Notre offre de formation évolue ! Les programmes pour l'année 2027-2028 sont en cours de mise à jour et peuvent évoluer jusqu'au 28 novembre 2026. Les programmes de l'année universitaire 2026-2027 restent consultables en cas de besoin.

SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES, ARCHITECTURE
ARTS, LETTRES, LANGUES

Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux (AMINJ)

Université Grenoble Alpes

ECTS
120 crédits

Durée
2 ans

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

Langue(s) d'enseignement
Français, Anglais

Référentiel
RNCP 38202

Parcours proposés

- Parcours Direction de projets numériques (DPN)
- Parcours Direction de projets audiovisuels (DPA)
- Parcours Direction de projets vidéoludiques (DPV)

Présentation

La mention de master *Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux* (AMINJ) forme des professionnels de niveau cadre spécialisés en direction de projets audiovisuels, numériques ou vidéoludiques, qui exercent au sein de tout type d'organisations : sociétés de production, collectivités territoriales, institutions culturelles (musée, spectacle vivant…), entreprises privées, studios de création, médias audiovisuels ou en ligne, associations…

La formation prépare aux différentes étapes de gestion de projets : commande, écriture, conception, production, réalisation, distribution jusqu'à la diffusion. Ainsi, les étudiants ont vocation à intervenir depuis la phase amont jusqu'à la phase aval des projets (linéaire, multimédia, « interactif »...).

La mention destine également les étudiants aux métiers de la recherche et de l'enseignement dans ces domaines. Elle est adossée au laboratoire Gresec (Groupe de Recherche sur les Enjeux de la Communication), qui travaille sur les industries culturelles notamment audiovisuelles, cinématographiques, vidéoludiques et musicales. L'un des quatre axes scientifiques du laboratoire est dédié à l'Industrialisation de la Culture, de l'Information et de la Communication [1]. La formation relève de la discipline : sciences de l'information et de la communication (71ème CNU).

Le master comporte 3 parcours qui visent l'acquisition de compétences spécifiques aux types de projets dirigés :

1. Parcours *Direction de projets audiovisuels* (DPA)
2. Parcours *Direction de projets numériques* (DPN)
3. Parcours *Direction de projets vidéoludiques* (DPV)

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

Notre offre de formation évolue ! Les programmes pour l'année 2027-2028 sont en cours de mise à jour et peuvent évoluer jusqu'au 28 novembre 2026. Les programmes de l'année universitaire 2026-2027 restent consultables en cas de besoin.

https://gresec.univ-grenoble-alpes.fr/recherche/axes-scientifiques/industrialisation-culture-linformation-et-communication

Compétences

La mention *Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux* offre un socle de compétences disciplinaires, méthodologiques, professionnelles et linguistiques. Elle se construit autour des 7 blocs de compétences de la fiche RNCP38202 :

Mettre en oeuvre les usages avancés et spécialisés des outils numériques ;

Mobiliser et produire des savoirs hautement spécialisés ;

Mettre en oeuvre une communication spécialisée pour le transfert de connaissances ;

Contribuer à la transformation en contexte professionnel ;

Développer une approche critique du champ professionnel de l'audiovisuel, des médias numériques et du jeu vidéo ;

Concevoir, créer et évaluer un projet audiovisuel, numérique ou vidéoludique ;

Gérer un projet audiovisuel, numérique ou vidéoludique.

Ainsi, à l'issue de leur formation, les étudiants de la mention :

Développent une démarche réflexive, analytique et critique grâce aux concepts, théories et méthodologies des sciences de l'information et de la communication (SIC) ;

Disposent d'une culture dans les domaines de l'image, du numérique, du son, des politiques culturelles ou encore des médias ;

Maîtrisent les environnements professionnels de l'audiovisuel, du numérique et du jeu vidéo, ainsi que les usages des dispositifs et les pratiques des publics ;

Envisagent la création de contenus audiovisuels, numériques et vidéoludiques en lien avec les mutations des industries de la culture et de la communication (développement de plateformes numériques, de l'IA…) ;

Déploient des compétences en termes de pilotage et d'ingénierie de projets : conduite et stratégie, écriture et design, coordination d'équipe pluridisciplinaire (développeur, graphiste, ingénieur du son, chef opérateur…), montage financier et administratif ;

Mettent en oeuvre des compétences professionnelles et techniques en termes de réalisation, production, post-production ou encore d'évaluation (par des grilles qualité) et de vérification des étapes de fabrication/publication/diffusion d'un projet ;

Produisent en responsabilité (lutte contre les violences sexistes et sexuelles, éco-production, accessibilité, inclusion, économie sociale et solidaire…).

