

Extrait du Humanités numériques - Université Paris 8

<http://www.humanites-numeriques.univ-paris8.fr/?Competences-visees-et-insertion-1573>

# **Compétences visées et insertion**

- Menu - Masters C. E. N. -

Date de mise en ligne : dimanche 9 août 2015

---

**Copyright © Humanités numériques - Université Paris 8**

**©2011 - Tous droits réservés**

---

Le parcours de M1 Création et Edition Numérique aborde les connaissances selon trois axes complémentaires : Le premier vise à donner une compréhension globale des nouveaux médias en tant qu'objets hybridant une forte technicité à des logiques d'usage en constitution et des nouvelles postures de création. Le deuxième (technique) apporte des connaissances et des savoir-faire de type technique. Le troisième (création) porte sur la création crossmédia de systèmes, de dispositifs (Web, mobiles objets communicants, installations, systèmes immersifs, etc.) et d'applications tactiles.

- ▶ Modéliser, concevoir et développer les systèmes d'information multi-supports (crossmédia)
- ▶ Elaborer un concept créatif pour chaque support (web, tablette tactile, smartphone, télévision connectée, presse, jeu vidéo). Penser la complémentarité crossmédia du projet d'ensemble. Présenter le concept créatif au commanditaire, à l'équipe (concepteur-rédacteur, directeur, commerciaux...) pour information ou approbation
- ▶ Définir les modalités de réalisation du projet (maquette, rough, story-board...) avec le commanditaire
- ▶ Planifier la réalisation matérielle et logistique des actions, produits et supports de communication (diffusion, exposition, distribution...)
- ▶ Réaliser les produits et supports de communication écrits, visuels, audiovisuels
- ▶ Participer à l'analyse des dysfonctionnements du site ou d'utilisation des services par les internautes

Le parcours de M2 Création et Edition Numérique vise à former les étudiants aux méthodes et procédures d'évaluation des médias numériques et des scénarisations et des écritures crossmédiés dans le domaine patrimonial, scientifique et culturel. Elle leur donnera les connaissances en management et en veille technologique, nécessaires à la direction d'équipes créatives. A l'issue de la formation, les étudiants seront capables de :

- ▶ Modéliser, concevoir, développer et évaluer les systèmes d'information multi-supports (crossmédia)
- ▶ Maintenir une activité de prospective et de veille sur les nouvelles technologies et applications émergentes
- ▶ Coordonner les compétences des métiers de la chaîne d'édition numérique
- ▶ Manager des équipes
- ▶ Développer un réseau de partenaires et suivre les informations sectorielles, réglementaires, techniques et celles des médias

## Insertion

Les étudiants qui souhaiteront poursuivre leurs études en formation doctorale, auront la possibilité de rejoindre l'Ecole doctorale CLI (Cognition Langage Interaction) dans quatre orientations spécifiques : Ecritures et hypermédiations numériques ; Cybermédia, interactions, transdisciplinarité et ubiquité ; Ergonomie : conception, création, compétences et usages, Systèmes de gestion de l'information, des documents et des connaissances.

**Métiers de l'Internet et du cross médias** : Chef de projet, Chef de produit, Directeur artistique, Web-designer, Designer d'interface, Webmestre et Intégrateur pluri média, Scénariste interactif, Concepteur /réalisateur, Community manager, Concepteur multi-supports, Réalisateur nouveaux médias, Chef d'entreprise e-commerce, e-tourisme, e-médias ;

**Métiers de la médiation numérique pour les secteurs culturel et scientifique** : Chargé de création, édition et évaluation de dispositifs numériques pédagogiques et collaboratifs au sein d'institutions culturelles et scientifiques, Responsable de services numériques au sein de musées.

Par ailleurs, pour un adéquation optimisée à l'offre d'emploi, le suivi de l'évolution rapide des métiers du numérique (nouveaux métiers mais aussi nouvelles fonctions de métiers existants) est un sujet de veille et de réflexion que l'équipe pédagogique de la Mention Humanités Numériques partage constamment avec ses étudiants et les entreprises qui les accueillent.