

## Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 30244**

### Intitulé

MASTER : MASTER Création Numérique

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
Université Haute Bretagne Rennes II, Ministère chargé de l'enseignement supérieur	Président de l'université Rennes 2, Recteur Chancelier des Universités

### Niveau et/ou domaine d'activité

**I (Nomenclature de 1969)**

**7 (Nomenclature Europe)**

**Convention(s) :**

**Code(s) NSF :**

132 Arts plastiques, 134 Autres disciplines artistiques et spécialités artistiques plurivalentes

**Formacode(s) :**

### Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

- Développement de pratiques innovantes, en relation avec les problématiques contemporaines
- Réalisation d'études et d'expertise, activités de consultant : conception, analyse des besoins, management, communication
- Repérage des problématiques et des enjeux propres au domaine ou au champ de pratiques concerné
- Conception de nouveaux produits
- Utilisation des technologies numériques et innovantes : imagerie numérique 2D, 3D, animation 3D temps réel, montage virtuel, intégration multimédia, son, gestion d'événements interactifs en temps réel, technologies capteurs, informatique, programmation, électronique, technologies nomades et réalité augmentée, robotique, domotique et objets connectés.- Mise en œuvre de méthodologie de recherche adaptée
- Développement d'une pratique de recherche à travers l'expérimentation artistique et numérique dans les domaines de la création artistique et de la médiation culturelle
  - Concevoir et réaliser des projets dans une perspective qui articule création, recherche et profession
- Concevoir et produire des œuvres et/ou de produits innovants
- Conceptualiser, problématiser, analyser, synthétiser, communiquer, argumenter et mettre en perspective les résultats obtenus.
- Appliquer les pratiques artistiques contemporaines du numérique et des technologies innovantes, qu'elles relèvent de l'image, de l'objet, du produit, de l'installation, du spectacle vivant et du son.
- Utiliser les méthodes propres à la conduite de projet et à la méthodologie de recherche en création numérique et technologies innovantes.
- Appréhender un projet dans sa globalité, concevoir et conduire un projet de sa conception à sa réalisation en maîtrisant les contraintes esthétiques, techniques, budgétaires, culturelles et juridiques et à faire appel aux personnes ressources.
- Utiliser les outils numériques dans le cadre d'une pratique singulière, en problématiser les usages et souligner les enjeux artistiques esthétiques, et sociétaux contemporains
- Porter un regard global sur les technologies numériques, logiciels et les technologies innovantes actuelles.

### Compétences transversales

Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes

Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif

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

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

Evaluer et s'autoévaluer dans une démarche qualité

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

Rédiger des cahiers des charges, des rapports, des synthèses et des bilans,

Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, en français et dans au moins une langue étrangère, et dans un registre adapté à un public de spécialistes ou de non-spécialistes

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

Chaque mention peut être déclinée en parcours (anciennement spécialités) permettant d'acquérir des compétences complémentaires. Pour plus d'information, se reporter aux liens

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

J: Information et communication

M : Activités spécialisées, scientifiques et techniques

R : Arts, spectacles et activités récréativesrenvoyant sur les sites des différentes universités habilités/accrédités.

- Concepteur multimédia
- Concepteur réalisateur
- Designer d'interactivité : navigation, ergonomie de l'interface
- Graphiste d'interface
- Infographiste multimédia ;
- Rédacteur-scénariste-multimédia
- concepteur de jeux vidéos, artiste multimédia...
- Responsable du développement multimédia
- Plasticien consultant en multimédia.

**Codes des fiches ROME les plus proches :**

**E1104** : Conception de contenus multimédias

**B1101** : Création en arts plastiques

**E1205** : Réalisation de contenus multimédias

**M1803** : Direction des systèmes d'information

**L1302** : Production et administration spectacle, cinéma et audiovisuel

**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. 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.

**Validité des composantes 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	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.
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	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.
En contrat de professionnalisation	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.
Par candidature individuelle	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.

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 :

Arrêté du 25 avril 2002 - JO n°99 du 27 avril 2002

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

Arrêté du 29 juin 2017 accréditant l'université Rennes-II pour la délivrance des diplômes nationaux

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

#### Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Décret n° 2002-590 du 24/04/2002 publié au JO n° 98 du 26/04/2002

#### Références autres :

#### Pour plus d'informations

#### Statistiques :

L'observatoire des parcours étudiants et de l'insertion professionnelle de l'université Rennes 2

diffuse les statistiques sur le site Internet de l'université Rennes 2 :

<http://www.univ-rennes2.fr/suio-ip/que-deviennent-etudiants-rennes-2>

#### Autres sources d'information :

L'Observatoire des Parcours Etudiants et de l'Insertion Professionnelle (OPEIP) de l'université de Rennes prend en charge le suivi des étudiants.

[Université Rennes 2](#)

#### Lieu(x) de certification :

Université Haute Bretagne Rennes II : Bretagne - Ille-et-Vilaine ( 35) []

Université Rennes 2

Place du Recteur Henri Le Moal

CS24307

35043 Rennes cedex

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

Université Rennes 2

#### Historique de la certification :

Ancienne fiche RNCP : 14704

Le ministère et l'université Rennes 2 ont choisi depuis 2004 de développer l'enseignement et la recherche autour des arts numériques en acceptant la création de cette formation. Elle prolonge et surtout complète ainsi logiquement les formations déjà existantes dans le département musique (Licence Musique et nouvelles technologies) et le département Arts Plastiques (Licence professionnelle Métier de l'édition, Conception graphique multimédia et le master professionnel création et management multimédia) créant ainsi un axe de formation et de recherche complet dédié aux arts numériques presque unique en France et contribuant à faire du pôle Art un pôle d'excellence reconnu au niveau de l'université Rennes 2 et au niveau national.

**Certification précédente :** spécialité Arts et Technologies Numériques