Dimension internationale

Les étudiants du parcours peuvent effectuer un ou plusieurs semestres à l'étranger soit dans le cadre de programmes d'échanges avec des universités partenaires, soit dans le cadre du stage obligatoire du semestre 10.

Les étudiants participent également à des séminaires envisageant les politiques publiques et les enjeux de régulation à l'international grâce à des partenariats étrangers et à la Chaire Unesco. En outre, certains cours sont assurés en anglais.

Organisation

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

Notre offre de formation évolue ! Les programmes pour l'année 2027-2028 sont en cours de mise à jour et peuvent évoluer jusqu'au 28 novembre 2026. Les programmes de l'année universitaire 2026-2027 restent consultables en cas de besoin.

Ouvert en alternance

En 2ème année uniquement (M2)

Stages

Pour plus de détails sur les stages et les projets tutorés, veuillez consulter les pages spécifiques des parcours de la mention.

Admission

Conditions d'admission

Conditions d'admission

La première année de master est accessible sur dossier aux candidats justifiant d'un diplôme national conférant le grade de licence dans un domaine compatible avec celui du master ou bien *via* une validation d'études ou d'acquis selon les conditions déterminées par l'université ou la formation.

La seconde année est accessible sur dossier aux candidats ayant validé la 1ère année d'un parcours compatible ou bien via une validation d'études ou d'acquis selon les conditions déterminées par l'université ou la formation.

Public formation continue : Vous relevez de la formation continue :

si vous reprenez vos études après 2 ans d'interruption d'études ;

ou si vous suiviez une formation sous le régime formation continue l'une des 2 années précédentes ;

ou si vous êtes salarié, demandeur d'emploi, travailleur indépendant.

Si vous n'avez pas le diplôme requis pour intégrer la formation, vous pouvez entreprendre une démarche de validation des acquis personnels et professionnels (VAPP). Pour tout renseignement : fc-llasic@univ-grenoble-alpes.fr

Candidature

Vous souhaitez candidater et vous inscrire ? Sachez que la procédure diffère selon le diplôme envisagé, le diplôme obtenu, ou le lieu de résidence pour les étudiants étrangers. Laissez-vous guider simplement en suivant ce lien

La liste des attendus sur la plateforme de candidature MonMaster est :

- Avoir acquis de très bonnes compétences académiques et méthodologiques en adéquation avec les objectifs de la formation ;
- Disposer d'un niveau de langue à l'écrit et/ou à l'oral ;
- Disposer de compétences en communication écrite et orale en français et/ou en langue étrangère ;
- Savoir mobiliser les connaissances dans les domaines associés à la formation
- Maîtriser les différents outils informatiques ;
- Disposer d'une capacité d'analyse, poser une problématique et mener un raisonnement ;
- Savoir travailler de façon autonome et en équipe ;
- Manifester un intérêt pour les disciplines enseignée et faire preuve de curiosité intellectuelle ;

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

Notre offre de formation évolue ! Les programmes pour l'année 2027-2028 sont en cours de mise à jour et peuvent évoluer jusqu'au 28 novembre 2026. Les programmes de l'année universitaire 2026-2027 restent consultables en cas de besoin.

- Avoir un projet de formation et/ou professionnel en adéquation avec le parcours ciblé ;

- Avoir une expérience professionnelle et/ou personnelle en France et/ou à l'étranger en lien avec la formation ;

- Préciser les connaissances, compétences ou savoir-faire que vous venez chercher dans le cadre de la formation pour concrétiser votre projet.

Les critères retenus sont :

- Diplôme ;

- Relevés de notes dans les domaines de la formation ;

- Cursus antérieur suivi ;

- Attestation de niveau de langue C1 en Français pour les non-francophones ;

- Lettre de motivation ;

- Rédaction d'un projet de recherche et/ou projet professionnel cohérent avec la formation ;

- CV ;

- Portfolio des projets (universitaires, professionnels ou personnels) réalisés ou conçus (seul.e ou en équipe) ;

- Vidéo de présentation (2 minutes maximum).

