SCIENCES, INGÉNIERIE ET TECHNOLOGIES

Master Audiovisuel, Médias interactifs Numériques, Jeux

Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

Niveau d'étude visé
BAC +5

Diplôme
Master (LMD)

Domaine(s) d'étude
Audiovisuel - Cinéma, Informatique

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

Établissements
Institut National Universitaire Champollion

Présentation

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.

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.

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.

Savoir-faire et compétences

Compétences et savoir-faire ;

Toutes les informations de cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle
Dernière mise à jour le 13 février 2026

Communauté d'universités et établissements de Toulouse

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'entreprenariat ou de salarié dans les domaines du Serious Game, identifier ses motivations et ses freins, analyser sa pratique professionnelle.

Admission

Conditions d'admission

Conditions d'accès :

- Capacité d'accueil : 20 places

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 29 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 29 ans ou plus de 29 ans et être bénéficiaire d'aides sociales, avec un diplôme ou équivalent de niveau III et une expérience professionnelle de 3 ans minimum.

Et après...

Insertion professionnelle

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.

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 :

Toutes les informations de cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle
Dernière mise à jour le 13 février 2026
Communauté d'universités et établissements de Toulouse

- 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 Developper, Ingénieur ressources pédagogiques innovantes, Ingénieur en technologies de la formation, LMS/CMS Manager,…

Contact(s)

Contacts

Contact administratif
Michel Galaup
michel.galaup@univ-jfc.fr

Contact administratif
Pierre Lagarrigue
pierre.lagarrigue@univ-jfc.fr

Contact administratif
0563489151
scolarite-master-aminj@univ-jfc.fr

Métiers de demain

Thématiques : Hydrogène décarboné

Projets porteurs : Genhyo

Infos pratiques

Contacts

Contact administratif
Michel Galaup
michel.galaup@univ-jfc.fr

Contact administratif
Pierre Lagarrigue
pierre.lagarrigue@univ-jfc.fr

Contact administratif
0563489151
scolarite-master-aminj@univ-jfc.fr

Lieu(x)

Albi

En savoir plus

https://www.univ-jfc.fr/formation/21M-AMINJ

Toutes les informations de cette page sont indicatives et n'ont pas de valeur contractuelle
Dernière mise à jour le 13 février 2026
Communauté d'universités et établissements de Toulouse