

Domaine Lettres, langues, arts et sciences humaines

Mention Arts Spécialité Arts plastiques et création numérique

RNCP7372 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	MASTER — Master
Code(s) NSF	134, 132
Code(s) ROME	E1205, B1101, E1102, K2107
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/10/2019

Certificateur(s)

Ministère chargé de l'enseignement supérieur

Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis

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

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le professionnel, grâce à sa culture de l'image, conçoit toute entreprise en lien avec la culture, l'Art et l'image. Par la mise en oeuvre des outils conceptuels et techniques qu'il maîtrise, il analyse une situation vécue, une documentation, un thème.

Dans une structure culturelle : centre d'art, musée, théâtre, territoriale : mairie, communauté de communes, ou dans une entreprise de communication, de décoration, dans un établissement d'enseignement, il est capable d'organiser un événement culturel : rencontre avec des artistes, colloque, exposition, il est capable de maquetter et réaliser un catalogue, rédiger un texte d'analyse, réaliser un entretien avec des personnalités du monde de l'art et de la culture, réaliser la communication liée à un événement, en maîtrisant les outils numériques : design graphique, infographie, création de site.

Il produit des oeuvres, médium traditionnel et numérique, des fictions, des documents, des textes et des images communicables à un public.

Il conçoit, promeut et anime avec une équipe toute entreprise en lien avec la culture et avec l'inter-culturalité.

Il défend un point de vue pour convaincre une équipe, un public ou des responsables d'entreprises culturelles, et mener à bien les projets qu'il y a initiés.

Création artistique.

Arts et création numérique.

Recherche.

Enseignement.

Culture, patrimoine et communication.

Audio-visuel et multimedia.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Parcours Arts plastiques

Compétences théoriques

Grâce à une bonne connaissance des grandes articulations de l'Histoire de l'Art et des principaux champs de recherche de l'art contemporain, faire le lien entre les questions posées par l'art classique, l'art moderne et l'art contemporain.

Analyser et synthétiser les documents, les images, les oeuvres; hiérarchiser l'information et la documentation.

Assurer une veille documentaire et rassembler une documentation, en s'appuyant sur une solide connaissance des structures et des revues diffusant l'Art, en France et à l'étranger .

Maîtriser les grandes approches esthétiques de l'art et les outils théoriques d'analyse des oeuvres d'art.

Synthétiser, résumer, faire le compte rendu d'un entretien avec un artiste.

Construire une réflexion sur un travail d'artiste et l'articuler avec une recherche à caractère théorique.

Analyser l'iconographie et la structure plastique des oeuvres d'art ; les situer dans leur contexte historique.

Compétences pratiques

Inventer, créer, imaginer, représenter.

Mener une recherche artistique de façon autonome et être capable de définir ses propres projets.

Maîtriser les principaux paramètres de plusieurs médiums artistiques, peinture, sculpture, vidéo, nouvelles technologies, en vue d'une expression personnelle ou d'une communication.

Organiser, installer, présenter une exposition.

Initier des projets culturels et les développer.

Compétences méthodologiques

Rédiger clairement un mémoire de recherche, maîtriser la langue écrite.

Accéder aux banques de données, sites, bibliothèques, pour mener une recherche et constituer une bibliographie sur un problème posé.

Présenter oralement une communication devant un public et concevoir un document visuel, d'accompagnement, diaporama, vidéo.

Maîtriser les logiciels de base pour rédiger et mettre en page un mémoire.

Maîtriser au moins une langue étrangère.

Le professionnel conçoit et gère des projets de manière autonome dans une structure culturelle (centre d'art, musée, théâtre), territoriale (mairie, communauté de communes), dans une entreprise de communication.

Il développe une activité créatrice d'artiste, et établit des contacts avec les structures d'exposition et de diffusion, centres d'art, galeries.

