

MANAGER DE COMMUNICATION MULTIMÉDIA

Introduction

Le Manager de Projet est un titre RNCP reconnu par l'Etat et admis.

Le niveau requis est un bac+3 ou un équivalent, titre certifié de niveau 6.

L'admission se fait sur dossier, entretien et tests.

Le programme de formation se déroule sur une période de deux ans en alternance. Les semaines sont rythmées par deux jours à l'école et trois jours en entreprise.

Les compétences

Histoire du jeu

Character Design

Psychologie du joueur

Le programme

1ÈRE ANNÉE

Gestion d'entreprise

- Gestion financière
- Contrôle de gestion
- Ingénierie du financement et du business plan
- Techniques commerciales
- Droit appliqué à la spécialité

Marketing

- Analyse du marché
- Etudes et analyse des données
- Marketing digital
- Mix Marketing
- Stratégies des partenariats, sponsoring et mécénats

Management & RH

- Management d'un service
- Management d'un équipe
- Développement personnel et techniques de négociation
- Management de la diversité

Communication

- Planning stratégique
- Communication interne
- Relations Presse, Relations publiques, Lobbying

Stratégie d'entreprise

- Politique générale d'entreprise et diagnostic stratégique
- Stratégie de communication
- Stratégie marketing
- Business Intelligence

Multimédia

- Gestion de projet
- Game design
- Scénarisation transmédia
- Industries culturelles
- Direction artistique
- Le langage des images et du son

2ÈME ANNÉE

Gestion d'entreprise

- Contrôle de gestion
- Culture d'entreprise
- Ingénierie du financement et du business plan
- Négociation commerciales

Marketing

- Marketing opérationnel
- Mix Marketing
- Marketing cross-canal
- Marketing sensoriel
- E-Marketing

Management & RH

- Management interculturel
- Gestion des conflits
- Conduite du changement
- Evaluation des collaborateurs

Communication

- Communication de crise
- Communication d'influence
- Communication digitale & e-réputation

Stratégie d'entreprise

- Stratégie d'entreprise, Stratégie de l'innovation
- Stratégie de communication
- Stratégie marketing
- Démarche Qualité & Labels

Multimédia

- Management de projets
- Technologies (Game engines, réalité virtuelle)
- Développement de contenus interactifs
- Sound Design et Ergonomie
- Histoire du design et des interfaces utilisateurs
- Culture du design graphique, industrie du jeu vidéo

Les épreuves

- | | |
|--|-----------------------------|
| • Contrôle continu | Annuel écrit/oraux |
| • Travaux de compétence | Juin écrit |
| • Examen national | Semaine 27
2 jours écrit |
| • Grilles d'évaluation des compétences | Juin écrit |
| • Livret d'employabilité | Juin écrit |
| • Mémoire | Juin écrit |
| • Le grand oral | Juillet
1h oral |

Les frais

Frais de scolarité = 6300€ (annuel)
Frais d'inscription = 200€

Les débouchés

- Chef de projet innovation
- Développeur informatique
- Game designer
- Level designer
- Motion designer



Manager de projet, Titre certifié de niveau 7, codes NSF 312 et 341, paru au JO du 4 janvier 2019, délivré par FORMATIVES

Les Pédagogies

INVERSÉE

Le pédagogie inversée permet de façonner l'enseignement théorique du référentiel de manière pratique et professionnelle. L'objectif étant d'assimiler, au fur et à mesure de la constitution des dossiers professionnels obligatoires d'épreuves, les éléments, les notions et/ou thématiques théoriques nécessaires à l'acquisition des compétences.

C'est le "Apprendre en faisant"

PROACTIVE

La pédagogie proactive privilégie le travail collaboratif de recherche et les tâches d'apprentissage de haut cognitif, en mettant les étudiants en activité et en collaboration sur des recherches théoriques.

Elle permet de développer l'autonomie, la structure de travail et la faculté de partager la connaissance acquise d'un étudiant vers un autre par le biais de présentations orale explicatives.

C'est le "Apprendre en expliquant"

PAR PROJET

La pédagogie par projet permet de générer des apprentissages à travers la réalisation d'une production concrète et réelle. Les travaux sont menés par groupe projet avec définition des rôles de chaque membre du groupe.

Elle permet de mettre les étudiants en condition de collaboration professionnelle et de développer des softs skills.

C'est le "Apprendre en collaborant"

Moyens & Outils

Sont mis à disposition de l'étudiant :

DES SALLES DE COURS ÉQUIPÉES :

L'équipe enseignante dispose de salles banalisées équipées d'écrans connectés tactiles avec possibilité de projection.

DES MOYENS PÉDAGOGIQUES

- Des salles mises à disposition des étudiants qui souhaitent réaliser des travaux en dehors des heures de cours.
- Une plateforme pédagogique en ligne
- Espace documentaire

DES OUTILS PÉDAGOGIQUES

- Une photocopieuse + imprimante
- Une relieuse pour dossier
- WiFi

Contact



04 92 01 30 30



sec@campus-riera.com



64 Av Valéry Giscard d'Estaing,
06200 Nice



www.campus-riera.com