Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux

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 »…)

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

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

Informations pratiques

CONDITIONS D'ACCÈS

- **Entrée en master 1** : 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.
- **Entrée en master 2** : 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** : 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.
  Pour tout renseignement :
  fc-llasic@univ-grenoble-alpes.fr

RESPONSABLES DE LA MENTION
Lucien PERTICOZ : lucien.perticoz@univ-grenoble-alpes.fr
Ilya KIRIYA : ilia.kiriia@univ-grenoble-alpes.fr

RESPONSABLE DU PARCOURS :
Lucien PERTICOZ
Lucien PERTICOZ : lucien.perticoz@univ-grenoble-alpes.fr

SECRÉTARIAT PÉDAGOGIQUE
Lundi, jeudi :
Institut de la Communication et des Médias (ICM)
11 avenue du 8 mai 1945, 38130 Échirolles
Mardi, mercredi, vendredi :
Campus universitaire, bâtiment Stendhal B , 3e étage
Tél. : 04 57 42 25 58
Courriel : llasic-master-aminj@univ-grenoble-alpes.fr

DÉTAILS SUR LE PARCOURS :
formations.univ-grenoble-alpes.fr

SITE WEB DE L'UFR :
llasic.univ-grenoble-alpes.fr

UGA UFR LLASIC Université Grenoble Alpes

Conception et réalisation : UGA / UFR LLASIC 05/2025 - Crédits photos : UGA

MASTER AUDIOVISUEL, MÉDIAS INTERACTIFS NUMÉRIQUES, JEUX

PARCOURS DIRECTION DE PROJETS VIDÉOLUDIQUES (DPV)

UGA UFR LLASIC Université Grenoble Alpes

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 vidéoludiques.

Ils exercent à terme 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…

Les cours se déroulent à l'Institut de la Communication et des Médias (ICM) à Echirolles, au Pôle PIXEL à Villeurbanne.

https://polepixel.fr/

Objectifs

La formation prépare aux différentes étapes de gestion de projets vidéoludiques : commande, écriture, conception, production, réalisation, distribution jusqu'à la diffusion.

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.

Compétences

- Démarche réflexive, analytique et critique grâce aux concepts, théories et méthodologies des sciences de l'information et de la communication
- Culture dans les domaines de l'image, du numérique, du son, des politiques culturelles ou encore des médias
- Maîtrise des environnements professionnels de l'audiovisuel, du numérique et du jeu vidéo, ainsi que les usages des dispositifs et les pratiques des publics
- Création de contenus vidéoludiques en lien avec les mutations des industries de la culture et de la communication
- Compétences en pilotage et ingénierie de projets audiovisuels : conduite et stratégie, écriture et design, coordination d'équipe pluridisciplinaire (réalisateur, producteur, monteur, chef opérateur, ingénieur son, distributeur, exploitant, diffuseur télévision ou vidéo à la demande…), montage financier et administratif
- Mise en oeuvre des compétences professionnelles et techniques en termes de réalisation, production, post-production ou d'évaluation
- Maîtris des 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
- Production 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.

Pour en savoir + sur les projets
clic-et-clap.fr

Professionnalisation

STAGES :
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 :

- Stage en 1ère année : possibilité d'effectuer un stage à l'initiative de l'étudiant, non crédité
- Stage en 2nde année : 3 à 6 mois

PROJETS TUTORÉS :
Réalisation de projets fictifs ou réels commandités : conception d'un mini-jeu, prototypage d'un jeu vidéo, production virtuelle…

UGA
Université
Grenoble Alpes