Université de Lille

Sciences et cultures du visuel

Master Sciences et cultures du visuel

Composante
Faculté des humanités

Langue(s) d'enseignement
Français

Présentation

Vous voyez tous les jours des dizaines d'images sur les écrans en tous genres et vous voudriez comprendre comment cette vaste production visuelle fonctionne, et développer des compétences polyvalentes et internationales pour donner du sens aux images du monde entier, contemporaines et anciennes ?

Le Master Sciences et Cultures du Visuel vous propose une formation transdisciplinaire unique, **associant des sciences sociales** (histoire, sociologie, etc.), des théories critiques de l'image et de la culture visuelle, **et des sciences de la perception et de l'information** pour devenir un spécialiste des univers visuels et numériques en mesure d'exercer ses compétences dans les domaines culturel, artistique, scientifique, etc.

Savoir-faire et compétences

SAVOIRS THÉORIQUES :

- Maîtriser des méthodes scientifiques dans le domaine de l'iconographie, de la théorie de l'image, du numérique et de la recherche documentaire.
- Comprendre le fonctionnement théorique, social et technique des cultures visuelles.
- Comparer les approches artistiques, documentaires, vernaculaires, communicationnelles des images.
- Comprendre les fondements de la perception et de la cognition visuelle.
- Connaître et pratiquer des outils d'écriture médiatique, de modélisation, de scénarisation, de reconstitution, et des protocoles de l'expérimentation.

SAVOIR-FAIRE :

- Développer et conduire une réflexion épistémologique dans le domaine des sciences humaines.
- Coordonner et mener de projets scientifiques, culturels ou industriels d'envergure.
- Maîtriser la rédaction de textes scientifiques, projet, notes de synthèse.

SAVOIR ÊTRE :

- Développer un rapport informé, critique sur les débats de société.
- Être une personne ressource sur les questions éthiques relatives aux univers visuels et à l'art.
- Être une source de créativité au sein d'un collectif. pluridisciplinaire.

COMPÉTENCES ADDITIONNELLES :

- Connaissance approfondie d'une langue étrangère au moins, à des fins d'internationalisation et d'attraction.

Les + de la formation

- Un enseignement universitaire d'excellence.
- Une formation interdisciplinaire et innovante.
- Une ouverture sur les savoirs internationaux.
- Une inscription dans un riche écosystème scientifique et professionnel.

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 16 janvier 2026

Université de Lille

Organisation

Organisation

2 ans de formation organisés sur 4 semestres, 9 à 12 semaines de cours par semestre.

Trois sites : Campus Pont de Bois (principal), Cité scientifique, et Imaginarium (Plaine Images - Tourcoing).

La formation en Master insiste sur l'apprentissage à la Recherche-création, grâce à des enseignements spécialisés de haut niveau qui doivent vous permettre de poursuivre un parcours doctoral, de parfaire votre spécialisation technique ou de vous insérer professionnellement, selon les cas.

La formation est fournie par des enseignant·es - chercheur·euses de différents laboratoires de l'Université de Lille et par des professionnel·les des métiers de la création plastique ou numérique.

Les matières sont organisées en 4 Blocs de Connaissances et de Compétences (BCC) qui vous permettent, au fil des semestres, d'acquérir et de maîtriser les savoirs, les savoir-faire, et les qualités personnelles qui caractérisent les professionnels du domaine visuel.

Stages

Stage : Possible

Durée du stage : Possible pendant tous les semstres

Admission

Conditions d'admission

En Master 1

Déposez votre candidature sur la plateforme nationale Mon Master : https://monmaster.gouv.fr/formation

En Master 2

Déposez votre candidature sur la plateforme de l'Université de Lille : https://www.univ-lille.fr/formation/candidater-sinscrire/ecandidat

Public cible

Les étudiants ayant une licence en Histoire de l'art, Arts, Études cinématographiques, Lettres, Information et Communication, Sociologie, Anthropologie, Psychologie, Géographie, Design...

Et après

Poursuite d'études

Le Master SCV intègre une formation à la recherche : vous pourrez, après avis de l'École doctorale, poursuivre vos études en Doctorat (accès sur dossier). Vous effectuerez alors une thèse de doctorat d'au moins 3 ans, au sein d'un laboratoire de recherche labellisé par le Ministère. Vous recevrez une formation obligatoire. Vous rédigerez une thèse originale. Le niveau Doctorat vous conduit aux métiers de la recherche ou à des fonctions d'encadrement dans le monde professionnel international.

Pour en savoir plus : https://edshs.univ-lille.fr/

Insertion professionnelle

SECTEURS D'ACTIVITÉ:

- Recherche fondamentale, artistique et appliquée, R&D.
- Secteur culturel et de la valorisation du patrimoine (aides à la visite, réalité augmentée, médiation par le numérique).
- Secteur de l'éducation aux médias et de la médiation dans le domaine des images et de la communication visuelle.

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 16 janvier 2026

- Industries créatives (conception, web-documentaire, ergonomie des applications...).
- Sociétés éditrices de jeux vidéo.
- Entreprises spécialisées dans le transmedia (TV, internet, édition, smartphone...).
- Sociétés de *serious games* (éducation, entraînement, formation professionnelle).
- Agences de communication, instituts de *think-tank*

MÉTIERS VISÉS :

- Enseignant-chercheur, Cadre supérieur dans les métiers de la communication visuelle,
- Direction artistique et de programme culturel,
- Expertise des usages du visuel, des arts et de la convergence des médias,
- Direction de projet en visualisation, modélisation et expérimentation (archéologie, biomédical, sciences humaines),
- Ingénierie en communication et en culture technologique (conception numérique, scénario interactif).

Sur l'insertion professionnelle des diplomé·es, consultez les études et les enquêtes l'Odif (Observatoire de la Direction des Formations)

Les fiches emploi/métier du Répertoire Opérationnel des Métiers et des Emplois (ROME) permettent de mieux connaître les métiers et les compétences qui y sont associées.

Infos pratiques

Contacts

Contact administratif

Angelique Crossouard
angelique.crossouard@univ-lille.fr

Responsable pédagogique

Luca Acquarelli
luca.acquarelli@univ-lille.fr

Responsable pédagogique

Gil Bartholeyns
gil.bartholeyns@univ-lille.fr

Lieu(x)

Villeneuve d'Ascq Pont de bois

Campus

Campus Pont-de-Bois

En savoir plus

Faculté des Humanités
https://humanites.univ-lille.fr

Faculté des Humanités - Département Histoire de l'art et archéologie
https://humanites.univ-lille.fr/histoire-art

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 16 janvier 2026