

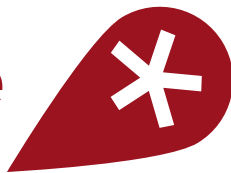


Master

Conception de projet numérique et narration transmédia

Mention : Humanités numériques

Présentation de la formation



Le master Conception de Projet Numérique et Narration Transmédia (CPNNT) s'inscrit dans la Mention Humanités Numériques. Il vise à former **des étudiants aux écritures et expériences numériques en industries culturelles et créatives.**

Le master CPNNT est un des seuls masters en France à proposer une spécialisation originale consistant à favoriser la scénarisation **multi-plateformes transmédiateur**. Il est, au niveau local, régional et national, associé à de nombreux partenariats et réseaux professionnels gages de qualité de la formation. L'insertion professionnelle des étudiants est garantie par les liens avec ce tissu socio-économique.

Organisation

Semestre 1 : bases théoriques en médiations et industries culturelles et en environnement transmédia. Lors de ce semestre, les étudiants organisent un festival Transmédia avec des rencontres professionnelles.

Semestre 2 : mise en pratique des compétences acquises. Les étudiants créent avec l'aide de professionnels et

enseignants-chercheurs une Bible Transmédia.

Les domaines d'études suivants sont exploités : scénarisation, graphisme, techniques et technologies du Transmédia, montage de projets, insertion professionnelle.

Semestre 3 : travail sur des projets concrets avec commanditaires.

Semestre 4 : stage (de 4 à 6 mois) et mémoire de recherche.

UFR : Sciences des Territoires et de la Communication

Durée de la formation : 2 ans

Langue d'enseignement : Français

ECTS : 120 crédits

Objectifs

- Mobiliser les principes et les techniques des nouvelles écritures dans une démarche de conception centrée sur l'utilisateur.
- Conduire un projet en tenant compte des dimensions éthiques, économiques et réglementaires.
- Savoir scénariser des projets multi-plateformes.
- Organiser une veille réflexive sur les projets Transmédia et les pratiques numériques.
- Situer les pratiques numériques actuelles et les perspectives d'évolution.
- Management de communautés virtuelles et dynamiques collaboratives.
- Être capable de concevoir des dispositifs innovants.
- Initier une méthodologie créative.

Compétences

- Connaître le secteur socio-économique et professionnel du cinéma et du jeu vidéo (acteurs, modes de financement, fonctionnement, modèle économique, enjeux, usages) et le prendre en compte dans les décisions stratégiques
- Conduire un projet (pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif
- Concevoir un système, un dispositif ou un contenu numérique audiovisuel, multimédia et/ou interactif
- Produire des images, des sons, de l'interactivité avec des outils professionnels

Partenaire(s)

Centre des Monuments Nationaux, Mairie de Bordeaux, Office de Tourisme de Saint-Emilion, Bic Box, Médiathèque de Pessac.

► Construire un prototypage rapide pour des prises de décisions

► Connaître les spécificités du tissu socio-économique international en matière de productions Transmédia

International

La dimension internationale se fait sur deux niveaux : au niveau des **stages étudiants et aux niveaux des intervenants.**

Les étudiants peuvent intégrer des **entreprises à l'international** pour effectuer leurs stages en M1 et en M2. Des intervenants professionnels internationaux pourront être sollicités pour des séminaires ou des ateliers.

Adossement recherche



Le master est adossé au laboratoire MICA

Le master 2 se conclue par la soutenance d'un mémoire de Recherche devant un jury.

Applications professionnelles

Deux stages obligatoires : 2 à 4 mois en M1 avec production d'un rapport de stage (format original : vidéo, podcast, site internet).

En M2, 4 options : projet recherche thèse, ou production professionnelle, ou stage de 4 à 6 mois ou projet de création d'entreprise.

Projets tutorés en M1 : création d'un projet Transmédia fictionnel avec apport pédagogique d'une équipe de professionnels.

Projets tutorés avec commanditaires (monde socio-économique) **en M2** : mise en pratique semi-professionnalisante avec conception de prototypes communicationnels et Transmédia.

Le master est **ouvert à l'alternance** dès la première année.



Insertion professionnelle

Cette formation a pour objectif de **former des étudiants à la scénarisation et à l'écriture multi-plateformes** en lien avec le Transmédia Storytelling.

Les étudiants seront ainsi amenés à travailler à l'aide de diverses plateformes médiatiques, à la mise en place d'expériences et de divertissement unifié, à l'écriture d'expériences et de stratégies ludiques et immersives.

- **Emplois occupés** : assistant(e) de communication, chargé(e) de communication, webmaster/community manager, chef de projet numérique, assistant producteur audiovisuel, scénariste transmédia.
- **Type d'organisations** : agences de communication, collectivités territoriales, médias, associations, entreprises du secteur privé ou public, institutions culturelles, productions audiovisuelles.



Conditions d'accès
et procédures d'admission
sont consultables via l'URL ci-dessous.



Plus d'infos



<http://ubxm.fr/mastercpnnt>

Contact

Contact administratif :
master-stc-isic@u-bordeaux-montaigne.fr

**L'Université Bordeaux Montaigne dispense des formations en
Arts, Langues, Lettres, Sciences humaines et sociales.**



<https://formations.u-bordeaux-montaigne.fr/>
<https://www.u-bordeaux-montaigne.fr/>