

Concepteur réalisateur d'expériences numériques interactives

RNCP39355 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320v, 323, 326t
Formacode(s)	46264, 44527
Code(s) ROME	E1104, E1205, L1510
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	19/07/2024
Date d'échéance	19/07/2028

Certificateur(s)

3 AXES INSTITUT · SIRET : 53482938700016

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Par essence, le monde numérique est en constante évolution, sur les usages, les technologies et le champ des possibles. Les métiers qui s'y rattachent évoluent eux aussi, de nouveaux besoins en compétences et métiers apparaissent régulièrement.

Une mutation profonde s'effectue aujourd'hui par la fusion des domaines du jeu vidéo et du film d'animation 3D qui se renforcera dans les années à venir avec l'apparition des mondes connectés en réalité virtuelle, qui mêleront narration, 3d ,

image, son, vidéo et interactivité.

Plus que jamais les mondes du jeu vidéo et du film d'animation sont devenus trop restreints quand aux domaines d'application possibles, l'innovation, les nouveaux usages , les nouvelles demandes et opportunités poussent les professionnels de ces domaines à élargir leurs horizons: sérieux Game , réalité augmentée, réalité virtuelle, métavers, art numérique, gamification...

Cette certification considère ces changements et propose une prise en compte du champ des possibles des industries créatives et de l'art ludique en considérant à la fois les compétences métiers nécessaires à l'heure actuelle, mais aussi celles liées aux applications futures.

ACTIVITÉS VISÉES

Le concepteur réalisateur d'expérience interactive va intervenir sur la conception, le prototypage, et la réalisation (incluant programmation et réalisation 3d) d'un projet d'expérience numérique interactive.
conception

Concevoir un projet d'expérience numérique interactive prenant en compte une demande, un environnement (technique artistique et concurrentiel) et répondant à une opportunité du marché

Il devra pour cela avoir une bonne connaissance du marché et des envies du consommateur, grâce à un travail de veille d'analyse et de décryptage

Il devra être en mesure de produire des éléments de conception incluant les fonctionnalités et la préparation à la mise en production des éléments techniques et visuels

Prototypage

Cette proposition de conception sera challengée par le prototypage

Il s'assurera des test de faisabilité technique (proof of concept), de la mise en place et la cohérence des aspects

visuels sur l'ensemble des projets (direction artistique) et exécutera les tests nécessaires à la prise de décision sur les fonctionnalités (expérience utilisateur)

Il mettra en place les documents et protocoles nécessaires à la mise en production de l'ensemble des éléments

Réalisation

La phase de production est la réalisation des éléments imaginés et phase de conception et validée par des tests en phase de prototypage

Il réalisera les modèles 3D d'objets, personnages et environnements et leurs animations

Il réalisera la programmation du projet, incluant les scripts de navigation, d'action, de gestion de séquences animées, d'intelligence artificielle pour permettre la mise en œuvre de l'expérience utilisateur

Il intégrera modélisation 3D, scripts, son, éclairage et effets spéciaux et s'assurera de la cohérence visuelle et technique de l'ensemble

Il s'assurera du maintien de la qualité de l'expérience utilisateur par des tests utilisateurs et tests de débogage, ainsi que du fait que cette expérience soit inclusive et respectueuse des réglementations en vigueur

Il devra mettre en place les outils et protocoles de réemployabilité des éléments produits dans le cadre de la politique d'amélioration continue de l'entreprise.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

CONCEPTION

Analyser la demande de réalisation d'une expérience interactive, en prenant en compte les attentes, les enjeux et l'écosystème du projet, afin de proposer un concept adapté aux opportunités et contraintes du client

Réaliser un benchmark concurrentiel en s'appuyant sur une grille d'analyse comparative afin de positionner le projet d'expérience interactive dans son écosystème et d'en souligner la plus-value et le caractère innovant

Présenter une proposition de réalisation d'expérience numérique interactive à un client en s'appuyant sur un support de présentation adapté et argumenté pour valider le proof of concept du projet

Réaliser une veille graphique, technique et des usages en sélectionnant des sources et en analysant les informations collectées afin d'être en mesure de proposer le dispositif le plus innovant et en phase avec les besoins du marché et de l'état de l'art

Rédiger un cahier des charges fonctionnel, en s'appuyant sur les conclusions de l'analyse du besoin, les attendus, le benchmark et en mobilisant sur des techniques de brainstorming afin de transformer l'étude de faisabilité en proposition de réalisation.

