

Animation

RNCP36940 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	DNMADE — Diplôme national des métiers d'art et du design
Code(s) NSF	134f, 323
Formacode(s)	46276
Code(s) ROME	E1104, E1205, L1510, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2027

Certificateur(s)

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

Partenaires habilités

122 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 122 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
AEP TECHN ETP ST JEAN BAPTISTE	78042659900012	Former
APEL COLLEGE-LYCEES ST PIERRE SAINT PAUL	79408640500014	Former
ASS INSTITUT SAINTE GENEVIEVE	77566396600015	Former
ASSOC ENSEIGN.LIBRE GODEFROY DE BOUILLON	77921894000012	Former
ASSOCIATION GESTION ETS ASSOMPTION BONDY	32841304200016	Former
ASSOCIATION JEUNESSE ET AVENIR	78351618000040	Former
ASSOCIATION LA FONTAINE	77657480800023	Former
ASSOCIATION SALIEGE	34864480800027	Former
ASS OGEC LE PARACLET	77762037800011	Former
CAMPUS FONDERIE DE L'IMAGE	35386977900036	Former

Liste complète des 122 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp36940-animation/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le diplôme national des métiers d'art et du design (DN MADE) mention animation sanctionne un niveau correspondant à l'obtention de 180 crédits européens au-delà du baccalauréat. Il est inscrit au niveau 6 du Cadre National des Certifications Professionnelles.

Le DN MADE mention animation certifie les compétences de futurs professionnels capables d'exercer leur activité en tant qu'entrepreneur, concepteur-réalisateur, designer indépendant ou au sein d'équipes pluridisciplinaires, à l'élaboration et à la mise en œuvre des processus de création, de conception, de réalisation et de fabrication d'images animées relevant des champs du cinéma d'animation, des jeux vidéo et/ou du multimédia.

Ce professionnel prend en charge et gère la multiplicité des problématiques auxquelles il est confronté : scénarios, story-boards, design de personnages, de décors, de textures, définition d'éléments graphiques ou de modélisations de nature et de statuts divers, 2D et/ou 3D, lumières et effets spéciaux, animation, montage, compositing. Il intervient dans la conception de courts et longs métrages d'animation, séries télévisées, films publicitaires ou institutionnels, habillage de film, génériques télévisés, productions multimédias.

Les secteurs d'activités concernent le cinéma d'animation, les chaînes de télévision, les sociétés d'effets spéciaux numériques, les productions indépendantes travaillant pour la télévision, les productions de films institutionnels, les sociétés industrielles et cabinets d'architecture, les studios de création design, les services audiovisuels d'entreprises, les productions de films publicitaires, les productions internet et les sociétés de jeux vidéo.

Ce professionnel possède aussi des qualités personnelles de communication, de créativité et d'ouverture. Doté d'une forte culture artistique et cinématographique, il maîtrise le dessin et les techniques graphiques. Il prend en charge les dimensions artistiques, technologiques et numériques d'un projet audiovisuel d'animation dont il gère les étapes de conception, de recherche et de réalisation.

Le DN MADE mention animation s'attache à préparer les publics en formation tant à l'insertion professionnelle directe qu'à la poursuite d'études supérieures vers l'obtention d'un diplôme de niveau 7.

Le DN MADE mention animation tient compte des profils et des motivations des publics en formation et assure un socle de savoirs, savoir-faire théoriques, méthodologiques, appliqués et pratiques, une pratique en langue vivante étrangère, une pratique du numérique conforme aux référentiels nationaux des certificats informatiques et internet de l'enseignement supérieur ainsi que des périodes d'expérience en milieu professionnel.

