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

Parcours Direction de projets numériques (DPN)

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

Présentation

Le parcours *Direction de projets numériques* (DPN) du master *Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux* (AMINJ) forme des professionnels de niveau cadre spécialisés en direction de projets numériques 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…

Présentation et objectifs

La formation prépare aux différentes étapes de gestion de projets numériques : 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 numériques (de genres variés : sites internet, applications mobiles, musées virtuelles, séries web, infographies, chaînes autoproduites type YouTube, communautés des marques en ligne, podcasts, productions virtuelles etc.). Le parcours destine aussi les étudiants aux métiers de la recherche et de l'enseignement dans ces domaines. Il est adossé 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).

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

Compétences

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.

Le parcours *Direction de projets numériques* se construit autour des 7 blocs de compétences de la fiche RNCP38202 [1]. Pour plus d'informations, vous pouvez consulter la page de la mention *Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux*. [1]

À l'issue de leur formation, les étudiants du parcours *Direction de projets numériques* :

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 numériques en lien avec les mutations des industries de la culture et de la communication ;

Déploient des compétences en termes de pilotage et d'ingénierie de projets numériques : conduite et stratégie, design de l'expérience usager, développement de spécification design et techniques, écriture multimédia, coordination d'équipe pluridisciplinaire (chef de projet, UX/UI designer, développeur, graphiste, producteur de podcast, vidéo opérateur, concepteur de VR, intégrateur, etc.), 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 numérique ;

Maîtrisent les techniques de marketing numérique pour anticiper les usages, l'expérience des usagers, évaluer les contenus et augmenter la visibilité de contenu numérique sur les plateformes et en ligne en général ;

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

[1] https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/38202/

mettre hyperlien

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

Stages

Stage en 1ère année : possibilité d'effectuer un stage à l'initiative de l'étudiant, non crédité

Stage en 2nde année : Stage de trois à six mois (6 ects)

Le stage est une expérience sur le terrain qui vise à insérer professionnellement l'étudiant dans le domaine du numérique, en France ou à l'étranger.

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.

Ce stage est de 3 mois minimum pouvant aller jusqu'à 6 mois dans le même organisme, à partir de janvier.

Durant ce stage, l'étudiant doit participer au sein d'une organisation à la conception, à la réalisation, à la production et à la diffusion de projets numériques.

Quelques lieux de stage pour les étudiants du parcours *Direction de projets numériques* :

- **Des sociétés de production, agences de communication ou digitale/numérique, ou studios de création :** Agence Cerf à Lunettes, Agence digitale 50A, Agence Equinoa, Akaru, Alteca, Altics, Artefacts Studio, Bigger Band, La Bonne Agence, By Agency Interactive, Capgemini, ColocArts, La Compagnie Hyperactive, Concept Image, Dedi Agency, Femme fatale studio, Future Learning Studio, GN Multimédia, HD Media, La Haute Société, Heliopsis, Igonogo, Interstudio, Isoskele, Kineka, Link to business, Mediacraft, Médiatik Communication, Mezcalito, The Muzes, MyOrpheo Studio, NewQuest, Novius, Okapi Mobile, Optimis, Parker + Parker, Periscope, Plan.net Studios, R2 Agence digitale, Smart Agence, Speedernet, Spin Interactive, Theoriz Studio, Yahoo France…

- **Des entreprises privées de secteurs divers :** Actusite.fr, Airmob Digital, Alpa Systems International, Altima Assurances, BNP Paribas, Cook'Appeal, Crédit Agricole, DG Skid, Distillery C&C France, Eolas Groupe, Elle & Vire, EVO Evolucion Innovations Inc., Fermes en vie, Finoptim, France Barnums, Genezys, Groupe hospitalier mutualiste, Groupe Rocher, Les Halles de Crussol, Kronenbourg SAS, Météo France, MNSTR, Modetic, Newton Offices Manco, Nitroserv, Orange Vallée, Packtic, Publicis Regicom, Rentingart, Schneider Electric, Sephora, SNCF Connect, TBWA Corporate, Terre Nourricière, Transdev Rhône Alpes Interurbain, XXII Group…

- **Des collectivités territoriales :** CA du Pays Voironnais, Conseil Général de l'Isère, Département de l'Isère, Mairie de Megève, Maison emploi et formation Pays Voironnais et Sud Grésivaudan, Office de tourisme de Grenoble…

- **Des institutions publiques, organismes de recherche ou fédérations :** Association Rivière Rhône-Alpes, Centre international UNESCO Iceward, CLES de l'Université Grenoble Alpes, CPIE Bresse du Jura, Fédération de la Haute Couture et de la mode, Direction générale Gendarmerie Nationale (DGGN), Groupement de coopération sanitaire Système d'information de santé Auvergne-Rhône-Alpes, Handicap International France…

- **Des institutions culturelles (musée, spectacle vivant…) :** Association Suds à Arles, Les Arts du récit en Isère, La Casemate - Centre de culture scientifique, technique et industrielle de Grenoble, Le Cube Garges, Maison de la culture de Grenoble (MC2), Le Magasin - Centre d'art contemporain, Sasfé…

