

CQP Expert technique en création numérique

RNCP35677 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323, 326
Formacode(s)	46257, 46276, 24223
Code(s) ROME	E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Convention collective	2642 — Production audiovisuelle
Date d'enregistrement	17/06/2021
Date d'échéance	17/06/2024

Certificateur(s)

ASSOCIATION CPNEF AV · SIRET : 48312186900026

CPNEF AV

<http://www.cpnef-av.fr/>

Partenaires habilités

1 organisme habilité, d'après la liste publiée par France compétences : 1 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
INSTITUT ARTLINE	79350175000020	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La production de film d'animation est un des secteurs dynamiques du champ de l'audiovisuel en France. Forts de la relocalisation de nombreuses productions en France et en réponse aux attendus de compétitivité, les studios d'animation augmentent leurs effectifs et industrialisent leur organisation. Les projets de longs métrages se complexifient sous la pression des plus grands studios d'animation nationaux et internationaux (Pixar, Disney), ce qui élève le niveau des standards attendus. Les projets de séries se font aussi avec des budgets souvent contraints et les studios d'animation doivent imaginer et développer des solutions pour optimiser les temps de production.

Les graphistes se concentrent alors sur leurs tâches et ont d'autant plus besoin d'assistance technique que les délais de fabrication sont très contraints. C'est justement cette assistance technique qui est assurée par les technical directors ou infographistes développeurs au profil métis entre le développeur R&D et le graphiste.

Selon l'étude sur l'identification des besoins en compétences et en formation des studios d'animation et l'étude de faisabilité pour la création d'un CQP Technical Director (publication en juin 2018), de nombreux recrutements de débutants formés et certifiés sont prévus dans les trois prochaines années, proportionnellement au nombre de technical directors ou infographistes développeurs en poste. Selon cette étude, la tension sur le métier s'explique par un manque de profils expérimentés sur le marché et la nature du métier, nécessitant des compétences techniques et artistiques importantes.

Ce métier encore peu connu n'est pas caractérisé par une filière d'accès unique. Les technicals directors ou infographistes développeurs de l'échantillon de l'étude de faisabilité mené par Co&Sens en 2018 ont une formation de base et/ou une expérience, à 35 % en graphisme, à 27 % en informatique, à 38% en graphisme et en informatique.

Mais si les compétences graphiques et techniques sont des prérequis au métier de technicals directors ou infographistes développeurs, d'autres compétences sont essentielles comme la capacité à poser un diagnostic, à communiquer avec les demandeurs comme les développeurs ou à capitaliser des solutions.

Le métier peut également se trouver dans d'autres secteurs que le cinéma d'animation, comme, par exemple, le secteur du jeu vidéo. Son appellation en français choisi par la CPNEF de l'audiovisuel « Expert technique en création numérique » dénote justement la transversalité sectorielle du métier et son applicabilité à tout type d'activités de fabrication d'images numériques.

La rareté des profils sur le marché de l'emploi, l'absence de formation spécifique et le développement du métier dans le secteur dynamique du cinéma d'animation ou d'autres secteurs de la création numérique ont mené la CPNEF de l'audiovisuel à créer le CQP « Expert technique en création numérique » en juin 2018.

ACTIVITÉS VISÉES

Le travail de l'expert technique en création numérique se décompose en 5 grandes activités :

1. Le diagnostic consiste à analyser les problèmes identifiés, soit par une évaluation a priori du processus de fabrication des projets en phase de préproduction dans une optique de prévention, soit via des demandes spécifiques des départements de fabrication ou de R&D dans une perspective de support.
2. La phase de choix et de planification des solutions consiste à déterminer les solutions possibles, les évaluer et planifier les chantiers de résolution des problèmes identifiés. Les solutions peuvent être d'ordre techniques (debuggage, écriture de code dans un logiciel ou une suite de logiciel image, création d'un outil (logiciel...) complémentaires) ou de contournement.
3. La phase de maintenance ou développement de fonctionnalités dans un outil de fabrication consiste à résoudre les dysfonctionnements d'un outil de fabrication ou développer et tester de nouvelles fonctionnalités afin de répondre à un besoin identifié.
4. Le suivi et l'accompagnement des utilisateurs finaux consiste à guider, voire former, les infographistes des différents départements de fabrication dans l'utilisation des outils numériques.
5. La capitalisation et la maintenance des solutions/outils numériques élaborées consiste en la conception de documentation à l'intention des utilisateurs finaux, les infographistes et de notices techniques à destination de ses pairs, les autres experts techniques du studio.