ACTIVITÉS VISÉES

Le titulaire du DN MADE mention animation est susceptible d'intervenir dans les fonctions suivantes :

- l'analyse du besoin, du contexte, du secteur concurrentiel, de la commande ;
- l'élaboration du scénario, du programme, de la stratégie de production, d'animation et de médiation ;
- l'organisation, la hiérarchisation, la planification, le suivi et le contrôle de l'ensemble des phases du processus de création, de conception et de production ;
- l'expertise croisée des méthodes de conception et des processus de fabrication ;
- la définition de concepts, la formulation d'hypothèses par des scénarios, des story-boards, des maquettes, des suites de plans, des simulations, des modélisations 2D, 3D et leur évaluation conduisant à des choix de solutions appropriées ;
- la définition des moyens et des coûts de création graphique, de médiation et de production ;
- la participation à la définition de la stratégie de communication, de diffusion et de médiatisation du projet, ainsi que sa mise en œuvre pouvant intégrer, le cas échéant, une communication événementielle ;
- la veille culturelle, technologique et juridique inhérente à sa mission de conseil en lien avec les représentants des organismes professionnels des sociétés de production ;
- la collaboration avec les organismes, les institutions, les collectivités, les entreprises qui sont partie-prenantes dans la réalisation du projet ;
- la promotion de son activité, de sa profession, de son métier. Les activités qui lui sont confiées nécessitent, à des niveaux d'exigence variables, des connaissances et des aptitudes méthodologiques, pratiques et comportementales, telles que :
 - repérer, interpréter, décrypter une opportunité de projet d'animation, une situation ;
 - collecter, sélectionner, hiérarchiser des informations complémentaires, fiables et pertinentes ;
 - observer, analyser et évaluer les pratiques et des univers visuels, des bibles graphiques ;
 - analyser et synthétiser les données pour définir une narration, formuler et proposer des scénarios ;
 - définir et investir le territoire d'une recherche ;
 - choisir des outils et des méthodes d'investigation appropriés, les faire évoluer au besoin pour les adapter à une situation, un contexte, un univers ;
 - évaluer des choix, des hypothèses d'animation et de leur écriture cinématographique, des solutions au regard d'enjeux divers d'ordre esthétique, technologique, économique ;
 - expérimenter et réaliser des éléments graphiques et leur animation, prototyper, définir et mettre en œuvre un processus de fabrication et de réalisation ;
 - planifier et organiser les étapes de conception, de mise en œuvre, de réalisation d'un projet, en assurer la faisabilité, la régulation et le suivi du montage et de sa production pour le mener à son terme dans les meilleures conditions ;
- communiquer efficacement ses idées, oralement et graphiquement, et collaborer au sein d'une équipe et avec tous

les acteurs d'un projet.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe.

Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet

Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation

Développer une argumentation avec esprit critique

Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé

Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions

Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives

Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale

Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention

Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.

S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.

Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.

Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.

Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'image animée.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de produits audiovisuels d'animation
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit d'animation

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques de l'image animée et du cinéma d'animation
- Développement d'une culture professionnelle de l'animation (cinématographique, photographique, littéraire, jeux vidéo...)

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéos, directeurs techniques, diffuseurs...

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'animation.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique, cinématographique), l'aspect structurel (animation, rythmes visuels et sonores, mouvements et trajectoires), le sens (dimension sémantique et signifiante).

Au regard de la demande initiale, cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique et économique de production du projet d'animation.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des écritures visuelles, des univers plastiques et cinématographiques, argumenter ses choix de création au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet d'animation (synopsis, scénario, story-board, personnages, décors, mis en espace, en lumière, son, style graphique, écriture cinématographique, mises en scènes, bibles graphiques).

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet d'animation au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en

compte les étapes de réalisation et fabrication.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet d'animation selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet d'animation est bien en adéquation avec la demande initiale, et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation et production du projet d'animation.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts : associés réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéo, directeurs techniques, diffuseurs...

Blocs de compétences

RNCP36940BC01 — Utiliser les outils numériques de référence

LISTE DE COMPÉTENCES

Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36940BC02 — Exploiter des données à des fins d'analyse

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec esprit critique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36940BC03 — S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

LISTE DE COMPÉTENCES

Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française.

Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue vivante étrangère.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

Niveau B2 du Cadre européen commun de référence pour les langues (CECRL).

