

LE RÉPERTOIRE NATIONAL DES CERTIFICATIONS PROFESSIONNELLES (RNCP)

Résumé descriptif de la certification

INTITULÉ

Chef de projet multimédia

Autorité responsable de la certification

Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

Qualité des signataires de la certification

- Président de l'Université Paris 1
- Directeur du Master Multimédia interactif

NIVEAU ET/OU DOMAINE D'ACTIVITÉ

1 (Nomenclature de 1969)

Code NSF:

320 - Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information

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

326n Analyse informatique, conception d'architecture de réseaux

RÉSUMÉ DU RÉFÉRENTIEL D'EMPLOI OU ÉLÉMENTS DE COMPÉTENCE ACQUIS

Le chef de projet multimédia a une double activité d'interface.

D'une part, entre les équipes assurant la conception-réalisation des produits ou services multimédias (Internet, téléphonie mobile, DVD, animation, jeux vidéo, etc.)

D'autre part, entre les organisations clientes et les équipes de prestation de service multimédia.

Il maîtrise les différentes philosophies du design de projet, notamment dans les domaines du design participatif, émotionnel et expérientiel. Il a une forte conscience des enjeux du design et de l'architecture de l'information, de l'ergonomie et de l'utilisabilité

Le chef de projet multimédia participe à l'élaboration du concept ou de la stratégie. Pour cela il réalise le cahier des charges et dirige les projets : il définit les besoins techniques et humains, dans le cadre d'un budget, gère les ressources financières, techniques et humaines, il encadre et coordonne des équipes.

Compétant dans la gestion d'équipe et apte à gérer les contraintes de réalisation, il reste à l'écoute du client.

Le chef de projet assure la cohérence technique et visuelle des projets sans en oublier les coûts et les usages.

Sa double compétence, technique et de management, lui permet de superviser les projets multimédias dans l'environnement stratégique et concurrentiel de son entreprise et de ses clients.

Dans le secteur de l'ingénierie de la culture et des savoirs, le chef de projet multimédia participe à l'élaboration du scénario d'usage, à la rédaction des dossiers de conception pédagogique, technique et gestion de projet, au choix d'édition des ressources pédagogiques et des outils de diffusion.

Dans le secteur de l'édition communication, le chef de projet multimédia arbitre les choix de conception et de réalisation des produits ou services multimédia et participe à l'élaboration des concepts éditoriaux et des stratégies de communication. Il supervise la réalisation du projet.

Capacités attestées, d'un point de vue général :

- Connaissance des techniques multimédias.
- Techniques d'élaboration d'un cahier des charges
- Maîtriser les connaissances et techniques de négociation des contrats avec les sociétés de services informatiques et multimédia
- Connaissance des différentes philosophies du design de projet,
- Connaissance des techniques de gestion de ressources humaines (gestion et animation de son équipe),
- Connaissance et maîtrise des techniques de conduite de projets (analyse, gestion des situations, formalisation, anticipation, gestion des risques).
- Connaissance des techniques multimédias.

- Techniques d'élaboration d'un cahier des charges
- Maîtriser les connaissances et techniques de négociation des contrats avec les sociétés de services informatiques et multimédia
- Connaissance des techniques de gestion de ressources humaines (gestion et animation de son équipe),
- Connaissance et maîtrise des techniques de conduite de projets (analyse, gestion des situations, formalisation, anticipation, gestion des risques).
- Maîtriser les techniques de réalisation de contenu Internet (édition HTML, intégration multimédia, programmation dynamique...)
- Connaissance des techniques de promotion d'un site Internet pour accroître son audience

Capacités attestées dans le secteur de l'ingénierie et du design culturel :

- connaissance des institutions culturelles et de leurs enjeux de communication et de médiation,
- maîtrise des outils et langages de diffusion, organisation, supervision, communication.
- connaissance des techniques d'écriture multimédia et hypertextuelle
- connaissance et maîtrise des outils d'édition des ressources multimédia
- connaissance du système médiatique

SECTEURS D'ACTIVITÉ OU TYPES D'EMPLOIS ACCESSIBLES PAR LE DÉTENTEUR DE CE DIPLÔME, DE CE GRADE, DE CE TITRE OU CE CERTIFICAT

L'activité du chef de projet multimédia peut se développer dans l'entreprise « cliente » qui commande le projet ou dans l'entreprise prestataire qui réalise le produit.

- Les entreprises « prestataires » sont le plus souvent des PME/PMI productrices de produits et services multimédias (Internet, téléphonie mobile, DVD, jeux vidéo, animation 3D, etc.), ou des agences de communication qui ont développé des filiales ou des départements multimédias.

- Les sociétés « commanditaires » sont généralement :

De grandes entreprises ou institutions ayant en permanence recours aux produits multimédias et ayant besoin de compétences multimédias pour leur service communication, marketing ou formation,
Des établissements culturels (Musée, théâtres, salles de concert, etc.) et des collectivités locales qui produisent de l'information et souhaitent utiliser les nouvelles technologies,
Des médias audio visuels qui développent un savoir faire dans le multimédia.

- **Des médias :** journaux, radios, télévisions.

