

Chef de projet artistique en 3D temps réel

RNCP38281 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323n
Formacode(s)	46276, 46251
Code(s) ROME	E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	15/11/2023
Date d'échéance	15/11/2024

Certificateur(s)

E-ART SUP INSTITUT · SIRET : 43539584300046

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le chef de projet artistique 3D temps réel implique coordonne et supervise les différentes phases d'un projet en 3D temps réel, de la conception à la production et à la postproduction, tout en ayant un rôle actif dans la production et la direction artistique. Il doit tenir compte de sa double responsabilité artistique et managériale.

ACTIVITÉS VISÉES

Analyse des besoins et des objectifs du commanditaire

Veille et suivi des tendances et des innovations dans l'industrie de la 3D temps réel

Exploration des nouvelles techniques et outils de production

Définition du cahier des charges avec le commanditaire

Élaboration d'une vision artistique cohérente et innovante pour le projet

Estimation des ressources nécessaires (humaines, matérielles, financières)

Définition des livrables et des critères de qualité

Management d'une équipe de professionnels pour mettre en œuvre un projet de 3D temps réel

Organisation et animation de réunions d'équipe et de revues de projet

Suivi de l'avancement du projet et des échéances

Collaboration avec les équipes de professionnels pour résoudre les problèmes et améliorer la qualité

Gestion des risques et mise en place de solutions pour les problèmes rencontrés

Création et/ou validation des concepts, contenus et assets 3D, et participation à l'intégration des assets 3D et des animations dans la production sous sa forme finale

Contrôle périodique de la qualité des productions réalisées : vérification de la performance et de l'optimisation des éléments graphiques

Communication interne (reporting interne sur l'état d'avancement du projet) et communication externe régulière avec les clients, partenaires et investisseur

Évaluation de l'impact et de l'efficacité des projets déployés

Identification des actions peu performantes

Définition du nouveau cadre de production en phase avec les actions à mener validées par le commanditaire

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Analyser la demande du commanditaire en pratiquant l'écoute active et en établissant une relation de confiance pour identifier les besoins et les domaines d'influences

Identifier les enjeux stratégiques et opérationnels du commanditaire et les objectifs spécifiques du projet artistique en 3D temps réel pour amorcer une orientation à la stratégie de développement adaptée au besoin du public à toucher (en tenant compte des publics en situation de handicap).

Maîtriser le secteur d'activité du client et les tendances de son marché afin d'adapter les solutions proposées aux besoins spécifiques du client et de rester à jour sur les évolutions du domaine pour être en mesure de faire des recommandations de développements créatifs, stratégiques et innovantes

Participer activement à des événements professionnels afin de rester informé des nouvelles tendances et innovations du secteur

Investir les réseaux professionnels et les communautés en ligne qui sont pertinents avec le métier afin de faciliter les échanges et les collaborations avec d'autres professionnels et experts

Mettre en place une recherche d'information et utiliser des outils de veille et de suivi propres à l'actualité technologique et artistique pour suivre et analyser les tendances et les évolutions de l'industrie des productions artistiques en 3D temps réel afin de rester compétitif sur le marché

Explorer de nouvelles techniques et maîtriser de nouveaux outils de production afin de rester à jour et d'améliorer la qualité et l'efficacité des projets 3D temps réel

Se former en continu aux techniques d'apprentissage autonome à l'aide des ressources disponibles (cours en ligne, tutoriels, etc.) afin de rester pertinent sur le marché de l'emploi et de pouvoir accompagner et former les salariés sous sa direction

Appliquer des règles de priorité de travail dans la gestion du projet pour respecter les délais et les budgets en assurant la qualité du projet artistique en 3D temps réel pour définir son positionnement créatif dans le marché ciblé

Contextualiser les contraintes en décomposant les tâches spécifiques pour attribuer les responsabilités et les ressources appropriées afin d'être en mesure de proposer une solution permettant la résolution de la problématique des usagers

Compétences en design et modélisation 3D pour :

avoir une capacité à penser le design c'est à dire la résolution du problème que rencontre l'utilisateur avec des solutions simples, ergonomiques et provoquant chez lui une expérience agréable y compris chez les PSH, créer des concepts, designs et assets 3D de haute qualité afin de structurer les éléments visuels du projet en 3D temps réel, trouver des solutions adaptées en fonction du budget alloué

Compétence en créativité et sens artistique pour élaborer des concepts visuels originaux et adaptés au projet en 3D temps réel, en tenant compte des contraintes techniques et des attentes du client afin de faire valider le projet au commanditaire