Rédiger un cahier des charges technique, en s'appuyant sur l'étude de faisabilité et le cahier des charges fonctionnel et visuel, afin de transcrire le besoin exprimé en proposition de solutions techniques

Rédiger le cahier des charges visuel, en s'appuyant sur l'étude de faisabilité et le cahier des charges fonctionnel, afin de transformer l'étude de faisabilité en proposition de direction artistique

PROTOTYPAGE

Concevoir le prototype des environnements d'une expérience numérique interactive en s'appuyant sur les éléments de conception et en réalisant un plan d'implantation afin de mettre en place l'expérience utilisateur

Prototyper les mécaniques fonctionnelles et d'animation, les objets et les personnages d'une expérience numérique interactive en exploitant les fonctionnalités d'un logiciel professionnel, dans le respect des standards de développement et d'accessibilité en vigueur afin de valider la ligne principale du projet à réaliser et d'en anticiper les itérations de production.

Prototyper la direction artistique d'une expérience numérique interactive en exploitant les fonctionnalités de logiciels professionnels, afin de retranscrire les éléments de conception graphique en 3D pour valider la faisabilité technique du projet et tester sa capacité à être déployée plus largement

Modéliser les objets organiques* et non organiques* d'une expérience numérique interactive, en utilisant un logiciel professionnel adapté et en respectant les standards techniques de modélisation afin de l'intégrer dans un moteur 3D temps réel* sans générer ni artefact* ni perte de performance

Texturer les modèles 3D d'une expérience numérique interactive, dans le respect des éléments de conception validés, en mobilisant des logiciels professionnels afin de créer des packs de textures* optimisés en vue de les intégrer dans un moteur 3D temps réel sans perte de performance.

Développer l'ensemble des scripts d'interaction*, de navigation*, d'intégration*, d'outils dédiés* permettant la mise en œuvre d'un game concept

Développer l'ensemble des scripts de gestion des caméras et des animations permettant la mise en œuvre des animations ingame* et cinématiques*

Réaliser les squelettes d'animation des personnages et créatures (Rigs*) dans un logiciel professionnel dédié, en

adéquation avec le besoin en animation et les spécificités techniques du moteur afin de permettre la mise en place du travail d'animation.

Rédiger la documentation technique d'animation (découpage technique*, planning d'animation*, story boards des poses clefs*, références*) en interagissant avec les concepteurs de niveau et les scénaristes afin de guider la production des scripts et animatiques

REALISATION

Intégrer dans le décor prototypal, l'ensemble des éléments produits (objets, personnages, animations, textures) en contrôlant la qualité de chaque élément et en veillant à l'optimisation par la mise en œuvre d'outils de benchmark techniques afin de garantir une stabilité du projet et d'éviter toute perte de performance.

Faire évoluer le décor, par un jeu d'interactions, en s'appuyant sur les résultats des playtests et benchmark techniques, de sorte à proposer un environnement intégrant la meilleure expérience utilisateur possible, la meilleure expérience visuelle et permettant de minimiser les pertes de performance

Animer les personnages et les objets dans un logiciel professionnel d'animation en mettant en œuvre les 12 règles de l'animation* afin de traduire le storyboard et le cahier des charges d'animation en mouvement et attitude avec un respect du rythme et du jeu d'acteur souhaité

