

 master
multimédia
interactif _

**Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne,
Centre Saint-Charles,
47, rue des bergers,
75015, Paris.**

Le Master 2 mmi forme des créatifs, des développeurs, des chefs de projet numérique...

Sommaire

Le Master 2 mmi	_____	6
Enseignements	_____	10
Projets	_____	12
Débouchés professionnels	_____	14
Enseignants	_____	20
Stage	_____	28
Admission	_____	32
FAQ	_____	36



le Master 2 mmi

Le Master 2 métiers du multimédia interactif (mmi) offre une formation unique alliant des enseignements spécialisés et des projets professionnels menés collectivement et individuellement.

Les champs et domaines à la fois enseignés, pratiqués par les étudiants sont, notamment, **la direction artistique, le design graphique (Graphic Design) et la communication visuelle, le design d'interface (UX/UI Design), le data design (représentation et visualisation de données), l'architecture de l'information, la programmation Web (HTML/CSS/PHP/JS), la réalisation et production vidéo (principalement pour le Web), la conception-crétion et réalisation de sites et produits applicatifs Web, le droit de l'Internet et des nouveaux médias, le management de projet de création numérique, etc.**

Non séparés les uns des autres, ces champs et domaines enseignés, pratiqués durant l'année de formation offrent aux étudiants de disposer d'un **socle solide de connaissances et savoirs « métiers » ainsi qu'une large palette de compétences** en appui desquels ils seront en mesure de mener à bien des projets de création-conception numérique de diverses natures (croisant art, design, ingénierie).

Riche d'une longue histoire de plus de 20 ans, le Master 2 mmi sait s'adapter aux différentes **évolutions et mutations technologiques**, renouvelant sans cesse sa culture, ses savoir-faire et contributions créatives. Soutenus, accompagnés par des chercheurs et professionnels (en activité, par ailleurs), les étudiants évoluent dans **un univers pleinement actif** (dernier « marchepied » menant à la vie active) au sein duquel leurs capacités, aptitudes et habiletés se renforcent, semaine après semaine.

Les profils des étudiants se dessinent, s'affirment au cours de l'année. On y retrouve ainsi majoritairement **des profils d'UX/UI Designer, de chefs de projet, de community managers, de développeurs et de directeurs artistiques**. Bien qu'ayant un profil fort (orienté « métier »), chaque étudiant acquiert des aptitudes plus larges débordant de leur chef de poste principal. C'est ainsi qu'un UX Designer pourra aussi se présenter, s'affirmer et s'épanouir en qualité de chef de projet ou encore de développeur ou intégrateur Web.

Des projets en partenariat « entreprises » sont réalisés au premier semestre. Au cours du second semestre, les étudiants réalisent un stage long de 6 mois max. en entreprise.

Ouverture des candidatures

Démarrage de l'année

Durée

DÉBUT AVRIL 2021

MI-SEPTEMBRE 2021

10 MOIS



CONTEXTE

Dans un contexte de réflexion sur les enjeux du numérique en constante évolution, le Master 2 mmi offre une formation répondant aux exigences du caractère pluridisciplinaire des métiers de la création numérique.

Les étudiants sont formés aux processus, démarches, méthodes et outils de conception, de création, de production, ainsi qu'au management de projet et à l'évaluation des produits numériques. Le Master 2 mmi les prépare en outre au travail en équipe, à la gestion de la relation client, au suivi de production du briefing créatif jusqu'au pilotage de la sous-traitance.

Au premier semestre, ils réalisent un ou plusieurs projets dans des conditions professionnelles réelles, répondant à des commandes de partenaires extérieurs. À l'issue de cette dernière année de Master, les étudiants disposent de nouvelles connaissances « métier » ainsi que d'une expérience professionnelle déjà étoffée.

ENVIRONNEMENT

Les étudiants bénéficient d'un environnement de travail exceptionnel au sein de l'École des Arts de la Sorbonne.

Tout au long de leur année de formation, les étudiants du Master 2 mmi disposent d'une salle qui leur est exclusivement dédiée. Cette dernière comprend tout le matériel requis pour assurer des productions professionnelles (ordinateurs, suite Adobe, tablettes graphiques, matériel audiovisuel, reflex 5D, etc.).

