

Master Designer scénariste de projets Audiovisuels multisupports

Parcours

- Nouvelles télévisions

Présentation

Le master mention Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux propose une formation spécifique pour les futurs professionnels du secteur de l'audiovisuel, depuis les médias télévisuels jusqu'aux domaines du jeu vidéo, des écritures numériques, des productions Web et des stratégies de communication multi-supports.

Ancrée en Sciences de l'information et de la communication, la formation délivre des connaissances sur la création, l'hybridation des médias, les innovations de genres et de formats, les pratiques sociales de participation des publics. Elle permet d'acquérir des compétences techniques et méthodologiques liées aux secteurs de la conception, production et diffusion audiovisuelle à l'ère des médias interactifs et des réseaux numériques.

Le parcours « Designer-scénariste de projets audiovisuels » apporte les connaissances et compétences nécessaires pour travailler dans la conception, scénarisation et plateformes des jeux vidéo, des écritures scénaristiques multi-support, du digital learning et des productions en réalité virtuelle. Une attention est donnée aux développements récents intégrant algorithmes et intelligence artificielle dans la création de scénarios et de programmes vidéoludiques.

Trois semestres d'enseignements théoriques, réflexifs et méthodologiques en M1 et M2 sont complétés par un stage de 3 à 5 mois à l'issue de la première année et d'un stage de longue durée (6 mois) au quatrième semestre.

Objectifs

La mention Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux propose deux parcours. Il propose une formation spécifique pour les futurs professionnels du secteur de l'audiovisuel entendu au sens large, depuis les médias télévisuels jusqu'aux domaines du jeu vidéo, des écritures numériques, des productions pour le Web et des stratégies de communication multisupports.

Taux d'insertion

100 %

Taux de réussite

100 %

Durée de la formation

4 semestres

Lieu(x) de la formation

- Lyon

Public

Niveau(x) de recrutement

- Bac + 3

Contacts

Responsables pédagogiques

- [CHABERT Ghislaine](#)
(Responsable)

Florence VIGHETTI
Téléphone : 04 78 78 77 81
Courriel : florence.vighetti@univ-lyon3.fr

Service FC3 Langues
Lettres Philosophie
Téléphone : 04 78 78 70 48
Courriel : fc3@univ-lyon3.fr

Handicap

[Pole Handicap étudiant](#)

Les étudiants des deux parcours suivent un large tronc commun et se forment aux nouveaux modes de production et aux opportunités créatives dans ces secteurs aux transformations accélérées. Les deux parcours doivent, dès la première année, mener en commun une gestion de projet média.

Le **parcours** forme les étudiants aux métiers issus des transformations au sein de l'industrie télévisuelle confrontée à l'essor du numérique et des réseaux. La formation aborde les interactions entre télévision et dispositifs numériques (internet, réseaux socio-numériques, jeux, etc.), du point de vue des formes de production, de programmation, de diffusion et de consommation des contenus télévisuels. Elle a pour vocation de préparer une nouvelle génération de professionnels aux mutations en cours et à venir du côté des pratiques de production, réalisation et diffusion - distribution des contenus audiovisuels.

Spécificités

Le semestre 4 est entièrement dédié au stage obligatoire de six mois et à l'élaboration d'un mémoire à la fois universitaire et professionnel qui fera l'objet d'une soutenance.

Admission

Pré-requis

Formation(s) requise(s)

- Licence ou équivalent en information-communication (parcours audiovisuels, médias numériques interactifs), cinéma ou arts du spectacle;
- Compétences en matière de production audiovisuelle et de contenus internet, en scénarisation ou design (écritures numériques, récits interactifs, game design);
- Culture générale des médias audiovisuels et plateformes numériques;
- Expérience de stages.

Candidature

Conditions d'admission / Modalités de sélection

ADMISSION EN 1ère ANNÉE :

Pour tout étudiant titulaire d'une licence Information-Communication, l'admission est prononcée après examen d'un dossier de candidature par le responsable de formation ou une commission pédagogique.

Consulter la procédure d'admission sur le site internet de l'université.