Élaborer et communiquer une vision artistique unique, claire et cohérente pour le projet en 3D temps réel en impliquant et en inspirant les membres de l'équipe pour assurer leur adhésion

Évaluer les besoins en personnel et en compétences afin d'identifier les profils nécessaires en tenant compte des compétences existantes et des besoins de formation

Planifier des ressources matérielles et logicielles pour tenir compte des besoins spécifiques, des contraintes techniques et des évolutions technologiques afin d'optimiser l'utilisation des ressources

Maîtriser les coûts et des contraintes budgétaires liées à un projet 3D temps réel pour tenir compte des coûts de production, de la rémunération des équipes, des investissements matériels et logiciels et des éventuelles fluctuations du marché afin de respecter le budget

Définir des objectifs clairs et mesurables pour chaque livrable pour s'assurer que toutes les parties prenantes comprennent clairement les attentes et les exigences de chaque élément du projet

Appliquer les normes de qualité en s'assurant de leur bonne application tout au long du processus de production, en surveillant et évaluant la qualité du travail accompli, en identifiant les écarts par rapport aux normes établies pour mettre en place des mesures correctives si nécessaire

Réaliser le contrôle qualité à l'aide des outils d'évaluation des performances avec des techniques d'inspection visuelle, des tests de performance, des outils d'évaluation des performances (revues de code, analyses de rendu et rapports d'erreurs) pour mettre en place des processus de contrôle qualité efficaces et évaluer de manière précise les performances du projet

Manager les équipes en fédérant les acteurs impliqués : par la maîtrise des différentes étapes et contraintes de la réalisation d'un projet sur le plan technique, économique et humain, en organisant, hiérarchisant et en planifiant, en mobilisant les compétences, tout en assurant un climat de travail favorable et bienveillant et qui prend en compte les éventuels handicaps des collaborateurs pour déployer un projet en 3D temps réel jusqu'à sa réalisation

Animer des réunions et prendre la parole en public pour organiser et structurer des réunions de travail efficaces et pour communiquer clairement les informations pertinentes aux membres de l'équipe

Organiser et structurer des réunions de travail efficaces pour assurer une prise de décision éclairée et un suivi des actions à mener

Faciliter la gestion du groupe de travail en s'appuyant sur les connaissances techniques de chaque métier impliqué afin de favoriser la participation active, la collaboration et l'échange d'idées entre les membres de l'équipe lors des réunions et des revues de projet

Planifier et organiser les tâches du projet pour assurer le suivi et le respect des échéances et garantir l'avancement du projet conformément au plan initial

Évaluer l'avancement du projet par rapport au plan initial en suivant le planning de livraison afin d'identifier les écarts et de prendre les mesures correctives nécessaires

Maîtriser les outils de suivi de projet (Trello, Microsoft Project, etc.) afin de faciliter la gestion, la coordination et le suivi des tâches et des échéances

Résoudre les problèmes techniques rencontrés pour travailler efficacement en équipe lors de la production d'un projet 3D temps réel

Travailler en équipe et fluidifier les échanges d'informations en s'appuyant sur des outils de collaboration et de résolution de problèmes techniques (JIRA, Git, etc.) pour gérer les priorités

Analyser et résoudre les problèmes rencontrés pour identifier les risques et agir en conséquence afin de minimiser l'impact sur le projet

Identifier les risques et mettre en place des plans de contingence pour garantir le bon déroulement du projet

Appliquer les différentes méthodologies de gestion des risques et de résolution de problèmes afin de disposer d'outils et de techniques adaptées pour gérer efficacement les défis rencontrés au cours du projet

Garantir la cohérence avec la vision artistique et les objectifs du projet à l'aide de ses connaissances et de sa maîtrise technique des logiciels et outils de création 3D (Unity3D, Unreal Engine, C4D, Blender, etc.), ses compétences en design et modélisation 3D afin de créer ou valider des concepts, designs et assets 3D de haute qualité pour le projet en 3D temps réel- approuver et ajuster les concepts et designs proposés par les artistes-évaluer et superviser efficacement le travail des créatifs 3D

Intégrer et optimiser en s'appuyant sur les outils et les pipelines de développement pour assurer la qualité et la performance des assets et des animations 3

Travailler avec les outils et les pipelines de développement pour assurer une intégration efficace et sans accroc des assets 3D et des animations dans les logiciels et moteurs de rendu

Superviser la mise à l'œuvre des formats de fichier et des techniques d'optimisation pour les rendu 3D temps réel afin de garantir la meilleure qualité et performance possible