Projets tutorés

La professionnalisation des étudiants du parcours *Direction de projets numériques* se fonde sur la réalisation de projets fictifs ou réels commandités (réalisation de sites, d'applications, d'installations interactives, expositions virtuelles, des communautés en ligne, des infographies, etc.). Ces expériences sont nécessaires afin que les étudiants puissent se constituer un book et ainsi, faciliter leur insertion professionnelle. Pour en savoir + sur les projets http://clic-et-clap.fr/

Commanditaires de projets : Les commanditaires de projets sont très divers : entreprises, institutions, associations etc. Le parcours *Direction de projets numériques*, à titre indicatif notamment avec : le Pôle PIXEL, le Lux scène nationale de Valence, La Maison de l'Image….

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.

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.

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 ;
- 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).

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.

Et après

Poursuite d'études

Doctorat en sciences de l'information et de la communication

Secteur(s) d'activité(s)

Secteurs d'activités

La formation ouvre trois grands types d'activités professionnelles de niveau stratégique :

- les industries culturelles et créatives ;
- l'information-communication dans les organisations ;
- l'enseignement et la recherche.

Les professionnels formés exercent dans 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….

Métiers visés

Les métiers se déclinent selon les 3 secteurs professionnels précédemment mentionnés :

- les industries culturelles et créatives ;
- **Direction de projets numériques :** chef de projet (multimédia, web, numérique, digital), concepteur (multimédia, e-learning, interface), responsable de conception de communication multimédia, réalisateur multimédia, webdesigner, UX-UI designer, chargé ou assistant de production, assistant de développement ou de production, scénariste transmédia, réalisateur transmédia, producteur transmédia, architecte narratif, chargé de projet transmédia, directeur de production virtuelle, etc.
- **Chef de projet et chargé de développement dans les industries culturelles et créatives**
- **Chargé de projet culturel innovant**
- l'information-communication dans les organisations ;
- **Direction de projets numériques :** chef de projet (multimédia, web, numérique, digital), concepteur (multimédia, e-learning, interface), responsable de conception de communication multimédia, chargé ou assistant de production, chargé de projet numérique/ multimédia/mobile, chargé de communication numérique/ stratégie digitale, responsable SEO/traffic manager, responsable communication en ligne/brand manager, responsable de communauté de marque, spécialiste de marketing numérique…
- **Chef de projet et responsable de communication**
- l'enseignement et la recherche.
- **Métiers de l'enseignement et de la recherche** en sciences de l'information et de la communication
- **Spécialiste d'études dans le domaine du numérique** (usages, publics, marchés, etc.)
- **Chef de département R&D**

Infos pratiques

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.

Contacts

Gestionnaire de scolarité

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

Autres contacts

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

La mention de *Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux* s'inscrit dans le cadre du projet *PlatForm VFX*, porté par le Pôle PIXEL en collaboration avec l'Université Grenoble Alpes et Indie, opération soutenue par l'État et la Région dans le cadre de l'action « Aides à l'innovation "Bottom-up " » du Programme France 2030 régionalisé, opéré par la Caisse des Dépôts (La Banque des Territoires).

En savoir plus

Télécharger le dépliant

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

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

Le parcours *Direction de projets numérique*s se déroule en deux ans et se décline en unités d'enseignement (UE) réparties en trois blocs : tronc commun, spécialité et professionnalisation. Le 1er bloc est mutualisé aux trois parcours (*Direction de projets audiovisuels, Direction de projets numériques, Direction de projets vidéoludiques*). 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 numériques. Le 3e bloc propose des enseignements en réalisation, pilotage et création de projets numériques qui suivent une progression pédagogique selon les semestres pour conduire les étudiants à diriger différents types de projets, dans son domaine de spécialité. En commençant par des projets simples et orientés vers un seul canal de production/diffusion (exemple - chaîne YouTube autoproduite, animation de communauté en ligne ou création de site) les étudiants passeront progressivement vers des projets déployés sur plusieurs types de supports et des parcours utilisateurs enrichis : application mobile fonctionnant en parallèle d'un site internet, de réseaux socio-numériques ou encore dispositifs interactifs dans le cadre d'exposition ; et enfin production virtuelle et création pour les arts numériques, etc.

Les enseignements sont assurés de manière complémentaire par des enseignants-chercheurs en sciences de l'information et de la communication et par des professionnels du numérique (tels que des ambassadeur de marques en ligne, concepteur d'applications mobiles, producteur transmédia, concepteur de VR, chef de projets, infographiste, UX/UI designer, data analyst etc.).

Afin de poursuivre leur professionnalisation, les étudiants effectuent un stage long en Master 2 (semestre 10).

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

Master 1re année

Semestre 7

	Nature	CM	TD	TP	Crédits
UE 1 : Culture audio, visuelle et numérique	UE				9 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.

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
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

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 2e année

Semestre 9

Semestre 10

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