

1ère année de master

Semestre 1 - Tronc commun (12 ECTS)		
Unités d'enseignements	Éléments constitutifs	ECTS
UE 1 Formes de l'expérimentation (Fondamentaux)	EC Entrée dans l'expérimentation	3
	EC Conception et réalisation de projets de recherche-crédation	3
	EC Chemins de traverse <i>1 EC MIP Grand format au choix</i>	6

Semestre 1 - Modules optionnels (18 ECTS)		
Unités d'enseignements	Éléments constitutifs	ECTS
UE 2 Cultures de l'expérimentation	<i>3 EC au choix</i>	9
	EC : Anthropologie du numérique	
	EC : Dispositifs et performances artistiques	
	EC : Expositions, publications, traductions, remédiations	
	EC : Écologie des techniques	
UE 3 Fabrique de l'expérimentation	<i>2 EC MIP Petit format au choix</i>	6
	<i>1 EC au choix Langues vivantes</i>	3

Semestre 2 - Parcours La création comme activité de recherche (30 ECTS)		
Unités d'enseignements	Éléments constitutifs	ECTS
UE 4 Ateliers d'expérimentation	EC Laboratoire de curiosités	6
	EC Expérimenter la création comme activité de recherche	6
	<i>1 EC MIP Grand format au choix</i>	
UE 5 Recherche-crédation	<i>3 EC MIP Petits formats au choix</i>	9
UE 6 Lancement du projet d'expérimentation	EC Teaser d'expérimentation	6
	<i>1 EC au choix Langues vivantes</i>	3

Semestre 2 - Parcours Les nouveaux modes d'écritures et de publication (30 ECTS)		
Unités d'enseignements	Éléments constitutifs	ECTS
UE 4 Ateliers d'expérimentation	EC La writing room	6
	EC Expérimenter la création comme activité de recherche	6
	<i>1 EC MIP Grand format au choix</i>	
UE 5 Recherche-crédation	<i>3 EC MIP Petits formats au choix</i>	9
UE 6 Lancement du projet d'expérimentation	EC Teaser d'expérimentation	6
	<i>1 EC au choix Langues vivantes</i>	3

Semestre 2 - Parcours technologies et créations humaines (30 ECTS)		
Unités d'enseignements	Éléments constitutifs	ECTS
UE 4 Ateliers d'expérimentation	EC Fabrique des interfaces	6
	EC Expérimenter la création comme activité de recherche <i>1 EC MIP Grand format au choix</i>	6
UE 5 Recherche-crédation	<i>3 EC MIP Petits formats au choix</i>	9
UE 6 Lancement du projet d'expérimentation	EC Teaser d'expérimentation	6
	<i>1 EC au choix Langues vivantes</i>	3

2ème année de master

Semestre 3 - Tronc commun (30 ECTS)		
Unités d'enseignements	Éléments constitutifs	ECTS
UE 7 Expérience internationale	Semestre universitaire à l'étranger ou Compagnonnage international	24
UE 8 Portfolio d'expériences internationale	EC Proposition de créolisation / Carnet en ligne	6

Semestre 4 - Spécifique pour chaque parcours (30 ECTS)		
Unités d'enseignements	Éléments constitutifs	ECTS
UE 9 Projets d'expérimentation	EC Projet d'expérimentation	15
	EC Séminaire d'avancement du projet EC Soutenance restitution	3
	EC Soutenance - Restitution-Valorisation	3
UE 10 Pré-professionnalisation	Stage 2 mois ou plus	3
UE 11 Découvertes expérimentales	EC Ateliers pratiques (prise en main et expérimentation)	3
	EC Recherche-crédation <i>1 EC MIP Petit format au choix</i>	3

Projet d'expérimentation :

Pendant les deux ans de leur formation au sein du Master ArTeC, et tout au long des quatre semestres du programme, les étudiant.e.s sont invité.e.s à mener une réflexion continue et à développer une pratique prenant la forme d'un projet d'expérimentation.

Ce projet est appelé à se préciser et à s'approfondir à la lumière des enseignements, des lectures, des dialogues et des découvertes créatives et techniques rencontrées à chaque semestre. Expérimenter, c'est à la fois essayer, mettre à l'épreuve et mener une expérience. C'est tenter une proposition créative, pratique, théorique, artistique ou technique dans un champ déterminé ou à la croisée de plusieurs disciplines. Le Master ArTeC, au tempérament interdisciplinaire, s'inscrit dans les domaines des arts, des technologies et de la création, en lien privilégié avec le numérique. Dans ce cadre, le projet d'expérimentation peut prendre des formes diverses : propositions narratives expérimentales, performances artistiques, création de prototypes, qui peuvent se réaliser sous forme de texte écrit, de mémoire spéculatif, d'enquête sociologique, de logiciel, d'œuvre visuelle et/ou sonore, de production théâtrale ou chorégraphique, d'intervention sociale, de plateforme collaborative, d'organe médiatique, etc.