

MASTER SCIENCES, TECHNOLOGIES, SANTE mention Audiovisuel Médias Interactifs Numériques Jeux

Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux



Niveau d'étude visé
BAC +5



Diplôme
Master (LMD)



Établissement
Institut National
Universitaire
Champollion



Accessible en
Formation
initiale,
Formation
continue,
Formation en
alternance, VAE



Établissements
Institut National
Universitaire
Champollion

Présentation

Ce Master met en avant cinq axes :

- * **Remise à niveau** : Parce que ce Master a été modélisé pour un large public, des modules de remise à niveau seront accessibles en première année selon le profil de l'étudiant : « Théorie de l'apprentissage » et « Méthodes, techniques, outils pédagogiques » d'une part, « Algorithmes et Programmation » et « Introduction aux langages WEB » d'autre part.
- * **Pluridisciplinarité** : Enseignements de compétences transverses et constitution de groupes de travail collaboratif pluridisciplinaires lors des Travaux Tutorés et des Travaux Pratiques. La richesse de cette mixité est gage de dynamisme et de réussite.
- * **Mixité des publics et des parcours** : Le Master AMINJ GAME est conçu et développé pour s'adapter aux trois rythmes des apprentissages : Formation continue, formation initiale et formation par l'alternance. Les trois profils d'étudiants peuvent suivre les mêmes cours à l'INU Champollion, seul les projets et les périodes de stages

sont différenciés. De plus, ce Master est accessible par la Validation des Acquis d'Expérience (VAE).

- * **Professionalisation** : Avec un module d'insertion professionnelle et un stage de longue durée en seconde année, le Master AMINJ GAME s'inscrit dans une logique de professionnalisation et d'employabilité des étudiants.
- * **Méthodologie par projet** : Les trois premiers semestres du Master AMINJ ont chacun un objectif pédagogique valorisant le travail par projet, en groupe pluridisciplinaire, et permettant de générer des apprentissages à travers la réalisation d'une production concrète :
A la fin du semestre 7, l'étudiant sera capable de concevoir et de scénariser, par un travail d'équipe, un média interactif pour transmettre une compétence, une information ou un message.
A la fin du semestre 8, l'étudiant sera capable de concevoir et mettre en production, par un travail d'équipe, un média interactif numérique (Web Game, jeu 2D/3D...).
- * **A la fin du semestre 9**, l'étudiant sera capable de concevoir, développer, expérimenter et évaluer, par un travail d'équipe, un média interactif pédagogique.

A l'issue de la formation, les diplômés seront en capacité de concevoir, manager, développer, budgétiser et évaluer un dispositif de jeu sérieux ou de médias interactifs numériques, rattaché prioritairement à l'univers de la formation, mais en lien aussi avec les domaines du marketing, de la communication ou de l'information.

Partenariats



Le Master AMINJ GAME porté par L'Institut National Universitaire (INU) Jean-François Champollion s'inscrit dans un réseau d'établissement de formation :


- * L'Ecole Supérieure du Professorat et de l'Education (ESPE) Toulouse Midi-Pyrénées, qui s'implique à la fois dans la construction pédagogique de la formation et dans la dispense d'enseignements de ce Master.
- * L'Université Toulouse III Paul Sabatier
- * L'université Toulouse II Jean Jaurès
- * L'Ecole des Mines d'Albi Carmaux
- * Ainsi que différents laboratoires : IRIT, CLEE, CERTOP, EFTS, ICA.
- * L'Institut Clément Ader, dont un des membres, Pierre Lagarrigue, est responsable du Master AMINJ.
- * Certains partenaires s'inscrivent aussi dans la nouvelle région Occitanie, tel que le Laboratoire Interdisciplinaire de Recherche en Didactique, Éducation, Formation (LIRDEF) de l'Université de Montpellier.

International

A l'échelle internationale, un MOU (Memorandum Of Understanding) a déjà été signé avec Montréal en 2007 (Ecole de Technologie Supérieure) pour des partenariats portant sur des projets de Serious Games, ainsi qu'un accord de collaboration avec l'Université de Mosbach, en 2013.

Articulation avec la recherche

Les principaux acteurs et responsables d'unités du Master AMINJ GAME sont issus du SGRL  ( **Serious Game Research Lab**), pôle de compétences en recherche et développement sur des projets de Jeux d'Apprentissages, constitué d'enseignants chercheurs et ingénieurs répartis dans différents laboratoires de recherche du PRES Université de Toulouse.

