

DESSINATEUR PRATICIEN

RNCP34819 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	DIPLOVIS — Diplôme visé
Code(s) NSF	320, 134
Formacode(s)	45066, 44527
Code(s) ROME	E1205, E1104, E1102, B1101
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2025

Certificateur(s)

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE · SIRET : 11004401300040

ECOLE EMILE COHL · SIRET : 32968093800043

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le champ de l'audiovisuel est l'un des plus importants dans le secteur de la culture avec 9816 entreprises (Données Audiens 2016).

La France est également le troisième pays le plus influent au monde dans l'industrie de l'animation, derrière les États-Unis et le Japon, et elle occupe le premier rang européen (40 % de la production européenne). Quant au marché mondial du jeu vidéo, il ne cesse de s'accroître. Il devrait s'élever à 80 milliards d'euros à la fin 2021, contre 60 milliards d'euros de chiffre d'affaires en 2017, selon le think tank IDATE DigiWorld.

Du côté de l'édition, plus de 5000 albums de BD sont publiés chaque année. Selon l'Institut GFK, le marché de la BD a atteint en 2018 son plus haut niveau d'activité depuis 15 ans, avec 44 millions d'exemplaires d'albums de BD, comics et mangas vendus en France, pour un chiffre d'affaires de 510 millions d'euros. De son côté, le Syndicat national de l'édition estime que le marché de la bande dessinée, des comics et mangas représentait 15 % du chiffre d'affaires du marché total du livre, toujours en 2018.

Cette même année, le chiffre d'affaires du secteur de l'édition en France s'élevait à 3,94 milliards d'euros, avec près de 420 millions d'exemplaires vendus. Un livre acheté sur cinq est un ouvrage jeunesse. Les livres numériques représentent 3,5 % de part de marché en volume et ne cessent de progresser.

Le socle de formation proposée par l'école Emile Cohl repose sur l'excellence en dessin d'observation, socle commun aux divers métiers de l'image dans les domaines audiovisuels, cinéma d'animation, jeu vidéo ou édition. Ainsi les futurs professionnels sont polyvalents et aptes à travailler dans de multiples domaines de l'image fixe ou animée.

ACTIVITÉS VISÉES

Le Dessinateur praticien exerce plusieurs activités dans les divers domaines des métiers de l'image fixe et/ou animée :

- Transposition, construction et dessins de la réalité en 2D : observation des objets pour les reproduire fidèlement en dessin, dessin d'un modèle vivant fixe ou en mouvement, en respectant les canons anatomiques et mise en place et construction d'un décor ou d'un environnement.
- Réalisation des images fixes et animées en respectant des cahiers des charges imposés : recherches, expérimentations et collectes d'éléments graphiques ou en volume pertinents au regard d'une charte graphique déterminée, construction et réalisation des éléments visuels, des images fixes ou animées pour une production

graphique et création des images fixes ou animées en adéquation avec la finalité d'un projet.

- Positionnement technique dans une chaîne de production graphique dans les métiers de l'image fixe ou animée : amorce des étapes de fabrication d'un projet graphique en BD, illustration, jeu vidéo ou cinéma d'animation, gestion de la fabrication d'images au sein d'une équipe de production graphique et promotion de son travail de manière stratégique pour intégrer une équipe de production graphique.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Bloc 1 : Transposition, construction et dessins de la réalité en 2D

- Dessiner un objet en utilisant la mise à l'échelle la plus adaptée et conserver les proportions de l'objet réel
- Mettre en relief un objet en ajustant les ombres et les lumières pour retranscrire le volume initial
- Mettre en couleur un objet en respectant ses valeurs et ses caractéristiques colorimétriques
- Dessiner un corps en respectant l'exactitude de l'anatomie du modèle vivant
- Utiliser différentes techniques comme le dessin au trait, le travail des valeurs, etc. pour représenter des êtres vivants
- Créer un univers harmonieux en intégrant un personnage en couleur
- Construire un dessin de paysage ou un environnement en utilisant les diverses règles de perspective (point de fuite, volume, plan, etc)
- Dessiner un décor ou un environnement en utilisant le cadrage et le format adéquats
- Mettre en couleur un décor ou un environnement en respectant les contraintes d'ombre et de lumière

Bloc 2 : Réalisation des images fixes et animées en respectant des cahiers des charges imposés

- Proposer une composition d'image qui répond à une charte graphique imposée
- Effectuer des crayonnés pour confirmer un cadrage
- Apprécier et retranscrire un volume à l'identique et à l'échelle
- Dessiner et mettre en couleur une série d'images en maintenant une unité graphique
- Créer des images animées qui forment un mouvement crédible
- S'approprier un style et un univers pour produire des images fixes ou animées
- Construire une image en intégrant de la typographie et en s'appuyant sur des références visuelles
- Découper un scénario existant et créer des images pour exprimer la narration
- Intégrer un personnage dans un univers en respectant la charte graphique

