



SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

# Master Conception de projet numérique et narration transmédia

Humanités numériques



Niveau d'étude  
visé  
BAC +5



ECTS  
120 crédits



Durée  
2 ans



Composante(s)  
UFR Sciences  
des Territoires  
et de la  
Communication,  
CFA Bordeaux  
Montaigne



Langue(s)  
d'enseignement  
Français

## Parcours proposés

- Master 1 Conception de projet numérique et narration transmédia
- Master 2 Conception de projet numérique et narration transmédia

## Présentation

Le parcours CPNNT s'inscrit dans la Mention Humanités Numériques (avec des parcours DNE et CEC). Il vise à former des étudiants aux écritures et expériences numériques en industries culturelles et créatives.

## Objectifs

- \* Mobiliser les principes et les techniques des nouvelles écritures dans une démarche de conception centrée sur l'utilisateur, en tenant compte des contextes d'usage.
- \* Mobiliser les outils et méthodes pour la conduite de projets numériques adaptés en fonction des contextes et des publics.

- \* 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 Transmedia et les pratiques numériques.
- \* Situer les pratiques numériques actuelles et les perspectives d'évolution.
- \* Analyser des besoins, une situation, à l'aide de mesures et/ou d'enquêtes.
- \* Développer des capacités en médiation numérique (e-muséologie, e-tourisme.).
- \* Management de communautés virtuelles et dynamiques collaboratives.
- \* Convoquer une réflexion capable de concevoir et élaborer des dispositifs innovants.
- \* Initier une méthodologie créative.

## Les + de la formation

Le master CPNNT est un des seuls masters en France à proposer une spécialisation originale consistant à favoriser la scénarisation multi-plateformes transmédiatique. 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.



Les méthodes d'enseignement seront hybrides ( cours disponibles en ligne et des suivis de projets en présentiel). Les étudiants seront amenés à réaliser des projets concrets (organisation d'un festival, projets tutorés avec commanditaires, projets créatifs en groupe).

De plus, la formation a noué des partenariats avec le monde socio-économique qui sont pérennes (Centre des Monuments Nationaux, Mairie de Bordeaux, Office de Tourisme de Saint-Emilion) qui fournissent des problématiques et des projets de travail pour les étudiants.

La formation a mis en place une stratégie de présence sur les réseaux sociaux [https://twitter.com/ISIC\\_MasterCPNM](https://twitter.com/ISIC_MasterCPNM) (@ISIC\_MasterCONM) ainsi que sur un site Internet <http://mastercpnm.infinityfreeapp.com/>

#### **Dimension internationale :**

La dimension internationale se fait sur deux niveaux : au niveau des stages étudiants.

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.

---

## Laboratoire(s) partenaire(s)

MICA (Médiation, Communication, Information, Arts)

---

## Organisation

### Organisation

La formation se déroule sur deux années en M1 et en M2. Elle est construite pour permettre une progression dans l'acquisition de compétences et une professionnalisation progressive.

Le semestre 1 vise à poser les bases théoriques en médiations et industries culturelles et en environnement transmédia. Lors de ce semestre, les étudiants sont amenés à organiser un festival Transmédia qui leur permet de s'acculturer avec l'environnement et le tissu socio-économique.

Le semestre 2 marque la mise en pratique des compétences acquises au S1, autour d'un projet à mener en groupe, et à créer avec l'aide de professionnels et enseignants-chercheurs : création d'une Bible Transmédia en exploitant un univers narratif créé de toute pièce, permettant ainsi d'appréhender plusieurs facettes de l'écriture multi-plateformes tout au long du semestre. Le semestre 2 propose ainsi les domaines d'études suivants : scénarisation, graphisme, techniques et technologies du Transmédia, montage de projets, insertion professionnelle.

En master 2, au cours du semestre 3, l'étudiant sera amené à mettre en avant le savoir-faire acquis en matière de narration et stratégie Transmédia, en travaillant sur des projets concrets avec commanditaires. Il pourra à cette occasion montrer ses capacités d'adaptation, face à des contraintes imposées par un commanditaire, dans un environnement professionnel.

Le semestre 4 est consacré au stage (de 4 à 6 mois) et au dossier mémoire de recherche qui vient clôturer les deux années.