Selon les secteurs d'activités et les besoins spécifiques des entreprises, le chef de projet multimédia peut être affecté à des postes sensiblement différentes :

- Chef de projet multimédia
- Chargé de projet
- Chargé de production multimédia
- Administrateur de site
- Responsable Internet
- Chef de projet Internet
- Chef de projet DVD
- Chef de projet Jeux Vidéo
- Chef de projet - Game Designer
- Chef de projet Free lance
- Consultant en gestion de projet
- Responsable de production

1. Cœur de métier :

- Analyse et conception de projet multimédia
- Définition du processus de déploiement du produit ou service multimédia concerné
- Documentation du projet multimédia
- Organisation et suivi de production multimédia
- Management de l'équipe multimédia
- Relation client

2. Champs d'expertise technique associés :

- Développement informatique
- Design graphique 2D
- Infographie 3D et animation

- Son et vidéo numériques
- Supports multimédia

3. Champs d'expertise en management associés

- Veilles
- Marketing
- Création d'activité
- Droit
- Gestion

Codes des fiches ROME les plus proches : 32331 32341

MODALITÉS D'ACCÈS À CETTE CERTIFICATION

Descriptif des composantes de la certification :

Trois types d'évaluation ont été mis en place : le contrôle continu, les soutenances de projets multimédia professionnels, le mémoire d'ingénierie de la production multimédia en entreprise faisant suite à un stage ou emploi.

La formation en Master 2 Multimédia Interactif comprend cinq modes d'enseignement et d'apprentissage :

cours théoriques, travaux pratiques, ateliers d'auto-formation, travaux dirigés (conception et mise en œuvre de projet en relation avec un commanditaire externe), apprentissage en entreprise avec un maître de stage.

Le contrôle continu est destiné à évaluer la compréhension et la capacité de mise en œuvre des concepts et notions acquises lors des cours qui comprennent 6 unités d'enseignement :

UE 1 Sciences humaines appliquées au multimédia qui comprend : Les Études culturelles, la Sociologie des publics, Muséologie et médias numériques.

UE 2 Informatique multimédia interactive qui comprend : Technologies audio et vidéo numériques, les Technologies de l'hypermédia et des bases de données

UE 3 Analyse et écriture multimédia interactive qui comprend : Sémiotique du multimédia, la Sémiotique et le design d'interface, la communication visuelle et design d'information, l'Analyse critique et prospective des nouveaux médias, l'écriture multimédia interactive.

UE 4 Métiers du multimédia qui comprend : Des conférences et rencontres avec les professionnels, un stage d'une durée de 2 à 6 mois et un mémoire d'ingénierie de la production multimédia en entreprise.

UE 5 Conception et réalisation de Multimédias Interactifs qui comprend : Direction artistique et Direction éditoriale et réalisation des multimédias

UE 6 Management de Production qui comprend : Droit du multimédia et de l'entreprise multimédia, Management de projet, financement et suivi de production Multimédia.

Toutes les compétences des UE 1, 2, 3, 6 sont évaluées en contrôle continu d'une part et dans leur application dans les deux projets multimédias développés dans l'UE 5. Les projets multimédias sont évalués par un jury universitaire 50 % et professionnel 50 %

Descriptif des composantes de la certification :

La certification comporte :

- la réalisation en équipe d'un projet multimédia en relation avec le centre de recherche associé. Centre de Recherche Images, Cultures et Cognitions.
- la réalisation en équipe d'une prestation multimédia réelle commanditée par une « entreprise cliente »
- la réalisation d'un projet personnel dans une option technique : jeux vidéo, communication graphique ou 3D intégrée dans le projet 1.
- l'écriture et la réalisation d'un jeu vidéo dans le module Analyse et écriture multimédia interactive.
- un rapport écrit d'une mission en entreprise (2 à 6 mois) en tant qu'assistant chef de projet

Validité des composantes acquises : À vie

Conditions d'inscription à la certification	oui	non	Composition des jurys
Après un parcours de formation sous statut d'étudiant	X		8 membres dont 4 professionnels
En contrat d'apprentissage		X	
Après un parcours de formation continue	X		idem
En contrat de professionnalisation	X		idem
Par candidature individuelle	X		idem
Par expérience	X		4 membres dont 2 professionnels

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

Accords européens ou internationaux

Accord de coopération avec l'école d'ingénieur de l'université Antonine de Beyrouth – Liban. Cet accord fonctionne depuis 2006 sous forme d'un processus de double diplomation au niveau du mastère en multimédia. Après avoir reconnu et validé les quatre années du "génie en informatique et multimédia" passées avec réussite à l'université Antonine-UPA, un ou deux étudiants sont sélectionnés pour entrer dans le Master multimédia d'UP1. S'ils réussissent ce Master 2 à Paris, ils obtiennent simultanément, le diplôme de "Mastère d'Ingénieur en informatique et multimédia" (ce diplôme est reconnu par l'Ordre des ingénieurs au Liban - l'équivalent de la commission du titre d'ingénieur en France - et leur permet d'y adhérer).

BASE LÉGALE

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

POUR PLUS D'INFORMATIONS

Statistiques :

Environ 20 bénéficiaires par an.

Autres sources d'information :

- <http://www.univ-paris1.fr>

Lieu de certification :

Université Paris1 Panthéon-Sorbonne
12, place du Panthéon
75005 Paris

Lieu de préparation à la certification déclaré par l'organisme certificateur :

Université Paris 1 - UFR 04 - Centre Saint Charles
47 rue des Bergers
75015 Paris