Master Designer scénariste de projets Audiovisuels multisupports

Parcours

- Nouvelles télévisions

Présentation

Taux d'insertion
80 %

Taux de réussite
100 %

Le master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux propose une formation spécifique pour les futurs professionnels du secteur de l'audiovisuel entendu au sens large, depuis les médias télévisuels jusqu'aux domaines des écritures numériques, des productions audiovisuelles et sonores pour internet, du jeu vidéo et des stratégies audiovisuelles multisupports.

Ancrée en sciences de l'information et de la communication, la formation délivre des connaissances sur la création, l'hybridation et la complémentarité des médias, les innovations de genres et de formats, les industries culturelles et les pratiques sociales de consommation et de co-participation des publics. Elle permet aussi d'acquérir des compétences professionnelles et méthodologiques liées aux activités de conception, de production et de diffusion audiovisuelles à l'ère des médias interactifs et des réseaux sociaux numériques.

Ainsi la formation prépare-t-elle aux nouvelles compétences et métiers de l'audiovisuel, assez généralistes et de nature polyvalentes (des écritures jusqu'aux contenus éditorialisés en passant par la production et la culture projet).

Les secteurs visés (information-communication ; industries culturelles et créatives ; médias et médias numériques ; arts, spectacles et activités récréatives ; jeux vidéo ; entreprises et collectivités) sont diversifiés tout comme les formes produites, étudiées et scénarisées (vidéos, podcasts, archives, réalités virtuelles, jeux vidéo, chaînes youtube, plateformes SVOD et twitch, séries et émissions télévisées, etc.), ce qui ouvre plusieurs possibilités d'insertion professionnelle aux étudiants.

Objectifs

Le parcours « Designer scénariste de projets audiovisuels multisupports » apporte les connaissances et compétences nécessaires pour travailler dans la conception, scénarisation et plateformisation des jeux vidéo, des écritures

Durée de la formation

- 1 an (accès M2) ou 2 ans (accès M1)

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

scénaristiques multisupports, du digital learning et des productions en réalité virtuelle et immersive. Une attention est donnée aux développements récents intégrant algorithmes et intelligence artificielle dans la création de scénarios et de programmes vidéoludiques. Cette polyvalence est garante d'une bonne capacité d'adaptation aux évolutions du marché et aux métiers émergents du secteur.

Le parcours « Designer scénariste de projets audiovisuels multisupports » prépare à l'écriture, la scénarisation, la conception et le design de projets audiovisuels (notamment autour des enjeux d'innovation, d'expérimentation et de médiation). Ainsi les étudiants peuvent-ils, au regard de leur projet professionnel, intervenir dans une ou plusieurs étapes de la création audiovisuelle.

Spécificités

La formation noue de nombreux partenariats ou collaborations avec les professionnel·le·s de l'audiovisuel, notamment avec l'Institut National de l' Audiovisuel et plus particulièrement la délégation Centre Est, avec le Marché International du Film Classique organisé par l'Institut Lumière dans le cadre du Festival Lumière, avec le Pôle Pixel (association dédiée aux industries culturelles et créatives), avec Festivals Connexion (et son évènement professionnel iVR), avec LUX Scène nationale de Valence autour d' expériences numériques, avec le Musée des confluences, avec le Festival Que du Feu, etc. Ces échanges permettent la mise en place de méthodes pédagogiques innovantes autour des ateliers ou des projets commandités mis en œuvre. Ils favorisent aussi l'insertion professionnelle des étudiants par leur participation à des événements ou rencontres professionnelles.

