verrez les bases du langage ainsi que de son écosystème, ce qui vous permettra de concevoir vos propres effets audio et instruments virtuels, et de les déployer dans vos outils de production musicale favoris. Aucune connaissance préalable en programmation informatique n'est requise, bien qu'une familiarité avec les outils de création musicale soit recommandée. N'hésitez pas à réfléchir, en amont du cours, à des effets et des traitements audio que vous souhaiteriez explorer.

• Dispositifs image temps réel (mutualisé avec UE3-A) Pierre AMOUDRUZ (16h)

Initiation à l'environnement de programmation TouchDesigner (cf. UE3-A).

• Dispositifs audio temps réel (mutualisé avec UE3-A) - Max BRUCKERT (18h)

Apprentissage du langage Max/MSP (cf. UE3-A).

C. Conception/scénographie* (mutualisé M1) - Vincent CICILIATO, Gwénaëlle BERTRAND, Romain MICHON (14h)

Suivi collectif et/ou individualisé du projet de recherche pratique. Aide à la conception et à la mise en espace des dispositifs réalisés pendant l'année.

UE4 - TECHNIQUES DE PRODUCTION (A ou B) + C

A Image 3D/synthèse - Marion ROCHE (10h) < en anglais (partagé avec DIGICREA)

Initiation à l'environnement Unreal Engine (www.unrealengine.com)

B Techniques de studio [RIM] - Jérémy LHUILLIER (12h) < en anglais (mutualisé avec DIGICREA)

Visite et étude de la structure Le FIL, matériel, infrastructure acoustique.

Enregistrement d'une formation musicale, 1 titre qui fera l'objet d'un devoir de mixage.

C Capture de mouvement - Romain MICHON (8h + 10h en « Informatique (langages et systèmes) ») < en anglais (mutualisé avec DIGICREA)

Ce cours sur les microcontrôleurs, les capteurs et la lutherie numérique a pour but de donner une vision d'ensemble du domaine de l'électronique embarquée dans le contexte des arts et des lutheries numériques. Un nombre très divers de sujets sont abordés : électronique de base, technologies de capteurs, programmation de microcontrôleurs, audio embarqué et protocole MIDI. Aux termes du cours, les étudiants seront en mesure de concevoir des interfaces de contrôle MIDI simples.

SEMESTRE 4

UE1 VALORISATION

• Insertion professionnelle - Cap Avenir

UE2 APPROFONDISSEMENT DISCIPLINAIRE - Au choix A ou B

A. Approfondissement Arts visuels [AN]

• Séminaire ou colloque du laboratoire ECLLA (ou autre) [AN]

L'étudiant•e choisit, **en accord avec son directeur ou sa directrice de projet**, d'assister à une journée d'étude ou un colloque d'un centre de recherches de l'UJM, ou d'une autre université, ou d'une autre institution. L'étudiant•e fait alors un compte-rendu en respectant les consignes données, afin d'être évalué.

• Histoire et théorie des arts technologiques 2 (mutualisé M1 S.1) [AN]

Cf. semestre 1

B. Approfondissement Musique et musicologie [RIM]

• Histoire des musiques électroniques [RIM] - Viviane WASCHBUSCH (8h)

Histoire des instruments électroniques. Études des principales écoles (musique concrète, musique électronique, musique par ordinateur), des pionniers de la musique électroacoustique et du répertoire de la musique électroacoustique ainsi que des différents studios de création.

• Techniques de studio : Composition électroacoustique [RIM] - Enrico FIOCCO (12h), Pierre COLOMIES (12h)

E. FIOCCO : Habité par le son, l'espace. Le son se propage dans l'espace, il n'existerait pas sans cela. Imaginer placer le son dans l'espace est en quelque sorte une contradiction dans les termes. Le son devrait déjà exister dans l'espace - il ne peut s'en passer. Dans les deux grands cours, nous analyserons différents patchs pour la création sonore multicanaux. Les deux principales techniques abordées seront la synthèse granulaire et la FFT (Transformation de Fourier Rapide). Dans la partie TD, nous poserons les bases pour un développement personnel des éléments principaux montrés dans les patchs analysés.

P. COLOMIES : découverte de l'environnement de programmation Wwise, une suite complète d'outils de conception et de développement, facilitant le prototypage et la concrétisation de l'audio pour le jeu vidéo.

UE3 : SPECIALISATION - Au choix A ou B

A. Spécialisation RIM

- **Traitement du signal [RIM] - Pierre COCHARD (12h) < en anglais (mutualisé avec DIGICREA)**

Cf. semestre3

- **Environnement Linux-osX [RIM] - Pierre COCHARD (8h) < en anglais (mutualisé avec DIGICREA)**

Cf. semestre3

B. Spécialisation AN

- **Conception/scénographie [AN] (mutualisé M1) Vincent CICILIATO, Gwénaëlle BERTRAND, Romain MICHON (16h)**

Suivi collectif et/ou individualisé du projet de recherche pratique. Aide à la conception et à la mise en espace des dispositifs réalisés pendant l'année. Validation par la présentation des travaux.

