

Sciences et Ingénierie - Multimédia et technologie de l'information

RNCP39548 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	Grade_Licence — Diplôme conférant le grade de Licence
Code(s) NSF	326
Formacode(s)	31090, 31010, 15004, 46347
Code(s) ROME	M1802, E1205, E1104, M1805, E1101
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2027

Certificateur(s)

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

EFREI PARIS · SIRET : 39889833800023

Partenaires habilités

1 organisme habilité, d'après la liste publiée par France compétences : 1 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
ASSOCIATION POUR LA FORMATION DES INFORMATIENS PAR L'APRENTISSAGE	3910872100004 6	Former

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La filière du marketing digital occupe une place prépondérante au cœur de l'économie française.

Ainsi, d'après l'étude réalisée pour Alliance Digitale (principale association des acteurs du marketing digital en France), entre juillet et octobre 2023, 9 000 entreprises composent la filière du marketing digital, dont 96% de TPE-PME plus de 300 000 personnes bénéficient de l'activité de cette filière. La valeur ajoutée totale de la filière est estimée à 10,3 Mds€.

La technologie de l'information englobe l'ensemble des outils, des techniques et des systèmes qui permettent de collecter, de stocker, de traiter, de transmettre et de présenter l'information sous forme numérique (ordinateurs, logiciels, réseaux, bases de données...).

Le multimédia, quant à lui, désigne l'utilisation combinée de plusieurs médias (texte, image, audio, vidéo, animation) pour créer des contenus interactifs et enrichis. En résumé, la technologie de l'information fournit les outils, tandis que le multimédia exploite ces outils pour créer des expériences riches et variées.

Le marketing digital, quant à lui, est l'ensemble des techniques marketing qui utilisent les canaux et les supports numériques pour promouvoir des produits, des services ou des marques. En d'autres termes, c'est l'utilisation d'Internet et des technologies numériques pour atteindre un public cible, générer des contacts et augmenter les ventes.

Le marketing digital et le multimédia, grandement liés à la technologie de l'information, entretiennent donc une relation étroite à travers les 5 points suivants :

- La création de contenus riches et engageants : Les techniques multimédias (vidéos, infographies, podcasts, etc.)

sont essentielles pour créer des contenus visuellement attrayants et interactifs, capables de capter l'attention des consommateurs et de renforcer l'image de marque.

- Les canaux de distribution numérique: Internet et les réseaux sociaux sont les principaux canaux de diffusion des contenus multimédias. Les marketeurs utilisent les réseaux sociaux pour toucher une audience ciblée et créer des communautés en ligne.
- L'analyse des données et la prise de décision: Les technologies de l'information permettent de collecter et d'analyser de grandes quantités de données sur le comportement des consommateurs. Ces données sont ensuite utilisées pour optimiser les campagnes marketing et personnaliser l'expérience client.
- L'expérience utilisateur :

Le multimédia joue un rôle clé dans la conception d'expériences utilisateur agréables et intuitives. Les interfaces utilisateur doivent être esthétiques et faciles à naviguer (UX design).

- L'automatisation des tâches : Les technologies de l'information permettent d'automatiser de nombreuses tâches marketing, telles que l'envoi d'e-mails, la segmentation des clients et la création de rapports.

Ce Grade de Licence permet donc d'accéder à des postes liés, entre autres, à la promotion digitale des marques et à l'acquisition et la fidélisation de prospects/clients en exploitant les données et la dimension technologique d'Internet.

