

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.

Les étudiants des deux parcours suivent un large tronc commun et se forment aux nouveaux modes de production et aux opportunités créatives dans ces

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)

Contacts scolarité

Scolarité du Master :

Localisation : [Manufacture des tabacs](#)

Pour le Master : Florence VIGHETTI

Téléphone : 04 78 78 77 81

Courriel : florence.vighetti@univ-lyon3.fr

Contacts formation continue

Formation continue :

Service FC3

Langues|Lettres|Philosophie 04

Courriel : fc3@univ-lyon3.fr

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 1^{ère} 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 2^{ème} ANNÉE :

- Étudiant ayant validé sa 1^{re} année de master à Lyon 3 : admission de plein droit dans un parcours de la même mention



<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

- 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 ;
- Chef de projet Digital Learning ;



<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

- 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

SEMESTRE 1 - 30 ECTS

- UE1 - Histoire et Culture de l'audiovisuel numérique
- UE2 - Approches de la production numérique : analyse et perspectives
- UE3 - Maîtrise d'une langue étrangère
- UE4 - Projet créatif

SEMESTRE 2 - 30 ECTS

- UE1 - La production audiovisuelle à l'ère du numérique et d'internet
- UE2 - Réalisation et valorisation de contenus audiovisuels
- UE3 - Création audiovisuelle interactive
- UE4 - Maîtrise d'une langue étrangère
- UE5 - Professionnalisation

SEMESTRE 3 - 30 ECTS

- UE1 - Droit, marché et économie de l'audiovisuel numérique et de l'internet
- UE2 - Management de projets numériques
- UE3 - Scénarisation et design
- UE4 - Laboratoire de création numérique
- UE5 - Maîtrise d'une langue étrangère
- UE6 - Méthodologie et pratique de la recherche

SEMESTRE 4 - 30 ECTS

- UE1 - Élaboration d'un mémoire
- UE2 - Pratiques en contexte professionnel



<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