Grâce à ces nombreux équipements, les étudiants peuvent étudier et travailler dans des conditions idéales. Les salles et équipements sont situés dans le 15^e arrondissement, à côté du parc André Citroën et dans le secteur de la Tour Eiffel. Les étudiants du mmi profitent là d'un cadre privilégié en plein Paris.

STAGE

Au second semestre, les étudiants devront effectuer, au choix, un stage long ou une mission professionnelle sous contrat.

À compter de début février, les étudiants ont à choisir entre effectuer un stage ou bien réaliser une activité professionnelle sous contrat (CDD, CDI, mission rémunérée en Freelance, ou autres). La durée de ces activités doit être de 2 mois minimum et 6 mois maximum pour les stages conventionnés. En vue de restituer leur expérience (le stage étant diplômant, comme l'activité sous contrat), les étudiants produisent un rapport de stage (ou équivalent pour l'activité sous contrat).

S'ils le souhaitent, les étudiants peuvent effectuer plusieurs stages conventionnés, tant que les périodes ne dépassent pas le 30 septembre de l'année en cours. Suite à leur stage, les étudiants obtiennent régulièrement un emploi, souvent dès les premiers mois de recherche, puis progressent rapidement dans leur carrière (cf. études statistiques et recensements menés par les services administratifs compétents de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne).

Enseignements

L'année universitaire du Master 2 mmi se divise en 2 semestres et 3 Unités d'Enseignement : (#1) Enseignements génériques ; (#2) Enseignements méthodologiques ; (#3) Enseignements spécifiques.

Les profils des étudiants « entrants » étant relativement variés, le premier semestre de cours débute par une **phase d'harmonisation** (mise à niveau), puis suit la **phase de spécialisation et perfectionnement**. Plus des trois-quarts des enseignants du Master 2 mmi sont des intervenants, des professionnels du secteur. Le caractère évolutif du numérique requiert un programme d'étude souple. Aussi, le Master 2 mmi adapte chaque année ses enseignements, ses projets en fonction des exigences et actualités du monde professionnel.

Au second semestre, les étudiants mettent en application leurs connaissances et compétences dans le cadre d'un stage entreprise (long) de fin d'année. En parallèle, ils peuvent être amenés à conclure certains des projets de l'année (projets collectifs et/ou individuels). Vers le début juillet, les étudiants réalisent deux à trois soutenances : une soutenance de stage et une à deux soutenances de projets leur offrant de faire le bilan, la synthèse des réalisations et acquisitions de l'année devant un jury composé d'enseignants du Master et de personnes invitées (des professionnels du secteur).

Projets

Les projets collectifs

Les projets collectifs sont l'occasion pour les étudiants de **créer des groupes de travail afin de mettre en pratique les enseignements qu'ils reçoivent au cours de l'année**. Ils réalisent ainsi des projets dans des conditions professionnelles réelles, en répondant à des commandes de partenaires extérieurs. À l'issue de cette dernière année de Master, les étudiants disposent non seulement de nouvelles connaissances, mais surtout ils jouissent d'une expérience professionnelle déjà étoffée (un CV garni de belles références).

Les projets individuels

En parallèle des projets collectifs et de leur stage, les étudiants ont à **réaliser un projet personnel qu'ils soutiennent en fin d'année**. Ce projet doit trouver à s'inscrire dans le cadre des thématiques et sujets du Master et pourra prendre différentes formes (rendus, restitutions) : maquettes, prototypes, installations, simulations, « objets ou produits finis », etc.

Le projet personnel ménage une sorte d'espace, en parallèle du collectif, possiblement plus en phase avec **le Projet Professionnel Personnel (PPP) de l'étudiant**. Il peut ainsi renforcer son implication et investissement dans un champ ou domaine plus resserré, plus « expert ». Il peut s'agir, par exemple, de traiter : d'une problématique de création-conception, d'une question de société impactant la cadre pratique du « métier » auquel il se destine ou encore d'une technique qui lui tient à cœur, etc. Créativité, perspicacité, intelligence et sens critique sont attendus tout comme des réalisations/productions soignées et de qualité.

