

Concepteur-réalisateur de contenus numériques option animation 2D / option animation 3D / option jeu vidéo

RNCP17232 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323m
Code(s) ROME	E1104, E1205, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	27/08/2018

Certificateur(s)

Institut de développement des arts appliqués (IDAA) - LISAA

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le concepteur réalisateur de contenus numériques met en œuvre et supervise tout ou partie d'une production utilisant des techniques infographiques 2D ou 3D. Ces techniques de fabrication peuvent être composées et intégrer des images vidéos ou issues du cinéma.

Il maîtrise les techniques et les logiciels de traitement d'image et d'animation 2D, 3D. Il connaît et sait utiliser le langage cinématographique et les codes du jeu vidéo. Il sait adapter son travail à différentes destination, diffusion vidéo ou jeu vidéo.

Avant la réalisation proprement dite, il travaille à la mise au point du contenu narratif (scénario, découpage, mise en scène) et/ou interactif (mécaniques de jeu, interactivité). Il définit les aspects visuels du projet.

Il précise les détails concernant les actions, les décors, l'image, le son : il définit les personnages, leur mise en scène, Il détermine l'univers dans lequel ils vont évoluer, et les actions. Il détermine les représentations qui seront réalisées tout en définissant le style.

Il choisit l'équipe avec laquelle il va travailler, il planifie et organise les activités de tous les intervenants (scénariste, story-boarder, designer, infographiste 2D et 3D, animateur, programmeur, sound-designer, monteur, compositeur...)

Afin de mener la réalisation à bien, il suit toutes les étapes de la conception, la production, et post- production.

Il peut lui même produire tout ou une partie des éléments qui peuvent être fabriqués ou utilisés tout au long de la réalisation.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Les capacités attestées :

1 Compétences analytiques et méthodologiques:

Définition et analyse de la problématique d'un projet de contenus numériques (animation 2D/3D ou de jeu vidéo)

Identifier les attentes en termes de projet d'un commanditaire, en tenant compte du contexte dans lequel s'inscrit son besoin de contenus numériques (animation 2D/3D ou jeu vidéo)

2 – Compétences créatives, techniques et organisationnelles :

Conception d'un projet de film d'animation 2D/3D ou jeu vidéo

- Concevoir des propositions de projets animation 2D/3D/Jeu vidéo en réponse à une commande de conception de contenus numériques (film d'animation 2D/3D/Jeu vidéo)

.La conception prend en compte les objectifs à atteindre et considère la pluralité des propositions comme éléments fondateurs d'une réponse, et les moyens possiblement alloués à la fabrication

Réalisation et fabrication un projet de film d'animation 2D/3D, jeu vidéo

Planifier et réaliser des projets de contenus numériques du projet retenu dans tous ses développements. Suivre le déroulement de la fabrication et de la réalisation

Compétences spécifiques

Réalisation d'un projet de film d'animation utilisant les techniques et les outils numérique 2D.

Réalisation d'animation ou de projet de film d'animation utilisant les techniques et les outils numérique 3D

Réalisation d'une œuvre vidéo ludique interactive ou un projet multimédia utilisant les techniques 3D temps réel.

Communication autour du projet.

- Présentation à un client plusieurs propositions de conceptions numériques en ayant choisi des techniques de représentations appropriées.

Validation du concept retenu avec le client et définition d'un cadre de travail pour la phase de réalisation en accord avec le client.

Mise en place des outils de suivi de projet.

Présentation du projet réalisé et de l'organisation des moyens mis en oeuvre.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Production d'animation ou d'effets spéciaux, jeu vidéo. Société de prestation ou sous-traitant d'animation ou d'effets spéciaux, Studio de production de jeu vidéo (console, mobile, web), télévision, prestataire pour la télévision, Agence de communication visuelle, agence d'événementiel, prestataire ou sous traitant du domaine de l'audio-visuel, entreprise de visualisation 3D, visualisation 3D temps réel, Agence d'advert-gaming laboratoires développant des projets dans le domaine du serious-gaming, petite entreprise d'image de synthèse ou d'illustration 3D,

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

modeleur;animateur;infographiste;2d;3d;jeu video;matte-painter;compositing;animateur;game designer;level designer;decorateur;concept-artist;character-designer;concepteur;lay-out;story-boarder;realisateur;dessinateur;setupper-rigger;lighting artist

RÈGLEMENTATIONS 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)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Intensité d'embauche, Non-durabilité de l'emploi, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 401 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+2 (DUT, BTS, Deug ou équivalent) en communication et information (16 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles · tension 1/5 (Très faible) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	32 588
Jugés difficiles à recruter	11 %
Emplois saisonniers	30 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Le jury de présentation de projet personnel de fin de première année se compose de 65% de professionnels extérieurs spécialisés dans les métiers de l'animation et du jeu vidéo et de 35% d'intervenants au sein de l'établissement. Le jury de présentation du "diplôme de fin d'études" se compose de 75% de professionnels extérieurs spécialisés dans les métiers de l'animation et du jeu vidéo et de 25% d'intervenant au sein de l'établissement.

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le Jury VAEse compose de 40% de membres dépendant de l'organisme et 60% de membres extérieurs professionnels du secteur (30% employeurs - 30 % salariés).

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 27/08/2018

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP32040

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Cette information a été supprimée en application de l'article 17.1 du Règlement général sur la protection des données (RGPD)

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/17232/>