

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 5504**

Intitulé

L'accès à la certification n'est plus possible

Chef de projet multimédia

Nouvel intitulé : Chef(fe) de projet multimédia

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
ECOLE MULTIMEDIA / VOCATION GRAPHIQUE (PARIS)	Directeur de l'Ecole multimédia / Vocation graphique

Niveau et/ou domaine d'activité

II (Nomenclature de 1969)

6 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

320p Organisation et gestion : Organisation et gestion des campagnes de relations publiques et de communication

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le chef de projet multimédia est le maître d'œuvre d'un projet multimédia, de sa conception à sa réalisation. Il évalue les besoins et les ressources nécessaires, constitue un cahier des charges des fonctionnalités attendues. C'est aussi un communicant, qui encadre et supervise une équipe de spécialistes pour réaliser le produit multimédia en adéquation, et ce dans le respect des délais et du budget.

ANALYSE

- Analyse des besoins et de la demande client
- Analyse des spécificités d'un public cible
- Etude de la concurrence
- Recueil, analyse, mise en forme et qualification de l'information disponible
- Choix des procédés et des technologies
- Gestion des droits
- Veille technologique et concurrentielle
- Evaluation et définition des charges et risques (budgets temps, personnel)
- Formalisation du budget et du devis
- Estimation de la faisabilité et des ressources nécessaires (équipe, temps, budget)
- Planification des phases et des échéances du projet

CONCEPTION DE PROJET

- Esquisse générale, synopsis, spécifications fonctionnelles
- Conception de scénario (interactivité intentionnelle)
- Définition de l'architecture du produit multimédia
- Conception de l'interface utilisateur (interactivité fonctionnelle)
- Sélection et préparation de contenus (textes, photographies, illustrations, vidéos, sons)
- Délimitation des contenus écran par écran
- Définition d'une ligne éditoriale
- Choix des noms et rubriques
- Formalisation de l'arborescence
- Ergonomie et maquettage de l'application et de ses contenus
- Préconisations Graphiques
- Constitution du cahier des charges
- Conception de l'aide à l'utilisateur

MANAGEMENT

- Constitution de l'équipe de production
- Choix des sous-traitants
- Validation du devis auprès du client
- Encadrement et coordination de l'équipe de production
- Communiquer et échanger les informations en interne ou auprès des partenaires
- Mener des actions de communications ou actions commerciales (prospection de nouveaux marchés, négociation de contrats ...)

CONDUITE DE PROJET

- Supervision technique
- Gestion des relations avec les sous-traitants
- Evaluation de la conformité du produit au produit du cahier des charges

- Tests et validation interne des éléments réalisés (réalisation et mise en œuvre de la batterie de tests)
- Repérage des dysfonctionnements et résolution de problèmes techniques avec l'équipe
- Construction d'une base de données et configuration des outils afférents à son utilisation
- Coordination des interventions des sous-traitants et des collaborateurs
- Contrôle de la réalisation de prestation
- Mise en œuvre des normes, méthodes, outils et procédures (suivi d'indicateurs) facilitant et fiabilisant le travail des équipes (études, produits informatiques)
- Assistance utilisateurs (support, déploiement de projet, fonctionnement, procédure)
- Action de coordination avec les maîtres d'oeuvre

ANALYSE

Savoirs théoriques et procéduraux

- Connaissance approfondie des supports multimédia : sites web, cd-roms, dvd-roms, bornes interactives...
- Connaissance des profils, comportements, habitudes de consommation des utilisateurs de supports multimédia
- Techniques de représentation d'un échéancier (diagramme de Gandt ou équivalent)
- Culture générale, connaissance du domaine concerné par le projet
- Connaissance des métiers et étapes de la production multimédia, des coûts et des délais de production
- Connaissance des différents médias : effets, coûts, méthodes de production
- Droits de la propriété intellectuelle, droits d'auteur, droit de l'image
- Techniques de communication (orale/écrite)
- Conduite d'entretien
- Grille d'analyse des besoins
- Règles d'élaboration et de gestion de tableaux de bord
- Marché de l'offre des technologies de l'information
- Fonctionnement de l'entreprise (activités, métiers, stratégies et politique)
- Technologies multimédia, réseau : possibilités, limites

Savoirs de l'action

- Pratique de la bureautique
- Pratique courante des logiciels de navigation Internet
- Intervention dans un domaine informatique (multimédia, télécom...) spécifique
- Intervention dans un domaine d'application (logistique, commercial, vente...) spécifique
- Maîtrise des outils et techniques de recherche de l'information et de veille
- Construction d'argumentation
- Diagnostic de besoins
- Evaluation des coûts et délais
- Rédaction de rapports, synthèses et supports d'information
- Etablissement d'un cahier des charges

CONCEPTION DE PROJET

Savoirs théoriques et procéduraux

- Maîtrise des techniques de scénarisation
- Organisation de contenus multimédia (textes, images, sons, vidéos...) dans un écran
- Techniques de représentation d'un échéancier (diagramme de Gandt ou équivalent)
- Ergonomie des médias
- Connaissance des différents médias : leur effet, leur coût, leur mode de production
- Droit de la propriété intellectuelle, droits d'auteur, droits des images

