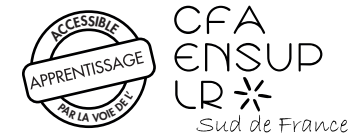




SAVOIR-FAIRE ET COMPETENCES

La deuxième année du master est ouverte à l'apprentissage, ce qui permet aux étudiant(e)s de passer une grande partie de l'année en entreprise.



PRÉSENTATION

CHIFFRES CLÉS

OBJECTIFS

Le Master Humanités et industries créatives est une formation bilingue en deux ans qui forme des professionnels des industries créatives. De manière innovante, il s'organise autour de trois pôles complémentaires :

- Pôle créatif : ateliers d'écriture, initiation aux techniques audiovisuelles, PAO, outils numériques ;
- Pôle professionnel : chaque année le Master invite pour des rencontres et des masterclass des professionnels des industries culturelles dans les domaines suivants : le podcast, l'escape game, le doublage, game design, le jeu vidéo ;
- Pôle recherche : des séminaires abordent les théories nécessaires pour comprendre la production d'hier et d'aujourd'hui et inventer celle de demain: théorie de la fiction, narratologie, études culturelles, marketing, transmédia ;

Le Master travaille en étroite collaboration avec des partenaires, en particulier d'Occitanie, grâce à des stages obligatoires et des projets collaboratifs.

92%

des étudiant(e)s de M2 diplômé(e)s en 2020.

3^{ème}

au classement de la réussite en Master (L'Étudiant 2022 - Art, lettres, langues et SHS)

Connaître le secteur des industries créatives en France et à l'étranger ;

Analyser les enjeux économiques et esthétiques des productions culturelles et anticiper ceux de demain ;

Construire un réseau dans le milieu des industries créatives grâce à des projets en équipe, des stages ou un parcours en alternance, et des rencontres avec des professionnels ;

Être capable d'exercer un regard critique à partir d'expériences professionnelles et créatives

PRÉREQUIS

Licence de lettres, d'anglais, d'art, de cinéma audiovisuel, de sciences du langage ou de sciences de l'information et de la communication. Maîtrise de l'anglais.

Crédits ECTS : 120
Durée : 2 ans

Niveau d'études : BAC +5

CONDITIONS D'ACCÈS

- Formation initiale / Formation continue
- Ouvert à l'apprentissage
- Dispositif de validation des acquis de l'expérience (VAE)

STAGES

- 6 semaines au moins en première
- 12 semaines en deuxième année

INSERTION PROFESSIONNELLE

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

- Création artistique, littéraire, audiovisuelle, vidéoludique, transmédia : scénariste, auteur, rédacteur, réalisateur,
- Industries culturelles : chef de projet, organisateur de salon ou de convention, chargé de production, consultant, community manager, game designer, concepteur de jeu, entrepreneur,
- Médias : journaliste, critique, youtubeur, animateur (radio, télévision, web), documentariste, documentariste,
- Médiation culturelle : chef de projet, chargé de mission,
- Enseignement et recherche : formateur, rédacteur de support pédagogique, enseignant-chercheur.

POURSUITE D'ÉTUDES

La double finalité Recherche et Professionnelle de la mention permet aux diplômés :

- de poursuivre en doctorat,
- de passer le concours d'enseignement.



MASTER PRODUCTION, USAGES ET INTERPRÉTATION DES FICTIONS

CONTACT
Tél. 04 66 36 45 84
scolarite.lettres@unimes.fr
masterfiction.unimes.fr

UNIVERSITÉ DE NÎMES
Rue du Docteur Georges Salan -
CS 13019 - F-30021 Nîmes - Cedex 1
Tél. (0) 4 66 36 46 46

www.unimes.fr
facebook.com/unimesfr
@unimesfr