---

## Modalités d'évaluation des connaissances et compétences (MECC)

Les modalités d'évaluation des connaissances et compétences (MECC), définies conformément au Code de l'Éducation, règlementent les conditions d'obtention de chacun des diplômes délivrés par l'Université Bordeaux Montaigne et définissent pour chaque élément pédagogique du semestre ou de l'année de formation, le régime d'examen ainsi que les modalités d'évaluation retenues.



[Télécharger le fichier «MECC MSM1 MSM2 - Master Concept. projets numériques et narration Transmedia.pdf» \(604.1 Ko\)](#)

Comprendre les modalités de contrôle des connaissances :  
[cliquez ici](#)

Pour en savoir plus, consulter le [règlement des études](#)

---

## Ouvert en alternance

La formation est également organisée en contrat d'apprentissage ou en contrat de professionnalisation en 2 ans (Master 1 et 2) ou en 1 an (Master 2).

Contact : [CFA Bordeaux Montaigne](#)

[Se renseigner sur le CFA Bordeaux Montaigne](#)

---

## Admission

---

### Public cible

**Profils des étudiants** : Bac +3 domaine Sciences de l'Information et de la Communication, Cinéma, MMI, LEA option cultures numériques, Lettres avec projet professionnel et personnel orienté narration Transmédia.

---

### Conditions d'accès

La capacité d'accueil du master est de 20 places en M1 et 20 places en M2. Cette capacité comprend les recrutements des candidats sur titres français et étrangers ainsi que les étudiants sous "convention césure" qui réintègrent la formation .

**Utilisation des données personnelles dans le cadre d'une candidature pour cette formation** : [pour en savoir plus](#)

### En master 1 :

**Avant de candidater, consulter les attendus pour en savoir plus sur les profils recherchés par les formations ainsi que les informations et calendrier du portail national Mon Master.**

[Lien vers la délibération des attendus](#)

[Lien vers le calendrier et informations](#)

### Licences conseillées :

\* toutes licences

**Autres titres répondant aux attendus de la formation, tels que :**

- \* Licence d'une autre mention
- \* Diplôme français délivré par un établissement privé, certifié par l'État et publié au Journal officiel (niveau 6 selon la nomenclature des diplômes par niveau ou niveau II)
- \* Diplôme étranger correspondant à un niveau bac + 3 minimum
- \* Pour les formations non sanctionnées par un diplôme d'État (Diplôme d'Université, DUETI, Diplôme délivré par un établissement d'enseignement supérieur non reconnu par l'État...), une demande de validation des études supérieures (VES) est à effectuer auprès du contact administratif de la formation (CF rubrique Présentation).

### BUT et Licences professionnelles :

- \* Les étudiants titulaires d'un BUT ou d'une licence professionnelle peuvent postuler pour une admission en master. Ces diplômes ayant pour objectif une insertion professionnelle directe, les candidats sont informés que les dossiers des titulaires d'une licence générale sont examinés en priorité.

### Modalités de recrutement :

#### Éléments constitutifs du dossier :

- \* *Lettre de motivation,*
- \* *Curriculum vitae,*
- \* *Diplômes, certificats, relevés de notes permettant d'apprécier la nature et le niveau des études suivies,*
- \* *Éléments permettant le cas échéant d'attester d'expériences professionnelles,*



- \* Toute pièce utile décidée par la commission d'examen des vœux (voir plateforme d'admission).

#### Ces éléments permettront :

- \* d'apprécier la nature et la cohérence du cursus antérieur du candidat au regard du master visé ainsi que les compétences acquises et les résultats obtenus ;
- \* d'exposer le projet professionnel ou de recherche et la motivation du candidat.

[Lien](#) vers la délibération des éléments pris en compte pour l'examen des vœux

#### Candidature sur dossier :

- \* Pour les candidats français, européens ou internationaux résidant en France



Cliquez sur l'image pour accéder à la plateforme de recrutement MonMaster

- \* Pour les candidats internationaux hors Union Européenne

[Lien](#)

### En master 2 :

#### Sont admis à s'inscrire de droit :

Les étudiants titulaires d'un master 1 Conception de projet numérique et narration transmédia de l'Université Bordeaux Montaigne : [Se réinscrire](#)

#### Candidature sur dossier pour les autres cas :

Sont concernés :

- \* Les étudiants de Bordeaux Montaigne avec changement de mention ou de parcours
- \* Les étudiants d'une autre université française titulaires de la première année de Master de la même mention
- \* Les candidats en reprise d'études

[Accéder à Apoflux](#)

**Niveau d'entrée :** BAC +3

**Niveau d'entrée obligatoire :** Oui

---

## Pré-requis nécessaires

DELFL B2 demandé pour les non francophones

---

## VAE

L'organisation de la formation est étudiée pour être compatible avec le rythme d'une formation continue ou en alternance.

