

Concepteur et réalisateur de film d'animation et de jeu vidéo

RNCP32122 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323, 132g
Formacode(s)	46276, 46251
Code(s) ROME	E1205, E1104, L1304, B1101
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	04/01/2022

Certificateur(s)

INSTITUT COMMUNICATION BORDELAIS · SIRET : 38342636800023

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le concepteur et réalisateur de film d'animation et de jeu vidéo dans les secteurs du cinéma d'animation (longs métrages animés, séries...), du jeu vidéo et des effets spéciaux (longs métrages live, clips, publicités Télévision...) est un généraliste. Il est apte à appréhender son métier au sens large : réalisation de longs métrages d'animation, de courts métrages, de séries animées, de jeux vidéo.

Il est aussi capable de se spécialiser dans une spécialité comme la recherche et création de décors, la modélisation, la création de personnages (concept-art) ...

En lien direct avec le client ou le commanditaire, il crée et adapte une idée ou une histoire afin de mettre en œuvre sa réalisation.

Le concepteur et réalisateur de film d'animation et de jeu vidéo peut intervenir au niveau de la :

- - Réalisation de la pré-production d'un film d'animation ou d'un jeu vidéo
- - Réalisation d'un film d'animation ou un jeu vidéo
- - Réalisation de la post-production d'un film d'animation ou d'un jeu vidéo

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Le (la) titulaire est capable de :

- Reformuler en un brief la demande d'un client pour en dégager les grandes lignes et les adapter aux possibilités créatives et techniques.
- Définir la stratégie de production en termes de tâches, contraintes et ressources pour élaborer le pipeline de production.
- Réaliser des recherches visuelles à partir des typologies textuelles des personnages et des décors pour un film, un jeu, une série animée pour en réaliser des esquisses.
- Concevoir et réaliser les designs des ambiances, décors et personnages en appliquant les techniques du concept art.
- Concevoir le story-board d'un film d'animation ou d'un jeu vidéo et en réaliser l'animatique pour définir les cadrages et le rythme.
- Organiser la réalisation du projet en choisissant les membres équipes de production, leurs leads, gérant leurs

compétences et la répartition des tâches.

- Contrôler les productions des différentes équipes impliquées dans le projet de film ou de jeu vidéo pour qu'elles respectent les prescriptions et contraintes contenues dans la pré-production
- Organiser la post-production du projet afin de fluidifier le passage entre cette étape et la production et de s'assurer d'une livraison conforme en tous points au cahier des charges.

Blocs de compétences

RNCP32122BC01 — Réaliser la pré-production d'un film d'animation ou d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Reformuler en un brief la demande d'un client pour en dégager les grandes lignes et les adapter aux possibilités créatives et techniques.

Définir la stratégie de production en termes de tâches, contraintes et ressources pour élaborer le pipeline de production.

Réaliser des recherches visuelles à partir des typologies textuelles des personnages et des décors pour un film, un jeu, une série animée pour en réaliser des esquisses.

Concevoir et réaliser les designs des ambiances, décors et personnages en appliquant les techniques du concept art.

Concevoir le story-board d'un film d'animation ou d'un jeu vidéo et en réaliser l'animatique pour définir les cadrages et le rythme.

Modalités d'évaluation :

- Projet
- Etudes de cas
- Book / démo réel

RNCP32122BC02 — Réaliser un film d'animation ou un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser la réalisation du projet en choisissant les membres équipes de production, leurs leads, gérant leurs compétences et la répartition des tâches.

Contrôler les productions des différentes équipes impliquées dans le projet de film ou de jeu vidéo pour qu'elles respectent les prescriptions et contraintes contenues dans la pré-production

Organiser la post-production du projet afin de fluidifier le passage entre cette étape et la production et de s'assurer d'une livraison conforme en tous points au cahier des charges.

Modalités d'évaluation :

- -

Projet

- -

Etudes de cas

- -

Book / démo réel

RNCP32122BC03 — Réaliser la post-production d'un film d'animation ou d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser la post-production du projet afin de fluidifier le passage entre cette étape et la production et de s'assurer d'une livraison conforme en tous points au cahier des charges.

Modalités d'évaluation:

- - Projets d'équipe et personnel

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le concepteur et réalisateur de film d'animation et de jeu vidéo peut exercer ses activités dans les établissements suivants :

- Studios de production de série d'animation (grandes entreprises)

- Studios de production de long métrage d'animation (grandes entreprises)
 - Studios spécialisés dans la production vidéo-ludique, (PME ou grandes entreprises)
 - Agences de design et de publicité en général de dimension internationale (PME ou grandes entreprises)
- Il peut aussi exercer en tant que réalisateur indépendant ou responsable d'un petit studio de création (effectif est inférieur à 10 personnes).

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Directeur artistique
Chef de projet
Production designer
Directeur graphiste
Concept art
Réalisateur/ trice 3D
Superviseur/euse d'effets spéciaux
Concepteur / trice de jeu vidéo
Développeur de jeu vidéo
Graphiste 2D-3D
Game designer
Character designer
Superviseur animation 3D
Superviseur lighting/rendu 3D

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) U1X93 — Artistes plasticiens · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	33 097
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 U1X93 — Artistes plasticiens

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, VAE

5 à 7 professionnels (réalisateurs, directeurs de studio d'animation et de jeu vidéo), un membre interne et 4 ou 6 membres extérieurs

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 04/01/2022

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP36577

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Site Internet de l'autorité délivrant la certification:

- www.ecv.fr/campus/bordeaux

Site Internet des organismes partenaires:

- www.ecv.fr
- www.ecv.fr/campus/paris
- www.ecv.fr/campus/lille

Site Internet de l'autorité délivrant la certification

Site Internet des organismes partenaires:

<http://www.ecv.fr/campus/paris>

<http://www.ecv.fr/campus/lille>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/32122/>