Intégrer les animations, au moyen d'un logiciel professionnel d'animation temps réel, dans le respect des éléments validés de storyboard et d'animatique (cadre, mise en scène, enchaînement des plans) et des standards d'accessibilité en vigueur afin de construire une réalisation au service de la narration et de la mise en valeur des éléments de la séquence

Réaliser l'éclairage des décors d'une expérience numérique interactive à l'aide d'un logiciel professionnel, afin d'améliorer l'expérience visuelle d'immersion sans perte de performance

Réaliser des effets spéciaux dans un logiciel professionnel avec le niveau d'optimisation requis afin de proposer une expérience numérique interactive réussie visuellement, sans perte de performance d'affichage

Améliorer le rendu brut 3D grâce à des techniques et outils professionnels de compositing* afin de recréer fidèlement l'ambiance définie dans les concepts art* et optimiser les méthodes de production.

Finaliser la réalisation d'une expérience numérique interactive en procédant, grâce à des logiciels professionnels, un montage vidéo et sonore des séquences afin d'obtenir un produit diffusable à l'ensemble des publics, incluant les publics en situation de handicap

Déployer un protocole de test et de suivi de la performance d'une expérience numérique interactive en s'appuyant une solution de gestion de scénarios de tests et de mesures afin de maintenir le projet en conditions opérationnelles

Mettre en place un protocole de playtest permettant de connaître les réactions de l'utilisateur dans une situation d'utilisation et en recueillir les informations dans le but de les transformer en statistiques permettant une prise de décision influençant les règles du jeu

Réaliser le game balance* en paramétrant le comportement des éléments du jeu, dans le but de permettre une progressivité dans le jeu (référence aux courbes de difficultés*, apprentissage, rythme) afin de proposer une expérience utilisateur à la fois stimulante et non frustrante

Mettre en place, organiser et maintenir exploitables des outils d'amélioration continue à chaque phase de production (modélisation, texture, développement) en mettant en œuvre des outils professionnels permettant la réemployabilité, le partage du travail effectué, l'automatisation afin d'optimiser l'efficacité du temps de production

Optimiser le flux de production d'animation 3D en recourant à du matériel de captation de mouvements professionnels (Motion Capture*) dans le respect des méthodes de production et du cadre réglementaire, afin de permettre un gain de temps de permettre la réemployabilité

Blocs de compétences

RNCP39355BC01 — BLOC 1 : Concevoir une expérience numérique interactive

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser la demande de réalisation d'une expérience interactive, en prenant en compte les attentes, les enjeux et l'écosystème du projet, afin de proposer un concept adapté aux opportunités et contraintes du client

Réaliser un benchmark concurrentiel en s'appuyant sur une grille d'analyse comparative afin de positionner le projet d'expérience interactive dans son écosystème et d'en souligner la plus-value et le caractère innovant

Présenter une proposition de réalisation d'expérience numérique interactive à un client en s'appuyant sur un support de présentation adapté et argumenté pour valider le proof of concept du projet

Réaliser une veille graphique, technique et des usages en sélectionnant des sources et en analysant les informations

collectées afin d'être en mesure de proposer le dispositif le plus innovant et en phase avec les besoins du marché et de l'état de l'art

Rédiger un cahier des charges fonctionnel, en s'appuyant sur les conclusions de l'analyse du besoin, les attendus, le benchmark et en mobilisant sur des techniques de brainstorming afin de transformer l'étude de faisabilité en proposition de réalisation.

Rédiger un cahier des charges technique, en s'appuyant sur l'étude de faisabilité et le cahier des charges fonctionnel et visuel, afin de transcrire le besoin exprimé en proposition de solutions techniques

Rédiger le cahier des charges visuel, en s'appuyant sur l'étude de faisabilité et le cahier des charges fonctionnel, afin de transformer l'étude de faisabilité en proposition de direction artistique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle individuelle - Conception et réalisation individuelles d'un projet d'expérience numérique devant contenir des parties cinématiques et des parties interactives - La mise en situation professionnelle comprend la rédaction de rapports écrits synthétiques (cahier des charges) et d'une soutenance orale devant un jury pour argumenter les choix et les prises de décision du candidat - L'ensemble de cet oral dure 30 minutes

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE

aucune

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

ce cas de figure n'intervient que dans une validation par VAE, formation continue ou candidat libre

Le protocole de validation et les prérequis à la validation de la certification sont dans ces cas celui décrits dans le complément au dossier et le règlement de certification.

