

Chef de projet multimédia

RNCP35582 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	326, 320
Formacode(s)	46339
Code(s) ROME	M1803
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	19/05/2021
Date d'échéance	19/05/2024

Certificateur(s)

YNOV · SIRET : 53056211500101

Partenaires habilités

15 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 15 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
AIX YNOV CAMPUS	52831294500025	Former et organiser l'évaluation
BORDEAUX YNOV CAMPUS	53275739000036	Former et organiser l'évaluation
CONNECT YNOV CAMPUS	92042238300017	Former et organiser l'évaluation
LILLE YNOV CAMPUS	90310559100023	Former et organiser l'évaluation
LYON YNOV CAMPUS	79906530500036	Former et organiser l'évaluation
MONTPELLIER YNOV CAMPUS	90311060900026	Former et organiser l'évaluation
NANTES YNOV CAMPUS	80442673200033	Former et organiser l'évaluation
PARIS YNOV CAMPUS	53066741900051	Former et organiser l'évaluation
RENNES YNOV CAMPUS	90301882800025	Former et organiser l'évaluation
ROUEN YNOV CAMPUS	95319937900025	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 15 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp35582-chef-de-projet-multimedia/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le chef de projet multimédia, est un expert qui intervient de la conception à la réalisation et au suivi des projets multimédias.

Il conçoit et supervise la réalisation graphique et technique d'un site web, d'une application mobile, une campagne publicitaire interactive, d'un jeu vidéo, de supports numériques interactifs, de films d'animation 3D, etc. Le multimédia s'est imposé dans tous les secteurs d'activités et jusque dans la sphère privée. Devenu incontournable, le multimédia constitue donc un secteur professionnel très porteur d'emplois.

Il est responsable d'un projet multimédia et assure la coordination de l'ensemble de sa production. Pour ce faire, il identifie le besoin du commanditaire en échangeant avec lui afin d'élaborer un projet répondant aux attentes de ce dernier, tout en tenant compte des différentes contraintes inhérentes à celui-ci. Il assure également la définition du projet multimédia avec les équipes techniques et artistiques dédiées. Ensuite, il pilote la réalisation du projet multimédia, activité qui requiert notamment la gestion des équipes, des prestataires et des fournisseurs, la planification ainsi que la supervision de la qualité. Il dirige la production d'un projet digital (web/ 2D/ 3D) de sa création jusqu'à sa mise à jour. Enfin, il s'assure de la promotion du projet créé auprès des cibles destinataires et est amené à collaborer avec les équipes dédiées au marketing et/ou à la communication.

ACTIVITÉS VISÉES

Analyse du besoin client afin de proposer des solutions artistiques et techniques adaptées à l'entreprise

Elaboration du budget pour la réalisation du projet multimédia

Suivi de l'avancement du projet : tâches, délais, éléments financiers, non-conformité, qualité et maintenance

Pilotage d'une production multimédia en assurant la coordination d'une équipe interne ou de sous-traitants

Supervision et/ou réalisation du parcours utilisateur, de l'interface, des éléments graphiques, du développement informatique avec les corps de métier correspondants

Respect des attentes du commanditaire et du calendrier défini

Gestion des éléments marketing et de communication en lien avec le projet multimédia

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Analyser les besoins et le contexte d'une demande de réalisation d'une solution multimédia

Élaborer des maquettes en réponse au cahier des charges

Quantifier la charge de travail relative à un projet donné

Présenter, argumenter, et adapter une ou plusieurs propositions au client

Concevoir les solutions artistiques et techniques

Traduire avec précision les modèles (charte graphique, bible graphique, interfaces, interactions et ergonomie), établis en phase de conception

Superviser les modalités de tests, de recueil, et de traitement des erreurs ou de non-conformité avec le client

S'assurer de la continuité du fonctionnement, de l'atteinte des objectifs initialement prévus

Manager des ressources internes et externes de manière hiérarchique ou fonctionnelle

Diriger une production multimédia avec des équipes pluridisciplinaires

Suivre l'état d'avancement d'une réalisation à l'aide d'outils de gestion de projet

Accompagner le développement d'un projet multimédia d'un point de vue marketing et communicationnel

Réaliser une veille concurrentielle, technologique et réglementaire

Blocs de compétences

RNCP35582BC01 — Elaborer un projet multimédia en réponse à une demande client

LISTE DE COMPÉTENCES

Mener une veille technologique et réglementaire à l'échelle internationale

Mener une veille concurrentielle en réalisant une analyse des pratiques de la concurrence

Recueillir les besoins de son client en les identifiant au cours d'entretiens

Evaluer la faisabilité du projet multimédia en analysant le cahier des charges de son commanditaire.

Intégrer les nouvelles contraintes d'éco-production dans le projet (choix du matériel, choix des technologies...)

Présenter à son commanditaire un devis élaboré en tenant compte du besoin du client et des caractéristiques du projet

Présenter un planning de production du projet au client en utilisant l'anglais si nécessaire

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Etude de cas : benchmark ; étude de faisabilité d'un projet multimédia

Mise en situation professionnelle : entretiens avec un commanditaire, présentation face à un client (devis, planning)

RNCP35582BC02 — Définir un projet multimédia avec les équipes techniques et artistiques

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir le genre et la direction artistique du projet en prenant en compte les contraintes du cahier des charges

Réaliser un document reprenant les éléments essentiels de la direction artistique

Diriger des équipes techniques et créatives en communiquant auprès des deux cibles sur ses choix artistiques et techniques
Réaliser un prototype en utilisant un langage de programmation, en testant la fonctionnalité des interactions et l'ergonomie du projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet professionnel : conception de la vision du projet ; réalisation d'une bible graphique ; rédaction de compte-rendu ; réalisation d'un prototype.