La professionnalisation se manifeste dans les enseignements assurés de manière complémentaire par des enseignant·es-chercheur·es en sciences de l'information et de la communication et par des professionnels de l'audiovisuel tels que des réalisateurs, des vidéastes ou créateurs vidéo, des scénaristes, des chefs de projet, des producteurs, des documentaristes, des responsables de communication et marketing de service de vidéo à la demande, des directeurs d'antenne et de programmes ; des directeurs de production, des narrative et game designer, des UX/UI designer, des concepteurs et développeurs numérique…

Les professionnels intervenant dans la formation viennent de structures diverses : Big Company Prod, Prémiz Prod, France 3 Régions (chaîne locale de télévision), Tënk (service de vidéo à la demande spécialisé dans le documentaire), l'Arcom (délégation régionale de l'autorité de régulation de la communication audiovisuelle et numérique), CinéSens (association centrée sur l'accessibilité et le handicap sensoriel au cinéma), Festival Connexions (pour l' expérimentation et la médiation d'œuvres immersives), Vidéalist (agence de production vidéo), Oeil de Brume, Map Créative, Pixelpirate…

Admission

Pré-requis

Formation(s) requise(s)

- Licence ou équivalent en information-communication (parcours audiovisuel ou médias numériques), science politique, sciences de l'éducation, cinéma et audiovisuel 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, connaissance des enjeux et acteurs des industries culturelles
- Expérience de stages

Candidature

Modalités de candidature

- M1 : Candidature du 17 février au 16 mars 2026 sur Mon Master
- M2 : Candidature sur eCandidat

Et après ?

Niveau de sortie

Année post-bac de sortie

- Bac + 5

Niveau de sortie

- Niveau 7

Activités visées / compétences attestées

- Compréhension des enjeux, contraintes et spécificités des pratiques de conception, scénarisation et de design des dispositifs audiovisuels interactifs et du jeu vidéo
- Connaissance de l'économie, du marché, du droit de l'audiovisuel, des environnements professionnels et des mutations des industries culturelles et créatives
- Approches critiques des cultures médiatiques, sonores, audiovisuelles et numériques grâce aux concepts, théories et méthodes des sciences de l'information et de la communication
- Élaboration, développement et suivi d'un projet audiovisuel créatif, multi-écran et numérique

• Gestion et culture projets audiovisuels : conduite et stratégie, écriture et design, coordination d'équipe pluridisciplinaire (narrative designer, concepteur, UI/UX designer, développeur, scénariste, chef de projet numérique ou audiovisuel, sound designer, game designer, designer graphique…), montage financier et administratif
• Écriture, conception, design et réalisation d'expériences et de contenus numériques, vidéoludiques et immersives
• Conception de nouvelles écritures numériques, médiatiques et participatives
• Mise en oeuvre de compétences professionnelles en termes d'écriture, scénarisation, conception et gestion de projets
• Pratique des principaux outils opérationnels de techniques d'images, de son et de montage vidéo
• Construction d'une démarche réflexive grâce à l'élaboration d'un mémoire de recherche (avec atelier de veille et d'innovations).

Poursuites d'études

Le Master permet de poursuivre ses études universitaires en Doctorat en sciences de l'information et de la communication, au sein de l'ED EPIC pour l' Université Lyon 3 (laboratoires Marge ou Elico).

Secteurs d'activité ou type d'emploi

Les étudiants du parcours « Designer scénariste de projets audiovisuels multisupports » se destinent plus particulièrement à quatre grandes familles de métiers de l'audiovisuel qui vont de la conception au design de projets audiovisuels. Les professionnels ainsi formés peuvent intégrer différents types de structures qu'ils s'agissent d'entreprises privées, d'associations, d'institutions, etc.

Les métiers de la conception :

• Chef.fe de projet création numérique
• Concepteur.rice d'expériences immersives (réalité virtuelle et augmentée, dispositifs immersifs)
• Chef.fe de projet en digital learning ou serious gaming

Les métiers de l'écriture :

• Scénariste/producteur.rice de contenus audiovisuels (fictions interactives, escape game, webdocs, jeux vidéo, applications)
• Game designer, narrative designer
• Character designer
• Scénariste de programmes, services et applications vidéoludiques
• Scénariste d'histoires multisupports (ARG, BD interactive, série transmédia, social gaming)
• Storyboarder
• Adaptateur·rice

Les métiers du design de projet :

- Designer interactif audiovisuel (UI et UX designer)
- Designer d'histoires multisupports (ARG, BD interactive, série transmédia, social gaming)
- Motion designer / Sound designer
- Game master
- Designer de parcours et de scénographie

Les métiers de l'enseignement et de 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 de l'audiovisuel (usages, publics, marchés, etc.)
- Recherche-création

Programme

Au niveau de l'architecture de la formation, un tronc commun en M1 et, partiellement en M2, regroupe des enseignements transversaux aux métiers de l'audiovisuel numérique et interactif et des enseignements dédiés à la formation à la recherche.