Et après

Les + de la formation

Vous pouvez suivre le Master *Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux* est à suivre sur : Linkedin Twitter Vimeo Facebook Instagram Youtube Twitch TikTok Spotify

Le site portfolio des projets : https://www.clic-et-clap.fr/

Infos pratiques

Contacts

Gestionnaire de scolarité

llasic-master-aminj@univ-grenoble-alpes.fr

Établissement(s) partenaire(s)

Université Lyon 2 (Elico), Université Lyon 3 (Marge), Université Paris 3 (Ircav), Université Paris 13 (Labsic)...

Laboratoire(s) partenaire(s)

Gresec

Autre(s) structure(s) partenaire(s)

Pôle PIXEL, Indie

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

Notre offre de formation évolue ! Les programmes pour l'année 2027-2028 sont en cours de mise à jour et peuvent évoluer jusqu'au 28 novembre 2026. Les programmes de l'année universitaire 2026-2027 restent consultables en cas de besoin.

En savoir plus

Dépliant DPN

https://llasic.univ-grenoble-alpes.fr/menu-principal/formations/depliant-master-aminj-dpn-1598361.kjsp?RH=UFRLLASIC-2222

Dépliant DPA

https://llasic.univ-grenoble-alpes.fr/menu-principal/formations/depliant-master-aminj-dpa-1598360.kjsp?RH=UFRLLASIC-2222

Dépliant DPV

https://llasic.univ-grenoble-alpes.fr/menu-principal/formations/depliant-master-aminj-dpv-1598359.kjsp?RH=UFRLLASIC-2222

Référentiel RNCP

38202.

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

Notre offre de formation évolue ! Les programmes pour l'année 2027-2028 sont en cours de mise à jour et peuvent évoluer jusqu'au 28 novembre 2026. Les programmes de l'année universitaire 2026-2027 restent consultables en cas de besoin.

Programme

Organisation

Les cours se déroulent à l'Institut de la Communication et des Médias (ICM) à Echirolles,

Spécificités du programme

Tous les parcours de la mention se déroulent en deux ans et se déclinent en unités d'enseignement (UE) réparties en trois blocs : tronc commun, spécialité et professionnalisation. Le 1er bloc est mutualisé aux trois parcours. Le 2ème articule des cours mutualisés sur des socles de compétences en gestion de projets, en connaissance des secteurs professionnels, des pratiques des publics, avec des cours spécifiques en conception et distribution/diffusion de projets. Le 3ème bloc propose des enseignements en réalisation, pilotage et création de projets audiovisuels/numériques/vidéoludiques qui suivent une progression pédagogique selon les semestres.

Le master *Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux* propose des enseignements qui se composent :

De contenus théoriques en sciences de l'information et de la communication (SIC) et sur les évolutions des secteurs professionnels ;

De travaux personnels préparant à la recherche comme le mémoire de fin d'année et des réalisations en relation avec des « commandes » venant d'entreprises ou d'organisations publiques (création de sites, réalisation de films, conception de jeu, étude de cas, réalisation d'enquête, écriture de documents professionnels : note d'intention, dossier de conception …) et donnant lieu à des conventions ;

D'analyses de situations professionnelles (audit) ou de politiques publiques intégrées dans la compréhension sur le long terme des mutations sociales, culturelles, économiques, juridiques, techniques des secteurs.

Ces objectifs vont de pair avec le développement de contacts, d'accords et de partenariats favorisant la variété des stages, des projets tutorés et des commandes.

Afin de poursuivre leur professionnalisation, les étudiants effectuent un stage de trois à six mois en Master 2 (semestre 10).

Tous rédigent et soutiennent un mémoire de recherche en Master 2.

Parcours Direction de projets numériques (DPN)

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

Notre offre de formation évolue ! Les programmes pour l'année 2027-2028 sont en cours de mise à jour et peuvent évoluer jusqu'au 28 novembre 2026. Les programmes de l'année universitaire 2026-2027 restent consultables en cas de besoin.

