Entrepreneuriat dans l'audiovisuel, le numérique et le jeu vidéo

ECTS
2 crédits

Composante
UFR Langage, lettres et arts du spectacle, information et communication (LLASIC)

Période de l'année
Printemps (janv. à avril/mai)

Diplômes intégrant cet élément

- Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux (AMINJ)

Langue(s) d'enseignement: Français

Ouvert aux étudiants en échange: Non

Présentation

Description

Ce cours offre une connaissance des acteurs, des organisations, des institutions, des environnements professionnels qui régissent les secteurs de l'audiovisuel, du numérique et du jeu vidéo. Il est question de partir à la découverte des métiers, des activités, des compétences, savoirs et savoir-faire des professionnels mais aussi d'envisager le statut juridique de l'activité, sa dimension collective, ses organisations professionnelles. Il conduit enfin les étudiants à construire une stratégie d'insertion professionnelle en se projetant dans la recherche de stages et d'emplois.

Objectifs

*Connaître les métiers, les compétences, les acteurs mais aussi les structures qui encadrent une activité de production dans une organisation ou en indépendant.

*Savoir repérer les professionnels et les réseaux, les cultures et pratiques

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 30 juin 2026

professionnelles.

*Construire une stratégie d'insertion professionnelle pour la recherche de stages et d'emplois.

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 30 juin 2026