Bloc 3 : Positionnement technique dans une chaîne de production graphique dans les métiers de l'image fixe ou animée

- Mettre en place une animatique fonctionnelle et claire
- Réaliser des productions personnelles au format numérique avec un logiciel de dessin
- Créer des dessins appuyant le déroulé chronologique d'une narration
- Finaliser des images fixes ou animées dans le respect des contraintes techniques prédéfinies dans le cahier des charges
- Quantifier et temporiser la production des divers éléments graphiques du projet et en rendre compte dans un tableau de suivi de production
- Créer et respecter une organisation de fichiers pour suivre une production d'images de façon efficace et pertinente
- Contacter les acteurs du secteur de l'image et construire un réseau professionnel
- Valoriser son travail et communiquer auprès des employeurs des métiers de l'image de façon autonome et proactive
- Echanger avec ses pairs et supérieurs hiérarchiques en utilisant les termes techniques et le vocabulaire linguistique propre au secteur d'activité

Blocs de compétences

RNCP34819BC01 — Transposition, construction et dessins de la réalité en 2D

LISTE DE COMPÉTENCES

- C1. Dessiner un objet en utilisant la mise à l'échelle la plus adaptée et conserver les proportions de l'objet réel
- C2. Mettre en relief un objet en ajustant les ombres et les lumières pour retranscrire le volume initial
- C3. Mettre en couleur un objet en respectant ses valeurs et ses caractéristiques colorimétriques
- C4. Dessiner un corps en respectant l'exactitude de l'anatomie du modèle vivant
- C5. Utiliser différentes techniques comme le dessin au trait, le travail des valeurs, etc. pour représenter des êtres vivants
- C6. Créer un univers harmonieux en intégrant un personnage en couleur

- C7. Construire un dessin de paysage ou un environnement en utilisant les diverses règles de perspective (point de fuite, volume, plan, etc.)
- C8. Dessiner un décor ou un environnement en utilisant le cadrage et le format adéquats
- C9. Mettre en couleur un décor ou un environnement en respectant les contraintes d'ombre et de lumière

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratiques :

Le candidat expose sur table :

- des dessins d'objets réalisés d'après observation du réel en noir et blanc, en niveaux de gris, en valeurs et une étude documentaire en couleurs
- une planche anatomique ou un écorché
- des dessins de modèles vivants avec plusieurs techniques
- une production d'images en couleurs
- des dessins présentant diverses perspectives
- un environnement ou un décor
- des environnements ou décors en couleurs et en valeurs

Examen écrit

RNCP34819BC02 — Réalisation des images fixes et animées en respectant des cahiers des charges imposés

LISTE DE COMPÉTENCES

- C10. Proposer une composition d'image qui répond à une charte graphique imposée
- C11. Effectuer des crayonnés pour confirmer un cadrage
- C12. Apprécier et retranscrire un volume à l'identique et à l'échelle
- C13. Dessiner et mettre en couleur une série d'images en maintenant une unité graphique
- C14. Créer des images animées qui forment un mouvement crédible
- C15. S'approprier un style et un univers pour produire des images fixes ou animées
- C16. Construire une image en intégrant de la typographie et en s'appuyant sur des références visuelles
- C17. Découper un scénario existant et créer des images pour exprimer la narration
- C18. Intégrer un personnage dans un univers en respectant la charte graphique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratiques :

Le candidat expose sur table :

- une composition d'image
- des crayonnés et le cadrage choisi
- Le candidat expose sur sellette un modelage en argile
- Le candidat expose sur table ou écran une série d'images fixes
- Le candidat montre sur écran une séquence d'images animées

Mises en situation professionnelle simulées :

Le candidat met à disposition du jury :

- des références, un cahier d'influence et des images avec éléments typographiques
- un découpage de scénario
- un storyboard, un chemin de fer, un layout ou une image synthétique

Le candidat explique ses choix à l'oral.