ADMISSION EN 2ème ANNÉE :



<https://facdeshumanites.univ-lyon3.fr/>

**Faculté des Humanités, Lettres et Sociétés - Université Jean Moulin
Lyon 3**

**Faculté des Humanités, Lettres et
Sociétés**

1C, avenue des Frères Lumière
CS 78242
69372 LYON Cedex 08

- Étudiant ayant validé sa 1re année de master à Lyon 3 : admission de plein droit dans un parcours de la même mention
- Candidat titulaire d'une 1re année de master d'un autre établissement, d'une autre mention de master, d'un diplôme de niveau Bac +4 reconnu comme équivalent : examen du dossier de candidature par le responsable de formation ou une commission pédagogique

Et après ?

Niveau de sortie

Année post-bac de sortie

- Bac + 5

Niveau de sortie

- Niveau 7

Activités visées / compétences attestées

- Compréhension approfondie des enjeux, des contraintes et des spécificités liées aux pratiques de production, diffusion, distribution et consommation de contenus audiovisuels interactifs,
- Élaboration et suivi d'un projet audiovisuel pour écrans connectés,
- Pratique des principaux outils opérationnels,
- Compétences dans l'écriture numérique, la conception et la réalisation de contenus audiovisuels à la fois pour les médias interactifs et les plateformes socio-numériques.

Poursuites d'études

Ce diplôme peut ouvrir sur une inscription en thèse qui prépare aux métiers de la recherche et « recherche & développement ». L'encadrement des doctorants est assuré par l'une de deux Ecoles Doctorales rattachées : 3LA ou EPIC.

Secteurs d'activité ou type d'emploi

La formation prépare les diplômés aux métiers suivants

- Chef de projet création numérique ;
- Concepteur d'expériences immersives (réalité virtuelle, réalité augmentée) ;
- Scénariste de contenus audiovisuels interactifs (fictions interactives, Webdocumentaires) ;
- Assistant Game Designer narratif (jeux vidéo) ;
- Scénariste de programmes vidéoludiques ;
- Designer d'interaction ;



<https://facdeshumanites.univ-lyon3.fr/>

**Faculté des Humanités, Lettres et Sociétés - Université Jean Moulin
Lyon 3**

**Faculté des Humanités, Lettres et
Sociétés**

1C, avenue des Frères Lumière
CS 78242
69372 LYON Cedex 08

- Chef de projet Digital Learning ;
- Designer d'histoires (ARG, BD interactive, série transmédia, Serious Game, Social Gaming)



<https://facdeshumanites.univ-lyon3.fr/>

**Faculté des Humanités, Lettres et Sociétés - Université Jean Moulin
Lyon 3**

**Faculté des Humanités, Lettres et
Sociétés**

1C, avenue des Frères Lumière
CS 78242
69372 LYON Cedex 08

Programme

```
/**/ .conteneur { display: flex; align-items: center; justify-content: center; flex-direction: column; } .styled-table { display: none; /* Cacher par défaut */ position: relative; border-collapse: collapse; margin: 25px 0; font-size: 0.9em; font-family: sans-serif; min-width: 400px; box-shadow: 0 0 20px rgba(0, 0, 0, 0.15); } .styled-table.active { display: table; /* Montrer le tableau actif */ } .styled-table thead tr { background-color: #009B90; color: #ffffff; text-align: left; } .styled-table th, .styled-table td { padding: 12px 15px; } .styled-table td:first-of-type { text-align: left; } .styled-table td { text-align: center; vertical-align: middle; } .styled-table tbody tr { border-bottom: 1px solid #d0d0d0; } .styled-table tbody tr:nth-of-type (even) { background-color: #f0f0f0; } .styled-table tbody tr:last-of-type { border-bottom: 2px solid #009B90; } .styled-table tbody tr.UE { font-weight: bold; background-color: #d0cece; } .nav-buttons { display: flex; justify-content: space-between; width: 100%; max-width: 500px; margin: 10px 0; } .nav-buttons button { padding: 10px 20px; font-size: 16px; cursor: pointer; } /**/
```