Chaque studio a son propre centre de ressources internes où sont conservés les solutions et outils développés par les professionnels qu'ils soient de l'équipe R&D, Expert.es techniques en création numérique, de fabrication aussi.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

CT1 -

Mettre en œuvre une veille technologique incluant la recherche de l'information auprès de sources pertinentes

CT2 -

Réaliser un reporting régulier de ses activités auprès de sa hiérarchie et des différents demandeurs en adaptant son discours en fonction des compétences des interlocuteurs

C1.1 -

Évaluer les risques (bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication ...) des outils et des techniques de fabrication des films d'animation en phase de préproduction pour alerter sur les prises de décision

C1.2 -

Recueillir une demande portant sur un dysfonctionnement (bug dans le calcul d'une image, blocage de logiciel, mauvais transfert de fichier...) en écoutant activement le demandeur (infographiste travaillant sur les séquences animées, supérieur hiérarchique ou responsable de la production)

C1.3 – Détecter, au cours du recueil de la demande, les problèmes n'ayant pas encore généré de dysfonctionnement et les développements ou réparations réalisés par des infographistes, qui sont incohérents avec la chaîne de production, (workflow) en vue de les traiter en temps différé

C1.4 – Analyser les demandes et problèmes identifiés tels que bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication en les resituant dans leur contexte d'application et selon les objectifs de l'activité qui les provoque afin de formuler un diagnostic concret du besoin à satisfaire

C2.1 – Déterminer les solutions techniques possibles (intervention dans le code source d'un logiciel/outil numérique, création ex-nihilo d'un outil numérique remédiant au problème) ou utilisation d'un autre chemin sur le logiciel/outil numérique pour l'obtention de l'effet voulu sur l'image, (...), provisoires ou pérennes, pour répondre aux dysfonctionnements identifiés

C2.2 – Proposer des projets de développement de solutions/outils numériques sur son champ d'intervention, à savoir

un ou plusieurs département de fabrication (décor, rigging, rendu volume, animation, lighting, compositing,) ou sur le pipeline du studio ou sur une production entière (...), à partir de sa veille technologique, de l'analyse de projets d'animation, ou de créations numériques, ou de son repérage de problèmes n'ayant pas encore généré de dysfonctionnements, de sa connaissance des logiciels et de la chaîne de production (workflow)

C2.3 – Evaluer la faisabilité technique de développements d'outils numériques (scripts / codes, ...) en termes de nature des compétences à mobiliser, de délais de réalisation, de moyens humains et matériels à mobiliser, d'impacts sur la fabrication, de goulots d'étranglement pour décider, seul ou en équipe de la solution à mettre en œuvre

C2.4 – Planifier les chantiers de résolutions des dysfonctionnements tels que bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, ralentissement de la chaîne de fabrication pour déterminer un calendrier réalisable prenant en compte les moyens à disposition, le moment où passer la main en fonction de ses compétences et des contraintes de délais pour la mise en œuvre de la solution techniques ou de contournement

C2.5 – Gérer ses priorités d'intervention en fonction des tickets¹ émis par les infographistes ou des demandes de son supérieur hiérarchique ou d'un responsable de la production et des urgences de production, dans le respect des règles internes à l'entreprise

C2.6 – Formaliser, le cas échéant, une commande de réalisation d'un développement d'un outil numérique pour le service de Recherche et Développement ou IT en adoptant le vocabulaire et le système de raisonnement des développeurs

C3.1 – Résoudre les dysfonctionnements d'un outil numérique (ex : logiciel) de la chaîne de fabrication d'un film d'animation ou d'une création numérique en visant la rapidité plutôt que la pérennité, en mobilisant des solutions innovantes et en s'assurant que la solution n'a pas d'impact négatif sur la fabrication des images pour répondre au besoin du demandeur

C3.2 – Tester et valider un outil numérique (logiciel, développement informatique, script, ...) en situation d'utilisation par un infographiste, pour s'assurer de sa conformité à la commande

C3.3 – Développer et tester des fonctionnalités dans un outil numérique d'un film d'animation ou d'une création numérique dans un objectif de gain de temps, d'appropriation facile et de confort des infographistes, en mobilisant des solutions innovantes (techniques ou organisationnelles) C4.1 – Exposer au demandeur, qu'il soit infographiste ou développeur du département IT, la nature et le délai de la solution technique ou de contournement proposées en réponse à sa requête pour s'assurer de son acceptabilité

C4.2 - Former individuellement ou collectivement ses collègues infographistes, à l'utilisation des fonctionnalités de l'outil numérique (nouveau logiciel venant d'être développé, ...) déjà existantes ou nouvellement créées

C4.3 – Guider les infographistes sur la méthode d'utilisation des outils fabriqués dans son champ d'intervention, à savoir un ou plusieurs départements de fabrication (décor, rigging, rendu volume, animation, lighting, compositing,) ou sur le pipeline du studio ou sur une production entière