RNCP35582BC03 — Piloter un projet multimédia

LISTE DE COMPÉTENCES

Recruter des équipes techniques et artistiques en identifiant les compétences à mobiliser.
Planifier la production en utilisant les outils dédiés.
Suivre la production du projet pour gérer les aléas pouvant retarder la production.
Piloter le travail des équipes en définissant une méthode de travail optimisée
Mettre en place des choix technologiques en respectant l'optimisation de leurs utilisations en vue d'une économie d'énergie
Réaliser des projets en respectant les contraintes normatives

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique : recrutement des profils, définition de la chaîne de production, suivi de production, création de tableaux de bords, gestion des normes du projet

RNCP35582BC04 — Produire un projet digital (Web / 2D / 3D)

LISTE DE COMPÉTENCES

Diriger la production du projet digital auprès d'une équipe pluridisciplinaire en supervisant la réalisation.
Superviser une équipe de tests en mettant en place un protocole de tests.
Assurer la maintenance du projet en testant son fonctionnement.
Créer un argumentaire sur le projet, en utilisant des éléments verbaux adaptés en anglais ou en français.
Présenter le projet en utilisant l'anglais ou le français lors d'une réunion de clôture du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle reconstituée : démonstration d'un projet fini, déterminer un protocole de tests, réaliser la maintenance et mise à jour, présentation du projet à l'oral.

RNCP35582BC05 — Promouvoir le projet multimédia auprès des cibles destinataires

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser une étude de marché en identifiant les cibles destinataires, les sources de financements du projet.
Proposer des solutions d'amélioration ou de développement du marketing / de la communication.
Créer un visuel à projeter, en dirigeant les équipes dédiées, en sélectionnant les points essentiels.
Réaliser des dossiers de subvention/sponsorings auprès d'institution publics ou privés.
Organiser des événements autour du projet, en collaborant avec les équipes marketing.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique ou mise en situation professionnelle reconstituée : benchmark marketing ; analyse SWOT ; plan d'actions marketing ; visuels de présentation ; dossier de financement ; proposition de plan commercial et de communication ;

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le chef de projet multimédia travaille au sein d'agences de publicité, de communication ou agence digitale, de studios de création, de sociétés de production audiovisuelle, des entreprises de développement de jeu vidéo ou de film d'animation, dans des entreprises de toutes tailles : PME/TPE, grandes entreprises, société de services, secteur public. Il peut aussi créer son entreprise, être freelance ou consultant.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Réalisateur multimédia
Directeur artistique (numérique, plurimédia, en communication visuelle, en design graphique)
Chef de projet en design graphique
Chef de projet web
Chef de projet 2D/3D
UX/ UI Designer
Concepteur de jeu vidéo (Lead artist, Technical artist, Game Designer, Level Designer, Lead Game Designer)
Concepteur réalisateur vidéo / VFX / 3D

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)
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 813 €
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)
Projets de recrutement (BMO 2026)	9 857
Jugés difficiles à recruter	47 %
Emplois saisonniers	4 %
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

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Le dispositif de certification est accessible aux titulaires d'un diplôme de niveau Bac, général ou technique.
Pour la préparation du titre de niveau 7, la formation peut être suivie en 5 ans, 3 ou 2 ans avec les prérequis suivants :

Formation sur 5 ans avec un pré requis d'un diplôme de niveau Bac ou équivalent ;
Formation sur 3 ans avec un pré requis d'un titre ou d'un diplôme de niveau Bac+2 ;
Formation sur 2 ans avec un pré requis d'un titre ou diplôme de niveau Bac+3.

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

Le jury est composé de cinq membres dont trois professionnels externes exerçant dans le métier visé

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	7 956 €
Selon la branche	6 500 € – 8 033 €
Prise en charge	Branches concernées
7 956 €	Valeur par défaut · 183 branches
8 033 €	CPNE Transport aérien : personnel au sol, CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil, CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNE des Télécoms, CPNE industries alimentaires diverses
7 982 €	CPNE Banque, CPNEF de la Publicité, CPNEFP de l'enseignement privé indépendant
7 484 €	CPNE chimie, CPNE des industries de santé (CPNEIS), CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager
7 869 €	CPNE de l'immobilier, CPNEF de l'audiovisuel
7 626 €	CNPEFP des sociétés d'assistance
7 000 €	CPNEFP de la métallurgie
6 500 €	CNPE de la Plasturgie et des Composites

Base légale

Date de décision	19/05/2021
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	19/05/2024

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2019	20	1	92 %	85 %
2018	18	0	92 %	92 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP29479

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP39092

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.ynov.com/certification-professionnelle/chef-de-projet-multimedia/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/35582/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	17
-----------------------------	----

Parcours menés à terme	17
Taux d'achèvement	100 %
Période	12/2022 – 03/2023

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	17
Montant total engagé	12 000 €
Coût moyen par dossier	706 €
Durée moyenne	10 h
Période	11/2022 – 02/2023
France compétences	98 %
Compte d'engagement citoyen	1 %
Reste à charge titulaire	1 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.