Le Grade de Licence en sciences et ingénierie Multimédia et technologie de l'information certifie des spécialistes du marketing et/ou communication

- Maîtrisant les fondamentaux techniques et technologiques
- Privilégiant une approche stratégique et innovante
- Organisant leur activité en mode gestion de projet
- Capables de mettre en place une veille technologique active
- Sachant s'adapter aux évolutions technologiques

ACTIVITÉS VISÉES

La conception d'algorithmes et de programmes basés sur des connaissances mathématiques avec une approche Green IT :

- Application des langages de programmation et algorithmique, variables, structures de contrôle, fonctions et passage de paramètres.
- Assimilation des principes généraux du traitement de données par des machines binaires et des mécanismes et concepts fondamentaux propres aux traitements informatiques.
- Manipulation d'expressions algébriques
- Prise en compte de l'obsolescence numérique

L'analyse, les tests et les améliorations des solutions digitales centrées sur l'utilisateur :

- Fiabilisation du prototype
- Simulation du fonctionnement du dispositif digital afin de le tester, avant de le produire
- Démarche de conception centrée utilisateur
- Ajustement des choix opérés en fonction des tests et retours client

La mise en place et le déploiement d'une stratégie de marketing digitale et de communication numérique :

- Analyse des besoins d'une demande de réalisation WEB
- Traduction des modèles établis en phase de conception (charte graphique, architecture logicielle, ...)
- Conception de la stratégie de communication digitale
- Gestion des communautés
- Optimisation technique du Search Engine Optimisation (SEO)
- Création de contenu de qualité
- Création d'un environnement propice aux échanges et à la créativité
- Adaptation organisationnelle et transformation culturelle

La conception graphique spécifique à un contexte donné :

- Conception stratégique de communication en design graphique
- Mener une recherche en vue d'une proposition de communication graphique
- Présentation des éléments de recherche employés dans le cadre d'un projet de design graphique
- Rédaction d'un brief de la commande de design graphique
- Création d'un univers graphique
- Élaboration de la structure des livrables avec le design final

La gestion d'un projet digital donné de l'élaboration du cahier des charges à la livraison en s'attachant aux volets techniques, humains et budgétaires :

- Rédaction de cahier des charges technique et fonctionnel
- Sécurisation du déroulement du projet numérique en respectant un planning, un budget et en veillant à la bonne application des exigences de qualité/sécurité
- Intégration des relations interpersonnelles et gestion de conflits dans sa communication
- Livraison du projet numérique en phase avec les attentes du client
- Mise en place d'indicateurs permettant d'évaluer la cohérence du projet
- Accompagnement du client dans la phase de livraison du projet numérique

La mise en place et l'exploitation d'une veille autour de la collecte et l'exploitation des données :

- Mise en oeuvre d'un système de veille technologique à la fois sur les technologies existantes et les nouvelles technologies
- Application de la recherche booléenne dans le sourcing
- Construction de bilan permettant de tirer les bonnes conclusions et de mettre en oeuvre une stratégie efficace

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences attestées :

- Appliquer des concepts mathématiques
- Mobiliser des connaissances scientifiques et techniques élevées
- Modéliser un problème donné
- Résoudre des problèmes en utilisant les mathématiques
- Choisir l'outil le plus adapté pour répondre à une problématique bien identifiée
- Utiliser une large variété d'outils numériques complexes afin de répondre à différents besoins
- Employer des langages de programmation de référence afin de permettre la maintenance des logiciels développés par le plus grand nombre
- Intégrer la programmation frugale et les problèmes d'obsolescence numérique en utilisant des outils adaptés pour mettre en place une approche Green IT
- Réaliser, tester et valider un prototype, respecter des procédures et processus définis
- Élaborer l'architecture des interfaces utilisateurs afin de les prototyper
- Créer des parcours utilisateurs adaptés aux attentes
- Prototyper une solution graphique afin de simuler le fonctionnement de la solution digitale
- Tester la validité des choix techniques formulés par le client
- Ajuster ces choix tout au long de la conception
- Tester l'ergonomie des interfaces digitales
- Proposer des solutions correctives permettant d'améliorer l'expérience utilisateur
- Réaliser une étude de marché permettant d'évaluer le potentiel commercial d'un nouveau bien ou service numérique
- Adapter son marketing mix au digital pour optimiser la présence en ligne
- Préparer un plan média multicanal de manière à rendre la communication accessible par le plus grand nombre
- Acquérir un client, créer, animer et fidéliser des communautés sur un ou plusieurs réseaux sociaux
- Rédiger une charte éditoriale, un contenu destiné à être diffusé en ligne, un brief destiné à une agence de communication interactive
- Améliorer le référencement naturel d'une marque par l'application des techniques usuelles d'optimisation de manière à la faire ressortir sur les premières pages des moteurs de recherche
- Paramétrer, suivre et interpréter les indicateurs clefs de performance d'une campagne d'affiliation, de retargeting et de branding en utilisant des outils de visualisation des données afin de fournir des données pertinentes aux services demandeurs.
- Analyser les données d'outils d'analyse d'audience de sites web en prenant en compte la sécurisation des données personnelles et en assurant l'accessibilité numérique pour tous.
- Sélectionner une solution de e?business adaptée aux contraintes de son entreprise et de son marché, la paramétrer et mettre à jour son contenu
- Proposer des solutions nouvelles grâce aux méthodes de créativité (design thinking...)
- S'adapter aux changements culturels et pratiquer la communication interculturelle
- Estimer la qualité d'une création graphique pour augmenter l'engagement de l'utilisateur et renforcer l'image de marque
- Différencier les composantes d'un univers graphique et évaluer la cohérence avec les valeurs de la marque de manière à répondre de manière satisfaisante à un commanditaire donné