Débouchés professionnels

100% des étudiants diplômés du Master 2 mmi trouvent dans les 6 mois un emploi dans les différents secteurs d'activités liés au numérique.

Tout comme à l'entrée du Master, les profils des étudiants sortants demeurent très variés : chef de projet web, programmeur web, Creative Technologist, designer UI/UX ou graphique, directeur artistique, rédacteur web, etc. **Les diplômés intègrent des organismes publics, institutionnels, culturels, des structures associatives, des entreprises privées (de toutes tailles) ou encore des bureaux d'études, des studios de création ou encore des agences de conseil, tous secteurs confondus.**



Profils

Liste non exhaustive des profils sortants du mmi, et des métiers auxquels le Master prépare.

DIRECTEUR ARTISTIQUE

Le directeur artistique **conçoit et réalise les créations graphiques** et artistiques d'un projet. Appliquée au secteur du multimédia, la direction artistique Web demande une connaissance des spécificités du domaine numérique et ses normes.

Dans le master, il y a souvent plusieurs graphistes et un directeur artistique par projet. L'équipe «créa » doit faire preuve d'un grand sens de l'organisation et accepter parfois les compromis. Les DA sont aussi en contact direct avec les clients afin de valider les propositions graphiques.

DÉVELOPPEUR WEB

Le développeur web effectue la réalisation technique et le **développement informatique** d'un site web. Il répond à la demande du client en réalisant des fonctionnalités logicielles en code informatique à partir d'un cahier des charges fourni par le chef de projet.

Au sein du mmi, il y a toujours un ou deux développeurs Web par projet. Ils travaillent en général avec les langages PHP, HTML, CSS et JS, et en majorité sur des CMS.

UX DESIGNER

L'UX (expérience utilisateur) designer se penche sur la stratégie projet, il reformule si besoin l'objectif du client en fonction de son **analyse sur l'expérience utilisateur**. Il **facilite ainsi la navigation de l'internaute et améliore sa visite** en incluant dans son processus de réflexion **l'interface, le design, le contenu et l'architecture du site web**.

Les UX designers du mmi travaillent en général en équipe par projet. Ils ont besoin de vérifier que le fonctionnement du site est compréhensible par tous. Les UX élaborent des wireframes (schémas simplifiés de l'interface du site) et travaillent en parallèle des graphistes (alors UI designers), qui se chargeront «d'habiller» visuellement la page structurée.

CHEF DE PROJET

Le chef de projet multimédia ou web **gère l'ensemble d'un projet** de création ou de refonte d'un site web. Il planifie, budgétise, coordonne les équipes de travail, gère les relations clients, le tout en s'assurant de respecter le coût et les délais fixés pour la réalisation du projet.

Au mmi, il y a toujours un chef de projet, voire deux pour les plus grands. Ils gèrent directement les projets avec les clients et coordonnent l'équipe composée des autres élèves. Les professeurs assurent un suivi de projet mais les élèves prennent eux-mêmes les décisions.



UI DESIGNER

L'UI (interface utilisateur) designer est en charge de **concevoir intelligemment l'interface web**. Il doit penser les éléments du site de telle manière à ce qu'ils apparaissent comme étant familiers aux yeux de l'internaute. Il s'attache ainsi à **rendre la navigation claire**, le parcours utilisateur optimisé et les contenus de qualité.

Les graphistes du mmi sont également UI designers, car la plupart des projets multimédia requièrent la conception d'interfaces. Si les UX designers gèrent plutôt la structure du site et de l'information, les UI designers sont davantage dans l'interface pure, en effectuant des réglages de marges, des arrondissements de boutons etc.

CREATIVE TECHNOLOGIST

Le creative technologist est un **métier hybride** qui allie technologie de l'information, marketing et design. Avec un profil initial de codeur, le creative technologist réinvente l'expérience digitale de certains produits ou services, et doit donc également avoir des notions de design tout en faisant preuve d'un esprit innovateur. Il **expérimente des outils spécifiques** à partir de codes et de Frameworks afin d'obtenir des **prototypes** en réponse à la demande client.

Au mmi, il n'y a pas de projet qui nécessite directement un profil de creative technologist, mais les compétences acquises au sein du Master constituent une base solide pour continuer dans cette voie.

