MASTER CONCEPTION DE PROJET NUMERIQUE ET MULTIMEDIA

Présentation

Le master mention Humanités numériques comprend des enseignements théoriques, méthodologiques et appliqués.
Il s'appuie également sur une activité de recherche et une expérience en milieu professionnel.

Le master se décline en **trois parcours type** :
* le parcours Dispositifs numériques éducatifs
* le parcours **Conception de projets numériques et multiplateformes**
* le parcours Document numérique et humanités digitales

La formation intègre des compétences apportées par l'université et par les milieux économiques et sociaux tout en s'appuyant sur les activités scientifiques des enseignants-chercheurs et des enseignants des équipes participant à la formation.

En bref...

Langue d'enseignement :

Durée :
année(s)

Crédits ECTS :

Niveau d'études :

Objectifs

Cette formation, composée de **trois parcours**, est établie en réponse aux besoins de compétences dans un contexte contemporain fortement marqué par la présence et la prégnance des ressources et dispositifs numériques.

La conception de services numériques convoque un ensemble de savoirs et savoir-faire à la formalisation duquel plusieurs chercheurs, et tout particulièrement au MICA, contribuent activement. Selon les parcours l'approche est plus orientée **vers les métiers du multimédia et du transmedia,** vers les nouveaux métiers documentaires et analytiques numériques,ou vers les métiers du numérique éducatif et de l'apprentissage en ligne.

Cette formation fait appel au monde professionnel régional et au-delà en comptant dans son équipe pédagogique une variété d'acteurs impliqués : webdesigner, développeur/intégrateur, responsable agence Transmédia, community manager, responsable communication digitale, responsable innovation...

La formation favorisera **l'accueil d'étudiants étrangers** en provenance notamment des universités partenaires, ainsi que la **mobilité sortante des étudiants vers les établissements**

Toutes les informations données sur cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle

partenaires tout en élargissant les possibilités à d'autres universités. **La réalisation à l'étranger des stages sera encouragée.**

Établissement(s) cohabilité(s)/partenaire(s)

Contenu de la formation

Plusieurs projets pluriannuels de recherche contribuent à nourrir les enseignements et le développement d'une posture réflexive chez les étudiants, ainsi que des projets basés sur des commandes réelles et avec des partenaires institutionnels dans divers domaines.

La formation est organisée autour d'un **tronc commun, d'un bloc transversal et d'un bloc spécifique en fonction des parcours**. Certains enseignements peuvent être mis en ligne (pour tout ou partie du cours selon les enseignements concernés).

Master 1
Le semestre 1 est commun pour les trois parcours et prévoit les UE (unités d'enseignement) suivantes ayant une durée de 18h à 36h :
* Gestion de projets numériques (UE1)
* Outils et applications numériques (UE2)
* Méthodologie de la recherche en SIC (UE3)
* Écriture et conception (UE4)
* Monde professionnel numérique et entrepreneuriat (UE5)

Ces UE sont complétées par **le bloc transversal** (sur toute l'année de **master 1**) constitué avec l'**UE langue** (anglais) et l'**UE de méthodologie professionnelle** (veille, documentation et réseaux professionnels).

Le **semestre 2** comprend les UE suivantes : Gestion de projets numériques (UE1), Outils et applications numériques (UE2), Architecture transmedia multi-platerformes : outils et méthodes (UE3), Médiation et médiatisation numérique (UE4), Narrative et Game design (UE5). Toutes ces UE ont une durée de 30h (les cours se déroulent sous la forme de 1/2 journées ou de journées entières).

Master 2
En 2e année, le **semestre 3** est spécifique au parcours et comprend les UE suivantes : Projets d'application (UE1), Outils et environnements numériques (UE2), Projet personnel et professionnel (UE3), Atelier professionnalisant Transmedia (UE4),

Publics, fans et usagers (UE5), Distribution et industries culturelles (UE6) et l'UE Langue.
Le semestre 4 est consacré au stage et au dossier mémoire.
FORMATION EN APPRENTISSAGE
Les deux années de Master sont disponibles en contrat d'apprentissage.
CFA Bordeaux Montaigne

Schéma des études supérieures en France :
https://etu.u-bordeaux-montaigne.fr/fr/etudes-et-scolarite/formations.html

Contrôle des connaissances

Comprendre les modalités de contrôle des connaissances : cliquez ici Télécharger le fichier «MSM16 Master CPNM MCC 2021 2022.pdf» (581.1 Ko)

Admission / Recrutement

La capacité d'accueil du master est de 20 places. 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
Licences conseillées :
* toutes licences
* ou diplôme français ou étranger (bac+3) admis en dispense

Autres titres :
* diplôme français 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 en parallèle à la demande d'admission APOFLUX.