- Créer une charte graphique à partir des besoins d'un client
- Traiter, exporter et animer une image, des vidéos en utilisant les logiciels adéquats dans le respect de la réglementation sur la sécurisation des données personnelles
- Créer une planche de tendances digitale (mood board) en utilisant les logiciels adéquats pour définir les grandes lignes d'un univers graphique digital
- Réaliser des maquettes et livrables numériques en intégrant les contraintes techniques, ergonomiques et graphiques.
- Rédiger un cahier des charges technique et fonctionnel respectant les besoins du commanditaire
- Mettre en oeuvre un projet digital en tant que Maître d'ouvrage/ Maître d'oeuvre (MOA/MOE) en distinguant les rôles et responsabilités de chacune des personnes impliquées dans le pilotage/exécution du projet
- Élaborer et optimiser le budget complet d'un projet numérique en intégrant les aspects financiers et techniques
- Évaluer, coordonner, manager et superviser les ressources humaines, techniques et financières afin que le projet soit réalisé dans le respect du cahier des charges
- Mobiliser l'ensemble des ressources et des compétences nécessaires à la réalisation du projet en travaillant sa communication de manière à s'assurer du respect des délais sans risque de conflits
- Utiliser la data visualisation dans la création des tableaux d'indicateurs pour suivre l'avancement projet
- Utiliser les logiciels de gestion de projets
- Former les utilisateurs finaux du bien ou du service digital au changement
- Déterminer les axes de la veille technologique orientée vers la donnée
- Sélectionner les outils adéquats (logiciels, moteurs de recherche...) et les paramétrer
- Sélectionner les services de banques de données adaptés à la recherche
- Utiliser les critères booléens
- Rechercher les informations dans des bases de données scientifiques
- Exploiter les bilans de veille
- Constituer une revue de littérature académique et/ou professionnelle sur un sujet
- Maintenir et développer continuellement ses connaissances et compétences

Les candidats de la certification Grade de licence en sciences et ingénierie Multimédia et technologie de l'information, à l'issue du processus de certification, doivent être capables d'exercer leurs activités au sein de la direction marketing et/ou communication. Ils doivent avoir les connaissances mathématiques et techniques de niveaux suffisants pour leur spécialisation mais aussi la capacité à mener des recherches bibliographiques, à consulter et utiliser avec un œil critique des bases de données scientifiques et d'autres sources d'informations appropriées.