RNCP36940BC04 — Se positionner vis-à-vis du champ professionnel de l'animation d'images

LISTE DE COMPÉTENCES

Désigner les ressources, mettre en œuvre les outils et les méthodes de recherche propres au champ professionnel abordé

Expérimenter des outils de création et de recherche plastique et conceptuelle permettant de structurer les étapes d'un projet et leurs interactions

Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve ponctuelle de soutenance du mémoire devant une commission d'examen

RNCP36940BC05 — Agir en tant que professionnel dans le domaine de l'animation d'images

LISTE DE COMPÉTENCES

Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives

Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale

Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention

Prendre en compte l'environnement économique de l'activité professionnelle et appréhender des démarches entrepreneuriales

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36940BC06 — Exercer des activités de veille professionnelle en design et métiers d'art

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier les enjeux du domaine et des métiers au regard de l'actualité et des perspectives d'évolution, dans une démarche prospective.

S'informer des pratiques d'atelier et des productions émergentes associant ou non le numérique et la CFAO.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36940BC07 — Employer différentes techniques d'information et de communication en design et métiers d'art

LISTE DE COMPÉTENCES

Développer ses propres ressources, méthodes et outils de médiation et de communication.

Veiller à l'adéquation des connaissances et compétences aux évolutions et besoin du métier.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36940BC08 — Coopérer et travailler en équipe

LISTE DE COMPÉTENCES

Entretenir des liens et dialoguer au sein des équipes, avec les partenaires du projet et les experts associés.

Partager ses connaissances au sein d'une équipe et d'un réseau d'acteurs professionnels pluridisciplinaires.

Engager sa responsabilité au service du projet en prenant en compte les outils et méthodes de conception, de création et de réalisation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36940BC09 — Élaborer une stratégie personnelle relative aux métiers de l'animation d'images

LISTE DE COMPÉTENCES

Faire état d'une écriture et d'une pratique expérimentale personnelle : des dimensions plastique, sensorielle, graphique, volumique, technologique, structurelle et signifiante de l'image animée.

Formaliser et rendre visible ses expériences pour valoriser son identité personnelle :

- dans la conception et le pilotage de projets de produits audiovisuels d'animation
- dans la gestion de projet et la réalisation d'un produit d'animation

S'auto évaluer et se remettre en question pour apprendre :

- Maîtrise des outils, protocoles et techniques de l'image animée et du cinéma d'animation
- Développement d'une culture professionnelle de l'animation (cinématographique, photographique, littéraire, jeux vidéo...)

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36940BC10 — Développer et mettre en œuvre des outils de création et de recherche relevant de l'animation d'images

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir une approche collaborative avec l'ensemble des acteurs concernés : réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéos, directeurs techniques, diffuseurs...

Proposer des orientations créatives et prospectives relevant du domaine de l'animation.

Expérimenter les différents champs d'hypothèses en prenant en compte l'aspect formel (plastique, sensoriel, volumique, technologique, cinématographique), l'aspect structurel (animation, rythmes visuels et sonores, mouvements et trajectoires), le sens (dimension sémantique et signifiante).

Au regard de la demande initiale, cahier des charges, commande, vérifier la faisabilité technique et économique de

production du projet d'animation.

Veiller au respect des échéances et au contrôle technique et artistique selon les règles du métier.

Rechercher des écritures visuelles, des univers plastiques et cinématographiques, argumenter ses choix de création au travers de supports et de média adaptés 2D et/ou 3D et/ou supports vidéos et/ou interactifs

Mettre en œuvre les matériaux, les techniques et les technologies innovantes ou traditionnelles dans le cadre de la conception et de la réalisation de tout ou partie d'un projet d'animation (synopsis, scénario, story-board, personnages, décors, mis en espace, en lumière, son, style graphique, écriture cinématographique, mises en scènes, bibles graphiques).

