

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 30767**

Intitulé

MASTER : MASTER mention Humanités et Industries Créatives

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

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), 320v Spécialités plurivalentes de la communication : production à caractère artistique

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Recherche, repérage et traitement des informations de manière efficace et efficace sur un sujet donné

Définition, conception et mise en œuvre d'œuvres multimédia, d'applications numériques et de projets socio-culturels

Définition, conception et mise en œuvre d'une politique d'information et de communication

Suivi de la planification, des coûts, des délais, des risques et de la qualité des projets

Evaluation et contrôle du projet

Coordination et animation d'une équipe de production

Coordination de l'ensemble acteurs externe de la chaîne de production

Mise en place des outils méthodologiques de gestion de projet

Réalisation d'un plan de communication orienté projet

Les titulaires du diplôme sont capables de :

Mettre à profit une solide culture générale (littéraire, historique, philosophique, artistique entre autres)

Mettre en œuvre sa créativité

Piloter les différentes phases successives d'un projet

Gérer les délais, les risques et les coûts d'un projet

Coordonner les prestataires et les services internes de l'entreprise

Utiliser les fondamentaux de l'informatique, de la bureautique et d'internet

Utiliser un logiciel de gestion de projet

Utiliser les logiciels de production en adéquation avec les besoins du projet à réaliser

Rendre des informations accessibles au plus grand nombre et les présenter de manière attrayante

S'intégrer et coopérer dans un ou plusieurs groupes de travail, projets ou réseaux et y apporter une contribution efficace

Manager une équipe en mode projet

Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, en français et en anglais, et dans un registre adapté à un public de spécialistes ou de non-spécialistes

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

Les diplômés pourront travailler dans tous les secteurs des industries culturelles et des industries numériques. Tous les types d'entreprise sont concernés : PME, TPE, secteurs public et privé, collectivités territoriales, associations. Les étudiants sont incités à créer leur start-up numérique.

Les titulaires du diplôme peuvent prétendre aux emplois suivants :

Assistant chef de projet,

Chef de projet,

Chef de produit,

Chef de projet IT et supply-chain,

Chef de projet innovation numérique,

Chargé de Production,

Community Manager

Game designer,

Level designer,

Responsable marketing,

Responsable transmédia,

Infographiste,

Modélisateur 3D

Responsable développement durable.

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1101 : Animation de site multimédia

E1104 : Conception de contenus multimédias

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

M1402 : Conseil en organisation et management d'entreprise

M1703 : Management et gestion de produit

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composants de la certification :

Les modalités du contrôle permettent de vérifier l'acquisition de l'ensemble des aptitudes, connaissances et compétences constitutives du diplôme. Celles-ci sont appréciées soit par un contrôle continu et régulier, soit par un examen terminal, soit par ces deux modes de contrôle combinés.

Chaque bloc d'enseignement a une valeur définie en crédits européens (ECTS). Le nombre de crédits par unité d'enseignement est défini sur la base de la charge totale de travail requise et tient donc compte de l'ensemble de l'activité exigée : volume et nature des enseignements dispensés, travail personnel requis, des stages, mémoires, projets et autres activités. Pour l'obtention du diplôme de master, une référence commune est fixée correspondant à l'acquisition de 120 ECTS au-delà du grade de licence.

La formation s'organise autour d'un Master 1 mutualisé et 2 parcours de spécialité de Master 2 totalement différenciés pour permettre aux étudiants d'acquérir une expertise spécifique :

MAJIC « MAster Jeux vidéo, Image et Créativité »

MAPIC « MAster en gestion de Projets pour les Industries Créatives »

Validité des composants acquises : illimitée

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUINON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	Leur composition comprend : une moitié d'enseignants-chercheurs, d'enseignants ou de chercheurs participant à la formation, des professionnels qualifiés ayant contribué aux enseignements, des professionnels qualifiés n'ayant pas contribué aux enseignements.
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	Leur composition comprend : une moitié d'enseignants-chercheurs, d'enseignants ou de chercheurs participant à la formation, des professionnels qualifiés ayant contribué aux enseignements, des professionnels qualifiés n'ayant pas contribué aux enseignements.
En contrat de professionnalisation	X	Leur composition comprend : une moitié d'enseignants-chercheurs, d'enseignants ou de chercheurs participant à la formation, des professionnels qualifiés ayant contribué aux enseignements, des professionnels qualifiés n'ayant pas contribué aux enseignements.
Par candidature individuelle	X	Possibilité pour tout ou partie du diplôme par VES ou VAP
Par expérience dispositif VAE	X	Jury de validation VAE : enseignants-chercheurs personnes ayant une activité principale autre que l'enseignement et compétentes pour apprécier la nature des acquis, notamment professionnels dont la validation est demandée

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

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

Base légale

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 25 mai 2018, relatif aux accréditations de l'Université Côte d'Azur à délivrer les diplômes nationaux n° **20180471**

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 :

Arrêté du 22 janvier 2014 fixant les modalités d'accréditation d'établissements d'enseignement supérieur

Arrêté du 22 janvier 2014 fixant le cadre national des formations conduisant à la délivrance des diplômes nationaux de licence, de licence professionnelle et de master

Arrêté du 25 avril 2002 relatif au diplôme national de master, publié au J.O du 27 avril 2002

Arrêté du 4 février 2014 fixant la nomenclature des mentions du diplôme national de master

Décret VAE - Code de l'éducation : article L 613-3 **modifié par la loi n° 2015-366 du 31 mars 2015**

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 Côte d'Azur : <http://univ-cotedazur.fr/>

[Université Nice Côte d'Azur](#)

Lieu(x) de certification :

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

Université Côte d'Azur

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

Institut international du jeu vidéo Ville de Cannes

1 Avenue Pierre de Coubertin, 06150 CANNES LA BOCCA

UFR LASH-Campus Carlone - 98 Boulevard Edouard Herriot-06000 Nice

Polytech'Nice Sophia Antipolis-930 Route des Colles-06410 Biot Sophia-Antipolis

Historique de la certification :

Anciennement, Master Management de projets innovants [MAPI]