

information et communication, spécialité Production Numérique et Immersion (PNI)

RNCP21563 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	MASTER — Master
Code(s) NSF	323
Code(s) ROME	E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit

Certificateur(s)

UNIVERSITE DE TOULON ET DU VAR

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le titulaire de ce diplôme peut exercer les activités suivantes :

C1- INFORMATION ET COMMUNICATION, CONCEVOIR

C1.1 Mise en forme d'une communication numérique, dans un esprit de créativité et d'innovation

C2- TECHNIQUES ET INFORMATIQUES, DEVELOPPER

C2.1 Assurer l'accessibilité web

C2.2 Media asset management

C2.3 Production de contenu éditorial

C2.4 Multimédia mobile

C2.5 Réalisation collective, ou "RéaCo"

C2.6 Effectuer les systèmes d'information et leurs architectures

C2.7 Conception-réalisation de récit numérique

C2.8 Maîtrise des outils de production de l'image et du son

C2.9 Assurer les techniques de programmation

C3- MANAGERIALES, ENCADRER

C3.1 Stratégies de management pour la conception et la création de produits multimédia en ligne.

C3.2 Encadrer équipe à travers l'apprentissage de la gestion de projets

C3.3 Maîtrise d'outils collaboratifs

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Le professionnel dispose de compétences telles que :

C4- CONNAISSANCES

C4.1 Ergonomie

C4.2 Écriture langage et communication

C4.3 Théories de l'information et de la communication

C4.4 Culture du multimédia

C4.5 Médias, écriture

C4.6 Fondamentaux des systèmes d'information

C4.7 Usages et impacts des nouvelles technologies de l'information et de la communication

C4.8 Mutations professionnelles, et nouveaux usages, environnements immersifs des nouveaux dispositifs

audiovisuels numériques

C4.9 Conception de systèmes d'information et de communication (contenus numériques)

C4.10 Communication de flux

C4.11 Analyse des contenus numériques : des usages aux produits et services innovants

C4.12 Analyse des processus de médiation – médiatisation

C4.13 Culture des médias numériques et de l'audiovisuel

C4.14 Fondamentaux des sciences de l'information et de la communication

C4.15 Ecriture audiovisuelle et multimédia

C4.16 Technologies audiovisuelles et multimédias

C4.17 Psychologie sociale

C5- SAVOIR FAIRE GENERAUX ET COMPETENCES TRANSVERSALES

C5.1 Communication

C5.2 Méthodes de développement de ressources numériques

C5.3 Management de projets collaboratifs

C5.4 Outils scientifiques

C5.5 Anglais

C5.6 Conception – Réalisation multimédia

C5.7 Produits et services de contenus numériques

C5.8 Créativité grâce à une approche collaborative favorisant les partages

C5.9 La réalisation d'un cahier des charges

C5.10 Conception, production, diffusion & animation de contenus numériques (communicationnels et informationnels) en réseau.

C5.11 Communication écrite et orale, en langue française ou anglais

C5.12 Compétences liées au travail en environnement collectif

C5.13 Méthodes et outils d'organisation et de planification de projets

C6- SAVOIR FAIRE TECHNIQUES ET SPECIFIQUES

C6.1 Pratique experte des médias

C6.2 Mener à bien un projet audiovisuel ou multimédia de l'écriture à la diffusion

C6.3 Animer une équipe de spécialistes de l'audiovisuel ou du multimédia

C6.4 Conduite de Projet

C6.5 Réalisation note de veille

C6.6 Réalisation note d'intention

C6.7 Réalisation note de conception

C6.8 Programmation web

C6.9 Infographie 2D et 3D

C6.10 Captation audiovisuelle

C6.11 Interactivité

C6.12 Création du prototype

C6.13 Créations sonores numériques

C6.14 Montage

C6.15 Apprentissage des systèmes d'information et des outils de production

C6.16 Apprentissage de la mise en application de techniques de management de projet dans le cadre de la réalisation collective.

C6.17 Création des contenus numériques circulant sur ces réseaux

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Ces professionnels travaillent le plus souvent dans des :

- Secteur des services
- Chaînes TV
- Sociétés de production et d'édition visuelle (Cinéma, TV)
- Agences de communication interactive.
- Sociétés industrielles
- Cabines d'architectures

- Secteur Biomédical
- Services de documentations, bibliothèques et médiathèques

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

La formation ouvre des à des postes qualifiés de :

- Concepteur d'Interface Utilisateur (UI Designer)
- Concepteur d'Expérience Utilisateur (UX Designer)
- Chef de projet en conception multimédia.
- Responsable de médias numériques.
- Responsable de suivi de production numérique.
- Directeur des ressources numérique.
- Ingénieur d'étude de la chaîne de production numérique.
- Responsable développement projets numériques

Afin d'assurer une cohérence entre le master Production numérique et immersion et la filière image numérique sur la région PACA, l'UFR Ingémédia est membre du collège formation du Dispositif PRIDES IMAGE (Pôles Régionaux d'Innovation et de Développement Economique Solidaire).

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

A compléter (Reprise)

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Le Master est délivré sur proposition d'un jury désigné en application des articles L. 613-1 et L. 613-4 du code de l'éducation. Ce jury comprend, pour au moins un quart et au plus la moitié, des professionnels des secteurs concernés par la licence professionnelle.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE

Ce jury comprend, pour au moins un quart et au plus la moitié, des professionnels des secteurs concernés par la licence professionnelle.

COMPOSITION DU JURY — CANDIDATURE INDIVIDUELLE

Possible pour partie du diplôme par VES ou VAP

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/21563/>