

mention SCIENCES ET CULTURES DU VISUEL

RNCP23481 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	MASTER — Master
Code(s) NSF	320v, 132g
Code(s) ROME	E1104, H1206, K2101, K2401
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2020

Certificateur(s)

Ministère chargé de l'enseignement supérieur

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE · SIRET : 11004401300040

Université Charles de Gaulle - Lille 3

<http://www.univ-lille3.fr>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

L'activité principale de ces spécialistes des univers visuels et numériques est la coordination et gestion de projets scientifiques, culturels et industriels de grande envergure, dans les domaines culturel, artistique, scientifique et économique, au sein des industries créatives, industries culturelles et médias, cultures numériques.

A la fois techniciens capables d'analyser et de contextualiser l'image, et visualistes ayant des connaissances pratiques dans les nouvelles technologies, ils mettent en œuvre :

La coordination d'une expérimentation en R&D, tout en respectant les protocoles en vigueur

L'exploitation, au sein d'une équipe pluridisciplinaire, des outils multimédias, numériques, de modélisation, de reconstitution visuelle.

La conduite d'une réflexion épistémologique dans le domaine des sciences humaines et de l'image.

L'application des méthodes scientifiques aux domaines de l'iconographie et du document.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Mobiliser des connaissances approfondies en histoire, sociologie et technologie des arts et des médias.

Comprendre les fondements de la perception et de la cognition visuelle.

Maîtriser, en plus de l'écrit et l'oral, l'expression visuelle de contenus complexes.

Maîtriser la gestion de projet.

Pouvoir répondre à toute nouvelle situation de niveau expert

Se montrer créatif et innovant dans le cadre d'un travail mené par une équipe multidisciplinaire.

Connaître une langue étrangère au moins à des fins d'internationalisation et d'attraction (accueil et délégation) autour des savoirs et technologies du visuel.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Cabinets et agences de R&D

Départements R&D de grands groupes (Google...) requérant ce type de profil mixte.
 Agences et instituts de think tank
 Agences de communication
 Industries créatives (web-documentaire, ergonomie des applications...)
 Sociétés éditrices de jeux vidéo
 Entreprises spécialisées dans le transmedia (TV, internet, édition, smartphone...)
 Sociétés de serious games (éducation, entraînement, formation professionnelle)
 Secteur du tourisme et de la valorisation du patrimoine (aides à la visite, nouvelles formes d'exposition en réalité augmentée, nouvelles formes de médiation par le numérique).
 Recherche fondamentale et appliquée

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Cadre supérieur dans les métiers de la communication visuelle
 Consultant en R&D et stratégies
 Directeur-trice artistique et de programme culturel
 Expert-e des usages du visuel, des arts et de la convergence des médias
 Chef de projet en visualisation, modélisation et expérimentation (archéologie, biomédical, autres sciences humaines)
 Ingénieur en communication, culture et applications technologiques :
 Concepteur numérique
 Designer d'interface
 Scénariste interactif
 Publicitaire

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Sans objet.

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)	Élevée (4/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible
Salaire médian (mensuel)	2 639 €
Familles professionnelles (FAP)	L4X80 — Techniciens des services administratifs · tension 4/5 (Élevée) L5X92 — Cadres des ressources humaines et du recrutement · tension 2/5 (Faible) N0X70 — Techniciens d'étude, recherche et développement · tension 5/5 (Très élevée) N1X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement (industrie) · tension 5/5 (Très élevée) N1X91 — Chercheurs (sauf industrie et enseignement supérieur) · tension 2/5 (Faible) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	26 799
Jugés difficiles à recruter	37 %
Emplois saisonniers	8 %

Familles professionnelles (FAP)

L4X80 — Techniciens des services administratifs
L5X92 — Cadres des ressources humaines et du recrutement
N0X70 — Techniciens d'étude, recherche et développement
N1X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement (industrie)
N1X91 — Chercheurs (sauf industrie et enseignement supérieur)
U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Enseignants chercheurs, enseignants et professionnels

COMPOSITION DU JURY — CANDIDATURE INDIVIDUELLE

Possible pour partie du diplôme par VES ou VAP.

Enseignants chercheurs, enseignants et professionnels

COMPOSITION DU JURY — VAE

Jury d'établissement : Enseignants chercheurs, enseignants et professionnels

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/08/2020

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<http://formations.univ-lille3.fr> (pour l'information détaillée de la formation)
université Lille 3 SHS

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/23481/>