

Master Création Numérique

RNCP31307 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	MASTER — Master
Code(s) NSF	323m, 320t, 132g
Code(s) ROME	E1205, E1104, K2105
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	14/11/2020

Certificateur(s)

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

Université Paris 8 - Vincennes-Saint-Denis

<http://www.univ-paris8.fr>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Artiste-technicien en image numérique capable d'apporter à une problématique artistique une réponse nécessitant une haute technicité (programmation)

Artiste-technicien en image numérique ayant une capacité de création d'animation 3D, d'effets spéciaux pour le cinéma et le jeu vidéo et la réalité virtuelle

Artiste-technicien en image numérique ayant une capacité de responsabilité : gestion de projet, encadrement, autonomie.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Élaborer et rédiger un mémoire en relation avec le projet de création artistique (films d'animation 3D, installations interactives, jeux vidéo) en convoquant différents champs scientifiques et artistiques (histoire et l'esthétique de l'art numérique, l'informatique graphique, l'intelligence artificielle, la vie artificielle, la réalité virtuelle).

Utiliser des logiciels de synthèse 3D (modélisation, animation, rendu), logiciels d'effets spéciaux, de postproduction (traitement d'image et pratique du montage virtuel), logiciel de 3D temps réel (réalité virtuelle, de création de jeux vidéo).

Pratiquer la programmation pour la création: création de modules de rendu, d'animation et de traitements ; de moteur temps réel 3D, interfaçage avec des logiciels existants

Pratiquer des langages graphiques spécifiques (bibliothèques graphiques, langages internes aux logiciels d'image 2D et 3D) : développement de modules personnalisés à l'intérieur d'un logiciel professionnel.

Réaliser des projets : films d'animation 3D, installations interactives, jeux vidéo, Jeux en réalité alternée (crossmédia et transmédia

Développer des capacités d'analyse et de compréhension et d'invention à partir de leur connaissance de l'état de l'art en image de synthèse dans les secteurs artistiques et contemporain.

Piloter et gérer des projets numériques, justifier un argumentaire économique.

Mener un travail de recherche autonome.

Développer des capacités d'intervention et de propositions innovantes autour du numérique traversant toutes les recherches artistiques contemporaines relevant de domaines artistiques variés (art de l'image, art de la scène, art du mouvement)

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Infographistes 3D (modélisation, animation, rendu, capture de mouvement, compositing, postproduction etc.), chefs de projets, développeurs, technical director (TD – artiste-technicien capable d'apporter à une problématique artistique une réponse nécessitant une haute technicité), dans des sociétés d'images d'animation 3D, d'effets spéciaux, de jeux vidéo, du multimédia, des réseaux, de réalité virtuelle, sociétés d'édition électronique on-line et off-line et d'édition crossmedia et de l'audiovisuel en général.

A la suite de la spécialité ATI, le doctorat en Esthétique Sciences et Technologies des Arts spécialité Image Numérique offre des débouchés dans secteurs R&D ou secteur création des entreprises d'image numérique, ou encore dans l'enseignement supérieur, ou dans des laboratoires de recherche.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Réalisation de contenus multimédias : Animateur / Animatrice 3D, Infographiste effets spéciaux, Infographiste en image de synthèse, Infographiste en multimédia, Stéréographe 3D, Technicien / Technicienne en image de synthèse 3D, Modélisateur / Modélisatrice 3D, Réalisateur / Réalisatrice multimédia.

Conception de contenus multimédias : Concepteur / Conceptrice artistique communication multimédia , Concepteur / Conceptrice de jeux vidéo, Game designer

Enseignement artistique : Professeur / Professeure en design 3D

Enseignement supérieur : Enseignant-chercheur / Enseignante-chercheuse

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)	1 999 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible) U1X91 — Artistes (musique, danse, spectacles) · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	54 777
Jugés difficiles à recruter	7 %
Emplois saisonniers	29 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle U1X91 — Artistes (musique, danse, spectacles)

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

Trois enseignants dont un professionnel

Base légale

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

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/31307/>