Les détenteurs du Grade de licence en sciences et ingénierie multimédia et technologie de l'information doivent avoir une vision claire de leur domaine d'activité, être à la fois opérationnels et aptes à changer d'environnement culturel et technique, à progresser en termes de niveau de responsabilité au sein de leur entreprise ou en rejoignant une autre entreprise (en France ou à l'international), et soucieux de leur équilibre personnel et bien-être de la société. Ils exercent typiquement leurs activités au sein d'une direction marketing et/communication sous la responsabilité de sa direction.

Blocs de compétences

RNCP39548BC01 — Concevoir des algorithmes faisant appel à des connaissances et des logiques mathématiques tout en intégrant l'innovation frugale et l'obsolescence numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

- Appliquer des concepts mathématiques
- Mobiliser des connaissances scientifiques et techniques élevées
- Modéliser un problème donné
- Résoudre des problèmes en utilisant les mathématiques
- Choisir l'outil le plus adapté pour répondre à une problématique bien identifiée
- Savoir utiliser une large variété d'outils numériques complexes afin de répondre à différents besoins
- Employer des langages de programmation de référence afin de permettre la maintenance des logiciels développés par le plus grand nombre
- Intégrer la programmation frugale et les problèmes d'obsolescence numérique en utilisant des outils adaptés pour mettre en place une approche Green IT

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis s'effectue dans le cadre de :

- Devoirs écrits individuels
- Mise en situation professionnelle

avec un projet à réaliser dans le cadre de travaux pratiques

RNCP39548BC02 — Analyser et tester des produits, des processus ou des systèmes numériques grâce à la mise en application de méthodes appropriées maîtrisées

LISTE DE COMPÉTENCES

- Réaliser, tester et valider un prototype, respecter des procédures et processus définis
- Élaborer l'architecture des interfaces utilisateurs afin de les prototyper
- Créer des parcours utilisateurs adaptés aux attentes
- Prototyper une solution graphique afin de simuler le fonctionnement de la solution digitale
- Tester la validité des choix techniques formulés par le client
- Ajuster ces choix tout au long de la conception
- Tester l'ergonomie des interfaces digitales
- Proposer des solutions correctives permettant d'améliorer l'expérience utilisateur

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis s'effectue dans le cadre d'un projet visant à créer un prototype à partir d'un cahier des charges donné.

Soutenance orale finale avec démonstration du prototype devant l'enseignant et les autres apprenants

RNCP39548BC03 — Élaborer une stratégie et mettre en œuvre un plan d'actions prenant en compte la complexité des situations économiques et sociales de manière à développer le marketing digital et la communication numérique pour entreprendre, innover et apprendre

LISTE DE COMPÉTENCES

- Réaliser une étude de marché permettant d'évaluer le potentiel commercial d'un nouveau bien ou service numérique
- Adapter son marketing mix au digital pour optimiser la présence en ligne
- Préparer un plan média multicanal de manière à rendre la communication accessible par le plus grand nombre
- Acquérir un client, créer, animer et fidéliser des communautés sur un ou plusieurs réseaux sociaux
- Rédiger une charte éditoriale, un contenu destiné à être diffusé en ligne, un brief destiné à une agence de communication interactive
- Améliorer le référencement naturel d'une marque par l'application des techniques usuelles d'optimisation de manière à la faire ressortir sur les premières pages des moteurs de recherche
- Paramétrer, suivre et interpréter les indicateurs clefs de performance d'une campagne d'affiliation, de retargeting et de branding en utilisant des outils de visualisation des données afin de fournir des données pertinentes aux services demandeurs.
- Analyser les données d'outils d'analyse d'audience de sites web en prenant en compte la sécurisation des données personnelles et en assurant l'accessibilité numérique pour tous.
- Sélectionner une solution de e-business adaptée aux contraintes de son entreprise et de son marché, la paramétrer et mettre à jour son contenu
- Proposer des solutions nouvelles grâce aux méthodes de créativité (designthinking...)
- S'adapter aux changements culturels et pratiquer la communication interculturelle

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis s'effectue dans le cadre d'un projet applicatif de mise en œuvre d'un projet informatique fictif ou réel