Ce groupe pluridisciplinaire est ancré à l'INU Champollion depuis 2007 (Unité de recherche labellisé par le conseil scientifique) et est à l'origine de la création du Groupement d'Intérêt Scientifique  **Serious Game Research Network**.

Epaulé par le SGRL, l'étudiant profitera des compétences des scientifiques et des chercheurs pour approfondir ses connaissances et sa méthodologie dans la recherche.

Dans le Master AMINJ GAME, **6 ECTS** sont d'ailleurs réservés à la culture de la Recherche, avec pour objectifs :

- * La valorisation de la recherche dans le monde de l'entrepreneuriat et du secteur privé
- * L'initiation à l'environnement, aux travaux et à la méthodologie de la recherche universitaire
- * L'établissement et l'écriture d'un consortium de recherche et de développement

Objectifs

L'objectif de ce Master pluridisciplinaire AMINJ GAME est de former des experts et chefs de projets en conception de ressources multimédia destinées à l'apprentissage, la formation professionnelle, l'enseignement (Serious Games, Learning Game, simulateurs, transmédia, MOOC ...), mais aussi à tous les secteurs de la gamification (Advergame, Newsgame, Edugame,...).

Le champ des compétences étant large, ce Master reflète ce nouveau corpus métier par sa pluridisciplinarité et ses thématiques transverses : Sciences Technologiques et Informatiques, Sciences Humaines et Sociales, Sciences de l'Education, Droit et Economie.

Savoir faire et compétences

Le stagiaire ou l'étudiant sortant du cycle des deux années de Master AMINJ est en charge de conduire des projets innovants en matière de développement de ressources multimédias interactives, particulièrement dans les domaines de la formation.

Ses activités sont les suivantes :

- * Il coordonne et dirige une équipe pluridisciplinaire dans un projet de jeu sérieux ou de ressource numérique interactive, met en place des outils de pilotage, des budgets prévisionnels et des grilles qualités.
- * Il rédige la narration d'un jeu sérieux ou d'une expérience interactive à travers des outils de scénarisation, conçoit les comportements, interactions et les environnements, puis en assure l'interprétation pour les différentes équipes de travail (Développeur, Graphiste, Ingénieur du son, Pédagogue, ...)
- * Il conçoit des outils numériques pour l'apprentissage et l'accompagnement, en assure la mise en production et la vérification à toutes les étapes de fabrication.
- * Il analyse et évalue la pertinence des ressources de formation traditionnelles pour les adapter et les scénariser dans le contexte innovant d'une pédagogie interactive (Social Learning, Learning Management System, Serious Game, ...).
- * Il peut créer, développer ou reprendre une activité professionnelle d'entrepreneuriat ou de salarié dans les domaines du Serious Game, identifier ses motivations et ses freins, analyser sa pratique professionnelle.

Admission

Conditions d'accès

Les candidatures sont ouvertes aux étudiants diplômés des Licences suivantes :

Licence Informatique | Licence Mathématique informatique appliquées aux sciences humaines et sociales | Licence Mathématiques | Licence Science de l'Education | Licence Sciences pour l'ingénieur | Licence Information et Communication | Licence Sciences et Technologies

Les candidatures des étudiants issus d'autres mentions de Licence, ou ayant obtenu un diplôme à l'étranger, ou justifiant d'un parcours et/ou de compétences pertinents pourront être

étudiées sous réserve que le projet professionnel du candidat soit en adéquation avec la formation proposée.

Ce Master a été adapté au rythme de l'alternance :

* Formation initiale sous contrat d'apprentissage

Avoir entre 16 et 25 ans, de niveau Licence 3, provenant de Sciences Technologiques ou de Sciences Humaines et Sociales.

* Formation continue sous contrat de professionnalisation

Avoir entre 16 et 25 ans ou plus de 25 ans et bénéficiaire d'aides sociales, avec un diplôme ou équivalent de niveau III et une expérience professionnelle de 3 ans minimum.

A noter : Un pont peut être effectué de la formation initiale vers le contrat d'apprentissage entre la première et la seconde année si l'entreprise et l'étudiant le désirent.

