

Création Numérique

RNCP30244 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	MASTER — Master
Code(s) NSF	134, 132
Code(s) ROME	E1104, B1101, E1205, M1803, L1302
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	14/11/2020

Certificateur(s)

Ministère chargé de l'enseignement supérieur

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

Université Haute Bretagne Rennes II

<http://www.uhb.fr>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

- Développement de pratiques innovantes, en relation avec les problématiques contemporaines
- Réalisation d'études et d'expertise, activités de consultant : conception, analyse des besoins, management, communication
- Repérage des problématiques et des enjeux propres au domaine ou au champ de pratiques concerné
- Conception de nouveaux produits
- Utilisation des technologies numériques et innovantes : imagerie numérique 2D, 3D, animation 3D temps réel, montage virtuel, intégration multimédia, son, gestion d'événements interactifs en temps réel, technologies capteurs, informatique, programmation, électronique, technologies nomades et réalité augmentée, robotique, domotique et objets connectés.- Mise en œuvre de méthodologie de recherche adaptée
- Développement d'une pratique de recherche à travers l'expérimentation artistique et numérique dans les domaines de la création artistique et de la médiation culturelle

COMPÉTENCES ATTESTÉES

- Concevoir et réaliser des projets dans une perspective qui articule création, recherche et profession
- Concevoir et produire des œuvres et/ou de produits innovants
- Conceptualiser, problématiser, analyser, synthétiser, communiquer, argumenter et mettre en perspective les résultats obtenus.
- Appliquer les pratiques artistiques contemporaines du numérique et des technologies innovantes, qu'elles relèvent de l'image, de l'objet, du produit, de l'installation, du spectacle vivant et du son.
- Utiliser les méthodes propres à la conduite de projet et à la méthodologie de recherche en création numérique et technologies innovantes.
- Appréhender un projet dans sa globalité, concevoir et conduire un projet de sa conception à sa réalisation en maîtrisant les contraintes esthétiques, techniques, budgétaires, culturelles et juridiques et à faire appel aux personnes ressources.
- Utiliser les outils numériques dans le cadre d'une pratique singulière, en problématiser les usages et souligner les

enjeux artistiques esthétiques, et sociétaux contemporains

- Porter un regard global sur les technologies numériques, logiciels et les technologies innovantes actuelles.

Compétences transversales

Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes

Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif

Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation

Actualiser ses connaissances par une veille dans son domaine, en relation avec l'état de la recherche et l'évolution de la réglementation

Evaluer et s'autoévaluer dans une démarche qualité

S'adapter à différents contextes socio-professionnels et interculturels, nationaux et internationaux

Rédiger des cahiers des charges, des rapports, des synthèses et des bilans,

Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, en français et dans au moins une langue étrangère, et dans un registre adapté à un public de spécialistes ou de non-spécialistes

Utiliser 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

Chaque mention peut être déclinée en parcours (anciennement spécialités) permettant d'acquérir des compétences complémentaires. Pour plus d'information, se reporter aux liens

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

J: Information et communication

M : Activités spécialisées, scientifiques et techniques

R : Arts, spectacles et activités récréativesrenvoyant sur les sites des différentes universités habilités/accréditées.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Concepteur multimédia
- Concepteur réalisateur
- Designer d'interactivité : navigation, ergonomie de l'interface
- Graphiste d'interface
- Infographiste multimédia ;
- Rédacteur-scénariste-multimédia
- concepteur de jeux vidéos, artiste multimédia...
- Responsable du développement multimédia
- Plasticien consultant en multimédia.

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)	Faible (2/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 4 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 659 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (19 % des actifs en emploi)

Familles professionnelles (FAP)	M1X81 — Techniciens de production, d'exploitation, d'installation, et de maintenance, support et services aux utilisateurs en informatique · tension 4/5 (Élevée) M2X91 — Chefs de projet et directeurs de service informatique · tension 4/5 (Élevée) U1X80 — Professionnels des spectacles · tension 1/5 (Très faible) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible) U1X93 — Artistes plasticiens · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	42 954
Jugés difficiles à recruter	19 %
Emplois saisonniers	24 %
Familles professionnelles (FAP)	M1X81 — Techniciens de production, d'exploitation, d'installation, et de maintenance, support et services aux utilisateurs en informatique M2X91 — Chefs de projet et directeurs de service informatique U1X80 — Professionnels des spectacles U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle U1X93 — Artistes plasticiens

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, CANDIDATURE INDIVIDUELLE, 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.

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 14/11/2020

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP14704

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

L'Observatoire des Parcours Étudiants et de l'Insertion Professionnelle (OPEIP) de l'université de Rennes prend en charge le suivi des étudiants.
Université Rennes 2

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/30244/>