Le projet consiste à mettre en place, une stratégie d'acquisition, de transformation et de fidélisation de la clientèle dans un contexte interculturel

Soutenance orale devant le commanditaire et les autres apprenants

RNCP39548BC04 — Concevoir l'univers graphique d'un produit ou d'un service en vue de l'intégrer dans un environnement numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

- Estimer la qualité d'une création graphique pour augmenter l'engagement de l'utilisateur et renforcer l'image de marque

- Différencier les composantes d'un univers graphique et évaluer la cohérence avec les valeurs de la marque de manière à répondre de manière satisfaisante à un commanditaire donné
- Créer une charte graphique à partir des besoins d'un client
- Traiter, exporter et animer une image, des vidéos en utilisant les logiciels adéquats dans le respect de la réglementation sur la sécurisation des données personnelles
- Créer une planche de tendances digitale (mood board) en utilisant les logiciels adéquats pour définir les grandes lignes d'un univers graphique digital
- Réaliser des maquettes et livrables numériques en intégrant les contraintes techniques, ergonomiques et graphiques.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis s'effectue dans le cadre d'un projet applicatif technique

Le projet consiste dans la conception de l'univers graphique d'un nouveau produit web et/ou d'une application web ou mobile à même d'être intégrés dans un support numérique.

Rendu d'une maquette et présentation devant l'enseignant et les autres apprenants

RNCP39548BC05 — Spécifier un besoin et conduire un projet numérique en prenant en compte les aspects humains, techniques et financiers

LISTE DE COMPÉTENCES

- Rédiger un cahier des charges technique et fonctionnel respectant les besoins du commanditaire
- Mettre en œuvre un projet digital en tant que Maître d'ouvrage/ Maître d'œuvre (MOA/MOE) en distinguant les rôles et responsabilités de chacune des personnes impliquées dans le pilotage/exécution du projet
- Élaborer et optimiser le budget complet d'un projet numérique en intégrant les aspects financiers et techniques
- Évaluer, coordonner, manager et superviser les ressources humaines, techniques et financières afin que le projet soit réalisé dans le respect du cahier des charges
- Mobiliser l'ensemble des ressources et des compétences nécessaires à la réalisation du projet en travaillant sa communication de manière à s'assurer du respect des délais sans risque de conflits
- Utiliser la data visualisation dans la création des tableaux d'indicateurs pour suivre l'avancement projet
- Utiliser les logiciels de gestion de projets
- Former les utilisateurs finaux du bien ou du service digital au changement

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis s'effectue dans le cadre d'un projet visant à :

- Rédiger un cahier des charges à partir d'un besoin donné
- Présenter une preuve de concept (communément appelée Proof of concept ou POC) répondant au besoin

Dossier présentant le cahier des charges et les différentes étapes de son élaboration

Soutenance orale devant l'enseignant et les autres apprenants.

RNCP39548BC06 — Mettre en place une veille technologique et des recherches bibliographiques pour recueillir et exploiter des données pertinentes

LISTE DE COMPÉTENCES

- Déterminer les axes de la veille technologique orientée vers la donnée
- Sélectionner les outils adéquats (logiciels, moteurs de recherche...) et les paramétrer
- Sélectionner les services de banques de données adaptés à la recherche
- Utiliser les critères booléens
- Rechercher les informations dans des bases de données scientifiques
- Exploiter les bilans de veille
- Constituer une revue de littérature académique et/ou professionnelle sur un sujet
- Maintenir et développer continuellement ses connaissances et compétences

MODALITÉS D'ÉVALUATION

L'évaluation des acquis s'effectue dans le cadre d'un mémoire professionnel Le candidat travaillera sur un sujet co-validé avec le maître de mémoire

L'élaboration du mémoire professionnel fera l'objet d'étapes intermédiaires :

- présentation de la problématique
- présentation et critique de la bibliographie / webographie
- présentation de l'introduction, d'un plan détaillé et d'un premier jet rédigé
- rendu du mémoire