Master 1re année

Semestre 7

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 1 : Culture audio, visuelle et numérique	UE				9 crédits
Culture numérique	EC				3 crédits
Culture de l'image	EC				3 crédits
Culture du son	EC				3 crédits
UE 2 : Médias, formes et écritures	UE				9 crédits
Médias et médiatisation	EC				3 crédits
Séminaire - Ecritures médiatiques et culturelles : formes, formats, genres	EC				3 crédits
Dynamiques de recherche en SIC	EC				3 crédits
UE 3 : Gestion de projet numérique	UE				3 crédits
Gestion et coordination de projets	EC				1,5 crédits
Ingéniérie et conduite de projets numériques	EC				1,5 crédits
UE 4 : Conception de projet numérique	UE				5 crédits
Usages des techniques numériques	EC				1 crédits
Écritures des médias numériques	EC				2 crédits
Création numérique médiatique	EC				2 crédits
UE 5 : Réalisation d'un projet de médias numériques	UE				3 crédits
Réalisation d'un projet de médias numériques	EC				3 crédits
UE 6 : Langue de spécialité	UE				2 crédits
Anglais spécialisé	EC				2 crédits

Semestre 8

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 1 : Socio-économie et droit des industries culturelles	UE				8 crédits
Industries culturelles et enjeux de création	EC				3 crédits
Production de projets	EC				3 crédits
Droit de la communication audiovisuelle et numérique	EC				2 crédits
UE 2 : Territoires de la culture et politiques publiques	UE				8 crédits
Institutions culturelles et politiques territoriales	EC				3 crédits
Séminaire international- Géopolitique et pouvoirs publics : culture et régulation	EC				3 crédits
Méthodologies de la recherche en SIC	EC				2 crédits
UE 3 : Acteurs de l'audiovisuel, du numérique et du jeu vidéo	UE				6 crédits
Etude des pratiques professionnelles : méthodes qualitatives	EC				2 crédits
Entrepreneuriat dans l'audiovisuel, le numérique et le jeu vidéo	EC				2 crédits
Production en responsabilités : éco-production, VSS et accessibilité	EC				2 crédits
UE 4 : Pilotage de projet numérique "interactif"	UE				6 crédits
Direction de production numérique	EC				2 crédits

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

Notre offre de formation évolue ! Les programmes pour l'année 2027-2028 sont en cours de mise à jour et peuvent évoluer jusqu'au 28 novembre 2026. Les programmes de l'année universitaire 2026-2027 restent consultables en cas de besoin.

Design numérique "interactif"	EC	2 crédits
Réalisation d'un dispositif numérique "interactif"	EC	2 crédits
UE 5 : Langue de spécialité	UE	2 crédits
Anglais spécialisé	EC	2 crédits

Master 2e année

Semestre 9

Semestre 10

Parcours Direction de projets audiovisuels (DPA)

Master 1re année

Semestre 7

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 1 : Culture audio, visuelle et numérique	UE				9 crédits
Culture numérique	EC				3 crédits
Culture de l'image	EC				3 crédits
Culture du son	EC				3 crédits
UE 2 : Médias, formes et écritures	UE				9 crédits
Médias et médiatisation	EC				3 crédits
Séminaire - Ecritures médiatiques et culturelles : formes, formats, genres	EC				3 crédits
Dynamiques de recherche en SIC	EC				3 crédits
UE 3 : Gestion de projet audiovisuel	UE				3 crédits
Gestion et coordination de projets	EC				1,5 crédits
Ingéniérie et conduite de projets audiovisuels	EC				1,5 crédits
UE 4 : Conception de projet audiovisuel	UE				5 crédits
Usages des techniques de l'image et du son	EC				1 crédits
Écritures et mise en scène du réel	EC				2 crédits
Développement d'un projet audiovisuel	EC				2 crédits
UE 5 : Réalisation d'un film documentaire	UE				3 crédits
Réalisation d'un film documentaire	EC				3 crédits
UE 6 : Langue de spécialité	UE				2 crédits
Anglais spécialisé	EC				2 crédits

Semestre 8

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

Notre offre de formation évolue ! Les programmes pour l'année 2027-2028 sont en cours de mise à jour et peuvent évoluer jusqu'au 28 novembre 2026. Les programmes de l'année universitaire 2026-2027 restent consultables en cas de besoin.