C4.4 – Communiquer sur la façon d'utiliser la documentation, qui explique le fonctionnement des logiciels/outils numériques fabriqués en adaptant son discours au profil de l'infographiste afin d'en assurer sa prise en main effective

C5.1 – Rédiger une notice technique à destination des autres Experts techniques en création numérique, qui décrit les dysfonctionnements rencontrés et les solutions apportées, qu'elles soient techniques ou de contournement et l'intégrer dans la documentation de l'entreprise, en respectant l'organisation de la documentation en vue de capitaliser l'ensemble des outils numériques fabriqués

C5.2– Structurer et enregistrer une vidéo de démonstration, qui est constituée d'une suite de captures d'écran enrichie d'un commentaire pour garantir la bonne utilisation de la solution par les infographistes et utilisateurs finaux

C5.3 – Intégrer une documentation technique à un code source pour en faciliter sa consultation par de futurs utilisateurs

Blocs de compétences

RNCP35677BC01 — Diagnostic des besoins en solutions et outils numériques pour la fabrication d'une création numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

CT1 -

Mettre en œuvre une veille technologique incluant la recherche de l'information auprès de sources pertinentes, sur les innovations, les outils et techniques du secteur de l'animation, des effets visuels et de la création numérique

CT2 - Réaliser un reporting régulier de ses activités auprès de sa hiérarchie et des différents demandeurs¹ en adaptant son discours en fonction des compétences des interlocuteurs

C1.1 – Evaluer les risques (bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication ...) des outils et des techniques de fabrication des films d'animation en phase de préproduction

C1.2 -

Recueillir une demande portant sur un dysfonctionnement (bug dans le calcul d'une image, blocage de logiciel, mauvais transfert de fichier...)

C1.3 – Détecter, au cours du recueil de la demande, les problèmes n'ayant pas encore généré de dysfonctionnement et les développements ou réparations réalisés par des infographistes, qui sont incohérents avec la chaîne de production, (workflow)

C1.4 – Analyser les demandes et problèmes identifiés tels que bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication en les situant dans leur contexte d'application et selon les objectifs de l'activité qui les provoque

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle:

- réalisation d'un diagnostic à partir d'un ticket d'un infographiste sur un dysfonctionnement (bug dans le calcul d'une image, blocage de logiciel, mauvais transfert de fichier...)

RNCP35677BC02 — Planification, développement et test des solutions pour l'optimisation de la chaîne de fabrication

LISTE DE COMPÉTENCES

C2.1 – Déterminer les solutions techniques possibles (intervention dans le code source d'un logiciel/outil numérique, création ex-nihilo d'un outil numérique remédiant au problème) ou utilisation d'un autre chemin sur le logiciel/outil numérique pour l'obtention de l'effet voulu sur l'image, (...), provisoires ou pérennes et pour répondre aux dysfonctionnements identifiés

C2.2 – Proposer des projets de développement de solutions/outils numériques sur son champ d'intervention, à savoir un ou plusieurs département de fabrication (décor, rigging, rendu volume, animation, lighting, compositing,) ou sur le pipeline du studio ou sur une production entière

C2.3 – Evaluer la faisabilité technique de développements d'outils numériques (scripts / codes, ...) en termes de nature des compétences à mobiliser, de délais de réalisation, de moyens humains et matériels à mobiliser, d'impacts sur la fabrication, de goulots d'étranglement

C2.4 – Planifier les chantiers de résolutions des dysfonctionnements tels que bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, ralentissement de la chaîne de fabrication pour déterminer un calendrier réalisable

C2.5 – Gérer ses priorités d'intervention en fonction des tickets émis par les infographistes ou des demandes de son supérieur hiérarchique ou d'un responsable de la production et des urgences de production

C2.6 – Formaliser, le cas échéant, une commande de réalisation d'un développement d'un outil numérique pour le service de Recherche et Développement ou IT en adoptant le vocabulaire et le système de raisonnement des développeurs

C3.1 – Résoudre les dysfonctionnements d'un outil numérique (ex : logiciel) de la chaîne de fabrication d'un film d'animation ou d'une création numérique

C3.2 – Tester et valider un outil numérique (logiciel, développement informatique, script, ...) en situation d'utilisation par un infographiste, pour s'assurer de sa conformité à la commande

C3.3 – Développer et tester des fonctionnalités dans un outil numérique d'un film d'animation ou d'une création numérique dans un objectif de gain de temps, d'appropriation facile et de confort des infographistes

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Mise en situation

professionnelle d'une planification de solutions techniques ou de contournement pour résoudre un dysfonctionnement (bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication)

