

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 22261**

Intitulé

MASTER : MASTER à finalité professionnelle - Droit, Economie, Gestion - Mention : Management - Spécialité : Management de projets innovants [MAPI]

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
Ministère chargé de l'enseignement supérieur, Université Nice Sophia Antipolis Modalités d'élaboration de références : CNESER	Président de l'université Nice Sophia Antipolis, Recteur de l'académie de Nice

Niveau et/ou domaine d'activité

I (Nomenclature de 1969)

7 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

310p Spécialités plurivalentes des échanges et de la gestion (organisation , gestion), 312v Commerce, vente (production à caractère artistique)

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le master MAPI permet la prise en charge, en fonction des attendus du projet et du client, du suivi de la planification, des coûts, des délais, des risques, de la qualité, du reporting, de la coordination des intervenants opérationnels internes et externes du projet.

Dans la spécialité MAJE en jeu vidéo, le master MAPI prépare aux métiers de producteurs de jeux vidéo, de concepteurs d'applications ludiques, de chefs de produits multimédia et de créateurs de nouveaux contenus, dans les serious games, sur le marché des tablettes, des téléphones mobiles ou des consoles.

Compétences clés :

- assister le chef de projet ou au pilotage de groupes projet
- mettre en place des outils méthodologiques de gestion de projet
- planifier les projets
- gérer les délais, les risques et les coûts
- piloter les différentes phases successives d'un projet (conception, lancement, pilotage et suivi, évaluation et contrôle)
- réaliser des plans de communication orientés projet
- coordonner en logique projet les prestataires et les services de l'entreprise
- maîtriser un logiciel de gestion de projet
- designer un concept de jeu vidéo
- réaliser un développement de jeu vidéo
- manager l'équipe de production
- connaître les acteurs de la chaîne de production d'une application ludique
- maîtriser les logiciels 3D utilisés dans les entreprises du jeu vidéo
- maîtriser l'Anglais professionnel

Secteurs d'activité ou types d'emplois accessibles par le détenteur de ce diplôme, ce titre ou ce certificat

Tous les types d'entreprises sociétés de tous les secteurs industriels (grands groupes, PME, startups innovantes, sociétés de services informatiques).

Les sociétés de conseil et assistance technique aux projets.

Les éditeurs de jeux vidéo.

Les studios de conception de jeux vidéo.

Les surfaces spécialisées dans la distribution de jeux vidéo.

La création de nouvelles start-ups.

Assistant chef de projets

Ingénieur d'affaires

Planificateur

Consultant en management de projets

Chef de projet

Chargé de Production (Assistant Game producer).

Chef de produit junior.

Responsable marketing.

Superviseur Direction Artistique.

Infographiste

Community Manager

Game designer

Level designer.

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1104 : Conception de contenus multimédias

M1703 : Management et gestion de produit

M1705 : Marketing

Modalités d'accès à cette certification**Descriptif des composantes de la certification :**

Les composantes de la certification sont les Unités d'Enseignements décrites dans la liste ci-après.

Ces unités peuvent être acquises par la formation ou la validation des acquis (VAE)

Le master se compose de deux semestres de master 1 et deux semestres de master 2.

Les contenus pédagogiques sont répartis dans les UE suivantes selon les parcours pédagogiques :

Pour les deux semestres de master 1, parcours en jeu vidéo :

Conception et design des organisations, Management de l'innovation

Management, Anglais spécialisé, Techniques du web, Stratégie, Insertion professionnelle :

Projet collaboratif, Stage professionnel ou mémoire, Techniques de marketing, Notions de game design, Scénarisation, Programmation basique de jeux vidéo, Suivi de production, Psychologie du joueur, Myths and videogames, distribution des jeux, Jeux en réseau, Outils middleware, Création d'animation 3D, Applications multimédia

Pour les deux semestres de master 2 :

Planification de projet, Business Case, Heuristique, Négociation commerciale, Marketing externe