Analyser la performance et l'optimisation pour tester, mesurer et améliorer les performances des éléments graphiques d'un projet 3D temps réel pour identifier les problèmes potentiels afin d'améliorer la qualité et la performance en tenant compte des contraintes techniques et artistiques

Collaborer avec des équipes interdisciplinaires en s'appuyant sur la compréhension des langages et les besoins des équipes techniques et de développement pour faciliter la communication et la coordination entre les artistes 3D et les équipes techniques et de développement afin de favoriser une collaboration plus fluide et efficace

Rédiger des rapports et des présentations pour synthétiser et présenter les informations de manière claire et concise, aux membres de l'équipe et aux parties prenantes externes

Synthétiser et présenter les informations de manière claire et concise pour mettre en évidence les points clés et en fournissant un aperçu global de l'état d'avancement du projet, des résultats obtenus et des défis rencontrés

Utiliser des outils de reporting et de visualisation de données afin de créer des rapports et des présentations attrayants et informatifs qui facilitent la compréhension des données et des informations relatives au projet

Évaluer les effets des productions créatives déployées en utilisant les techniques d'entretiens qualitatifs et quantitatifs et les enquêtes externes, en identifiant les indicateurs de performances et en exploitant des données pour permettre l'identification des points peu ou non-productifs de la stratégie déployée, Analyser les KPIs (les indicateurs de performance)

Mesurer l'efficacité des actions en lien avec l'objectif du projet 3D en mettant en évidence le retour sur investissement et en définissant les actions possibles d'actualisation des contenus des productions pour réaliser un ajustement de la stratégie et lui donner davantage d'efficacité

Proposer des ajustements en tenant compte des contraintes du client (budget, temps) pour obtenir son adhésion et mettre en œuvre de nouvelles productions, réaliser des mises à jour et des développements des productions permettant une meilleure performance de la stratégie, définir de nouvelles productions, en phase avec les actions définies, qui pourraient être menées en collaboration avec le commanditaire

Blocs de compétences

RNCP38281BC01 — Analyser une demande d'un commanditaire pour un projet artistique en 3d temps réel

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser la demande du client en pratiquant l'écoute active et en établissant une relation de confiance pour identifier les besoins et les domaines d'influences

Identifier les enjeux stratégiques et opérationnels du commanditaire et les objectifs spécifiques du projet artistique en 3D temps réel pour amorcer une orientation à la stratégie de développement adaptée au besoin du public à toucher (en tenant compte des publics en situation de handicap). Cela permet d'être en mesure de formaliser la problématique du commanditaire pour y apporter une réponse

Maîtriser le secteur d'activité du client et les tendances de son marché afin d'adapter les solutions proposées aux besoins spécifiques du client et de rester à jour sur les évolutions du domaine pour être en mesure de faire des recommandations de développements créatifs, stratégiques et innovantes

Participer activement à des événements professionnels afin de rester informé des nouvelles tendances et innovations du secteur

Investir les réseaux professionnels et les communautés en ligne qui sont pertinents avec le métier afin de faciliter les échanges et les collaborations avec d'autres professionnels et experts

Mettre en place une recherche d'information et utiliser des outils de veille et de suivi propres à l'actualité technologique et artistique pour suivre et analyser les tendances et les évolutions de l'industrie des productions artistiques en 3D temps réel afin de rester compétitif sur le marché

Explorer de nouvelles techniques et maîtriser de nouveaux outils de production afin de rester à jour et d'améliorer la qualité et l'efficacité des projets 3D temps réel

Se former en continu aux techniques d'apprentissage autonome à l'aide des ressources disponibles (cours en ligne, tutoriels, etc.) afin de rester pertinent sur le marché de l'emploi et de pouvoir accompagner et former les salariés sous sa direction

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

Restitution de livrables et présentation orale devant jury

RNCP38281BC02 — Concevoir un projet créatif en 3d temps réel

LISTE DE COMPÉTENCES

Appliquer des règles de priorité de travail dans la gestion du projet pour respecter les délais et les budgets en assurant la qualité du projet artistique en 3D temps réel pour définir son positionnement créatif dans le marché ciblé

Contextualiser les contraintes en décomposant les tâches spécifiques pour attribuer les responsabilités et les ressources appropriées afin d'être en mesure de proposer un service, un outil ou une marque permettant la résolution de la problématique des usagers

Compétence en design et modélisation 3D pour

créer des concepts, designs et assets 3D de haute qualité afin de structurer les éléments visuels du projet en 3D temps réel

Élaboration d'une vision artistique cohérente et innovante pour le projet

Compétences en design et modélisation 3D pour avoir une capacité à penser le design c'est à dire la résolution du problème que rencontre l'utilisateur avec des solutions simples, ergonomiques et provoquant chez lui une expérience agréable y compris chez les PSH- créer des concepts, designs et assets 3D de haute qualité afin de structurer les éléments visuels du projet en 3D temps réel- trouver des solutions adaptées en fonction du budget alloué.