RÉFÉRENCEUR SEM/SEO

Le référenceur web doit faire en sorte d'améliorer la **visibilité d'un site web via un moteur de recherche**, afin de le faire apparaître en tête de liste. Ce métier demande des compétences en matière de rédaction, de technique, de marketing, et de relation client.

Au mmi, il n'y a pas de projet qui nécessite directement un profil de référenceur web, mais les compétences acquises au sein du Master constituent une base solide pour continuer dans cette voie.

COMMUNITY MANAGER

Le community manager, comme son nom l'indique, **anime une communauté d'internautes et les fédère autour d'un intérêt commun**, représenté par une organisation (marque, association, produit, etc.). Il doit donner vie à l'univers de l'organisation sur les réseaux sociaux tout en encadrant les échanges avec le public.

Plusieurs projets du mmi nécessitent une mise en valeur sur les réseaux sociaux. Il n'y a pas d'enseignement dédié à ce métier au sein du mmi mais un ou plusieurs élèves doivent assurer ce rôle de communicant en ligne.

CONCEPTEUR RÉDACTEUR

Le concepteur rédacteur est un créatif. Il participe à la conception d'un projet et **rédige les contenus textuels nécessaires**. Son travail s'articule conjointement avec celui du directeur artistique ou du webdesigner, le profil artistique et le profil rédactionnel étant complémentaires dans la plupart des projets.

Le concepteur-rédacteur a un rôle clé au mmi. Il lui arrive d'être épaulé selon la taille du projet. Le CR s'occupe du site d'un point de vue rédactionnel (textes et titres) mais aussi éditorial (choisir le ton, les types de contenu, le rapport texte/visuel). Sa collaboration avec les UX et UI designers est très importante pour la cohérence des projets.

MÉDIATEUR CULTUREL

Le médiateur culturel est **l'intermédiaire entre les artistes et le grand public**. Ses missions comprennent l'organisation d'expositions ou de festivals, la gestion de salles de spectacle, la création d'événements ou la programmation culturelle d'une ville. Le profil médiateur culturel peut intervenir pour un type de projet spécifique au sein du mmi, comme une installation interactive ou une exposition.

Un profil entrant en tant que médiateur culturel au mmi devra être capable d'assurer d'autres rôles dans les différents projets.



Enseignants

Le Master 2 mmi fait appel à de nombreux intervenants de diverses professions du Web, du secteur de la création numérique.

Ils assurent des cours et/ou des ateliers/workshops, et demeurent disponibles durant l'année complète pour délivrer aux étudiants des conseils et recommandations avisés sur leurs projets.

Les enseignants du Master 2 mmi sont tous, par ailleurs, des professionnels en activité. Certains étant d'anciens étudiants du même Master, ils connaissent parfaitement les sujets et problématiques traités en projet ainsi que le profil des étudiants à qui ils s'adressent. Ils les guident, les motivent et les encouragent à se dépasser, à s'ouvrir à d'autres champs, à d'autres domaines et sujets que ceux qu'ils maîtriseraient déjà.



DAVID BIHANIC

David Bihanic est designer, fondateur de l'agence de création FXDESIGNSTUDIO (FXDS) et maître de conférences à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Il est également chercheur associé à EnSADLab (laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris). Il est l'auteur de nombreux ouvrages et articles (scientifiques et de vulgarisation) traitant des nouveaux 'territoires' et enjeux du design.

Dans ses travaux (croisant Recherche et Création), David Bihanic examine tant les avancées que les contraintes et déterminations esthétiques, épistémologiques, praxéologiques du design dans sa collaboration avec les sciences de l'ingénieur. Spécialiste du data design (ou design de données), il étudie les différents paradigmes de représentation-visualisation de données massives et s'attèle à la conception de formalismes idiomatiques augurant une plus grande 'expressivité' de l'information.

David Bihanic est le responsable du Master 2 mmi. Il y enseigne, notamment, la représentation-visualisation de données.