Management de l'équipe projet, efficacité personnelle, Insertion professionnelle : Projet collaboratif et Stage professionnel, Outils TIC du management, Business Plan, Maîtrise des risques et processus transverses, Finance de projet, Développement Durable, éthique des projets, Veille industrielle, aide à la décision, Modèles de maturité, Knowledge Management, CRM, Entreprise étendue, Spécificités de la mondialisation, pratiques en GRH, Gestion du stress, Droit des NTIC, Conduite de changement, Recherche en gestion, Stratégie d'entreprise, Systémique, Business Process management, Corporate culture, Management des compétences, Game design et techniques sonores, Ergonomie, Jeux on line et test qualité, conception d'applications non ludiques, Gestion des ressources et méthodes agiles, Edition des jeux vidéo

L'acquisition des connaissances et des aptitudes est évaluée par un contrôle continu.

L'accent est mis sur l'acquisition de compétences lors des projets innovants menés en équipe

et lors des 2 stages d'application, de 4 mois en master1 et de 6 mois en master 2.

Le master MAPI est attribué aux étudiants ayant obtenu à la fois une moyenne générale égale ou supérieure à 10 sur 20 à l'ensemble des unités d'enseignement et une moyenne égale ou supérieure à 10 sur 20 au stage.

La compensation entre éléments constitutifs d'une unité d'enseignement d'une part, et les unités d'enseignement d'autre part, s'effectue sans note éliminatoire.

Lorsque le Master MAPI n'a pas été obtenu, les UE dans lesquelles la moyenne de 10 a été obtenue sont capitalisables.

Le bénéfice de l'acquisition d'une composante (unité) par la VAE ou par la formation est illimité

Validité des composantes acquises : non prévue

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUI/NON		COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X		Le jury est composé d'enseignants, enseignants-chercheurs et de professionnels ayant contribué aux enseignements ou choisis en raison de leur compétence sur proposition des personnels chargés de l'enseignement.
En contrat d'apprentissage		X	
Après un parcours de formation continue	X		Idem statut d'étudiant
En contrat de professionnalisation	X		Idem statut d'étudiant
Par candidature individuelle	X		Possibilité pour tout ou partie du diplôme par VES ou VAP.
Par expérience dispositif VAE	X		Le jury est composé d'enseignants, enseignants-chercheurs et de professionnels

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

Référence du décret général :

Arrêté du 25 avril 2002 publié au JO du 27 avril 2002

Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :

Arrêté du 29 décembre 2014 relatif aux accréditations de l'Université de Nice à délivrer les diplômes nationaux n° **20080976**

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Le décret N°2013-756 du 19/08/2013 articles R.613-33 à R.613-37.

Références autres :**Pour plus d'informations****Statistiques :**

Statistiques d'insertion disponibles auprès de l'observatoire de la vie étudiante (UNICEPRO~OVE).

<http://unice.fr/unicepro/enquetes-et-statistiques/>

Autres sources d'information :

Université Sophia Antipolis (Nice) (UNS) : Provence-Alpes-Côte d'Azur - Alpes-Maritimes (06) [nice]

Lieu(x) de certification :

Ministère chargé de l'enseignement supérieur : Provence-Alpes-Côte d'Azur - Alpes-Maritimes (06) [NICE]

Ecole Polytechnique Universitaire de Nice Sophia Antipolis - 930 Route des Colles - BP 145, 06903 Sophia Antipolis Cedex

Institut International du Jeu vidéo, 1 Avenue Pierre de Coubertin, Cannes la Bocca

Lieu(x) de préparation à la certification déclarés par l'organisme certificateur :

Ecole Polytechnique Universitaire de Nice Sophia Antipolis - 930 Route des Colles - BP 145, 06903 Sophia Antipolis Cedex

Institut International du Jeu vidéo, 1 Avenue Pierre de Coubertin, Cannes la Bocca

Historique de la certification :

Anciennement:

DESS management de projets, 2000-2004

Master Administration des affaires, mention Management de projet, 2005-2007