

Responsable de la création et de la production graphique et visuelle

RNCP37139 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320, 323
Formacode(s)	45027, 46251, 46276
Code(s) ROME	E1104, L1510
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	14/12/2022
Date d'échéance	14/12/2024

Certificateur(s)

E-ART SUP INSTITUT · SIRET : 43539584300046

Partenaires habilités

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

Organisme	SIRET	Habilitation
INSTIT DEVELOP ENSEIGNE MEDIT FORMATION	41038154500038	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Les organisations professionnelles (entreprises, associations et collectivités) ont des besoins grandissants de production de contenus visuels puisque les supports de diffusion et les moyens de création se sont multipliés, plus d'écrans avec de nombreux contenus créatifs et innovants.

Dans le cadre de cette demande de productions et de renouvellement de créations de contenus graphiques, visuels et audiovisuels en lien avec le développement important de la communication digitale, le responsable de création et de la production graphique et visuelle s'est affirmé dans les domaines suivants : la maîtrise des nouvelles technologies et des outils de la communication avec l'adaptation qui en découle, le développement, le maintien et le renouvellement en création artistique fondée sur une excellente connaissance du graphisme et des possibilités induites par les supports de diffusion, l'intégration de la stratégie marketing, des observations des usages et de la conduite de projet dans le contexte artistique et créatif par une bonne connaissance des problématiques et des enjeux économiques, culturels et sociaux. Le responsable de création doit en effet faire preuve de rigueur dans sa pensée conceptuelle en lien avec des réflexions stratégiques du commanditaire (usages, sens, valeurs de marques, des publics, des annonceurs).

Le responsable de la création et de la production graphique et visuelle déploie ses compétences en graphisme et en production d'images fixes et animées en deux et en trois dimensions principalement dans les secteurs de la communication visuelle, de l'animation et du jeu vidéo qui emploient ces profils pour produire de la création graphique et visuelle.

ACTIVITÉS VISÉES

Réalisation d'une veille adaptée à son secteur d'activité de la production visuelle et audiovisuelle numérique prenant en compte les besoins du commanditaire

Réalisation d'un dossier de production permettant la mise en œuvre d'une ou de plusieurs productions graphiques et visuelles : élaboration du cahier des charges, présentation du concept créatif, identification de ses conditions de mise en œuvre, élaboration des premiers éléments de production
Réalisation du projet créatif retenu par le commanditaire dans le cadre d'une production graphique et visuelle
Déploiement d'un processus d'amélioration de la forme et des contenus des productions créatives en design graphique, animation ou jeu vidéo

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Analyser le besoin du commanditaire en recherchant et qualifiant les informations

Identifier les dynamiques sociales et culturelles en hiérarchisant les tendances, en synthétisant les données pertinentes

S'informer sur les innovations technologiques et les outils de production en identifiant les tendances technologiques incontournables, notamment celles concernant l'accessibilité des personnes en situation de handicap, en synthétisant les données pertinentes

Réaliser des synthèses mettant en perspective l'ensemble des éléments de la veille sociale, culturelle, graphique et technique

Élaborer un concept créatif en définissant le projet, en décrivant les conditions de faisabilité, en explicitant les contenus et leurs narrations, en maîtrisant la rédaction d'un cahier des charges, avec une bonne utilisation des outils de retro-planning, en maîtrisant et appliquant les règles de droit et de la propriété intellectuelle

Identifier les conditions de mise en œuvre des supports de diffusion et que forme et fond sont adaptés au support ; maîtrise par la ou les personnes chargées de la mise en production des outils nécessaires à la mise en production ; connaissance des coûts de production,

Concevoir et réaliser des prototypes de production ad hoc selon l'environnement dans lequel la production va se déployer : Design graphique (planches tendances, illustrations, pistes graphiques, mock-up...), images animées (story board, scénario et narration graphique, animatic 2D...), jeu vidéo (game design document avec game play, level design, les environnements graphiques : charadesign et décors...)