SYLVIE DAUMAL

Travaillant dans le digital depuis plus de 12 ans, Sylvie Daumal est spécialiste du design d'expérience utilisateur et a publié le premier livre en français sur le sujet en juillet 2012, chez Eyrolles. Elle est la fondatrice d'UX Paris, communauté qui compte plus de 1000 membres, dont elle organise les conférences et les événements.

Elle est aussi impliquée dans la communauté européenne (executive committee de l'EuroIA, Ambassadeur de l'UXCamp Europe pour la France). Elle est mentor UX & Design au Camping depuis 2010, et enseigne sa discipline au Celsa depuis 2004.

Au sein du Master 2 mmi, Sylvie Daumal a en charge les cours spécifiquement d'UX design.

Ingénieur en développement informatique (software & application), Georges Khater est en poste chez Viseo Paris en tant que consultant dotnet à L'Oréal. Il fait partie de l'équipe de pratique dotnet, en tant que responsable développement. Il maîtrise, en outre, un très large éventail de technologies de développement (applications d'entreprise et services Web) utilisant ASP Core, SQL Server et React Js. Ses enseignements au sein du Master 2 mmi concernent l'Architecture d'Information et les langages de programmation Web (PHP, MySQL, JavaScript).

GEORGES KHATER

Il assure également les cours d'harmonisation en algorithmique et les cours de perfectionnement en (programmation API, gestion de BDD, etc.)

Bernard Bréchet a été directeur artistique et CCO ces 20 dernières années, travaillant à l'international pour des grands projets à la télévision en tant qu'associé chez Gédéon. Il est aujourd'hui designer, directeur artistique et consultant dans le vaste champ du design, de la création, de la conception, et de l'éducation. Il met au service d'entreprises et de clients son expertise en identité de marque, branding, motion design, etc. Son savoir-faire lui permet de travailler de manière transversale et didactique dans la communication de marques notamment. Il attache beaucoup d'importance au partage et à l'enseignement, auquel il se consacre depuis un peu plus de 15 ans. Il a enseigné à l'Ecal (Suisse), l'Esav (Maroc), l'Ensaama, l'ECV et la Sorbonne (Paris 1 Panthéon Sorbonne) en tant que Maître de Conférences Associé.

BERNARD BRÉCHET

Ses cours au Master 2 mmi concernent la direction artistique, la réalisation de projet Web et Média.

Enseignant dans plusieurs établissements, Gobelins, l'école de l'image, Greta, École multimédia. Coordinateur pédagogique de la licence CDNL, à Gobelins en collaboration avec l'université Paris8. Auteur de plusieurs ouvrages aux éditions Eyrolles, sur Director, QuickTime, la vidéo pour le web, Dreamweaver. Auteur de DVD chez Elephorm : Dreamweaver CS4, CS5, CS6, HTML5/CSS3, Les WebApp. Il enseigne principalement les langages front (HTML, CSS, Javascript, jQuery), ainsi que les outils de création graphique (Photoshop, Illustrator, Première, etc.).

Thierry Audoux a en charge au Master 2 mmi, les cours de programmation-intégration Web (HTML/CSS).

Ex-étudiant du Master, Marc Bellêtre est aujourd'hui webdesigner-développeur Web, fondateur et CEO de la société Pixel Parfait. Il travaille principalement comme prestataire pour des agences digitales sur des missions d'intégration et de développement, et pour des sociétés et particuliers faisant appel à ses services pour la réalisation de leurs sites web.

Il a en charge au Master 2 mmi les enseignements de programmation Web et notamment ceux concernant les CMS tel que Wordpress.



THIERRY AUDOUX

MARC BELLÈTRE



Reconnu pour ses qualités de formateur, le centre de formation de la Chambre des Métiers et de L'Artisanat de l'Hérault confie Patrick Chamayou, depuis 2017, les stages « Web » et « Marketing web » (référencement et réseaux sociaux). Acteur passionné du secteur de l'image numérique, il conçoit et crée des sites élégants et performants.

Depuis 2012, Patrick Chamayou intervient au sein du Master 2 mmi sur les volets Référencement Web et Accessibilité.

PATRICK CHAMAYOU

Pierre Lautier est Avocat au Barreau de Paris depuis 23 ans. Il a fondé son propre cabinet en janvier 2003. Son activité s'étend de la propriété littéraire et artistique (droit de la musique, droit de la production cinématographique, droit de la mode du luxe et des arts appliqués, droit de la photographie) au droit de l'image et au droit des marques.