Compétence en créativité et sens artistique pour - élaborer des concepts visuels originaux et adaptés au projet en 3D temps réel, en tenant compte des contraintes techniques et des attentes du client afin de faire valider le projet au commanditaire

Élaborer et communiquer une vision artistique unique, claire et cohérente pour le projet en 3D temps réel en impliquant et en inspirant les membres de l'équipe pour assurer leur adhésion

Évaluer les besoins en personnel et en compétences afin d'identifier les profils nécessaires en tenant compte des compétences existantes et des besoins de formation

Planifier des ressources matérielles et logicielles pour tenir compte des besoins spécifiques, des contraintes techniques

et des évolutions technologiques afin d'optimiser l'utilisation des ressources

Maîtriser les coûts et des contraintes budgétaires liées à un projet 3D temps réel pour tenir compte des coûts de production, de la rémunération des équipes, des investissements matériels et logiciels et des éventuelles fluctuations du marché afin de respecter le budget

Définir des objectifs clairs et mesurables pour chaque livrable pour s'assurer que toutes les parties prenantes comprennent clairement les attentes et les exigences de chaque élément du projet

Appliquer les normes de qualité en s'assurant de leur bonne application tout au long du processus de production, en surveiller et évaluer la qualité du travail accompli en identifiant les écarts par rapport aux normes établies pour mettre en place des mesures correctives si nécessaire

Réaliser le contrôle qualité à l'aide des outils d'évaluation des performances avec des techniques d'inspection visuelle, des tests de performance et d'optimisation, ainsi que d'outils d'évaluation des performances tels que des revues de code, des analyses de rendu et des rapports d'erreurs pour mettre en place des processus de contrôle qualité efficaces et évaluer de manière précise les performances du projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

Restitution de livrables et présentation orale devant jury

RNCP38281BC03 — Manager une équipe pour un projet artistique en 3d temps réel

LISTE DE COMPÉTENCES

Manager les équipes en fédérant les acteurs impliqués par la maîtrise des différentes étapes et contraintes de la réalisation d'un projet sur le plan technique, économique et humain, en organisant, hiérarchisant et en planifiant- en mobilisant les compétences, tout en assurant un climat de travail favorable et bienveillant et qui prend en compte les éventuels handicaps des collaborateurs pour déployer un projet en 3D temps réel jusqu'à sa réalisation

Animer des réunions et prendre la parole en public pour organiser et structurer des réunions de travail efficaces et pour communiquer clairement les informations pertinentes aux membres de l'équipe

Organiser et structurer des réunions de travail efficaces pour assurer une prise de décision éclairée et un suivi des actions à mener

Faciliter la gestion du groupe de travail en s'appuyant sur les connaissances techniques de chaque métier impliqué afin de favoriser la participation active, la collaboration et l'échange d'idées entre les membres de l'équipe lors des réunions et des revues de projet

Planifier et organiser les tâches du projet pour assurer le suivi et le respect des échéances et garantir l'avancement du projet conformément au plan initial

Évaluer l'avancement du projet par rapport au plan initial en suivant le planning de livraison afin d'identifier les écarts et de prendre les mesures correctives nécessaires

Maîtriser les outils de suivi de projet (Trello, Microsoft Project, etc.) afin de faciliter la gestion, la coordination et le suivi des tâches et des échéances

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

Restitution de livrables et présentation orale devant jury

RNCP38281BC04 — Déployer et piloter un projet artistique en 3d temps réel

LISTE DE COMPÉTENCES

Garantir la cohérence avec la vision artistique et les objectifs du projet à l'aide de ses connaissances et de sa maîtrise technique des logiciels et outils de création 3D (Unity3D, Unreal Engine, C4D, Blender, etc.), ses compétences en design et modélisation 3D afin de créer ou valider des concepts, designs et assets 3D de haute qualité pour le projet en 3D temps réel- approuver et ajuster les concepts et designs proposés par les artistes- évaluer et superviser efficacement le travail des créatifs 3D

Intégrer et optimiser en s'appuyant sur les outils et les pipelines de développement pour assurer la qualité et la performance des assets et des animations 3

Travailler avec les outils et les pipelines de développement pour assurer une intégration efficace et sans accroc des assets 3D et des animations dans les logiciels et moteurs de rendu