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les titulaires de la certification Multimédia et technologie de l'information exercent majoritairement leurs activités au sein de cinq types d'employeurs :

- Les grands groupes, ETI, PME ou TPE ayant besoin de faire connaître ou vendre leur produits/service à travers le web ou une application mobile ??
- Les entreprises spécialisées ou « pure players » dans les services (média sociaux, ...) ou la vente de produits sur internet ou via une application (sites marchands, ...) ??
- Les agences de conseil en communication, marketing ou développement digital ??
- Les éditeurs de logiciels et les Entreprises de Services Numériques ou ESN ?
- Il peut également être créateur d'entreprise innovante dans les différents secteurs du numérique. ?

Par ailleurs, il n'est pas d'activité économique qui ne soit pas impactée par l'introduction des outils numériques. Le numérique à travers l'émergence de nouveaux modèles économiques est en passe de transformer durablement des secteurs entiers de l'économie.

Les titulaires de la certification stratégie Multimédia et technologie de l'information travailleront dans des secteurs comme :

- Agence de communication et Web
- Education
- Editeurs de logiciels
- Grandes entreprises
- Banque
- Administrations publiques et privées...

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Études et développements informatiques
- Expertise et support en Systèmes d'Information
- Conception de contenu multimédia
- Réalisation de contenus multimédia
- Animation site multimédia

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) 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)	2 743 €
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) M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information · tension 5/5 (Très élevée) U0X80 — Assistants de la communication · tension 1/5 (Très faible) U0X90 — Cadres de la communication · tension 1/5 (Très faible) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)

Projets de recrutement (BMO 2026)	41 317
Jugés difficiles à recruter	45 %
Emplois saisonniers	6 %
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 M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information U0X80 — Assistants de la communication U0X90 — Cadres de la communication U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Apprentissage, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

- Accès en 1ère année: L'admission au Bachelor Multimédia et technologie de l'information se fait après le Baccalauréat ou un diplôme étranger de fin d'études secondaires reconnu comme équivalent par le Ministère Français de l'Education Nationale.
- Entrées en 2ième année : Les candidats postbac seront recrutés via la procédure Parcours Sup. La réforme récente du lycée implique aujourd'hui des choix d'options, c'est donc à partir du profil d'options choisies par le candidat qu'il faut aujourd'hui déterminer la stratégie et les objectifs de recrutement. Le Bachelor Multimédia et technologie de l'information, parce qu'il aborde des disciplines très diverses (techniques, marketing, management de projet, graphiques) permet à des profils très différents de candidater
- L'admission est également possible pour les candidats possédant une connaissance d'un des 4 domaines suivants : développement informatique et/ou développement web, gestion de projet, graphisme et traitement de l'image, Marketing et communication digitale
- Accès en 3ème année : L'admission au Bachelor Multimédia et technologie de l'information est possible pour les titulaires d'un diplôme de niveau 5 minimum. Le recrutement est ouvert typiquement à des étudiants ayant validé une deuxième année dans le secteur du multimédia et/ou informatique.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, APPRENTISSAGE, VAE

3 personnes, dont 2 membres externes issus du domaine professionnel visé et 1 membre interne employé d'Efrei Paris

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	7 923 €
Selon la branche	6 000 € – 8 400 €
Prise en charge	Branches concernées
7 923 €	Valeur par défaut · 201 branches
8 400 €	CPNE autoroutes, CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNE des Télécoms, CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet, CPNEFP des commerces de gros
8 255 €	CPNEFP Professions de la Photographie
8 136 €	CPNE de la branche de la Distribution Directe

8 134 €	CPNE FP Commerce de Détail de l'Horlogerie Bijouterie
7 967 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
7 500 €	CPNE des industries de santé (CPNEIS)
7 124 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2027
Date de dernière délivrance possible	31/08/2030

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP36192

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Site de l'école : <https://www.efrei.fr/>

Formation : <https://www.efrei.fr/programmes-experts/bachelor-ingenierie-marketing-et-data/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39548/>