## Et après

**Référentiel ROME :** E1101 : Animation de site multimédia, E1104 : Conception de contenus multimédias, M1803 : Direction des systèmes d'information, E1205 : Réalisation de contenus multimédias, E1103 : Communication

---

## Savoir faire et compétences

#### Compétences disciplinaires :

- \* 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

- \* Analyser des dispositifs d'information et de communication numériques existants afin de proposer des solutions innovantes
- \* Mobiliser des savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale
- \* 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 en respect des évolutions de la réglementation

#### **Compétences préprofessionnelles :**

- \* Conduire un projet ( pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif
- \* Analyse des besoins du commanditaire, expertise de dispositifs et ressources numériques
- \* Concevoir un système, un dispositif ou un contenu numérique audiovisuel, multimédia et/ou interactif
- \* Mettre en place et gérer un budget
- \* Rédiger des procédures et documents spécifiques (cahier des charges, recette, bilan, rapport...)
- \* Produire des images, des sons, de l'interactivité avec des outils professionnels
- \* Construire un prototypage rapide pour des prises de décisions
- \* Conduire une démarche qualité dans son domaine afin d'améliorer un processus ou un protocole B50

#### **Compétences transversales et linguistiques :**

- \* Savoir gérer des projets internationaux avec une équipe internationale
- \* Connaître les spécificités du tissu socio-économique international en matière de productions Transmédia
- \* Savoir présenter ses savoir-être et savoir-faire dans une langue étrangère

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.

La formation oriente ses étudiants vers les métiers du numérique et du transmédia.

Le master, fort de son réseau d'anciens et de son réseau professionnel, favorisé par les projets réalisés, permet aux étudiants d'intégrer des organisations de natures diverses et de secteurs variés. La majorité exerce sur l'ensemble du territoire national, et certains à l'international.

- 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.

#### **Plaquette Chiffres Insertion Pro (ODE) :**

---

## Poursuites d'études

Les étudiants peuvent poursuivre leur cursus en s'inscrivant en doctorat de Sciences de l'Information et de la Communication.

## Infos pratiques

---

## Insertion professionnelle



---

## Contacts

### Responsable pédagogique

Mélanie Bourdaa

✉ [melanie.bourdaa@u-bordeaux-montaigne.fr](mailto:melanie.bourdaa@u-bordeaux-montaigne.fr)

### Contact administratif

Bureau des masters InfoCom

✉ [master-stc-isic@u-bordeaux-montaigne.fr](mailto:master-stc-isic@u-bordeaux-montaigne.fr)

---

## Laboratoire(s) partenaire(s)

MICA (Médiation, Communication, Information, Arts)

---

## Lieu(x)

📍 Bordeaux et agglomération



## Programme

### Master 1 Conception de projet numérique et narration transmédia

#### Semestre 1 Master CPNNT

---

Environnement numérique et médiatique professionnel	4 crédits
Management de projet numérique en contexte médiatique	4 crédits
Industries culturelles, nouvel environnement transmédiatique	10 crédits
Médiations, médiatisations et impacts culturels	10 crédits
Langue étrangère 1 Anglais Semestre 1 Master 1	2 crédits

#### Semestre 2 Master CPNNT

---

Insertion professionnelle et industries créatives	4 crédits
Evaluation économique des projets transmedia	4 crédits
Univers narratifs, scénarisation et graphisme	10 crédits
Techniques et technologies transmedia	10 crédits
Langue étrangère 2 Anglais Semestre 2 Master 1	2 crédits

### Master 2 Conception de projet numérique et narration transmédia

#### Semestre 3 Master CPNNT

---

Ateliers professionnels pour le transmedia	10 crédits
Nouveaux outils, nouveaux médias	10 crédits
Communication et stratégies de projets	10 crédits

#### Semestre 4 Master CPNNT

---

Mémoire de recherche	20 crédits
Insertion professionnelle	10 crédits
Stage en entreprise	10 crédits
Projet de recherche (thèse)	10 crédits
Production professionnelle	10 crédits
Projet de création d'entreprise	10 crédits