

Techniques et activités de l'image et du son - Spécialité Développement d'applications pour l'animation et le jeu vidéo.

RNCP11187 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	Licence Professionnelle — Licence professionnelle
Code(s) NSF	323s, 323n, 326t
Code(s) ROME	E1205, H1206, M1805, M1802
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/10/2019

Certificateur(s)

Ministère chargé de l'enseignement supérieur

Université d'Evry-Val-d'Essonne

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

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Les professionnels qui ont obtenu cette licence seront capables de concevoir et développer des applications logicielles dans le domaine des jeux vidéos, des films et des séries d'animations 2D/3D

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Les principales compétences techniques évaluées et attestées sont :

Une bonne maîtrise des principaux logiciels et des principales techniques de développement informatique pour l'animation et les jeux vidéo (image et son) :

- Logiciels 3D majeurs (Maya, XSI), outils de compositing et de 2D (After Effects, Flash, Shake), outils pour l'animation et le rendu 3D temps réel (CG...), langages de scripts spécifiques aux logiciels d'animation (MEL, Python, etc.),
- Techniques professionnelles de l'animation et du jeu vidéo (scénarios, story-boards, design, texturing, skinning, rendu, effets spéciaux, etc.), Développement pour les outils d'animation 2D, Moteurs de rendus avancés : Mental Ray, Renderman, Gelato.

Une initiation aux techniques de l'informatique musicale et de l'intelligence artificielle.

Les principales compétences organisationnelles évaluées et attestées sont :

Ce professionnel est un spécialiste des techniques de développement informatique pour l'animation et les jeux vidéo (image et son).

- Il participe aux opérations d'élaboration, de production d'une animation vidéo dans le respect des règles de coûts, qualité et délais.
- Il maîtrise la gestion de projet et de travail en équipe.

Il est capable de participer à un projet de développement dans le domaine de

l'animation et du son et, à terme, de prendre la complète responsabilité d'un tel projet et d'encadrer l'équipe de développement

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

- Les studios de création de films et séries d'animation 2D ou 3D
- Les studios de création de jeux vidéo
- Les entreprises de réalisation de travaux en Réalité Virtuelle dans le domaine du jeu

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Développeur
- Directeur Technique
- Scripteur
- Directeur du Développement

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

A compléter (Reprise)

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Élevée (4/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 884 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (41 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique · tension 4/5 (Élevée) M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom · tension 5/5 (Très élevée) M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information · tension 5/5 (Très élevée) N0X70 — Techniciens d'étude, recherche et développement · tension 5/5 (Très élevée) N1X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement (industrie) · tension 5/5 (Très élevée) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	51 268
Jugés difficiles à recruter	48 %
Emplois saisonniers	3 %

Familles professionnelles (FAP)

M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique
M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom
M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information
N0X70 — Techniciens d'étude, recherche et développement
N1X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement (industrie)
U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, CANDIDATURE INDIVIDUELLE

Membres de l'équipe pédagogique de la mention ayant contribué aux enseignements (loi N° 84-52 du 26 janvier 1984 modifiée). Avec 50% de professionnels du secteur

COMPOSITION DU JURY — VAE

Enseignants-chercheurs et professionnels des secteurs concernés par la formation, dont au moins deux membres de l'équipe pédagogique ayant contribué aux enseignements

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/10/2019

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/11187/>