Il intervient au sein du Master 2 mmi au sujet du droit de l'internet et des médias numériques.

PIERRE LAUTIER

Directeur conseil en agence digitale, Bruno Tounet est diplômé de Gobelins, l'École de l'image, en ingénierie de la communication numérique interactive (MICNI). Durant plus de dix ans il a occupé les fonctions de designer web, médiateur et formateur IT à l'Espace Mendès France, centre de culture scientifique de Poitou-Charentes. Familier des problématiques de conception interactive, il s'est parallèlement investi en indépendant dans de nombreux projets numériques institutionnels, culturels et de médiation scientifique.

Chef de groupe chez Marcel (Publicis Net), il dirige durant trois ans des projets interactifs pour de grandes marques internationales. Il rejoint Spikly en 2013 où il accompagne les clients de l'agence dans la réalisation de leurs projets web, mobile et sur les réseaux sociaux.

Bruno Tounet est intervenu au sein de différents Masters 2 dédiés aux médias numériques à l'Université de Poitiers.

Il enseigne aujourd'hui à Gobelins, l'école de l'image et au sein du Master 2 mmi où il est chargé des interventions en management de projet numérique.

**BRUNO
TOURNET**



**Nos étudiants
deviennent des
professionnels
aux connaissances
et compétences
variées.**

Vous avez trouvé un stage, voici la procédure à suivre

1. Réunissez les informations dont vous aurez besoin en vous référant à la Fiche de liaison et à la Notice à la convention de stage type.

Fiche de liaison

Notice à la convention de stage type

2. Munissez-vous de vos identifiants pour accéder à votre compte Paris 1.

3. Complétez et imprimez en 3 exemplaires votre convention via l'application Pstage.

4. Dépôts pour signature (5 signataires) des 3 exemplaires dans cet ordre :

- Le stagiaire (ou son représentant légal),
- L'organisme d'accueil (l'entreprise),
- Le tuteur du stage,
- L'enseignant-référent,
- L'université Paris1 Panthéon-Sorbonne (directeur de l'UFR/de département, par délégation du Président).

1 exemplaire pour le stagiaire; 1 exemplaire pour l'entreprise; 1 exemplaire pour l'université.

Pour la signature des conventions par l'université, joindre une attestation d'assurance responsabilité civile couvrant toute la durée du stage et valable à l'international pour les stages à l'international.

Durée	Rendu	Nature
2 MOIS MINIMUM	UN MÉMOIRE D'INGÉNIERIE	STAGE, EMPLOI OU PROJET

EN SAVOIR PLUS

Guide pratique des stages étudiants

Simulateur de calcul de la gratification minimale d'un stagiaire

Bureau d'aide à l'insertion professionnelle

Réseau pro Paris 1

EN SAVOIR PLUS

- Aucun stage ne peut être débuté sans signature de la convention par l'ensemble des parties prenantes
- Toute convention doit être déposée pour signature au plus tard 15 jours avant le début du stage
- Toute modification du déroulement du stage doit faire l'objet d'un avenant à remplir sur P-stage dont les 3 exemplaires doivent être signés par toutes les parties dans le même ordre que la convention
- Dans le cas où la convention est transmise par voie postale, merci de fournir une enveloppe timbrée libellée à vos nom et adresse
- Une gratification d'au moins 554.40€ mensuel (ou 3.60€/heure) est obligatoire pour les stages d'une durée supérieure à 2 mois consécutifs ou non dans la même année.
- Date de fin de stage au plus tard le 30 novembre de l'année en cours.

STAGE À L'ÉTRANGER

S'il s'agit d'une entreprise française qui missionne un étudiant pour un stage en dehors du territoire, la législation française s'applique et le stagiaire a le droit à une gratification. Pour tous les autres cas, aucune gratification n'est obligatoire, ce qui ne signifie pas qu'un stagiaire ne peut pas en obtenir. Le stagiaire est soumis à la législation du travail du pays dans lequel il effectue son stage.

