

MODALITÉS D'ADMISSION

L'admission se fait sur sélection du dossier, suivie par un entretien de motivation portant sur la cohérence du parcours universitaire et/ou sur l'expérience professionnelle. La lettre de motivation, le CV, le portfolio, les résultats académiques et le domaine de formation sont pris en compte dans les étapes d'admission.

Pré-requis : Des compétences avérées dans tout domaine pouvant s'appliquer aux métiers du jeu vidéo.

Date limite de dépôt dossier d'inscription : Selon les dates de la campagne nationale d'admission en master

Tarifs : Tarif national master

Équivalence : Tout diplôme Bac+3

Formation initiale

Formation continue

POURSUITE D'ÉTUDES

Le diplôme étant un master à orientation professionnelle, il ne vise pas prioritairement la poursuite d'études. Cependant, selon les profils et les opportunités, une poursuite en doctorat industriel (dispositif CIFRE) reste possible. Le doctorat classique est envisageable en fonction de la formation initiale, des compétences et de l'intérêt pour le domaine de la recherche.

DÉBOUCHÉS

Les principaux débouchés sont l'industrie du jeu vidéo au sens très large, ainsi que tous les domaines où se développent la simulation en environnement virtuel et la gamification. Les secteurs des industries numériques (communication, marketing, création numériques) offrent aussi des opportunités d'emploi.

Taux d'insertion : 100% (enquête OVE 2018, insertion à 30 mois)

ADOSSEMENT À LA RECHERCHE



Adresse

Université Côte d'Azur : Campus universitaire de Cannes
214 Avenue Francis Tonner, 06150 Cannes la Bocca



Contacts :

Marc MARTI, Responsable du Master MAJIC

✉ Marc.MARTI@univ-cotedazur.fr

🌐 creates.univ-cotedazur.fr



Master Humanités & Industries Créatives JEUX VIDÉO, IMAGE, CRÉATIVITÉ



Master Humanités & Industries Créatives JEUX VIDÉO, IMAGE, CRÉATIVITÉ

COMPÉTENCES

Gestion de projet et d'équipe

Créativité

Adaptabilité

Polyvalence

Les + de la formation

Travail d'équipe sur un prototype de jeu

Deux stages

Enseignements techniques et universitaires

Vision à 360° sur le jeu vidéo

Taux de réussite : 100%



PRÉSENTATION

Le Master MAJIC (Management, Jeu vidéo, Image, Créativité) fait partie de la mention HIC (Humanités Industries Créatives). Il associe créativité et management pour préparer à travailler dans le domaine des industries créatives, plus particulièrement celles du jeu vidéo.

En synergie avec la formation dispensée, les étudiants et étudiantes travaillent en équipe, en mode projet, sur un prototype de jeu vidéo qui sera présenté au FIJ (Festival International du Jeu) de Cannes.

L'environnement du parcours bénéficie d'une véritable plus-value, au cœur des dynamiques de l'Université Côte d'Azur dans les domaines innovants, en particulier ceux de la réalité mixte et virtuelle développés au sein de l'EUR CREATES. Il bénéficie d'un environnement favorable grâce au soutien de la ville de Cannes et de nombreux partenariats avec les entreprises à l'échelon local et national.

Objectif de formation : Former des producteurs capables d'avoir la vision complète du produit et d'accompagner les différents spécialistes dans leur développement.

ORGANISATION

Les enseignements sont dispensés à parité par des universitaires et des professionnels en activité. Ils sont constitués en trois blocs (création, management, sciences humaines et sociales), complétés par des enseignements optionnels (écriture, jeu vidéo sérieux, IA et moteurs, vidéo 360°, anglais). Les enseignements de création couvrent l'ensemble des compétences du secteur. Ils sont destinés à donner une vision générale et des savoirs de base sur l'ensemble des métiers créatifs mobilisés dans le jeu vidéo. Ceux de management préparent à la gestion de projets et ceux de sciences humaines donnent des connaissances théoriques situant le jeu vidéo comme objet culturel, sociologique et historique.

Au cours de l'année, les M2 encadrent les M1 et développent par équipe un prototype de jeu. À la fin de chaque année, un stage obligatoire est prévu (4 mois en M1 et 6 mois en M2).

Modalités d'évaluation : contrôle continu, travail sur projet (développement d'un prototype de jeu par équipe) et stage

Durée de la formation : 2 ans

Possibilité de varier un ou des blocs de compétences : oui, par un système d'options

Capacité d'accueil : 20 par année