Maquette Master 1 Maquette Master 2

Matières	Heures CM	Heures TD	Crédits ECTS
Semestre 1 UE 1 - Histoire et culture de l'audiovisuel numérique			12
Approche esthétique et généalogique des médias numériques	18		4
Création et industrialisation de la culture	18		4
Mutations de la télévision, de l'audiovisuel, et des écrans	18		4
Semestre 1 UE 2 - Création de contenus audiovisuels			4
Techniques d'images, de sons et de montage	6	12	2
Stratégies éditoriales et médiatiques	4	12	2
Semestre 1 UE 3 - Scénarisation numérique			6
Scénarisation audiovisuelle numérique	8	10	4
Design d'expérience interactive	6	10	2
Semestre 1 UE 4 - Maîtrise d'une langue étrangère			2
Anglais : CV, lettre de candidature, messagerie, micro-blogging		20	2
Semestre 1 UE 5 - Projet créatif			6
Conception, pré-production		20	3
Gestion de production		10	2
Techniques de gestion de projets interactifs		10	1
Semestre 2 UE 1 - Production audiovisuelle à l'ère du numérique et d'internet			8
Mutations des industries culturelles et créatives	18		3
Audiovisuel interactif	10	10	3
Études de jeux	12		2
Semestre 2 UE 2 - Réalisation et diffusion de contenus audiovisuels en ligne			4
Création et éditorialisation de contenus web		16	2
Montage et post-production télé et vidéo		16	2
Semestre 2 UE 3 - Conception et création numériques interactives			7
Écritures et développement d'un projet numérique		18	2
Dispositifs, usages et expériences numériques	10	10	3
Développement (projet créatif)		20	2
Semestre 2 UE 4 - Pratique d'une langue étrangère			2



<https://facdeshumanites.univ-lyon3.fr/>

**Faculté des Humanités, Lettres et Sociétés - Université Jean Moulin
Lyon 3**

**Faculté des Humanités, Lettres et
Sociétés**

1C, avenue des Frères Lumière
CS 78242
69372 LYON Cedex 08

Anglais de la production TV et du web		20	2	
Semestre 2 UE 5 - Professionnalisation			9	
Initiation à la méthodologie de recherche	10		2	
Métiers et nouveaux métiers de l'audiovisuel		10	2	
Stage obligatoire			5	
Matières		Heures CM	Heures TD	Crédits ECTS
Semestre 3 UE 1 - Droit, marché et économie de l'audiovisuel numérique				7
Droit de l'information, droit du numérique	12			2
Économie de l'audiovisuel à l'ère des plateformes (acteurs, métiers émergents)	10			2
Pratiques et modèles de l'innovation dans l'audiovisuel numérique	12			1
Médias audiovisuels et créations immersives	6	6		2
Semestre 3 UE 2 - Management de projets numériques				4
Techniques d'implication et gestion des communautés en ligne	6	6		2
Techniques de management de projets audiovisuels multi-support			20	2
Semestre 3 UE 3 - Scénarisation et design				7
Narrative design (jeu vidéo)	12			2
Design d'expériences immersives (VR, AR)	6	6		3
Scénarisation linéaire et non linéaire	6	6		2
Semestre 3 UE 4 - Laboratoire de création numérique				7
Réalisation d'un projet de création visuelle et sonore			20	3
Pratiques de l'écriture scénaristique multi-support	6	6		2
Atelier de recherche-crédation	6	6		2
Semestre 3 UE 5 - Maîtrise d'une langue étrangère				2
Anglais de la production audiovisuelle, internet, jeux			20	2
Semestre 3 UE 6 - Méthodologie et pratique de la recherche				3
Méthodologie d'élaboration d'un mémoire universitaire	10			2
Séminaire de recherche			6	1
Semestre 4 UE 1 - Élaboration d'un mémoire				20
Mémoire				12
Présentation et valorisation de la recherche (soutenance)				8
Semestre 4 UE 2 - Pratiques en contexte professionnel				10
Stage obligatoire				5
Rapport de stage				5