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 1 : Socio-économie et droit des industries culturelles	UE				8 crédits
Industries culturelles et enjeux de création	EC				3 crédits
Production de projets	EC				3 crédits
Droit de la communication audiovisuelle et numérique	EC				2 crédits
UE 2 : Territoires de la culture et politiques publiques	UE				8 crédits
Institutions culturelles et politiques territoriales	EC				3 crédits
Séminaire international- Géopolitique et pouvoirs publics : culture et régulation	EC				3 crédits
Méthodologies de la recherche en SIC	EC				2 crédits
UE 3 : Acteurs de l'audiovisuel, du numérique et du jeu vidéo	UE				6 crédits
Etude des pratiques professionnelles : méthodes qualitatives	EC				2 crédits
Entrepreneuriat dans l'audiovisuel, le numérique et le jeu vidéo	EC				2 crédits
Production en responsabilités : éco-production, VSS et accessibilité	EC				2 crédits
UE 4 : Pilotage de projet audiovisuel institutionnel	UE				6 crédits
Direction de production audiovisuelle	EC				2 crédits
Conception d'une série de portraits	EC				2 crédits
Réalisation d'un film institutionnel	EC				2 crédits
UE 5 : Langue de spécialité	UE				2 crédits
Anglais spécialisé	EC				2 crédits

Master 2e année

Semestre 9

Semestre 10

Parcours Direction de projets vidéoludiques (DPV)

Master 1re année

Semestre 7

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 1 : Culture audio, visuelle et numérique	UE				9 crédits
Culture numérique	EC				3 crédits
Culture de l'image	EC				3 crédits
Culture du son	EC				3 crédits
UE 2 : Médias, formes et écritures	UE				9 crédits
Médias et médiatisation	EC				3 crédits
Séminaire - Ecritures médiatiques et culturelles : formes, formats, genres	EC				3 crédits

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

Notre offre de formation évolue ! Les programmes pour l'année 2027-2028 sont en cours de mise à jour et peuvent évoluer jusqu'au 28 novembre 2026. Les programmes de l'année universitaire 2026-2027 restent consultables en cas de besoin.

Dynamiques de recherche en SIC	EC	3 crédits
UE 3 : Gestion de projet vidéoludique	UE	3 crédits
Gestion et coordination de projets	EC	1,5 crédits
Ingéniérie et conduite de projets videoludiques	EC	1,5 crédits
UE 4 : Conception d'un dispositif ludique	UE	5 crédits
Usages des techniques vidéoludiques	EC	1 crédits
Ecritures ludiques	EC	2 crédits
Conception d'un jeu	EC	2 crédits
UE 5 : Réalisation d'un dispositif ludique	UE	3 crédits
Réalisation du mini jeu : maquettage	EC	3 crédits
UE 6 : Langue de spécialité	UE	2 crédits
Anglais spécialisé	EC	2 crédits

Semestre 8

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 1 : Socio-économie et droit des industries culturelles	UE				8 crédits
Industries culturelles et enjeux de création	EC				3 crédits
Production de projets	EC				3 crédits
Droit de la communication audiovisuelle et numérique	EC				2 crédits
UE 2 : Territoires de la culture et politiques publiques	UE				8 crédits
Institutions culturelles et politiques territoriales	EC				3 crédits
Séminaire international- Géopolitique et pouvoirs publics : culture et régulation	EC				3 crédits
Méthodologies de la recherche en SIC	EC				2 crédits
UE 3 : Acteurs de l'audiovisuel, du numérique et du jeu vidéo	UE				6 crédits
Etude des pratiques professionnelles : méthodes qualitatives	EC				2 crédits
Entrepreneuriat dans l'audiovisuel, le numérique et le jeu vidéo	EC				2 crédits
Production en responsabilités : éco-production, VSS et accessibilité	EC				2 crédits
UE 4 : Pilotage de projet vidéoludique	UE				6 crédits
Direction de production vidéoludique (budget, équipe...)	EC				2 crédits
Design vidéoludique	EC				2 crédits
Réalisation d'un jeu vidéo : prototypage	EC				2 crédits
UE 5 : Langue de spécialité	UE				2 crédits
Anglais spécialisé	EC				2 crédits

Master 2e année

Semestre 9

Semestre 10

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