Parcours Métiers de l'enseignement

Toutes les compétences théoriques, pratiques, méthodologiques que l'on vient d'énoncer, sont développées dans le parcours Métiers de l'enseignement et le parcours Création et ingénierie numériques.

En direction de l'enseignement les compétences développées sont les suivantes :

Adaptation à des publics d'enfants et d'adolescents, grâce aux connaissances en psycho-pédagogie et en psychologie .

Didactique de la discipline et connaissance des textes officiels organisant les apprentissages.

Capacités à construire un cours, à organiser une séquence, à la présenter oralement.

Capacités relationnelles, capacités à animer un groupe.

Compétence en communication orale.

Maîtrise des outils audio-visuels et numériques pour l'enseignement.

Le professionnel conçoit et met en place un enseignement en Arts Plastiques et en Histoire des Arts dans un collège ou un lycée, dans une école d'Art.

Parcours création et ingénierie numériques

Infographie

Maîtriser la production infographique (Conception et réalisation de projets en print, web design, video ou 3D), à partir d'une culture élargie dans le numérique, la création, la technique et les arts.

Maîtriser les outils infographiques : logiciels de graphisme, de mise en page, de compositing et de 3D.

Développer des flux de production efficaces et originaux dans le domaine de la création numérique.

Maîtriser la prise vue Photo et Vidéo.

Scénographie

Concevoir, maquetter et accompagner la réalisation d'un projet de création et d'ingénierie en scénographie multimédia selon trois grandes approches :

- dispositif multimédia pour la scène de spectacles vivants,
- environnement virtuel, installation interactive artistique, muséale ou de communication,

- dispositif urbain en lien avec les appareils mobiles.

Média interactifs

Concevoir et organiser une arborescence pour un site internet ou un produit multimedia, DVD.

Maîtriser les outils infographiques : logiciels de graphisme, de mise en page.

Concevoir l'interactivité dans un dispositif graphique.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Conception d'événements culturels, expositions, spectacles, performances. Service de communication et d'animation des musées.

Service de communication et d'animation des centres d'Art plastique, festivals, scènes théâtrales.

Education nationale, enseignement, recherche.

Entreprises de communication et de nouvelles technologies.

Service de communication et d'animation des collectivités territoriales.

Service de tourisme culturel.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Le professionnel peut occuper des emplois d'encadrement, de responsabilité dans les secteurs ci-dessus; tout type d'emploi qui nécessite de créer, de communiquer, de transmettre des connaissances, une expérience; tout type d'emploi en rapport avec la culture, la création d'images, d'oeuvres, l'aménagement d'espaces scéniques.

Quelques exemples :

Artiste plasticien

Enseignant en collège, lycée, école d'art

Animateur culturel dans les musées

Cadre dans les institutions culturelles, centre d'art, structures culturelles,

Chef de projet, commissaire d'expositions, organisateur d'événements culturels

Critique d'art

Dans le domaine de la création numérique

Infographie :

Infographiste

Illustrateur 2D

Web designer

Maquettiste

Motion graphic

Rendu 3D

Compositing

Postproduction photo et vidéo

Scénographie :

Scénographe multimédia

Assistant scénographe

Concepteur d'installations multimédias artistiques et / ou commerciales

Muséographe

Designer d'espaces interactifs

Concepteur de dispositifs et mobiliers urbains multimédias

Concepteur-réalisateur d'environnements virtuels tridimensionnels

Média Interactifs

Web designer,

Intégrateur web,

Chef de projet multimédia,

Concepteur-réalisateur d'environnement partagé en réseau.

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)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	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)	9 628
Jugés difficiles à recruter	35 %
Emplois saisonniers	19 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle U1X92 — Écrivains U1X93 — Artistes plasticiens W0X90 — Professeurs du secondaire

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

Enseignants, enseignants chercheurs et professionnels

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, CANDIDATURE INDIVIDUELLE, VAE

Idem

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/10/2019
-------------------------------------	------------

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/7372/>