

Master Mention Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

RNCP26134 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	MASTER — Master
Code(s) NSF	320, 326, 333
Code(s) ROME	E1104, K2102, K2111, M1805, M1502
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit

Certificateur(s)

Institut national universitaire Champollion

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Liste des activités visées par le diplôme, le titre ou le certificat

Ce professionnel est en charge de conduire des projets innovants en matière de développement de ressources multimédias interactives, particulièrement dans les domaines de la formation :

- Coordination et direction d'une équipe pluridisciplinaire dans un projet de ressource numérique interactive (jeu sérieux, MOOC, LMS, ...)
- Mise en place des outils de pilotage, des budgets prévisionnels et des grilles qualités
- Rédaction de la narration d'un jeu sérieux ou d'une expérience interactive à travers des outils de scénarisation
- Conception des comportements, interactions et environnements d'une ressource numérique, et traduction en termes de pilotage pour les différentes équipes de production (Développeur, Graphiste, Ingénieur du son, Pédagogue, ...)
- Mise en production et vérification de toutes les étapes de fabrication d'une ressource numérique interactive
- Analyse et évaluation de la pertinence d'une ressource de formation traditionnelle pour l'adapter et la scénariser dans le contexte innovant d'une pédagogie interactive (Social Learning, Learning Management System, Serious Game, ...)
- Mise en place des outils de pilotage, des budgets prévisionnels et des grilles qualités
- Rédaction de la narration d'un jeu sérieux ou d'une expérience interactive à travers des outils de scénarisation
- Conception des comportements, interactions et environnements, et interprétation pour les différentes équipes de travail (Développeur, Graphiste, Ingénieur du son, Pédagogue, ...)
- Mise en production et la vérification de toutes les étapes de fabrication d'un Serious Game au format numérique
- Analyse et évaluation de la pertinence des ressources de formation traditionnelles pour les adapter et les scénariser dans le contexte innovant d'une pédagogie interactive (Social Learning, Learning Management System, Serious Game, ...)

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences ou capacités attestées :

oConduire le management de projets de ludification et de projets créatifs par la culture de l'innovation (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion), pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif, et en assumer les responsabilités

- oUtiliser les méthodes AGILE
 - oEcrire des scénarios interactifs pour des médias
 - oConcevoir des expériences transmédia
 - oAnalyser des dispositifs d'informations existants afin de proposer des solutions innovantes par les mécanismes du jeu
 - oConstruire un prototypage rapide pour des prises de décisions
 - oConduire une démarche qualité dans son domaine afin d'améliorer un processus ou un protocole
 - oEvaluer la pertinence d'un outil de formation
 - oRédiger des procédures spécifiques, des bilans, un cahier des charges et un Serious Game Design Document
 - oRédiger des synthèses et des travaux de présentation et pouvoir les exposer à l'oral par la technique du Pitch devant des publics de non spécialistes et/ou d'experts
 - oAnalyser sa pratique professionnelle dans une démarche qualité
 - oUtiliser les techniques de la gamification pour motiver ou engager un public en situation de formation ou professionnel
 - oDistinguer les différents droits d'auteur et propriétés intellectuelles
 - oMobiliser les mécanismes de création d'entreprise ou d'autoentreprise
 - oMaîtriser les règles de l'insertion professionnelle afin de pouvoir répondre d'une manière pertinente à une offre d'emploi précise
 - oMettre en place et gérer un budget dans l'industrie des médias interactifs
 - oParticiper à un accord de consortium de recherche et développement
 - oS'initier à la méthodologie de la Recherche.
 - oMaîtriser l'Anglais au niveau B2
 - oConcevoir une ingénierie pédagogique adaptée au projet de ludification et de ressources interactives (Pédagogie Active Numérique)
 - oConcevoir des outils numériques pour l'apprentissage ou l'accompagnement par le jeu
-
- oAvoir un esprit critique, savoir conduire une analyse réflexive et distanciée
 - oTravailler en autonomie et en équipe
 - oRechercher des moyens financiers
 - oIdentifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation
 - oActualiser ses connaissances par une veille dans son domaine, en relation avec l'état de la recherche et l'évolution de la réglementation
 - oComprendre les enjeux et problématiques des différentes parties prenantes de l'organisation et être capable d'initiative, être force de proposition
 - oS'adapter à différents contextes socio-professionnels et interculturels, nationaux et internationaux
 - oUtiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information de manière adaptée ainsi que pour collaborer en interne et en externe
- Cette mention se décline en un parcours type :
- Gamification, apprentissages, immersion et ingénierie de conception

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Formation, Digital Learning, conception, développement d'un Serious Game, Médias interactifs numériques, transmédia.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Responsable de production
- Chargé de projet numérique
- Charge de projet transmédia
- Chargé de projet culturel innovant
- Chef de projet Ludification/Gamification et encadrant
- Serious Game Designer
- Serious Game Developer

- Ingénieur ressources pédagogiques innovantes
- Ingénieur en technologies de la formation
- LMS/CMS Manager

RÉGLEMENTATIONS 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)	Modérée (3/5) 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, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 358 €
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)	L2X61 — Agents administratifs · tension 1/5 (Très faible) L4X80 — Techniciens des services administratifs · tension 4/5 (Élevée) L5X92 — Cadres des ressources humaines et du recrutement · tension 2/5 (Faible) 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) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible) W1X80 — Formateurs · tension 4/5 (Élevée)
Projets de recrutement (BMO 2026)	78 263
Jugés difficiles à recruter	41 %
Emplois saisonniers	8 %
Familles professionnelles (FAP)	L2X61 — Agents administratifs L4X80 — Techniciens des services administratifs L5X92 — Cadres des ressources humaines et du recrutement M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle W1X80 — Formateurs

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, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, CANDIDATURE INDIVIDUELLE

- une moitié d'enseignants-chercheurs, d'enseignants ou de chercheurs participant à la formation
- des professionnels qualifiés ayant contribué aux enseignements.
- des professionnels qualifiés n'ayant pas contribué aux enseignements

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury est composé :

- d'une majorité d'enseignants-chercheurs
- des personnes ayant une activité principale autre que l'enseignement et compétentes pour apprécier la nature des acquis, notamment professionnels, dont la validation est sollicitée.

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/26134/>