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle continu (défini par la commission pédagogique)

RNCP36940BC11 — Concevoir, conduire et superviser une production relevant de l'animation d'images

LISTE DE COMPÉTENCES

Saisir les éléments caractéristiques d'un projet d'animation au travers de maquettes et d'échantillons en prenant en compte les étapes de réalisation et fabrication.

Prototyper ou réaliser tout ou partie du projet en incluant les outils numériques CAO, DAO, PAO

Établir des principes d'évolution du projet d'animation selon des critères explicités.

Faire la démonstration que le projet d'animation est bien en adéquation avec la demande initiale, et son économie générale.

Planifier et gérer les différentes étapes d'un projet jusqu'à son rendu et sa validation en prenant en compte l'environnement de réalisation et production du projet d'animation.

Favoriser le dialogue au sein des équipes et avec les partenaires du projet et les experts : associés réalisateur, scénariste, auteur, chef décorateur, compositeur, graphiste, modelleur, technicien, producteur, designer web, designer de jeux vidéo, directeurs techniques, diffuseurs...

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Épreuve ponctuelle de soutenance du projet devant une commission d'examen

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le titulaire du DN MADE mention animation exerce son activité professionnelle en tant que designer, graphiste indépendant, salarié d'entreprise ou entrepreneur, au sein de différentes structures professionnelles :

- agence de design indépendante
- société de post-production cinématographique
- société de production audiovisuelle, cinématographique
- studio de création graphique
- studio de films d'animation
- service de design intégré à une entreprise, une institution ou une collectivité territoriale ;
- entreprise de production artisanale indépendante

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Le titulaire du DN MADE mention animation peut accéder à des emplois dont les appellations varient selon le secteur public/privé, le type, la taille ou le statut juridique de l'entreprise.

Les appellations les plus courantes dans les différents secteurs professionnels, sont les suivantes :

- Secteur de films d'animation et effets spéciaux :

Animateur, animatrice 2D, 3D, animateur, animatrice 2D/3D, animateur, animatrice volume, décorateur, décoratrice volume, graphiste dessinateur, dessinatrice, infographiste effets spéciaux, effets visuels numériques, modélisation (personnages, objets), rendu et éclairage, layoutman.woman, modélisateur, modélisatrice 3D, motion designer, opérateur, opératrice compositing, plasticien, plasticienne volume, storyboarder, stéréographe 3D.

Designer (personnages, décors), texture, colorisation, monteur image/son/animatique, compositeur, compositrice image.

- Secteur image et sons

Réalisateur, réalisatrice de contenu multimédia : animateur.trice 2D,3D, coloriste numérique, graphiste 2D,3D, 2D jeux vidéo, gouacheur.euse film d'animation, designer, designeuse graphique, illustrateur, illustratrice, layout, modelleur, modelleuse.

- secteur réalisation cinéma et audiovisuel
- Réalisateur, réalisatrice cinéma d'animation

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, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

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

- des enseignants chercheurs
- un inspecteur (IA-IPR)
- des enseignants intervenant dans la formation
- un designer et un professionnel des métiers d'art
- le chef de l'établissement dispensant la formation

(cf. art. D642-52 du code de l'éducation)

COMPOSITION DU JURY — VAE
Composition définie par l'article R.335-8 du code de l'éducation

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	11 000 €
Selon la branche	6 000 € – 12 000 €
Prise en charge	Branches concernées
11 000 €	Valeur par défaut · 205 branches

12 000 €	CPNEF Spectacle Vivant, CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Publicité, CPNEF des Espaces de Loisirs, d'Attractions et Culturels (ELAC)
10 439 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
9 600 €	CPNEF de l'Exploitation cinématographique et de la Distribution de films
7 000 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/08/2027

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP35518

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36940/>

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	1
Organismes gestionnaires (CFA)	1
Organismes formateurs	1
Régions couvertes	1
Départements couverts	1
Organismes certifiés Qualiopi	1
Sessions	de 09/2024 à 06/2029

Catalogue des formations en apprentissage — réseau des Carif-Oref. Sans frais pour l'alternant : formation financée par l'OPCO de la branche (NPEC).