- Mise en situation professionnelle avec le développement d'une solution qui résoudra le dysfonctionnement rencontré par un infographiste tels que bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication

RNCP35677BC03 — Accompagnement des infographistes dans l'appropriation des solutions développées

LISTE DE COMPÉTENCES

C4.1 – Exposer au demandeur, qu'il soit infographiste ou développeur du département IT, la nature et le délai de la solution technique ou de contournement proposées en réponse à sa requête pour s'assurer de son acceptabilité

C4.2 - Former individuellement ou collectivement ses collègues infographistes, à l'utilisation des fonctionnalités de l'outil numérique (nouveau logiciel venant d'être développé, ...) déjà existantes ou nouvellement créées

C4.3 – Guider les infographistes sur la méthode d'utilisation des outils fabriqués dans son champ d'intervention, à savoir un ou plusieurs départements de fabrication (décor, rigging, rendu volume, animation, lighting, compositing,) ou sur le pipeline du studio ou sur une production entière

C4.4 – Communiquer sur la façon d'utiliser la documentation, qui explique le fonctionnement des logiciels/outils numériques fabriqués

C5.1 – Rédiger une notice technique à destination des autres Experts techniques en création numérique, qui décrit les dysfonctionnements rencontrés et les solutions apportées

C5.2– Structurer et enregistrer une vidéo de démonstration, qui est constituée d'une suite de captures d'écran enrichie d'un commentaire pour garantir la bonne utilisation de la solution par les infographistes et utilisateurs finaux

C5.3 – Intégrer une documentation technique à un code source pour en faciliter sa consultation par de futurs utilisateurs.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Jeu de rôle pour l'accompagnement de l'utilisateur final qui est un infographiste à la prise en main d'un outil numérique fabriqué par l'expert technique en création numérique
- Mise en situation professionnelle réalisation d'une notice technique à destination de ses pairs, les ETCN, pour la documentation de l'entreprise

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

La branche professionnelle de la production de films d'animation et d'effets visuels compte un peu plus de 130 entreprises, elle est composée :

- de grosses entreprises, les 7 plus importantes en termes de masse salariale en 2017 cumulent 45% de la masse salariale totale du secteur
- les 20% plus importantes de 2017 (soit 27 entreprises) cumulent près de $\frac{3}{4}$ de la masse salariale
- mais aussi des entreprises avec peu ou pas de salariés permanents : 28% ne déclarent pas de personnel permanent au 31/12 et 40% en déclarent moins de 5.

Source : Rapport 2018 Audiens sur la production de film d'animation et d'effets visuels, publié chaque année lors des Rencontres Animation Formation.

Les experts techniques en création numérique, dans leur activité quotidienne, s'appuient sur leur capacité à analyser et résoudre des problèmes complexes imprévus, à aménager des solutions et les argumenter, à capitaliser et formaliser des savoir-faire et méthodes.

L'expert technique en création numérique se situe à l'interface des départements de fabrication (infographistes) et des départements informatiques (recherche & développement et infrastructure système). Il intervient sous la supervision de son manager. Il peut travailler seul ou en équipe en fonction de la taille de l'entreprise. Il développe son activité dans l'environnement informatique de son entreprise, sur un champ d'intervention qui peut être soit sur les logiciels d'animation, soit sur les logiciels de rendu et de compositing, soit sur des logiciels de FX, soit sur le pipeline du studio ou les outils de gestion.

Aux vues des responsabilités et de l'autonomie de l'expert technique en création numérique, des salariés en situation de handicap peuvent exercer ce métier. Les professionnels à mobilité réduite, car il y a peu de déplacements géographiques, le poste de travail étant assez sédentaire.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Expert technique

Infographiste –développeur

Infographiste scripteur

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)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation continue, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Les candidats doivent pouvoir prouver une première pratique du codage informatique et des logiciels de traitement de l'image en cours dans l'animation, niveau initiation ou intermédiaire.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

5 personnes composent le jury de certification (80% ne connaissant pas les candidats) :

- Le responsable pédagogique de l'organisme de formation
- Un membre de la CPNEF de l'audiovisuel expert du métier
- 3 experts techniques : Experts techniques en création numérique ou chef du département des experts techniques ne connaissant pas les stagiaires.

COMPOSITION DU JURY — VAE

5 personnes composent le jury de certification
(80% ne connaissant pas les candidats)

- :
- Le responsable pédagogique de l'organisme de formation
 - Un membre de la CPNEF de l'audiovisuel expert du métier
 - 3 experts techniques : Experts techniques en création numérique ou chef du département des experts techniques ne connaissant pas les stagiaires.

Base légale

Date de décision	17/06/2021
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	17/06/2024

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP39758

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/35677/>