Fiche stage à l'étranger à compléter

http://www.univ-paris1.fr/fileadmin/UFR01/Conventions_de_stage/stage_etranger_fiche_annexe_461516-1-1.pdf



Admission

Le Master 2 métiers du multimédia interactif comporte une session d'admission en juin.

Comptant chaque année entre 20 et 25 inscrits, le Master 2 mmi accueille des étudiants d'horizons et profils relativement divers (designers, programmeurs, rédacteurs, etc.) partageant tous un fort intérêt pour les nouvelles technologies et la création numérique.

La session d'admission se réalise en 2 temps :

1. sélection des candidats sur dossiers (dossier scolaire et dossier de travaux personnels),

2. audition des candidats retenus préalablement sur dossiers.

Pour se présenter à la session d'admission, les candidats auront dû valider au préalable un diplôme de niveau Master 1. Il leur faudra, par ailleurs, justifier de plusieurs aptitudes et compétences de niveau « intermédiaire » touchant soit à la conception-crédation graphique, au développement informatique et/ou encore à la gestion de projet, etc. Ils devront disposer de solides connaissances dans les champs de l'art, de la création, du design ainsi que d'une culture élargie du domaine numérique.

Le Master Mmi s'adresse également aux professionnels (VAE) ; leur sont réservées une à deux places par an. D'autre part, le Master intègre chaque année environ 25 à 35 % d'étudiants étrangers.

INSCRIPTION ÉTUDIANTS FRANÇAIS

Vous êtes titulaire d'un diplôme français

Pour postuler au Master mmi, constituez un dossier de candidature durant le mois d'avril, puis suivez la procédure sur le site de Paris 1.

Procédure :

- Se connecter sur E-candidat
- Télécharger le dossier de candidature
- Compléter et retourner le dossier à l'adresse :

Université Paris 1
UFR 04 - Secrétariat master multimédia interactif (mmi),
47 rue des Bergers,
75015 Paris.

Vous êtes déjà étudiant à Paris 1 et souhaitez une nouvelle candidature dans l'UFR04

Modalités d'inscription

INSCRIPTION ÉTUDIANTS INTERNATIONAUX

Vous êtes étudiant européen ou étudiant étranger titulaire d'un diplôme français.

La procédure d'inscription varie suivant votre nationalité, votre pays de résidence ainsi que la nationalité du diplôme que vous préparez (ou dont vous disposez).

Cliquez sur ce lien pour connaître la procédure à suivre pour présenter votre candidature à titre individuel, c'est-à-dire en dehors des accords d'échange d'étudiants.



FAQ

Quels diplômes faut-il posséder pour présenter sa candidature en Master mmi ?

Pour postuler en Master mmi, **il faut avoir un Master 1 universitaire** (ou équivalent universitaire agréé pour les étudiants étrangers), soit un niveau Bac + 4. L'obtention d'un diplôme ne garantit pas la retenue du dossier par le jury de sélection. Seule la qualité du dossier peut attester des motivations, travaux et expériences du candidat. Seul le jury est habilité à juger de la recevabilité des candidatures.

Quelles compétences sont attendues pour être éventuellement admissible ?

Des **compétences pratiques et théoriques** sont attendues dans les champs :

- des nouvelles technologies de l'Information et de la Communication, dont des compétences avérées en informatique et multimédia,
- du management de projet,
- de la médiation culturelle et des savoirs,
- de la culture générale et/ou des cultures spécifiques (scientifique, artistique, littéraire, etc.)

Quelles sont les modalités de recrutement ?

Le recrutement se déroule sur les mois de **mai/juin**, des candidats sont sélectionnés **sur dossier**, puis entendus lors d'un entretien. À la suite de celui-ci, vingt candidats sont retenus sur la liste officielle, d'autres sont mis sur liste d'attente. Les demandes d'entrées sont nombreuses et les places limitées. En conséquence, l'étudiant admis doit procéder au plus tôt à son inscription administrative, sinon, il est d'office enregistré comme démissionnaire. Sa place est alors attribuée au candidat placé en tête de la liste d'attente.

Si je suis admissible, à quelles conditions suis-je définitivement admis(e) ?

