

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 26134**

Intitulé

L'accès à la certification n'est plus possible (La certification existe désormais sous une autre forme (voir cadre "pour plus d'information"))

MASTER : MASTER Master Mention Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
Institut national universitaire Champollion	Institut national universitaire Champollion, Recteur de l'Académie, Chancelier des universités, Directeur de l'INU Champollion

Niveau et/ou domaine d'activité

I (Nomenclature de 1969)

7 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

333 Enseignement, formation, 326 Informatique, traitement de l'information, réseaux de transmission, 320 Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Liste des activités visées par le diplôme, le titre ou le certificat

Ce professionnel est en charge de conduire des projets innovants en matière de développement de ressources multimédias interactives, particulièrement dans les domaines de la formation :

- Coordination et direction d'une équipe pluridisciplinaire dans un projet de ressource numérique interactive (jeu sérieux, MOOC, LMS, ...)
 - Mise en place des outils de pilotage, des budgets prévisionnels et des grilles qualités
 - Rédaction de la narration d'un jeu sérieux ou d'une expérience interactive à travers des outils de scénarisation
 - Conception des comportements, interactions et environnements d'une ressource numérique, et traduction en termes de pilotage pour les différentes équipes de production (Développeur, Graphiste, Ingénieur du son, Pédagogue, ...)
 - Mise en production et vérification de toutes les étapes de fabrication d'une ressource numérique interactive
 - Analyse et évaluation de la pertinence d'une ressource de formation traditionnelle pour l'adapter et la scénariser dans le contexte innovant d'une pédagogie interactive (Social Learning, Learning Management System, Serious Game, ...)
-
- Mise en place des outils de pilotage, des budgets prévisionnels et des grilles qualités
 - Rédaction de la narration d'un jeu sérieux ou d'une expérience interactive à travers des outils de scénarisation
 - Conception des comportements, interactions et environnements, et interprétation pour les différentes équipes de travail (Développeur, Graphiste, Ingénieur du son, Pédagogue, ...)
 - Mise en production et la vérification de toutes les étapes de fabrication d'un Serious Game au format numérique
 - Analyse et évaluation de la pertinence des ressources de formation traditionnelles pour les adapter et les scénariser dans le contexte innovant d'une pédagogie interactive (Social Learning, Learning Management System, Serious Game, ...)

Compétences ou capacités attestées :

- oConduire le management de projets de ludification et de projets créatifs par la culture de l'innovation (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion), pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif, et en assumer les responsabilités
- oUtiliser les méthodes AGILE
- oEcrire des scénarios interactifs pour des médias
- oConcevoir des expériences transmédia
- oAnalyser des dispositifs d'informations existants afin de proposer des solutions innovantes par les mécanismes du jeu
- oConstruire un prototypage rapide pour des prises de décisions
- oConduire une démarche qualité dans son domaine afin d'améliorer un processus ou un protocole
- oEvaluer la pertinence d'un outil de formation
- oRédiger des procédures spécifiques, des bilans, un cahier des charges et un Serious Game Design Document
- oRédiger des synthèses et des travaux de présentation et pouvoir les exposer à l'oral par la technique du Pitch devant des publics de non spécialistes et/ou d'experts
- oAnalyser sa pratique professionnelle dans une démarche qualité
- oUtiliser les techniques de la gamification pour motiver ou engager un public en situation de formation ou professionnel
- oDistinguer les différents droits d'auteur et propriétés intellectuelles
- oMobiliser les mécanismes de création d'entreprise ou d'autoentreprise
- oMaîtriser les règles de l'insertion professionnelle afin de pouvoir répondre d'une manière pertinente à une offre d'emploi précise
- oMettre en place et gérer un budget dans l'industrie des médias interactifs
- oParticiper à un accord de consortium de recherche et développement
- oS'initier à la méthodologie de la Recherche.
- oMaîtriser l'Anglais au niveau B2

- o Concevoir une ingénierie pédagogique adaptée au projet de ludification et de ressources interactives (Pédagogie Active Numérique)
- o Concevoir des outils numériques pour l'apprentissage ou l'accompagnement par le jeu

- o Avoir un esprit critique, savoir conduire une analyse réflexive et distanciée

- o Travailler en autonomie et en équipe

- o Rechercher des moyens financiers

- o Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation

- o Actualiser ses connaissances par une veille dans son domaine, en relation avec l'état de la recherche et l'évolution de la réglementation

- o Comprendre les enjeux et problématiques des différentes parties prenantes de l'organisation et être capable d'initiative, être force de proposition

- o S'adapter à différents contextes socio-professionnels et interculturels, nationaux et internationaux

- o Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information de manière adaptée ainsi que pour collaborer en interne et en externe

Cette mention se décline en un parcours type :

Gamification, apprentissages, immersion et ingénierie de conception

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

Formation, Digital Learning, conception, développement d'un Serious Game, Médias interactifs numériques, transmédia.

- Responsable de production
- Chargé de projet numérique
- Charge de projet transmédia
- Chargé de projet culturel innovant
- Chef de projet Ludification/Gamification et encadrant
- Serious Game Designer
- Serious Game Developer
- Ingénieur ressources pédagogiques innovantes
- Ingénieur en technologies de la formation
- LMS/CMS Manager

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1104 : Conception de contenus multimédias

K2102 : Coordination pédagogique

K2111 : Formation professionnelle

M1805 : Études et développement informatique

M1502 : Développement des ressources humaines

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes 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. Une référence commune est fixée correspondant à l'acquisition de 300 crédits pour le niveau master.

Validité des composantes acquises : illimitée

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUI/NON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	- 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	- 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

Après un parcours de formation continue	X	- 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	- 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	- 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 expérience dispositif VAE	X	Le jury est composé : - d'une majorité d'enseignants-chercheurs - des personnes ayant une activité principale autre que l'enseignement et compétentes pour apprécier la nature des acquis, notamment professionnels, dont la validation est sollicitée.

	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 :

Décret n°2013-756 du 19 août 2013 - art.

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

Arrêté du 23 mai 2016 accréditant l'Institut National Universitaire Champollion en vue de la délivrance de diplômes nationaux

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Décret n° 2014-1354 du 12 novembre 2014 portant diverses mesures relatives à la validation des acquis de l'expérience

Références autres :

- V.A.E : Code de l'éducation : article L613-3 et L613-4
- Décret n° 2002-590 du 24/04/2002 relatif à la validation des acquis de l'expérience par les établissements d'enseignement supérieur (J.O. n° 98 du 26 avril 2002, p. 7513)
- 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
- Arrêté du 17 novembre 1999 relatif à la licence professionnelle publié au J.O du 24 novembre 1999
- Arrêté du 27 mai 2014 fixant la nomenclature des mentions du diplôme national de licence professionnelle
- Arrêté du 16 mars 2015 modifiant la nomenclature des mentions du diplôme national de licence professionnelle

Pour plus d'informations

Statistiques :

Nouvelle mention donc pas encore de statistiques

Autres sources d'information :

www.univ-jfc.fr

Lieu(x) de certification :

Institut national universitaire Champollion : Midi-Pyrénées Languedoc-Roussillon - Tarn (81) [Albi]

Institut National Universitaire Champollion, Place Verdun 81000 Albi Cedex 9

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

Albi

Historique de la certification :

Remplacée par la fiche RNCP nationale n°31846

Ouverture du Master en 2016