- Techniques de communication (orale/écrite)
- Règles de communication graphique : mise en page, typographie, couleurs
- Techniques de numérisation et de compression
- Connaissance des éléments constitutifs d'un cahier des charges
- Connaissances des environnements informatiques (processeurs, systèmes d'exploitation, navigateur et techniques pour rendre le produit compatible)
- Connaissance des règles de la communication homme/machine
- Créativité
- Culture artistique

Savoirs d'action

- Esprit d'analyse et de synthèse
- Assemblage d'écrans à l'aide des logiciels de présentation
- Maîtrise des outils et techniques de recherche de l'information et de veille
- Retouches photographiques un logiciel spécifique
- Pratique courante des logiciels de navigation Internet
- Gestion de planning

MANAGEMENT

Savoirs théoriques et procéduraux

- Techniques d'animation d'équipe
- Techniques de communication (orale/écrite)
- Techniques de gestion comptable
- Techniques de management
- Techniques de négociation commerciale
- Techniques de base en Ressources Humaines
- Connaissance des métiers et étapes de la production multimédia, des coûts et des délais de production
- Conduite d'entretien
- Technologies multimédia, réseau : possibilités, limites
- Techniques de production actuelles et leurs évolutions récentes
- Marché de la sous-traitance
- Techniques de planification
- Méthodes de gestion de projet

Savoir d'action

- Utilisation d'outils de planification
- Evaluation d'un problème et ses répercussions
- Gestion de planning
- Gestion du temps
- Gestion des conflits

CONDUITE DE PROJET

Savoirs théoriques et procéduraux

- Technique de communication (écrite/orale)
- Conduite d'entretien
- Techniques de production actuelles et de leurs évolution récentes
- Technique de management
- Techniques de base en ressources humaines
- Règles de langages et de programmation : PHP, Actionscript, Javascript
- Solutions et langages de base de données SQL
- Maîtrise des logiciels de réalisation multimédia : Dreamweaver®, Flash®, Photoshop®
- Maîtrise des langages de publication web : HTML, CSS, XML

Savoirs d'action

- Prise de décision
- Gestion de planning
- Evaluation d'un problème et ses répercussions
- Gestion du temps
- Capacité à fédérer une équipe
- Conduite de négociation
- Pratique courante des logiciels de navigation Internet

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

Le métier de chef de projet multimédia s'exerce habituellement au sein d'une agence de communication spécialisée dans le multimédia. Dans ce cas le chef de projet peut gérer plusieurs projets en même temps.

- Chef de projet multimédia - Chef de projet internet/intranet
- Chef de projet web
- Responsable de projet multimédia
- Responsable de projet internet/intranet
- Responsable de projet web
- Gestionnaire de projet multimédia
- Gestionnaire de projet internet/intranet
- Gestionnaire de projet web
- Chargé de projet multimédia
- Chargé de projet internet/intranet
- Chargé de projet Web

Codes des fiches ROME les plus proches :

M1803 : Direction des systèmes d'information

I1401 : Maintenance informatique et bureautique

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composants de la certification :

- Après un parcours de formation continue, la certification comporte 6 composantes : - QCM Culture Multimédia et Culture Générale
- Retouche et montage photographique
 - Intégration HTML / CSS
 - Conception Multimédia
 - Projet Marketing
 - Projet final

Par la VAE, la certification comporte 4 composantes :

- analyse
- conception de projet
- management
- conduite de projet

Validité des composants acquises : an(s)

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	QUINON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	2 membres de l'Ecole Multimédia (Responsable et formateur) + 3 professionnels minimum du secteur (employeur et salariés)
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	1 Responsable de l'Ecole Multimedia au minimum + 2 professionnels au minimum (employeurs et salariés) du secteur
En contrat de professionnalisation	X	1 Responsable de l'Ecole Multimedia au minimum + 2 professionnels au minimum (employeurs et salariés) du secteur
Par candidature individuelle	X	1 Responsable de l'Ecole Multimedia au minimum + 2 professionnels au minimum (employeurs et salariés) du secteur

Par expérience dispositif VAE prévu en 2006	X	1 Responsable de l'Ecole Multimedia au minimum + 2 professionnels au minimum (employeurs et salariés) du secteur
---	---	--

	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 :

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

Arrêté du 03 octobre 2007 publié au Journal Officiel du 13 octobre 2007 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour cinq ans, avec effet au 13 octobre 2007, jusqu'au 13 octobre 2012.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

Autres sources d'information :

certifications@ecole-multimedia.com

<http://www.ecole-multimedia.com>

<http://www.vocationgraphique.com>

Lieu(x) de certification :

L'ECOLE MULTIMEDIA / VOCATION GRAPHIQUE 201 rue Saint Martin

75003 PARIS

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

Historique de la certification :

Certification suivante : Chef(fe) de projet multimédia