Présenter au commanditaire les prototypes à partir de réalisations matérialisées en soumettant un rétro planning et un budget

Préparer la production créative au sein d'une

équipe, en respectant le planning, en respectant les différentes phases de réalisation et de budget, en respectant l'ensemble des éléments du cahier des charges

Réaliser la production visuelle à partir des logiciels de production professionnels en appliquant chacune des étapes de production afin de la décliner sur les supports adéquats

Recenser les points d'amélioration possibles en identifiant les problèmes techniques et d'accessibilité lors de la diffusion, en prenant connaissance du retour des usagers (taux de fréquentation, de lecture, de vues...) et des réactions du public (avis, réclamations, retour des experts, etc.)

Proposer des évolutions du projet en fonction de l'actualité et des tendances, des nouveaux outils de production, des évolutions des usages du public, de l'accueil des précédentes productions

Blocs de compétences

RNCP37139BC01 — Réalisation d'une veille adaptée à son secteur d'activité de la production visuelle et audiovisuelle numérique prenant en compte les besoins du commanditaire

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser le besoin du commanditaire en recherchant et qualifiant les informations afin d'argumenter ses choix et ses propositions d'actions en les contextualisant, en les hiérarchisant et en les classant de manière pertinente

Identifier les dynamiques sociales et culturelles en hiérarchisant les tendances et en synthétisant les données pertinentes afin d'appréhender l'évolution des usages

S'informer sur les innovations technologiques et les outils de production en identifiant les tendances technologiques incontournables, notamment celles concernant l'accessibilité des personnes en situation de handicap et en synthétisant les données pertinentes afin d'imaginer des créations innovantes

Réaliser des synthèses mettant en perspective l'ensemble des éléments de la veille sociale, culturelle, graphique et technique pour proposer des productions créatives en phase avec la demande

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Présentation des dossiers de production
Présentation du rapport d'activité professionnelle

RNCP37139BC02 — Réalisation d'un dossier de production permettant la mise en œuvre d'une ou de plusieurs productions graphiques et visuelles

LISTE DE COMPÉTENCES

Élaborer un concept créatif en définissant le projet, en décrivant les conditions de faisabilité, en explicitant les contenus et leurs narrations, en maîtrisant la rédaction d'un cahier des charges, avec une bonne utilisation des outils de retro-planning, en maîtrisant et appliquant les règles de droit et de la propriété intellectuelle afin d'être en mesure de maîtriser le projet pour pouvoir le présenter et l'argumenter

devant son commanditaire.

Identifier les conditions de mise en œuvre : supports de diffusion, forme et le fond sont adaptés au support, maîtrise par la ou les personnes chargées de la mise en production des outils nécessaires à la mise en production, connaissance des coûts de production afin d'obtenir les moyens de sa mise en œuvre auprès du commanditaire

Concevoir et réaliser des prototypes de production ad hoc selon l'environnement dans lequel la production va se déployer : le design graphique (planches tendances, illustrations, pistes graphiques, mock-up...), les images animées (story board, scénario et narration graphique, animatic 2D...), le jeu vidéo (game design document avec game play, level design, les environnements graphiques :

charadesign et décors...) afin de tester le concept en le mettant à l'épreuve de la production et de ses contraintes

Présenter au commanditaire les prototypes à partir de réalisations matérialisées en soumettant un rétro planning et un budget afin d'obtenir l'accord du commanditaire pour sa mise en production générale, à grande échelle.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dossiers de production

Présentations des axes clés dans le cadre d'une évaluation individuelle et d'une évaluation de groupe projets

RNCP37139BC03 — Réalisation du projet créatif retenu par le commanditaire dans le cadre d'une production graphique et visuelle

LISTE DE COMPÉTENCES

Préparer la production créative au sein d'une

équipe, en respectant le planning, en respectant les différentes phases de réalisation et de budget afin de respecter le cahier des charges validé par le commanditaire

