

Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux (AMINJ)



ECTS
120 crédits



Durée
2 ans



Composante
UFR Langage,
lettres et arts
du spectacle,
information et
communication



Langue(s)
d'enseignement
Français,
Anglais

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 (71^{ème} 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)*

 <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

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 1^{ère} 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 : llasic-fc@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 enseignées et faire preuve de curiosité intellectuelle ;
- 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 ;
- Coursus 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).

Laboratoire(s) partenaire(s)

Gresec

Référentiel RNCP

38202.

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/](https://www.clic-et-clap.fr/)

Infos pratiques

Établissement(s) partenaire(s)

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

Programme

Organisation

Les cours se déroulent à l'Institut de la Communication et des Médias (ICM) à Echirolles, au  Pôle PIXEL à Villeurbanne et des déplacements sont à prévoir à Lyon, à Valence mais également en France ou à l'international.

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 1^{er} bloc est mutualisé aux trois parcours. Le 2^{ème} 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 3^{ème} 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)

Master 1re année

Semestre 7

Semestre 8

Master 2e année

Semestre 9

Semestre 10

Parcours Direction de projets audiovisuels (DPA)

Master 1re année

Semestre 7

Semestre 8

Master 2e année

Semestre 9

Semestre 10

Parcours Direction de projets vidéoludiques (DPV)

Master 1re année

Semestre 7

Semestre 8

Master 2e année

Semestre 9

Semestre 10