

Sciences de la cognition et applications, spécialité : sciences cognitives et médias numériques

RNCP25224 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	MASTER — Master
Code(s) NSF	110, 125, 326
Code(s) ROME	M1805, K2401, H1210
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit

Certificateur(s)

Ministère de l'Enseignement Supérieur

Université de Lorraine

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

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Cette spécialité forme des professionnels à la conduite de projets innovants. Les étudiants doivent alors être capable de comprendre les modèles sous-jacents, réaliser une analyse du système, mettre en place des protocoles expérimentaux qui prennent en compte l'humain. La dernière phase de cette suite de traitements est certainement le déploiement d'une solution basée sur les nouvelles technologies.

L'objectif de la spécialité est véritablement d'intégrer l'homme au sein des dispositifs. L'activité consiste à :

- utiliser des technologies pour palier des déficiences : interfaces pour personnes handicapées, stimulation de la mémoire pour lutter contre les dégénérescences du cerveau, suivi des personnes âgés ;
- proposer des dispositifs ergonomiquement et cognitivement pertinents : bureau commerciaux nomades, appartement intelligent ;
- modéliser le comportement humain et collectifs : robotique ;
- définir des systèmes numériques pour des tâches spécifiques : e-learning, réalité augmentée ;

Tous ces objectifs nécessitent de maîtriser les principes de l'informatique, des normes, la modélisation (graphique, 2D, 3D mais également de l'homme, de son comportement, ...), de l'ergonomie, des IHM, des projets à large échelle.

La mention forme les maillons interdisciplinaires des projets centrés sur l'homme.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Les compétences attendues pour cette spécialité sont complexes parce qu'en pleine évolution et surtout parce qu'elles font appel autant aux sciences humaines qu'à la technique très moderne. Elles peuvent être résumées par : analyser, concevoir, évaluer des dispositifs technologique centrés sur l'humain. Ce qui se décline par exemple en :

- Modélisation du comportement humain
- Connaissance du fonctionnement du cerveau
- Maîtrise de la notion d'information dans une organisation complexe et circulation de cette information
- Conception de persona et de scénario pour rendre compte de l'immersion d'un humain dans un système numérique
- Maîtrise des problématiques de déploiements informatiques
- Modélisation et gestion des connaissances, en particulier pour le Web Sémantique
- Analyse, synthèse et présentation de systèmes complexes.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Domaine de l'ergonomie et du multimédia

Domaine lié à l'Internet

Domaine des technologies numériques

Recherche appliquée

Recherche pharmaceutique

Interventions sociales

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- En ergonomie : Ingénieur ergonomiste, Ingénieur d'interface, Consultant ergonomiste, Cogniticien, Designer, Concepteur de jeux vidéo, Infographiste ;
- Dans l'Internet : Ingénieur de recherche en veille technologique, fouilles de texte, Web sémantique, études statistiques et comportementales, questionnaires de connaissances ;
- En recherche pharmaceutique : Ingénieur double compétence : Bio-informaticien : {Biochimiste, Biologiste, Généticien,}, Informaticien ;
- En recherche appliquée : Ethnologue, Statisticien dans le domaine de la santé, de la sécurité, du comportement, Cogniticien ;
- Ingénierie de la formation ;
- Ressources humaines ;
- Conception, développement et exploitation de produits multimédia ;
- Conception, développement et exploitation de produits pour le e-learning ;
- Conception, développement et exploitation de jeux vidéo et de mondes virtuels ;
- Web sémantique et gestion de contenu ;
- E-formateur ;
- Management de connaissances pour les entreprises (veille, capitalisation, structuration, dissémination) ;
- Communication (culturelle, presse)

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 élevée (5/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 2 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 629 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (41 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique · tension 4/5 (Élevée) M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom · tension 5/5 (Très élevée) N0X70 — Techniciens d'étude, recherche et développement · tension 5/5 (Très élevée) N1X91 — Chercheurs (sauf industrie et enseignement supérieur) · tension 2/5 (Faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	32 857
Jugés difficiles à recruter	51 %

Emplois saisonniers

3 %

Familles professionnelles (FAP)

M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique
M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom
N0X70 — Techniciens d'étude, recherche et développement
N1X91 — Chercheurs (sauf industrie et enseignement supérieur)

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE

Personnes ayant contribué aux enseignements (loi n° 84-52 du 26/01/1984 modifiée sur l'enseignement supérieur)

COMPOSITION DU JURY — VAE

Jury d'enseignants-chercheurs et de professionnels, selon composition votée par le Conseil d'administration de l'Université de Lorraine

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/25224/>