Réaliser la production visuelle à partir des logiciels de production professionnels en appliquant chacune des étapes de production afin de la décliner sur les supports adéquats afin de livrer la production exigée par le commanditaire

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Présentation de dossiers de production

RNCP37139BC04 — Déploiement d'un processus d'amélioration de la forme et des contenus des productions créatives en design graphique, animation ou jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Déployer le projet créatif en testant les fonctionnalités, les compatibilités techniques, en recueillant les usages du publics (data) afin de recenser les points d'amélioration possibles

Améliorer la réalisation produite tenant compte des premiers résultats du déploiement pour proposer si nécessaire des évolutions du projet créatif

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dossiers de production et rapport d'activité professionnelle

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les agences en communication, les studios de création en animation 2D/3D et motion design, les agences digitales, l'industrie des jeux, les services « communication » des entreprises industrielles et commerciales, des associations et des institutions (collectivités locales, régionales et territoriales)

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Game artist, game designer, level designer, game developer, motion designer, 3D artist, technical artist VFX artist,

lead game developer

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Aucun

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

Contrat de professionnalisation

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

L'entrée de la formation se fait lors d'un entretien individuel accompagné d'un test de niveau, d'un test de culture générale et de culture graphique. Cela permet de confirmer le profil du candidat, la cohérence de sa demande et l'adéquation de son besoin de formation avec l'offre.

Dans le cas d'une entrée en formation professionnelle continue un entretien complémentaire est organisé. Il est destiné à adapter le parcours de formation du candidat en prenant en compte ses compétences déjà acquises

Niveau 4 sans expérience : 1ère année de l'École après entretien et tests dans le cadre d'une admission classique

Niveau 4 à 5 : 1ère, 2e ou

3e année

par équivalence selon le niveau d'entrée du candidat après entretien et présentation du portfolio dans le cadre d'une individualisation de parcours

Formation continue : en fonction des compétences déjà acquises et après l'entretien dans le cadre d'une individualisation de parcours

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

Quatre professionnels en activité n'enseignant pas au sein de l'école,

le directeur général de l'école ou son représentant,

le directeur pédagogique du titre

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury est constitué de trois professionnels du secteur dont un enseignant à e-artsup dans la spécialité du titre visé, un directeur dans le secteur, un salarié dans le secteur et du directeur de l'école ou de son représentant occupant la fonction de directeur pédagogique dans la spécialité.

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	8 143 €
Selon la branche	6 000 € – 9 559 €

Prise en charge	Branches concernées
8 143 €	Valeur par défaut · 192 branches
7 923 €	CPNE FP Branche des magasins du Bricolage, CPNEFP Commerce succursaliste de la Chaussure, CPNEFP Commerce à distance, CPNEFP Grands Magasins/ Magasins Populaires, CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager
9 559 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse, CPNEF des Espaces de Loisirs, d'Attractions et Culturels (ELAC)
9 000 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
8 400 €	CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet
8 255 €	CPNEFP Professions de la Photographie
8 151 €	CPNE de la branche de la Distribution Directe
8 134 €	CPNE FP Commerce de Détail de l'Horlogerie Bijouterie
7 967 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
7 124 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	14/12/2022
Durée de l'enregistrement	2 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	14/12/2024
Date de dernière délivrance possible	14/12/2028

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2020	123	0	72 %	86 %
2019	81	0	71 %	68 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP30834, RNCP6076

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP40867

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP30834, RNCP36940, RNCP36943

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

e-artsup - Ecole de création visuelle, d'animation et de jeux vidéo

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37139/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	3
Parcours menés à terme	3
Taux d'achèvement	100 %
Période	09/2023 – 12/2023

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	3
Montant total engagé	7 680 €
Coût moyen par dossier	2 560 €
Durée moyenne	30 h
Période	06/2023 – 11/2023
France compétences	100 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.