



## PARMI LES ENTREPRISES PARTENAIRES

Morgane Production • Amaury Sport Organisation • Mikros Image  
 • L'image d'après • Arte • Milgram • Grain de sel productions •  
 Wéo • Mona Lisa Production • Nulle part ailleurs production •  
 Médiacut • Cabane productions • Les films de l'étranger • AB  
 thématiques • Gorgone production • ITV studio France

## MASTER

# PRODUCTIONS

Audiovisuel, médias  
 interactifs numériques, jeux

SCIENCES ET TECHNOLOGIES

## PRATIQUE



### Lieu de la formation

Campus Mont Houy, Valenciennes



### Contact

master-dream@uphf.fr  
 03 27 51 15 00

[www.uphf.fr](http://www.uphf.fr)

## LES PLUS DE LA FORMATION

- Maîtrise terrain (connaître les outils et les processus de production et de postproduction)
- Maîtrise métier (connaissance du cadre humain, juridique et financier du secteur de l'audiovisuel)
- Nombreuses mises en situation professionnelles de production audiovisuelle (fiction, documentaire...)
- Nombreux intervenants et équipements professionnels
- Stage long de 6 mois en fin d'études

Ce diplôme est codéveloppé conjointement par l'UPHF et l'INSA Hauts-de-France



ÉTUDES  
 EN FRANCE



**INSA** INSTITUT NATIONAL  
 DES SCIENCES  
 APPLIQUÉES  
 HAUTS-DE-FRANCE

**Université  
 Polytechnique**  
 HAUTS-DE-FRANCE

## OBJECTIFS DE LA FORMATION

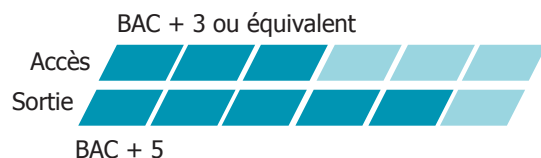
Ce master forme aux métiers de cadre de la production audiovisuelle tant pour les médias traditionnels que pour les nouveaux médias. Par le biais d'une pédagogie par projet (réalisation des différents types de production), les étudiants apprennent à maîtriser la chaîne de fabrication des images et des sons de la conception d'un projet à sa diffusion. Pour être en capacité de piloter une production, ils acquièrent les compétences techniques, appréhendent les contraintes budgétaires et juridiques, apprennent à travailler en groupe et à gérer une équipe. Soucieux de la qualité, ils développent leur analyse critique tant au niveau de la narration et de l'écriture que de l'esthétique et de la cohérence des images et des sons. Ils développent également des outils et méthodes d'analyse des usages dans le contexte des nouveaux médias interactifs.

## ACCÉDER À LA FORMATION

**Modalités d'ouverture\***  \*En seconde année

\*Formation Initiale / Formation par Apprentissage / Formation Continue / Contrat de professionnalisation

### Niveaux entrée / sortie



### 1. Candidater

Admission en Master 1 : sur dossier et entretien pour tout titulaire d'une Licence ou équivalent (180 crédits ECTS).

Admission en Master 2 : 1<sup>re</sup> année de Master ou équivalent dans le même domaine (240 crédits)

Pour toute personne n'ayant pas le diplôme requis, possibilité de validation des acquis (VAP) pour accéder à la formation.

Possibilité de validation des acquis de l'expérience (VAE) pour obtenir tout ou partie du diplôme.

Contact : [formation.continue@insa-hdf.fr](mailto:formation.continue@insa-hdf.fr)

Pour les étudiants internationaux hors UE :

[pastel.diplomatie.gouv.fr](http://pastel.diplomatie.gouv.fr)

### 2. S'inscrire administrativement

Pour tous : [inscription.uphf.fr](http://inscription.uphf.fr)

### 3. S'inscrire pédagogiquement

Pour tous, auprès de votre secrétariat pédagogique (contact au recto)

Pour toutes questions d'orientation : [orientation@uphf.fr](mailto:orientation@uphf.fr)

## PRINCIPAUX ENSEIGNEMENTS

- Techniques et technologies de l'image et du son (post production, techniques sonores...)
- Captation multicaméra
- Fiction
- Documentaire
- Production multimédia et nouveaux médias
- Films institutionnel
- Nouveaux médias et nouveaux usages (VR, AR, MR, etc.)
- Analyse de la réception des nouveaux médias
- Gestion de production
- Droit (droit du travail, droit à l'image, propriété littéraire et artistique)
- Financement (mécanismes de coproduction, marchés publics, gestion)
- Management et gestion de projet
- Gestion des ressources humaines
- Approche qualité
- Stratégie de communication
- Anglais
- Stage de 6 mois en fin de cursus

## ET APRÈS

### Débouchés professionnels

Les diplômés s'insèrent au sein du secteur de l'audiovisuel, du multimédia et de l'industrie du jeu (diffuseurs, sociétés de production, prestataires de services, sociétés de post-production), des industries culturelles et créatives, de la communication et des médias (agences et services de communication des entreprises, agences de presse, de communication ou de publicité, groupes de presse, éditeurs, institutions, administrations).

### Métiers visés

- Assistant de production
- Chargé de production, producteur
- Assistant ou Chargé de communication
- Content manager
- Chef de projet
- Acheteur / vendeur de produits audiovisuels ou multimédia

Retrouvez toutes les statistiques sur les formations :

[www.uphf.fr/statistiques](http://www.uphf.fr/statistiques)