UE4 MEMOIRE DE RECHERCHE OU STAGE LONG - Au choix A ou B

A. Recherche

- **Mémoire de recherche**

Mémoire de recherche rédigé (50-100 pages), **soutenu devant jury en septembre**

- **Stage court**

Rapport de stage (min. 15 pages), **accompagné du rapport du tuteur** (imprimé à télécharger sur l'ENT)

B. Professionnalisation

- **Rapport de projet**

Rapport final du projet professionnel personnel (environ 30 pages), **soutenu devant jury en septembre**

- **Stage long**

Rapport de stage (min. 20 pages), **accompagné du rapport du tuteur** (imprimé à télécharger sur l'ENT)

Documents à déposer sur MOODLE au plus tard le 6 septembre

L'institut A.R.T.S.



Graduate + Arts

L'institut ARTS met en place, sous la forme d'un dispositif intitulé **Graduate+ ARTS**, des actions à destination des masterant.es et des doctorant.es <https://graduate-plus.fr/>. La **Graduate+ ARTS** propose des formations originales (diplômes universitaires : DU « Arts pour le jeune public : œuvres, enjeux et perspectives », certification « Parlons arts », micro certification « Mentorat », formation doctorale « Le canon sur les planches », École d'hiver) dans le cadre de programmes thématiques qui ont pour objectifs de vous aider à appréhender les grands enjeux artistiques d'aujourd'hui et de demain, résolument adossés aux questions sociétales et scientifiques de notre époque, grâce à une perspective critique et au concours de chercheur.es et d'artistes expérimenté.es.

Afin d'encourager la recherche et de favoriser des parcours internationaux, la Graduate+ ARTS vous propose également des dispositifs d'aide à la mobilité internationale et des bourses de stage long dans des institutions culturelles et artistiques.

Vous trouverez les détails de l'ensemble de ces dispositifs ici : [SFRI - Université Jean Monnet \(univ-st-etienne.fr\)](https://sfri.univ-st-etienne.fr/).

Pour mieux nous connaître, nous vous proposons de vous inscrire à notre *Newsletter* mensuelle en remplissant la demande sur [Newsletter - Université Jean Monnet \(univ-st-etienne.fr\)](https://univ-st-etienne.fr/newsletter).

Vous pouvez également vous abonner à [notre espace Moodle](#).

Pour toute question, vous pouvez écrire à : institut-arts@univ-st-etienne.fr.

A NE PAS OUBLIER, A COCHER

☐ **Je finalise mon inscription administrative au plus vite, avant la date limite d'inscription**

Ainsi je pourrai avoir accès mes emplois du temps, à mes cours, à mon espace MyUJM, recevoir ma carte d'étudiant.e, les messages de mes enseignants et de la scolarité sur ma boîte mail universitaire, etc.

☐ **Je garde sur moi ma carte étudiante.** Elle me permet d'accéder aux locaux, de composer lors des examens, d'emprunter des livres, de manger au CROUS... Les cartes étudiantes sont à retirer lors des journées de pré-rentrée ou au cours du mois de septembre.

J'assiste aux réunions de rentrée et aux journées d'accueil des 4 et 5 septembre 2025

☐ **J'assiste à tous les cours.** Je regarde très régulièrement mon emploi du temps sur ADE. En cas d'absence motivée, je dépose mes justificatifs d'absence dès mon retour sur site à la scolarité.

☐ **Je finalise mon inscription pédagogique** pour les semestres impairs en septembre 2025 **et** pour les semestres pairs en janvier 2026.

Cela me permettra d'être inscrit aux cours, d'avoir des notes sur ces derniers et ainsi d'avoir un relevé de notes indispensable à la validation de mon année.

☐ **Je consulte le calendrier des examens terminaux.** Je me présente 15 min avant l'heure de l'examen devant la salle ; je n'oublie pas ma carte d'étudiant.

☐ Si j'ai **un stage obligatoire**, je commence mes recherches dès le début de l'année. Je présente ma convention (signée par l'ensemble de parties, sauf la direction de la composante) à l'administration de la faculté au moins 15 jours avant d'aller en entreprise ou dans une institution.

☐ Je **consulte mes notes** provisoires des semestres impairs la mi-février 2026 sur mon espace MuYUJM. S'il y a un souci, je me signale immédiatement à mon gestionnaire de scolarité.

☐ **Je télécharge, j'imprime et je conserve précieusement mes relevés de notes en fin d'année.** Ils me seront indispensables pour candidater à des masters ou des doctorats

☐ **Je regarde régulièrement ma messagerie universitaire et le site de la faculté.**

C'est là que je trouverai les informations indispensables à la réussite de mes études