

# Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux



**Niveau d'étude visé**  
BAC +5



**Diplôme**  
Master (LMD)



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



**Établissements**  
Institut National  
Universitaire  
Champollion

## Présentation

L'objectif du Master 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...).

Ce Master est conçu et développé pour s'adapter aux trois rythmes de formation : formation initiale, formation continue et formation par alternance. Les étudiants en alternance peuvent être inscrits en contrat d'apprentissage ou en contrat de professionnalisation. Les trois profils d'étudiants suivent les mêmes cours à l'INU Champollion, seul les projets et les périodes de stages sont différenciés. De plus, il est accessible par la Validation des Acquis d'Expérience (VAE).

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.

Il se caractérise par la pluridisciplinarité de ses enseignements : Sciences Technologiques et Informatiques,

Sciences Humaines et Sociales, Sciences de l'Education, Droit et Economie. Cela se traduit par un large champ de compétences transverses.

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. De plus la constitution de groupes de travail collaboratifs (lors des Travaux Tutorés et des Travaux Pratiques) et la richesse de cette mixité est gage de dynamisme et de réussite.

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.

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.

---

## Savoir-faire et compétences

## Compétences transversales

- Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes.
- Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif.
- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation.
- Actualiser ses connaissances par une veille dans son domaine, en relation avec l'état de la recherche et l'évolution de la réglementation.
- Évaluer et s'auto évaluer dans une démarche qualité.
- S'adapter à différents contextes socioprofessionnels et interculturels, nationaux et internationaux.
- Rédiger des cahiers des charges, des rapports, des synthèses et des bilans.
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, en français et dans au moins une langue étrangère, et dans un registre adapté à un public de spécialistes ou de non-spécialistes.
- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information de manière adaptée ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

## Et après...

Données d'insertion professionnelle

**Mois après obtention du diplôme : 18**

**Nombre poursuivant les études : 1**

**Nombre arrêtant les études : 20**

**Pourcentage travaillant en France : 60.0**

**Mois après obtention du diplôme : 6**

**Nombre poursuivant les études : 1**

**Nombre arrêtant les études : 20**

**Pourcentage travaillant en France : 45.0**

**Mois après obtention du diplôme : 24**

**Nombre poursuivant les études : 0**

**Nombre arrêtant les études : 22**

**Pourcentage travaillant en France : 72.7**

**Mois après obtention du diplôme : 12**

**Nombre poursuivant les études : 1**

**Nombre arrêtant les études : 20**

**Pourcentage travaillant en France : 60.0**

**Mois après obtention du diplôme : 30**

**Nombre poursuivant les études : 0**

**Nombre arrêtant les études : 22**

**Pourcentage travaillant en France : 72.7**

## Contact(s)

## Infos pratiques

### Lieu(x)

 Albi