

Master Formes et Plateformes télévisuelles

Présentation

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 « Formes et plateformes télévisuelles » apporte les connaissances et compétences pour travailler dans la filière audiovisuelle et forme les étudiants aux métiers issus des transformations de l'industrie audiovisuelle confrontée notamment au développement du numérique, des réseaux, de l'intelligence artificielle et des enjeux d'éco-responsabilité et d'inclusivité.

La formation permet d'aborder les interactions entre télévision et dispositifs numériques (internet, réseaux sociaux numériques, plateformes télévisées, services de vidéos à la demande...) du point de vue des formes de production, d'édition, de programmation, de diffusion et de consommation des contenus

Taux de réussite

97 %

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

- SCHMITT Laurie (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

Pôle Handicap Étudiant

audiovisuels. Cette polyvalence est garante d'une bonne capacité d'adaptation aux évolutions du marché et aux métiers émergents du secteur.

Le parcours « Formes et plateformes télévisuelles » prépare à l'écriture, la conception, la réalisation, la production, la distribution jusqu'à la diffusion des projets audiovisuels (notamment autour des enjeux de programmation et d'éditorialisation des contenus en linéaire ou en streaming). Ainsi les étudiants peuvent-ils, au regard de leur projet professionnel, intervenir dans une ou plusieurs étapes de la chaîne de production audiovisuelle.

Spécificités

La formation noue de nombreux partenariats ou collaborations avec les professionnels 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 événement 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...



<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

Admission

Pré-requis

Formation(s) requise(s)

- Licence ou équivalent en information-communication (parcours audiovisuel ou médias numériques), science politique, cinéma et audiovisuel ou arts du spectacle
- Compétences en matière de production audiovisuelle et de contenus internet, ainsi qu'en gestion de projet audiovisuel
- 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 production, écriture, diffusion et consommation de contenus audiovisuels
- 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 pour la télévision et ses plateformes numérisées



<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

- Gestion et culture 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
- Formation aux stratégies d'éditorialisation et de programmation médiatiques (en linéaire et en streaming)
- Écriture, conception et réalisation de contenus audiovisuels se déployant à la fois sur les médias classiques et les nouvelles plateformes socio-numériques
- Mise en oeuvre de compétences professionnelles en termes de réalisation, production, distribution et diffusion
- 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 étudiant·e·s du parcours « Formes et plateformes télévisuelles » se destinent plus particulièrement à quatre grandes familles de métiers de l'audiovisuel qui vont de la conception d'un projet audiovisuel à la diffusion d'un programme. Les professionnel·le·s ainsi formé·e·s peuvent intégrer différents types de structures qu'ils s'agissent d'entreprises privées, d'associations, d'institutions, etc.

Les métiers de la conception et de la réalisation :

- Concepteur·rice de format TV / Créateur·rice de concept audiovisuel
- Chef·fe de projet éditorial (audiovisuel) / Chef·fe de projet vidéo
- Réalisateur·rice auteur·rice/ Réalisateur·rice multicaméra (TV en direct, plateau, sport, émission)/ Réalisateur·trice multimédia
- Responsable de communication audiovisuelle

Les métiers de la production :

- Producteur·rice / Directeur·rice de production
- Assistant·e de production / Chargé·e de production audiovisuelle et sérielle / Attaché·e de production
- Editeur·rice et producteur·rice social media et post-broadcast (formats courts)
- Social media producer

Les métiers de la diffusion et de la programmation :



<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

- Responsable d'antenne ou de programmation / Programmateuse TV / Chargé.e de programmes et de conduite d'antenne
- Responsable des plateformes OTT ou SVOD / Responsable éditorial.e de services de médias audiovisuels
- Responsable des contenus numériques / Responsable développement de programmes numériques / Chargé.e éditorial.e de contenus numériques
- Assistant.e d'émissions / Consultant.e éditorial.e et social media pour la télévision ou les organisations
- Community manager audiovisuel

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.)
- Chargé.e d'études multiscreen



<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

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 « Formes et plateformes télévisuelles », les étudiants acquièrent une spécialisation progressive sur la production, la programmation, l'éditorialisation, les mutations de la télévision et le développement de nouvelles plateformes audiovisuelles. Cette orientation se nourrit des apports liés notamment à la socio-économie de l'audiovisuel, et aborde les enjeux de conception, gestion, production et diffusion/consommation.

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 généalogique 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, lettre 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
- Étude de jeux



<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

- 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 multisupports
- Les chaînes internet
- La télévision hors la télévision
- Édition et animation de chaînes
- Programmation et conduite d'antenne
- Stratégies d'éditorialisation
- Atelier de recherche thématique
- 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



<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