



Année universitaire 2025– 2026

Descriptif de la formation

Le master Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux propose une formation spécifique pour les futurs professionnels du secteur de l'audiovisuel et du numérique.

Le parcours « **Formes et plateformes télévisuelles** » apporte les connaissances et les compétences nécessaires pour travailler dans la filière audiovisuelle et forme aux nouveaux métiers issus des transformations de l'industrie télévisuelle. Elle permet d'aborder les interactions entre télévision et dispositifs numériques (Internet, réseaux sociaux, plateformes, jeux...) du point de vue des formes de production, d'édition, de programmation, de diffusion et de consommation des contenus télévisuels à l'ère du numérique.

Un tronc commun en M1 et M2 regroupe des enseignements transversaux aux métiers de l'audiovisuel interactif et des enseignements dédiés à la formation à la recherche. La spécialisation se fait progressivement à travers une pédagogie par projets et par les enseignements professionnalisants du S3. 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.

Glossaire

☑ : Matières à choix

CM : Cours Magistral

TD : Travaux Dirigés

MCCC : Modalités de Contrôle des Connaissances et des Compétences

TE : Terminal Écrit

TO : Terminal Oral

EE : Épreuve Écrite

EO : Épreuve Orale

CC : Contrôle Continu

☆ : Indique des modalités de contrôle spécifiques pour les étudiants faisant l'objet d'une dispense d'assiduité qui ne peut être que partielle dans ce parcours

Année universitaire 2025-2026

Organisation de la formation

SEMESTRE 1

Unités d'Enseignement (UE) / Matières	Volumes Horaires		MCCC	ECTS
	CM	TD		
UE 1 – Histoire et culture de l’audiovisuel numérique				12
Approche esthétique et généalogique des médias numériques	18		TE- 2h	4
Création et industrialisation de la culture	18		TE -2 h	4
Mutations de la télévision, de l’audio-visuel et des écrans	18		TE – 2h	4
UE 2 –Création de contenus audiovisuels				4
Techniques d’images, de sons et de montage	6	12	CC ★ exclue DA	2
Stratégies éditoriales et médiatiques	4	12	CC ★ exclue DA	2
UE 3 –Numérique				6
Scénarisation audiovisuelle numérique	8	10	EE-dossier ★ dossier	4
Design d’expérience interactive	6	10	CC ★ exclue DA	2
UE 4 – Maîtrise d’une langue étrangère				2
Anglais : CV, lettre de candidature, messagerie, micro-blogging		20	CC ★ oral	2
UE 5 – Projet créatif				6
Conception, pré-production		20	CC ★ exclue DA	3
Gestion de production		10	CC ★ dossier	2
Techniques de gestion de projets interactifs		10	EE-dossier ★ dossier	1
Totaux	78	104		30

SEMESTRE 2

Unités d'Enseignement (UE) / Matières	Volumes Horaires		MCCC	ECTS
	CM	TD		
UE 1 – Production audiovisuelle à l’ère du numérique et d’internet				7
Mutations des industries culturelles et créatives	18		TE-2h	3
Audiovisuel interactif	10	10	EE-dossier ★ dossier	2
Études de jeux	12		EE-dossier ★ dossier	2
UE 2 – Réalisation et diffusion de contenus audiovisuels en ligne				4
Création et éditorialisation de contenus web		16	CC ★ exclue DA	2
Montage et post-production télé et vidéo		16	CC ★ exclue DA	2
UE 3 – Conception et création numériques interactives				7
Ecritures et développement d’un projet numérique		18	CC ★ exclue DA	2
Dispositifs, usages et expériences numériques	10	10	EE-dossier ★ dossier	3

Développement (projet créatif)		20	CC ★ exclue DA	2
UE 4 – Maîtrise d'une langue étrangère				2
Anglais de la production TV et du Web		20	CC ★ oral	2
UE 5 – Professionnalisation				10
Initiation à la méthodologie de recherche	10		EE-dossier ★ dossier	2
Métiers et nouveaux métiers de l'audiovisuel		10	CC ★ dossier	1
Stage obligatoire			TE (rapport)	7
Totaux		60	120	30



PARCOURS FORMES ET PLATEFORMES TELEVISUELLES
MASTER MENTION AUDIOVISUEL, MEDIAS INTERACTIFS NUMÉRIQUES, JEUX

Année universitaire 2025-2026

SEMESTRE 3

Unités d'Enseignement (UE) / Matières	Volumes Horaires		MCCC	ECTS
	CM	TD		
UE 1 – Droit, marché et économie de l'audiovisuel numérique				7
Droit de l'information, droit du numérique	12		EE-dossier ★ dossier	2
Économie de l'audiovisuel à l'ère des plateformes (acteurs, métiers émergents)	10		EE-dossier ★ dossier	2
Pratiques et modèles de l'innovation dans l'audiovisuel numérique	12		EE-dossier ★ dossier	1
Médias audiovisuels et créations immersives	6	6	CC ★ dossier	2
UE 2 – Management de projets numériques				4
Techniques d'implication et gestion des communautés en ligne	6	6	EE-dossier ★ dossier	2
Techniques de management de projets audiovisuels multi-support		20	CC ★ exclue DA	2
UE 3 – Plateformisation de la télévision : enjeux et mutations de la distribution				6
Les chaînes internet	10	10	CC ★ exclue DA	4
La télévision hors la télévision	12		EE-dossier ★ dossier	2
UE 4 – Édition, animation et gestion de contenus audiovisuels				8
Édition et animation de chaînes		12	CC ★ exclue DA	2
Programmation et conduite d'antenne		12	CC ★ exclue DA	2
Stratégies d'éditorialisation		16	EE-dossier ★ dossier	3
Atelier de recherche thématique		6	CC ★ dossier	1
UE 5 – Maîtrise d'une langue étrangère				2
Anglais de la production audiovisuelle, internet, jeux		20	CC ★ oral	2
UE 6 – Méthodologie et pratique de la recherche				3
Méthodologie d'élaboration d'un mémoire universitaire	10		EE-dossier ★ dossier	2
Séminaire de recherche		6	CC ★ dossier	1

Totaux

78

114

30

SEMESTRE 4

Unités d'Enseignement (UE) / Matières	Volumes Horaires		MCCC	ECTS
	CM	TD		
UE 1 – Élaboration d'un mémoire				20
Mémoire			TE	12
Présentation et valorisation de la recherche			TO soutenance	8
UE 2 – Pratiques en contexte professionnel				10
Stage obligatoire			Fiche évaluation ★ exclue DA	5
Rapport de stage			EE-dossier ★ exclue DA	5

Totaux**30**