Licences professionnelles :
Conformément aux dispositions de l'article 1 de l'arrêté du 17 novembre 1999 relatif à la licence professionnelle, "la licence professionnelle est conçue dans un objectif d'insertion professionnelle." Ainsi, les titulaires d'une licence professionnelle peuvent postuler pour une admission en master . Toutefois ils sont informés que les dossiers des titulaires d'une licence générale sont examinés en priorité.
Modalités de recrutement : dossier

Les éléments constitutifs du dossier 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 et la motivation du candidat (le détail des pièces à fournir sera précisé dans le dossier).
Sont admis à s'inscrire de droit :
Les étudiants de Bordeaux Montaigne, admis au M1, qui passent en année supérieure, l'année en cours, dans le même master et le même parcours.

se réinscrire
Pour les autres cas : dossier
* Être titulaire d'un master 1 en information communication
* ou être titulaire d'un diplôme français ou étranger (bac+4) admis en dispense

N.B. : *le recrutement direct en master 2 n'existe qu'à titre exceptionnel, lorsque l'un des candidats du master 1 s'est désisté.*

* **Étudiants titulaires de diplômes étrangers :**

  dates et procédures spécifiques en savoir +

Pré-requis

DELF B2 demandé pour les non francophones

Validation des acquis (VAE-VAP)

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

Savoir-faire et compétences

* Mobiliser les principes et les techniques d'écriture interactive dans une démarche de conception centrée sur l'utilisateur, en tenant compte des spécificités de lecture sur écran et des contextes d'usage
* Mobiliser les outils et méthodes pour la conduite de projet numériques adaptés en fonction des contextes et des publics
* Conduire un projet en tenant compte des dimensions éthiques, économiques et réglementaires
* Acquérir des connaissances issues de la psychologie cognitive, de la psychologie sociale et de l'anthropologie des usages pour prendre en compte l'expérience utilisateur dans la conception de services numériques

* Maîtriser les principes des langages de réalisation et de diffusion de ressources et services numériques
* Organiser une veille réflexive sur les outils et 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-education, e-muséologie, e-tourisme, e-santé, etc.)
* Accompagner le changement au sein des organisations dans un contexte de déploiement de dispositifs numériques
* Management de communautés virtuelles et dynamiques collaboratives
* Convoquer une réflexion capable de concevoir et élaborer des dispositifs innovants
* Initier une méthodologie créative

Parcours professionnels

Ce master Conception de projet numérique et pluri-plateformes mène aux métiers de :
* Chef de projet multimédia
* Chef de projet fonctionnel Web
* Chef de projet consultant / Consultant en maîtrise d’ouvrage web
* Responsable communication numérique au sein d'une collectivité et/ou d'une entreprise (web éditorial)
* Producteur et gestionnaire de contenu
* Designer de service d'information
* Designer d’interaction médiateur
* Designer d’expérience
* Community Manager
* Data web designer
* Responsable de Fab-LAb

Poursuite d'études

En fonction du projet personnel et professionnel, il peut être envisagé à l'issue de ce master de s'inscrire dans un doctorat en sciences en l'information et de la communication (admission sur dossier)

Toutes les informations données sur cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle

MASTER 1 CONCEPTION DE PROJET NUMERIQUE ET MULTIMEDIA

Programme

- Semestre 1 CPNM

- Liste Semestre 1 CPNM (plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)
· MSM1Y1A - Gestion des projets numériques 1
· MSM1Y2A - Outils et applications numériques 1
· MSM1Y3A - Méthodologie de la Recherche en SIC
· MSM1Y4A - Ecriture et conception
· MSM1Y5A - Monde professionnel numérique et entrepreunariat
· MSM1Y6 - Anglais 1
· MSM1Y7A - Veille, documentation et réseaux professionnels 1
- BONUSS1 (plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)
· BONUSS1 - Bonus S1
    - BONUSS1X (plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_CHOICE: 1 plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE

- Semestre 2 CPNM

- Liste Semestre 2 CPNM (plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)
· MSM2U3 - Architecture transmédia multi-plateforme : outils & méthodes
· MSM2U4A - Médiation et médiatisation numérique
· MSM2U5 - Narrative et game design
· MSM2Y1A - Gestion de projets numériques 2
· MSM2Y2A - Outils et applications numériques 2
· MSM2Y6A - Veille, documentation et réseaux professionnels 2
· MSM2Y7 - Anglais 2
- BONUSS2 (plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)
· BONUSS2 - Bonus S2
    - BONUSS2X (plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_CHOICE: 1 plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE
    · AFPS2 - Action de Formation Personnelle Semestre 2
    · SPORTS2 - Sport 2
        - Liste Elements pédagogiques Sport Semestre 2 (plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)
        · JSK6UDZU - Danse Classique Semestre 2
        · JSK6UE3L - Football Semestre 2
        · JSK6UE5Y - Pratiques de la forme Semestre 2
        · JSK6UE9K - Fitness Semestre 2

