

Sciences, Technologies, Santé mention Informatique, spécialité Jeux et médias interactifs et numériques

RNCP15173 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	MASTER — Master
Code(s) NSF	124, 326, 323
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit

Certificateur(s)

Conservatoire national des arts et métiers (CNAM)

<http://www.cnam.fr>

Université de la Rochelle

<http://www.univ-larochelle.fr>

Université de Poitiers

<http://www.univ-poitiers.fr>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le master forme des chefs de projet et des responsables d'équipes spécialisées en conception de jeux, réalisation d'oeuvres numériques, conception visuelle, conception sonore, programmation, ergonomie. Ils sont amenés à travailler dans les domaines suivants:

- Production, conception et réalisation de jeux vidéo et plus généralement de médias interactifs numériques (jeux et plus généralement oeuvres de loisirs interactifs, cinéma et télévision numérique, jeux en réseaux, jeux pour mobiles...)
- Evaluation qualité de produit multimédia
- Dispositifs de travail coopératif à distance multimodaux, d'enseignement à distance
- Assistance scientifique et techniques à la réalisation d'installation et de dispositifs pour l'art numérique interactifs (assistant musicaux, synthèse d'image et effets spéciaux en temps réel, conception d'installations et de dispositifs numériques pour le spectacle vivant...)
- Développement d'outils numériques pour les jeux (Moteurs de jeu, logiciels graphiques, son, logiciels auteurs, environnements de développement informatique)
- Intégration des systèmes multimédia (Systèmes de stockage et de diffusion d'information multimédia, mobiles multimédia, systèmes de réalité virtuelle...).

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Aptitude à la conception de jeux vidéo et d'ouvrages interactives

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les principaux secteurs d'activité dans lesquels les étudiants issus du master exercent les métiers auxquels ils sont formés sont les suivants :

- les studios et éditeurs de jeu vidéo,
- les sociétés de production de cinéma et de télévision numérique,
- les opérateurs de télécommunication (production de contenu),
- les éditeurs de logiciels spécialisés,
- les intégrateurs de dispositifs numériques interactifs.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Développeur de projet multimédia

Chargé d'études et de recherche en sciences de l'homme

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

A compléter (Reprise)

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

idem

COMPOSITION DU JURY — APPRENTISSAGE

- l'administrateur général du Cnam ou son représentant,
- quatre enseignants du Cnam dont le responsable pédagogique du titre ou son représentant,
- deux représentants qualifiés des professions concernées par le titre.

COMPOSITION DU JURY — VAE

L'Administrateur général ou son représentant (président du jury), le responsable ou son représentant du service VAE, 4 enseignants dont le responsable pédagogique de la formation ou son représentant, 2 représentants qualifiés des professions concernées.

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP22885

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/15173/>