Examen écrit/ Soutenance orale

RNCP34819BC03 — Positionnement technique dans une chaîne de production graphique dans les métiers de l'image fixe ou animée

LISTE DE COMPÉTENCES

- C19. Mettre en place une animatique fonctionnelle et claire
- C20. Réaliser des productions personnelles au format numérique avec un logiciel de dessin
- C21. Créer des dessins appuyant le déroulé chronologique d'une narration
- C22. Finaliser des images fixes ou animées dans le respect des contraintes techniques prédéfinies dans le cahier des charges
- C23. Quantifier et temporiser la production des divers éléments graphiques du projet et en rendre compte dans un tableau de suivi de production

- C24. Créer et respecter une organisation de fichiers pour suivre une production d'images de façon efficace et pertinente
- C25. Contacter les acteurs du secteur de l'image et construire un réseau professionnel
- C26. Valoriser son travail et communiquer auprès des employeurs des métiers de l'image de façon autonome et proactive
- C27. Echanger avec ses pairs et supérieurs hiérarchiques en utilisant les termes techniques et le vocabulaire linguistique propre au secteur d'activité

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratiques :

Le candidat présente sur écran :

- une animatique
- des productions, les étapes de création et la méthode de travail
- l'organisation et la nomenclature des fichiers

Mises en situation professionnelle simulées :

Le candidat expose sur table ou écran les productions visuelles et les images finalisées.

Sont mis à disposition du jury :

- un planning de production et une liste des éléments à produire
- un listing des démarches et des contacts professionnels
- des outils de communication
- un compte-rendu de réunion

Le candidat démontre ses motivations lors d'un échange oral avec le jury (5 minutes)

Le candidat justifie ses choix à l'oral

Examen écrit / Soutenance orale

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les illustrateurs, dessinateurs de BD officient la plupart du temps en qualité de travailleur indépendant. Ils travaillent pour le compte d'éditeurs, d'agences de communication. Les animateurs et infographistes-pluri média travaillent dans des entreprises de types TPE ou PME dans le secteur du jeu-vidéo, de la télévision, d'internet mais aussi de la publicité, du design de la recherche industrielle (aéronautique) et scientifique (imagerie médicale). Ils ont le statut d'intermittent du spectacle majoritairement dans le secteur du jeu vidéo et de l'animation.

Secteurs : Edition – Jeu vidéo – Cinéma d'animation – Multimédia – Communication -Webdesign – Dessin – Enseignement – Arts plastiques

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Dessinateur(trice) – Infographiste – Graphiste – Illustrateur(trice) – Bédéiste – Artiste peintre – Storyboarder – Animateur(trice) 2D – Assistant(e) décorateur(trice) – Portraitiste – Tatoueur(se) – Sculpteur – Intervenant(e) en dessin – Animateur(trice) d'atelier de dessin

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	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	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)	4 363

Jugés difficiles à recruter	19 %
Emplois saisonniers	23 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle U1X92 — Écrivains U1X93 — Artistes plasticiens

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Les candidatures sont ouvertes à tout étudiant possédant le baccalauréat ou un équivalent (D.A.E.U, BMA, etc.), sans condition d'âge, et témoignant de prédispositions artistiques.

Le processus de sélection se déroulera en deux étapes et sera indexée sur le calendrier de Parcoursup®.

1. De formuler leurs vœux sur la plateforme Parcoursup®

2. De scanner et téléverser une partie de son portfolio sur la plateforme Parcoursup® composé de :

- 2 dessins d'objets : vaisselles, outils, meubles, etc.
- 2 dessins de décors : bâtiment, environnement urbain, cuisine, chambre, etc.
- 2 dessins de personnages : membres de votre famille, animaux domestiques, anatomie artistique, etc.

Tous les candidats admissibles devront prendre rendez-vous en ligne

pour un entretien à l'École Émile Cohl (Lyon). Il leur sera demandé de présenter :

- les originaux du dossier téléversés sur la plateforme
- quelques dessins supplémentaires d'observation du réel
- quelques travaux personnels (4 planches maximum) : BD, character design, storyboard de dessin animé, illustrations, etc.

Le classement définitif sera publié sur la plateforme Parcoursup® à la date arrêtée par le ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, CANDIDATURE INDIVIDUELLE, VAE

Composition conforme à l'arrêté du 8 mars 2001.

L'ensemble des jurys sont nommés par le recteur d'académie, sur proposition de l'établissement.

Le jury est composé de 5 membres :

- 1 président de jury, universitaire enseignant-chercheur (professeur d'Université ou Maître de conférences),
- 2 professeurs dans le cursus,
- 1 professionnel extérieur à l'établissement,
- 1 responsable pédagogique de l'école Emile Cohl

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE

Composition conforme à l'arrêté du 8 mars 2001.

L'ensemble des jurys sont nommés par le recteur d'académie, sur proposition de l'établissement.

Le jury est composé de 5 membres :

- 1 président de jury, universitaire enseignant-chercheur (professeur d'Université ou Maître de conférences),
- 2 professeurs dans le cursus,
- 1 professionnel extérieur à l'établissement,
- 1 responsable pédagogique de l'école Emile Cohl

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2025
--	------------

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2018	50	0	50 %	—
2017	47	0	75 %	70 %
2016	27	0	89 %	85 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP13743

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP40341

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34819/>