

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 24695**

Intitulé

MASTER : MASTER Sciences, Technologies, Santé, Mention Informatique "Conception et intégration multimédia" (CIM)

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
Université Lumière - Lyon 2, Université Claude Bernard - Lyon 1	Président de l'Université Lumière Lyon 2, Recteur, Chancelier des Universités

Cette certification fait l'objet d'une co-habilitation : chaque certificateur est en mesure de la délivrer en son nom propre

Niveau et/ou domaine d'activité

I (Nomenclature de 1969)

7 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

326n Analyse informatique, conception d'architecture de réseaux, 323s Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle : production, 134 Autres disciplines artistiques et spécialités artistiques plurivalentes

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le Master "**Conception et Intégration Multimédia**" (**CIM**) certifie les étudiants et les professionnels dans le cadre des activités suivantes:

- La conception et la réalisation de produits multimédias en fonction du support de communication
- L'intégration des médias numériques à des produits de communication

Quatre parcours sont proposés :

- Direction technique - Direction artistique - Programmation et développement (Gamagora) - Visualisation et Conception Infographiques

En Ligne (VCIEL)

Compétences professionnelles:

- Maîtriser les outils de la chaîne graphique pour réaliser et produire des médias numériques (images 2D ou 3D, fixes ou animées, sons, vidéos, médias interactifs, applications mobiles, jeux vidéos)
- Réaliser des produits multimédias interactifs, en ligne ou hors ligne
- Définir les modalités de réalisation du projet (maquette, rough, story-board...) et le présenter au commanditaire, à l'équipe (concepteur-rédacteur, directeur, commerciaux...) pour information ou approbation
- Conduire un projet et gérer une équipe composée de graphistes, de développeurs et de personnels qualifiés en marketing
- Contrôler la conformité d'exécution des consignes de réalisation avant fabrication et commercialisation

Capacités communes aux diplômes de Master :

- Capacité d'abstraction, d'analyse et de synthèse
- Capacité à mobiliser ses connaissances pour identifier et poser une problématique
- Capacité à communiquer et développer une argumentation écrite et orale
- Capacité à circonscrire un objet de recherche et à adopter la méthodologie appropriée

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

Secteurs d'activités :

- Service informatique et communication des entreprises
- Agences Web
- Société de service ou de conseil en informatique et ingénierie
- Studio intégrés de développement en multimédia/jeux vidéos

Parcours programmation et développement : emplois accessibles :

- Programmeur rendu, physique, IA...
- Développeur de jeux en ligne sur des technologies Web et plateformes mobiles

Parcours directeur technique et directeur artistique : emplois accessibles :

- Chef de projets multimédia
- Directeur artistique
- Webmaster
- Webdesigner
- Infographiste multimédia, 2D ou 3D
- Concepteur - réalisateur de site web
- Développeur d'applications mobiles

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1104 : Conception de contenus multimédias

E1204 : Projection cinéma

E1103 : Communication

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composants de la certification :

Semestre 3 tronc commun aux deux parcours "direction technique" et "direction artistique" :

Gestion de projet - Conduite d'équipe et gestion des situations orales - Ergonomie et navigation - Théorie de la communication - Marketing multimédia - Droit du multimédia et de l'entreprise multimédia - Initiation à la recherche - Création d'entreprise - Champ d'applications

Parcours direction technique :

Semestre 3 :

- UE Enseignements théoriques appliqués aux développements multimédias
- UE Enseignements pratiques appliqués aux développements multimédias

Semestre 4 :

- UE Stage et réalisation

Parcours direction artistique:

Semestre 3 :

- UE Enseignements théoriques appliqués aux arts visuels et graphiques
- UE Enseignements pratiques appliqués aux arts visuels et graphiques

Semestre 4 :

- UE Stage et réalisation

Parcours programmation et développement (Gamagora) :

Semestre 3 :

- UE 1 Langue vivante
- UE 2 Géométrie algorithmique
- UE 3 Synthèse d'images
- UE 4 Modélisation géométrique
- UE 5 Systèmes complexes
- UE 6 Game programming
- UE 7 Génération procédurale de contenu numérique
- UE 8 Synthèse d'images temps réel
- UE 9 Animation et simulation

Semestre 4 :

- UE 10 Stage et réalisation

Parcours VCIEL (en ligne et à distance) :

Semestre 3 :

- UE 1 3D et algorithmique de l'image
- UE 2 Multimédia
- UE 3 Technologie de l'internet

Semestre 4 :

- UE 4 Professionnalisation et conception de projet

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	Personnes ayant contribué aux enseignements (loi n°84-52 du 26 janvier 1984 modifiée sur l'enseignement supérieur)
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	Personnes ayant contribué aux enseignements (loi n°84-52 du 26 janvier 1984 modifiée sur l'enseignement supérieur)
En contrat de professionnalisation	X	
Par candidature individuelle	X	Possible pour partie du diplôme par VES ou VAPP
Par expérience dispositif VAE	X	Le jury est composé d'enseignants chercheurs et de professionnels

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

Certifications reconnues en équivalence :
 Le Master 2 "Conception et Intégration Multimédia" (CIM) est cohabilité avec Lyon 1, avec la création du parcours VCIEL et la mise en place de Gamagora en 2007, qui certifie les étudiants et les professionnels aux métiers du jeu vidéo.

Base légale**Référence du décret général :**

- Arrêté du 25 avril 2002 publié relatif au diplôme de master au JO le 27 avril 2002

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

- Arrêté du 25 avril 2002 publié relatif au diplôme de master au JO le 27 avril 2002

- Arrêté du 27 juin 2011 relatif aux habilitations de l'Université Lyon 2 à délivrer les diplômes nationaux

Référence du décret et/ou arrêté VAE :**Références autres :****Pour plus d'informations****Statistiques :**

2013/14 nombre d'étudiants inscrits = 60

Taux de réussite = 78,33 %

<http://www.univ-lyon2.fr>

Autres sources d'information :

www.univ-lyon2.fr

Lieu(x) de certification :

Campus Berges du Rhône

86 rue Pasteur

69007 Lyon

Université Claude Bernard Lyon 1

43 boulevard du 11 Novembre 1918

69622 Villeurbanne

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

Université Lumière Lyon 2

Campus Porte des Alpes

5 avenue Pierre Mendès France

69676 Bron

Historique de la certification :

1999 - Habilitation du DESS "Intégration Multimédia"

2003 - Création de la spécialité Professionnelle du Master "Intégration Multimédia"

2005 - Création du VCIEL (version "en ligne" du DUVCI et futur parcours du Master)

2007 - Changement d'appellation "Conception et Intégration Multimédia" de la spécialité Master, et création des quatre parcours actuels