

Mastère Spécialisé Interactivité et œuvres immersives

Formation dispensée sur les campus :

Lille – Lyon – Marseille – Paris

Objectifs et contexte de la formation :

Dans un monde où les technologies numériques redéfinissent les frontières de la création artistique, le MS "Interactivité et Œuvres Immersives" forme des professionnels capables de créer des expériences innovantes qui intègrent les nouvelles technologies (réalité virtuelle, réalité augmentée, 3D en temps réel).

Cette formation immersive et transversale prépare les professionnels à s'approprier les dispositifs innovants tout en intégrant des enjeux éthiques, environnementaux et créatifs.

Face à la nouvelle réglementation du CNC qui impose la prise en compte de l'empreinte carbone dans les productions numériques, cette formation intègre des pratiques créatives respectueuses de l'environnement.

Les étudiants apprendront à concevoir des projets à la fois créatifs et durables, en répondant aux normes éthiques et environnementales croissantes du marché.

Avec un focus sur l'adaptabilité, l'innovation et l'écoresponsabilité, ce MS prépare les créateurs à relever les défis d'un secteur globalisé et à se positionner comme des leaders dans l'industrie créative numérique de demain.

Débouchés :

Ce MS forme les professionnels à la maîtrise des technologies immersives (réalité virtuelle, augmentée, 3D en temps réel) tout en intégrant les enjeux éthiques et environnementaux. Il prépare les étudiants à :

- Concevoir des expériences immersives innovantes et durables.
- Répondre aux nouvelles attentes des consommateurs en matière d'interactivité et d'écologie.
- S'approprier les nouvelles réglementations, notamment celles du CNC qui imposent une prise en compte de l'empreinte carbone dans les productions numériques.

Exemples de métiers visés :

- Chef de Projet
- Interactive Designer
- Narrative Designer
- IA Specialist,
- Art Director
- Tech Director
- Lead Engine Programmer
- Lead Gameplay Programmer
- Lead Art Team

Code(s) NSF :

323m - Métiers techniques image, son et spectacle : photo, vidéo, cinéma, traitement informatique de l'image

323u - Projection

333v - Formation ou enseignement à caractère artistique

Admission et public visé :

Cette formation est accessible en formation initiale ou formation continue.

Publics visés :

- Jeunes diplômés
- Salariés expérimentés
- Cadres
- Demandeurs d'emploi
- Public international

Diplôme(s) requis :

- Bac+5 (Titre ingénieur, diplômés M2, titre RNCP niveau 7)
- Un diplôme validé M1 mais associé à 3 ans minimum d'expérience professionnelle
- Un diplôme bac+3 (diplômés L3, titre RNCP niveau 6) (30% des effectifs maximum).

L'admission se fait sur dossier et entretien de motivation.

Rythme et durée :

Date de rentrée : Septembre 2025

20 semaines de cours + 1 semaine d'examens, de septembre à mars.
Volume horaire global : 469h. La formation est en blended learning, méthode de formation hybride qui combine formation en présentiel et formation en ligne.

Immersion professionnelle de 4 mois minimum entre mars et septembre.

Programme :

IDENTIFICATION DES BESOINS ET DES CONTRAINTES DU MARCHÉ	
Veille sur le marché professionnel	Culture des arts numériques
Histoire de l'IA	Ethique et déontologie
Ecoresponsabilité de l'image augmentée	Usages des images numériques
Séminaire : Droit et IA	Séminaire : Ecoresponsabilité
CONCEPTION D'UNE ŒUVRE IMMERSIVE	
Scénario et storyboard	Gamification des récits
Dramaturgie et culture des formes narratives	
PRODUCTION D'UNE ŒUVRE IMMERSIVE	
Techniques de réalité virtuelle	Mapping vidéo
Production d'images génératives par IA	Séminaire : Scénographie multisensorielle et eco-produite
POST-PRODUCTION D'UNE ŒUVRE IMMERSIVE	
Découverte des outils et logiciels de montage et retouche photo et vidéo	Compositing
Découverte des outils open source et logiciels libres : blender et unreal	
PILOTAGE DE PROJET D'UNE ŒUVRE IMMERSIVE	
Management d'équipe	Outils de gestion de projet et d'évaluation de la performance
Budget	Séminaire : Economie d'un projet immersif

Suivi et évaluation :

La formation est validée par complétion de l'ensemble des conditions ci-dessous :

- Validation du contrôle continu + examens de fins d'année
- Mission en entreprise d'un minimum de 4 mois, évaluée par le tuteur en entreprise et par une soutenance orale.
- Thèse professionnelle, évaluée par un rendu écrit et une soutenance orale. La thèse professionnelle est un travail personnel qui s'appuie sur la mission en entreprise. Le sujet traité doit répondre à une problématique réelle du secteur.

Accessibilité aux personnes en situation de handicap :

Nos infrastructures sont accessibles aux personnes à mobilité réduite (PMR).

Si vous êtes en situation de handicap, des aménagements peuvent vous être proposés par le référent handicap campus, après étude des besoins individuels.

Des adaptations de parcours sont envisageables afin de prendre en compte les besoins spécifiques liés à une situation de handicap ou une situation de santé invalidante.

Dans le cas où les moyens internes ne seraient pas suffisants, nous nous mettrons en lien avec des partenaires du champ du handicap afin de répondre au mieux aux besoins spécifiques de chacun.

N'hésitez pas à vous rapprocher de notre référent handicap campus.