

MODALITÉS D'ADMISSION

20 places par année sont disponibles. La sélection se fait sur dossier, puis par audition.

Les étudiants concernés sont des étudiants de niveau Bac+3 minimum (licence ou équivalent), très motivés pour travailler les industries créatives et désirant acquérir pour cela une formation complémentaire. Toutes les formations permettent de candidater – scientifiques, techniques, artistiques, littéraires, commerciales, managériales.

Formation continue

Les professionnels désirant compléter leurs qualifications par une formation universitaire de haut niveau sont bienvenus. Un jury de validation des acquis professionnels ou d'expérience est habilité à statuer sur les demandes des candidats ne possédant pas le diplôme universitaire requis. Demandes des candidats ne possédant pas le diplôme universitaire requis.

POURSUITE D'ÉTUDES

Le Master HIC permet d'acquérir un profil professionnel en 2 ans, en fonction de sa formation initiale, des compétences acquises et du métier recherché. En accord avec les professionnels du secteur, les débouchés visés sont par exemple Narrative Designer, Assistant Producer, Chef de produit, Responsable marketing, Web designer, Level designer, Assistant Game Designer, Modélisateur 3D, Animateur de communauté virtuelle, Animateur web, Community manager, Assistant projet, Responsable supply-chain, Chef de projet innovation numérique, Chef de projet en organisation, Chef de projet green IT, Responsable développement durable, etc.

ADOSSEMENT À LA RECHERCHE

Du fait de sa nature interdisciplinaire, le Master MAJIC s'appuie sur plusieurs laboratoires de l'Université Côte d'Azur :



DIPLÔME CO-PORTÉ PAR



Adresse

Université Côte d'Azur : Campus Carlone
98 Boulevard Edouard Herriot, 06200 Nice



Contacts :

Manuel BOUTET, Responsable du parcours

✉ Manuel.BOUTET@univ-cotedazur.fr

www creates.univ-cotedazur.fr



Master Humanités & Industries Créatives JEUX VIDÉO, IMAGE, CRÉATIVITÉ

univ-cotedazur.com

Master Humanités & Industries Créatives **JEUX VIDÉO, IMAGE, CRÉATIVITÉ**

COMPÉTENCES

Travailler en équipe projet-crétion et manager une équipe;
Concevoir, produire et commercialiser des contenus créatifs;
Maîtriser méthodes et outils de la création numérique.

Les **+** de la formation

Une double compétence en
créativité et management

Apprendre en menant un projet
de création originale présenté au
Festival International des Jeux

Dix ans d'expérience

Le soutien du S.E.L.L.



PRÉSENTATION

Inscrit au coeur du nouveau Campus "Bastide Rouge" de Cannes dédié aux nouvelles écritures, le Master HIC forme des créateurs, managers et entrepreneurs pour les industries créatives numériques.

Le Master HIC forme aux métiers des industries créatives numériques qui touchent à la fois la création, la production et la commercialisation de contenus créatifs pour de nouveaux usages numériques, dont la culture, l'éducation, la santé, le jeu vidéo, etc. Ces secteurs demandent des professionnels de la création capables de travailler en équipe, en mode projet, et surtout de collaborer dans des environnements riches en compétences et en savoirs différents. Pour cela, l'envie de créer, une solide culture et une maîtrise des outils numériques sont indispensables. Et le succès y dépend aussi de l'orchestration par un manager agile, chef de projet ou game producer, apte à accompagner les nombreux spécialistes à l'œuvre et capable de comprendre les mécanismes d'une création originale.

Le Master HIC prépare aussi ses étudiants à construire leur carrière, pour répondre aux défis du développement du numérique, et sans ignorer la montée des interrogations environnementales. Dans un monde en changement, la créativité devient un atout recherché par les entreprises, et une compétence qui permet de saisir les opportunités. Elle est aussi la pierre angulaire sur laquelle seront bâtis les oeuvres et les genres de demain.

ORGANISATION

Le parcours MAJIC donne en 2 ans, les compétences en créativité et management qui permettront aux diplômés de s'intégrer aux industries créatives numériques et de contribuer à leur développement.

Les enseignements sont répartis sur 5 grands domaines : Création, Management d'entreprise, Sciences Humaines et Sociales, Culture, Technologie. Ils s'appuient sur un large panel de disciplines universitaires et de nombreux intervenants professionnels.

L'étudiant fait en 1ère année un stage de 4 mois en entreprise et en 2ème année un stage de 6 mois, à l'étranger, nationalement ou localement.

Chaque année, l'étudiant participe, au sein d'une équipe de 6 à 10 personnes, à un projet créatif original aboutissant à la présentation d'un prototype présenté au public au Festival International des Jeux qui a lieu fin février au Palais des Festivals à Cannes. Pour y parvenir, les étudiants de 1ère et 2ème année travaillent ensemble. 5 à 6 projets sont sélectionnés en fin de 1ère année et menés en 2ème année.

Dans le cadre des Écoles Universitaires de Recherche, "Créativités, Transformations, Emergences" (CREATES) et "Digital Systems For Humans" (DS4H) de l'Université Côte d'Azur, des opportunités sont offertes aux étudiants de participer à des projets avec des étudiants d'autres disciplines, et à des formations spécialisées aux côtés de professionnels.