Toutes les informations données sur cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle

- JSK6UEBV - Judo Semestre 2
- JSK6UEE4 - Kayak Semestre 2
- JSK6UEGI - Trampoline Semestre 2
- JSK6UEK5 - Ahtletisme Semestre 2
- JSK6UEN7 - Danse Contemporaine Semestre 2
- JSK6UEPG - Interuniversitaire Semestre 2
- JSK6UETD - Rugby Semestre 2
- JSK6UEVJ - Volley Ball Fille Semestre 2
- JSK6UEXR - Volley Ball Garçon Semestre 2
- JSK6UF2A - Agrès S2
- JSK6UF6D - Basket Fille Semestre 2
- JSK6UFAQ - Futsal Semestre 2
- JSK6UFDM - Handball Garçon S2
- JSK6UFG6 - Natation Semestre 2
- JSK6UFIR - Rock Semestre 2
- JSK6UFL9 - Basket Garçon Semestre 2
- JSK6UFNR - Musculation Semestre 2
- JSK6UFQ2 - Relaxation Semestre 2
- JSK6UFTS - Tennis Semestre 2
- JSK6UFXV - Escalade Semestre 2
- JSK6UG0G - Badminton Semestre 2
- JSK6UG3W - Handball Fille Semestre 2
- JSK6UG6E - ZUMBA Semestre 2
- JSK6UG9T - Danse Latine Semestre 2

- AFPLFA2 - AFP Langue Française Appliquée S2
- ENGETU2 - Engagement étudiant

Toutes les informations données sur cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle

MASTER 2 CONCEPTION DE PROJET NUMERIQUE ET MULTIMEDIA

Programme

- Semestre 3 M2 CPNM

- Liste Semestre 3CPNM
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)
· MSM3U4A - Atelier professionnalisant Transmedia
· MSM3U5A - Publics, fans et usagers
· MSM3U6A - Distribution et industries culturelles
· MSM3Y1 - Projet d'application
· MSM3Y2 - Outils et environnements numériques
· MSM3Y3 - Projet personnel et professionnel
· MSM3Y7 - Langue
- BONUSS1
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)
· BONUSS1 - Bonus S1
    - BONUSS1X
    (plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_CHOICE: 1 plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE

- Semestre 4 CPNM

- Liste Semestre 4 CPNM
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_MANDATORY)
· MSM4U1A - Stage
· MSM4U2A - Mémoire
- BONUSS2
(plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)
· BONUSS2 - Bonus S2
    - BONUSS2X
    (plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_CHOICE: 1 plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE
    · AFPS2 - Action de Formation Personnelle Semestre 2
    · SPORTS2 - Sport 2
        - Liste Elements pédagogiques Sport Semestre 2
        (plugin.odf:PLUGINS_ODF_COURSE_LIST_TYPE_OPTIONAL)
        · JSK6UDZU - Danse Classique Semestre 2
        · JSK6UE3L - Football Semestre 2
        · JSK6UE5Y - Pratiques de la forme Semestre 2
        · JSK6UE9K - Fitness Semestre 2
        · JSK6UEBV - Judo Semestre 2
        · JSK6UEE4 - Kayak Semestre 2
        · JSK6UEGI - Trampoline Semestre 2
        · JSK6UEK5 - Ahtletisme Semestre 2
        · JSK6UEN7 - Danse Contemporaine Semestre 2
        · JSK6UEPG - Interuniversitaire Semestre 2
        · JSK6UETD - Rugby Semestre 2

Toutes les informations données sur cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle

- JSK6UEVJ - Volley Ball Fille Semestre 2
- JSK6UEXR - Volley Ball Garçon Semestre 2
- JSK6UF2A - Agrès S2
- JSK6UF6D - Basket Fille Semestre 2
- JSK6UFAQ - Futsal Semestre 2
- JSK6UFDM - Handball Garçon S2
- JSK6UFG6 - Natation Semestre 2
- JSK6UFIR - Rock Semestre 2
- JSK6UFL9 - Basket Garçon Semestre 2
- JSK6UFNR - Musculation Semestre 2
- JSK6UFQ2 - Relaxation Semestre 2
- JSK6UFTS - Tennis Semestre 2
- JSK6UFXV - Escalade Semestre 2
- JSK6UG0G - Badminton Semestre 2
- JSK6UG3W - Handball Fille Semestre 2
- JSK6UG6E - ZUMBA Semestre 2
- JSK6UG9T - Danse Latine Semestre 2

- AFPLFA2 - AFP Langue Française Appliquée S2
- ENGETU2 - Engagement étudiant

Toutes les informations données sur cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle