

Réalisateur(trice) numérique

RNCP29038 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323n
Code(s) ROME	E1104, E1205, L1302
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	03/12/2019

Certificateur(s)

DE VINCI HIGHER EDUCATION (DVHE) · SIRET : 44087031900017

Institut Léonard de Vinci (I.L.V.) - Institut de l'internet et du multimédia (IIM)

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le(la) réalisateur(trice) numérique est soit à l'initiative de la création d'un produit (jeu vidéo ou film d'animation) pour le compte de sa société ou de la société qui l'emploie, soit il(elle) répond à une commande de la part d'un(e) éditeur(trice) de jeu vidéo, d'une agence de communication ou d'un(e) producteur(trice) de films d'animation.

Dans tous les cas, il(elle) doit effectuer :

- un travail d'analyse en respectant les aspects juridiques (droits d'auteur...) et le respect de la charte de la licence.
- organisation de réunion d'une petite équipe afin de travailler sur le concept
- proposition du projet à la direction du studio, dans le but de le faire valider, ou au client s'il s'agit d'obtenir un contrat.
- rassemblement les éléments aidant à l'orientation graphique du projet
- peut être responsable du budget dont il(elle) devra gérer au quotidien les dépenses et les recettes, et pour lequel il(elle) devra proposer des solutions
- établissement des devis, mais peut également devoir valider les devis qui lui sont proposés
- établissement du planning,

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Les candidats(tes) sont évalués(es) sur les compétences qui relèvent des domaines d'activités suivants :

- 1) Concevoir un nouveau produit numérique, film d'animation ou jeu vidéo
- 2) Réaliser un prototype (jeu vidéo), un storyboard ou une animatique (film d'animation)
- 3) Organiser la chaîne de production du film d'animation ou du jeu vidéo
- 4) Piloter le projet de production du film d'animation ou du jeu vidéo
- 5) Manager des acteurs contribuant à la réalisation du projet
- 6) Mettre en œuvre une veille artistique et technologique
- 7) Rédiger des documents du projet

Blocs de compétences

RNCP29038BC01 — Bloc 4 (Option C) : Concevoir et réaliser des films d'animation

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Ensemble de compétences permettant d'assurer la gestion de production d'un film d'animation, depuis sa conception jusqu'à sa distribution, en prenant en compte les aspects financiers, marketing, artistiques et techniques du projet.

Modalité d'évaluation :

Evaluation par travaux pratiques et projets, réalisation de dossiers et soutenance.

Bloc de compétences capitalisable, choisi à titre d'option parmi plusieurs possibilités, en vue de l'obtention du titre (validité du bloc : 5 ans).

RNCP29038BC02 — Piloter un projet de production (film d'animation ou jeu vidéo)

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Piloter l'ensemble des étapes du projet en gérant les problèmes techniques, artistiques, organisationnels ou financiers en veillant à la conformité de la qualité des productions au regard du cahier des charges défini avec le commanditaire.

Modalité d'évaluation :

Réalisation de dossier de conduite de projets, soutenance.

Bloc de compétences capitalisable, obligatoire pour l'obtention du titre (validité du bloc : 5 ans)

RNCP29038BC03 — Concevoir et réaliser le prototype d'un produit ou service interactif, d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Structurer l'ensemble de la chaîne de production technique en vérifiant les coûts de chacun des postes au regard du budget alloué et en évaluant les ressources humaines internes et externes à mobiliser à chacune des étapes de réalisation.

Modalité d'évaluation :

Evaluation par la mise en situation sur études de cas et projets réels.

Bloc de compétences capitalisable, obligatoire pour l'obtention du titre (validité du bloc : 5 ans).

RNCP29038BC04 — Organiser la chaîne de production

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Structurer l'ensemble de la chaîne de production technique en vérifiant les coûts de chacun des postes au regard du budget alloué et en évaluant les ressources humaines internes et externes à mobiliser à chacune des étapes de réalisation.

Modalité d'évaluation :

Evaluation par la mise en situation sur études de cas et projets réels.

Bloc de compétences capitalisable, obligatoire pour l'obtention du titre (validité du bloc : 5 ans).

RNCP29038BC05 — (Option A) : Concevoir et réaliser des applications ou service interactifs mettant en œuvre des objets connectés et/ou de la réalité augmentée

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Ensemble de compétences permettant d'assurer la gestion de production d'une application ou d'un service interactif mettant en œuvre des objets connectés et/ou de la réalité augmentée, depuis sa conception jusqu'à sa distribution, en prenant en compte les aspects financiers, marketing, artistiques et techniques du projet, dans le respect des règles juridiques.

Modalité d'évaluation :

Evaluation par travaux pratiques et projets, réalisation de dossiers et soutenance.

Bloc de compétences capitalisable, choisi à titre d'option parmi plusieurs possibilités, en vue de l'obtention du titre (validité du bloc : 5 ans).

RNCP29038BC06 — Bloc 4 (Option B) : Concevoir et réaliser des jeux vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Ensemble de compétences permettant d'assurer la gestion de production d'un jeu vidéo, depuis sa conception jusqu'à sa distribution, en prenant en compte les aspects financiers, marketing, artistiques et techniques du projet, dans le respect des règles juridiques.

Modalité d'évaluation :

Evaluation par travaux pratiques et projets, réalisation de dossiers et soutenance.

Bloc de compétences capitalisable, choisi à titre d'option parmi plusieurs possibilités, en vue de l'obtention du titre (validité du bloc : 5 ans).

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le(la) réalisateur(trice) numérique, au vu du grand nombre d'entreprises du secteur de la création numérique, peut travailler dans 3 grands types de structures :

- les studios de production ou d'édition de jeux vidéo ;
- Les agences de production de serious game ou advergame ;
- les studios spécialisés dans la réalisation et/ou la production de fictions animées en 2D ou en 3D et de trucages d'images réelles.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Réalisateur(trice), directeur(trice) artistique, directeur(trice) des effets visuels, directeur(trice) de produit, producteur(trice), responsable de production, chargé(e) de production, lead artist, lead animateur(trice), lead designer, directeur(trice) créatif(ve), lead game designer, game producer, production manager, game content manager, créateur(trice) d'entreprise, CGi Supervisor, chargé(e) de production des effets visuels, creative producer, executive producer, chargé(e) de mission advergame ou serious game

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)	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 %

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE

Les conditions d'inscription à la certification s'effectuent après un parcours de formation sous un statut d'élève ou d'étudiant.

Le jury est composé de 6 personnes:

- 66 % de représentants des professionnels
- 33 % de représentants de l'IIM

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury est composé de 6 personnes:

- 66 % de représentants des professionnels
- 33 % de représentants de l'IIM

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 03/12/2019

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP13702

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

www.iim.fr

www.devinci.fr

Site Internet

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/29038/>