SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES, ARCHITECTURE
ARTS, LETTRES, LANGUES

Parcours Direction de projets vidéoludiques (DPV)

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

Présentation

Le parcours *Direction de projets vidéoludiques* (DPV) du master *Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux* (AMINJ) forme des professionnels de niveau cadre spécialisés en direction de projets audiovisuels 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 vidéoludiques : 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 vidéoludiques (de genres variés : jeux consoles, jeux PC, jeux mobiles, casual games, serious games, advergames, jeux ludo-éducatifs, applications mobiles, immersive learning…). 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

Le parcours *Direction de projets vidéoludiques* 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 vidéoludiques*:

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 11 février 2025

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 vidéoludiques 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 vidéoludiques : conduite et stratégie, écriture et design, coordination d'équipe pluridisciplinaire (développeur, graphiste, ingénieur du son, game designer, programmeur, scénariste, character designer, programmeur gameplay, data analyst, marketing…), montage financier et administratif ;

Mettent en oeuvre des compétences professionnelles et techniques en termes de réalisation, production, développement ou encore d'évaluation (par des tests utilisateurs) et de vérification des étapes de fabrication/ diffusion/commercialisation d'un projet vidéoludique ;

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 hyperliens

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

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 jeu vidéo, en France ou à l'étranger.

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 vidéoludiques.

Projets tutorés

La professionnalisation des étudiants du parcours *Direction de projets vidéoludiques* se fonde sur la réalisation de projets fictifs ou réels commandités (conception d'un mini-jeu, prototypage d'un jeu vidéo, production virtuelle, etc). Ces expériences sont nécessaires afin que les étudiants puissent se constituer un book et ainsi, faciliter leur insertion professionnelle.

Les commanditaires de projets sont très divers : entreprises, institutions, associations etc. Le parcours *Direction de projets vidéoludiques*, à titre indicatif notamment avec : Le Pôle PIXEL, le Lux scène nationale de Valence….

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 : 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 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 ;

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 11 février 2025

- 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

Poursuite d'études

Doctorat en sciences de l'information et de la communication

Répartition des poursuites d'étude

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 (ICC) :

- **Direction de projets dans la filière du jeu vidéo ou d'autres filières des ICC :** chef de projet jeu vidéo ; chef de projet ludification/gamification ; producteur / éditeur vidéoludique ; narrative designer ; game designer ; directeur d'applications mobiles ; directeur de projet e-learning….

- **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 vidéoludiques :** chef de projet (e-learning, publicité), concepteur (multimédia, e-learning, interface), chargé ou assistant de production, chargé de projet vidéoludique, chargé de communication numérique/ stratégie digitale, responsable communication en ligne/brand manager, responsable de communauté de marque…

- **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 jeu vidéo** (usages, publics, marchés, etc.)

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 11 février 2025

- **Chef de département R&D**

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 11 février 2025

Programme

Organisation

Les cours se déroulent à l'Institut de la Communication et des Médias (ICM) à Echirolles, au Pôle PIXEL [1] à Villeurbanne et des déplacements sont à prévoir à Lyon, à Valence mais également en France ou à l'international.

[1] https://polepixel.fr/

Spécificités du programme

Le parcours *Direction de projets vidéoludiques* 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 audiovisuels. Le 3e bloc propose des enseignements en réalisation, pilotage et création de projets audiovisuels qui suivent une progression pédagogique selon les semestres pour conduire les étudiants à diriger différents types de projets, dans son domaine de spécialité. Ainsi les étudiants sont-ils formés à la conception d'un mini-jeu, au prototypage d'un jeu vidéo ou encore à la création d'une expérience immersive en réalité virtuelle.

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 jeu vidéo (tels que des éditeur, producteur, scénariste, programmeur, développeur, narrative designer, game designer, level designer, directeur artistique, animateur 3D, animateur, testeur, marketing, data analyst…)

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

Semestre 8

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 11 février 2025

Semestre 9

Semestre 10

Informations non contractuelles.
Dernière mise à jour le 11 février 2025