Superviser la mise à l'œuvre des formats de fichier et des techniques d'optimisation pour les rendu 3D temps réel afin de garantir la meilleure qualité et performance possible

Analyser la performance et l'optimisation pour tester, mesurer et améliorer les performances des éléments graphiques

d'un projet 3D temps réel pour identifier les problèmes potentiels afin d'améliorer la qualité et la performance en tenant compte des contraintes techniques et artistiques

Collaborer avec des équipes interdisciplinaires en s'appuyant sur la compréhension des langages et les besoins des équipes techniques et de développement pour faciliter la communication et la coordination entre les artistes 3D et les équipes techniques et de développement afin de favoriser une collaboration plus fluide et efficace

Rédiger des rapports et des présentations pour synthétiser et présenter les informations de manière claire et concise, aux membres de l'équipe et aux parties prenantes externes

Synthétiser et présenter les informations de manière claire et concise pour mettre en évidence les points clés et en fournissant un aperçu global de l'état d'avancement du projet, des résultats obtenus et des défis rencontrés

Utiliser des outils de reporting et de visualisation de données afin de créer des rapports et des présentations attrayants et informatifs qui facilitent la compréhension des données et des informations relatives au projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

Restitution de livrables et présentation orale devant jury

RNCP38281BC05 — Évaluer l'impact d'un projet 3d temps réel et l'ajuster

LISTE DE COMPÉTENCES

Évaluer les effets des productions créatives déployées en utilisant les techniques d'entretiens qualitatifs et quantitatifs et les enquêtes externes, en identifiant les indicateurs de performances et en exploitant des data données pour permettre l'identification des points peu ou non-productifs de la stratégie déployée, Analyser les KPIs (les indicateurs de performance)

Mesurer l'efficacité des actions en lien avec l'objectif du projet 3D en mettant en évidence le retour sur investissement et en définissant les actions possibles d'actualisation des contenus des productions pour réaliser un ajustement de la stratégie et lui donner davantage d'efficacité

Proposer des ajustements en tenant compte des contraintes du client (budget, temps) pour obtenir son adhésion et mettre en œuvre de nouvelles productions, réaliser des mises à jour et des développements des productions permettant une meilleure performance de la stratégie, définir de nouvelles productions, en phase avec les actions définies, qui sont pourraient être menées en collaboration avec le commanditaire

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

Restitution de livrables et présentation orale devant jury

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Studios de développement de jeux vidéo

Studios d'animation et de cinéma

Agences de publicité

Entreprises de réalité virtuelle (VR) et réalité augmentée (AR)

Cabinets d'architecture et bureaux d'études

Entreprises de simulation et de formation

Industrie et ingénierie

Institutions éducatives et centres de recherche

Entreprises technologiques

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Manager de projets 3D / directeur de projet 3D temps réel / chef de projets en animation 3D temps réel

Concepteur de projets 3D temps réel

Motion director 3D / lead motion director /Lead 3D motion designer/ Directeur de projet en motion design 3D

Designer 3D

Directeur artistique 3D (en charge de gestion ou de direction de projet)

RÈGLEMENTATIONS 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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Niveau 4 sans expérience : 1ère année de formation à 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

Le jury est composé de 6 membres dont 4 professionnels en activité n'enseignant pas au sein de l'école

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le Jury est composé de 5 membres dont 3 professionnels sont extérieurs à l'école

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	9 157 €
Selon la branche	7 000 € – 12 000 €
Prise en charge	Branches concernées
9 157 €	Valeur par défaut · 201 branches
12 000 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF de l'Exploitation cinématographique et de la Distribution de films, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse, CPNEF des Espaces de Loisirs, d'Attractions et Culturels (ELAC)
9 900 €	CPNEF Spectacle Vivant, CPNEF de l'audiovisuel
11 446 €	CPNE Travail Temporaire
10 683 €	CPNEFP de l'enseignement privé indépendant

8 696 €	CPNEFP du Négoce de l'ameublement
8 000 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
7 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	15/11/2023
Durée de l'enregistrement	1 an
Date d'échéance de l'enregistrement	15/11/2024
Date de dernière délivrance possible	15/11/2028

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2022	36	0	85 %	—
2021	23	0	81 %	77 %
2020	25	0	79 %	79 %
2019	12	0	88 %	77 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP31199

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP31199, RNCP34349, RNCP34932, RNCP35879, RNCP36132, RNCP37415

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.e-artsup.net/ecole-creation-visuelle/certifications/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/38281/>