La spécialisation au sein du Master Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux se fait progressivement à travers une pédagogie par projets (individuels et collectifs) dès le M1 à travers des réalisations audiovisuelles communes, et par les enseignements professionnalisants spécifiques programmés au semestre 3 du M2.

Les enseignements théoriques, réflexifs et méthodologiques en M1 et M2 sont complétés par un stage de 3 à 5 mois en fin de M1 et d'un stage de longue durée (6 mois) au semestre 4 du M2, au cours desquels les étudiants se voient confier des missions professionnalisantes en lien avec leur parcours. Durant le dernier semestre de M2, les étudiants sont amenés à élaborer un mémoire à la fois universitaire et professionnel qui fait l'objet d'une soutenance.

La formation propose une complémentarité entre les approches généalogiques et critiques, socio-économiques, sémio-esthétiques et celles relevant des créations et du design de l'audiovisuel (écritures, recherches-créations, UX design, expériences immersives, intermédialités, méthodes visuelles). Elle s'organise autour de deux parcours : « Formes et plateformes télévisuelles » et « Designer-scénariste de projets audiovisuels multisupports ».

Au sein du parcours « Designer-scénariste de projets audiovisuels multisupports », les étudiants acquièrent une spécialisation progressive sur les écritures audiovisuelles, la scénarisation et le design des projets. Cette orientation se nourrit des apports liés à la narratologie, la littérature, aux études de jeux, au design et aux expériences et usages des dispositifs numériques.

La formation offre la possibilité d'effectuer un semestre de mobilité à l'étranger auprès de partenaires européens ou extra-européens (ERASMUS ou ERASMUS +).

M1 - Semestre 1

- Approche esthétique et généalogie des médias numériques
- Création et industrialisation de la culture
- Mutations de la télévision, de l'audiovisuel et des écrans
- Techniques d'images, de sons et de montage
- Stratégies éditoriales et médiatiques
- Scénarisation audiovisuelle numérique
- Design d'expérience interactive
- Anglais : CV, lettres de candidature, messagerie, micro-blogging
- Conception, pré-production
- Gestion de production
- Techniques de gestion de projets interactifs

M1 - Semestre 2

- Mutations des industries culturelles et créatives
- Audiovisuel interactif
- Études de jeux
- Création et éditorialisation de contenus web
- Montage et post-production télé et vidéo

- Écritures et développement d'un projet numérique
- Dispositifs, usages et expériences numériques
- Développement (projet créatif)
- Anglais de la production TV et du web
- Initiation à la méthodologie de recherche
- Métiers et nouveaux métiers de l'audiovisuel
- Stage obligatoire

M2 - Semestre 3

- Droit de l'information, droit du numérique
- Économie de l'audiovisuel à l'ère des plateformes (acteurs, métiers émergents)
- Pratiques et modèles de l'innovation dans l'audiovisuel numérique
- Médias audiovisuels et créations immersives
- Techniques d'implication et gestion des communautés en ligne
- Techniques de management de projets audiovisuels multi-support
- Narrative design (jeu vidéo)
- Design d'expériences immersives (AR, VR)
- Scénarisation linéaire et non linéaire
- Réalisation d'un projet de création visuelle et sonore
- Pratiques de l'écriture scénaristique multi-support
- Atelier de recherche-création
- Anglais de la production audiovisuelle, internet, jeux
- Méthodologie d'élaboration d'un mémoire universitaire
- Séminaire de recherche

M2 - Semestre 4

- Mémoire
- Présentation et valorisation de la recherche
- Stage obligatoire
- Rapport de stage