Candidature / inscription :

La procédure d'admission se déroule en trois étapes :

* Phase 1 : Constitution d'un dossier par le candidat

NB: En supplément des pièces demandées dans le cadre du dossier de candidature, les candidats devront transmettre un résumé (une page maximum) des mémoires ou rapports de stages effectués dans leur cursus antérieur ainsi que les éventuelles lettres de recommandation d'un professeur, d'un maître de stage ou d'un responsable d'entreprise si le candidat s'inscrit en formation continue.

* **Phase 2** : Evaluation du dossier par le jury de présélection
Chaque dossier sera étudié par le jury de présélection et l'équipe pédagogique du Master.

* Phase 3 : Annonce des résultats

A la fin du processus de présélection, le candidat sera informé par écrit du résultat de sa candidature.

Prérequis et critères de sélection

La procédure d'évaluation tiendra tout particulièrement compte des prérequis suivants :

- * La pertinence du projet professionnel du candidat,

- * La qualité de son cursus universitaire ou de sa pratique professionnelle,
- * Les acquis d'expériences et les centres d'intérêt du candidat en lien avec le domaine de la formation et du jeu,
- * Les centres d'intérêt du candidat pour l'environnement informatique, multimédia et du numérique,
- * La capacité du candidat à s'intégrer dans un environnement pluridisciplinaire,
- * La qualité de présentation du dossier,
- * Un certificat de compétences numériques (C2I ou Pix par exemple) serait un plus.

Formation continue :

L'accès à cette formation est également possible si vous êtes en activité professionnelle, en recherche d'emploi ou si vous avez interrompu vos études initiales depuis plus d'un an. Vous relevez alors du statut de stagiaire de la formation continue pour vos études.

Vous pouvez aussi accéder à cette formation par les différents dispositifs de validation des acquis (VAE, VES, etc).

Pour toutes ces situations, il convient de contacter le [Service de Formation Continue](#).

Et après...

Insertion professionnelle

Secteurs d'activités et types d'emplois

Ce Master à finalité professionnelle permet de prétendre à différents types d'emploi dans différents secteurs d'activités :

Formation, Digital Learning, conception et développement d'un Serious Game, médias interactifs numériques, transmédia...

Les emplois accessibles sont par exemple :

Responsable de production multimédia, Chargé de projet numérique, Chargé de projet transmédia, Chargé de projet culturel innovant, Chef de projet Ludification/

Gamification, Serious Game Designer, Serious Game Developer, Ingénieur ressources pédagogiques innovantes, Ingénieur en technologies de la formation, LMS/CMS Manager,...

Codes ROME :

E1104 : Conception de contenus multimédias

K2102 : Coordination pédagogique

K2111 : Formation professionnelle

M1805 : Études et développement informatique

M1502 : Développement des ressources humaines

Infos pratiques

Lieu(x)

 Albi

Programme

Organisation

Organisation du diplôme

- * Chaque semestre se construit autour d'un objectif pédagogique précis. En première année, des projets tutorés permettent de mettre en pratique rapidement les concepts de gamification, d'écriture interactive et de ressources numériques par le travail collaboratif.
- * Au cours de la seconde année, l'étudiant travaille en groupe par l'intermédiaire d'un Projet de Fin d'Etudes qui évalue ses capacités à concevoir, développer, expérimenter et évaluer un média interactif pédagogique.
- * En seconde année toujours, une période de stage de longue durée (20 semaines) permet d'ancrer la formation dans le monde professionnel et ainsi tisser des liens forts et pertinents avec le futur métier.

Parcours Commun

Parcours Commun-Semestre-1

Activités ou Périodes spécifiques

Remise à niveau informatique	6
Remise à niveau pédagogique	6
Jeux vidéo et Jeux Sérieux	3
Ecritures interactives	6
Infographie 2D	3
Gestion de projet	6
Projet Tuteuré	6

Parcours Commun-Semestre-2

Activités ou Périodes spécifiques	
Technologies, innovations et 3D	6
Informatique	9
Droit et économie	3
Recherche Niv1	3
Projet Tuteuré	6
Anglais	3

Parcours Commun-Semestre-3

Activités ou Périodes spécifiques	
Culture de l'innovation	6
Gestion d'équipe innovante	3
Droit et travail	3
Ingénierie de la pédagogie active numérique	9
Projet de fin d'étude	6
Anglais	3

Parcours Commun-Semestre-4

Activités ou Périodes spécifiques	
Recherche niv2	3
Stage en entreprise	27