Pour être définitivement admis, il faut :

- avoir obtenu le diplôme et la mention ouvrant droit à l'intégration dans la formation au moins 10 jours avant le début des cours, fin septembre voire début octobre (date révisable en fonction du calendrier universitaire, à l'étudiant de se renseigner, de prévenir éventuellement son directeur de recherche de la date butoir (pour les M1), d'apporter au secrétariat en temps et en heure la preuve autorisant son admission),
- s'être acquitté des droits d'inscription administrative dans les mêmes conditions.

Combien de places le Master mmi propose-t-il ?

Le Master mmi propose **20 à 25** places. Aucune augmentation des effectifs n'est possible.

Quelles sont les conditions d'obtention du diplôme ?

Le Master ne peut être délivré qu'aux étudiants ayant **validé positivement l'ensemble des UE**, soutenu la réalisation multimédia accompagnée d'un mémoire, et validé leur stage.

En tant que professionnel, non-détenteur d'un diplôme d'études supérieures, puis-je prétendre intégrer le Master mmi ?

C'est possible si le jury juge que vous avez les motivations, le niveau de connaissances et les compétences adéquats. Vous devez faire la preuve de votre statut de professionnel. Quelques stages ou un début de carrière ne peuvent suffire à équivaloir un niveau d'études supérieures manquant. Votre dossier est examiné en même temps que les autres et n'est pas l'objet de mesures exceptionnelles ; vous êtes convoqué à l'audition comme tous les autres candidats.

Quelles sont les modalités d'obtention du Master par VAE ou VAP ?

VAE : **Aucune VAE n'a été accordée jusqu'à ce jour**, car il est bien difficile pour des professionnels de cumuler de facto toutes les compétences acquises en 5 années d'études supérieures, surtout celles concernant les cours théoriques du diplôme. Vous devez donc consulter le programme du Master mmi, et montrer qu'éventuellement, vous avez le niveau attendu matière par matière. La VAE donne un octroi de diplôme et non une place dans le master. VAP : Les VAP, si elles sont accordées, exigent la présence active de l'étudiant admis selon ce régime et sa participation aux cours qu'il lui est demandé de suivre.

Puis-je continuer à travailler durant l'année de Master mmi ?

Les étudiants peuvent travailler durant l'année. Toutefois, leur présence est obligatoire pour l'ensemble des cours. Par ailleurs, le travail en groupe « projet » suppose une certaine disponibilité des étudiants en dehors des cours. Il est impératif de pouvoir gérer son temps de sorte à assurer une présence et implication régulières durant l'année de formation.

Quelles sont les modalités du stage de fin d'année ?

L'étudiant doit effectuer **un stage de deux mois minimum**. Il est, du reste, vivement recommandé d'effectuer **un stage long de 5 à 6 mois**. Le stage peut donc débuter en février et doit se terminer avant le 30 septembre. Au-delà de cette période, la convention de stage n'est plus effective.

Le stage peut être remplacé par un CDD ou un CDI, à condition que cet emploi soit dans le secteur du multimédia, ou bien par la création d'un projet multimédia personnel. Dans tous les cas un rapport de stage ou d'activité doit être produit.

Les dates de dépôt des dossiers de mai et septembre sont-elles fixes ?

Les dates de dépôt des dossiers ne sont pas fixes, ce sont des dates limites. Il faut vérifier les périodes imposées par l'Université. Nous recevons une grande quantité de dossiers. Aussi, par mesure d'équité, seules les candidatures parvenues au plus tard à la date limite au secrétariat sont traitées (le cachet de la poste faisant foi).



**master
multimédia
interactif _**

**Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne,
Centre Saint-Charles,
47, rue des bergers,
75015, Paris.**

ACCÈS

RER : Ligne C (Javel)
Métro : Ligne 8 (Boucicaut ou
Lourmel)
ligne 10 (Charles Michels ou
Javel André Citroën)
Bus : 42 (rond-point St Charles),
62 (Convention-St Charles) ou
88 (Cauchy)

RESPONSABLE

David Bihanic
david.bihanic@univ-paris1.fr

SECRÉTARIAT

masterpro@univ-paris1.fr
4e- bureau 462
+33 1 44 07 84 84