RNCP39355BC02 — BLOC 2 : Prototyper une expérience numérique interactive

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir le prototype des environnements d'une expérience numérique interactive en s'appuyant sur les éléments de conception et en réalisant un plan d'implantation afin de mettre en place l'expérience utilisateur

Prototyper les mécaniques fonctionnelles et d'animation, les objets et les personnages d'une expérience numérique interactive en exploitant les fonctionnalités d'un logiciel professionnel, dans le respect des standards de développement et d'accessibilité en vigueur afin de valider la ligne principale du projet à réaliser et d'en anticiper les itérations de production.

Prototyper la direction artistique d'une expérience numérique interactive en exploitant les fonctionnalités de logiciels professionnels, afin de retranscrire les éléments de conception graphique en 3D pour valider la faisabilité technique du projet et tester sa capacité à être déployée plus largement

Modéliser les objets organiques* et non organiques* d'une expérience numérique interactive, en utilisant un logiciel professionnel adapté et en respectant les standards techniques de modélisation afin de l'intégrer dans un moteur 3D temps réel* sans générer ni artefact* ni perte de performance

Texturer les modèles 3D d'une expérience numérique interactive, dans le respect des éléments de conception validés, en mobilisant des logiciels professionnels afin de créer des packs de textures* optimisés en vue de les intégrer dans un moteur 3D temps réel sans perte de performance.

Développer l'ensemble des scripts d'interaction*, de navigation*, d'intégration*, d'outils dédiés* permettant la mise en œuvre d'un game concept

Développer l'ensemble des scripts de gestion des caméras et des animations permettant la mise en œuvre des animations ingame* et cinématiques*

Réaliser les squelettes d'animation des personnages et créatures (Rigs*) dans un logiciel professionnel dédié, en adéquation avec le besoin en animation et les spécificités techniques du moteur afin de permettre la mise en place du travail d'animation.

Rédiger la documentation technique d'animation (découpage technique*, planning d'animation*, story boards des poses clefs*, références*) en interagissant avec les concepteurs de niveau et les scénaristes afin de guider la production des scripts et animatiques

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle - Prototypage de l'expérience interactive définie en bloc 1 - Le prototype final est présenté et évalué par un jury externe sous forme de soutenance avec présentation de documents, de rapports et de fichiers source.

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE

aucun en formation initiale

En formation continue / VAE / candidat libre , être en mesure de prouver, par la présentation de travaux, que les compétences du bloc 1 sont maîtrisées (dans la mesure où elles sont obligatoires pour une exécution correcte des livrables du bloc 2)

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Être en mesure de valider les attendus du référentiel de certification du bloc 1 et de le prouver par la présentation de travaux concrets dont aucun doute existe sur la paternité

Cette validation est effectuée par le responsable VAE / Formation continue

RNCP39355BC03 — BLOC 3 - Produire une expérience numérique interactive

LISTE DE COMPÉTENCES

Intégrer dans le décor prototypal, l'ensemble des éléments produits (objets, personnages, animations, textures) en contrôlant la qualité de chaque élément et en veillant à l'optimisation par la mise en œuvre d'outils de benchmark techniques afin de garantir une stabilité du projet et d'éviter toute perte de performance.

Faire évoluer le décor, par un jeu d'interactions, en s'appuyant sur les résultats des playtests et benchmark techniques, de sorte à proposer un environnement intégrant la meilleure expérience utilisateur possible, la meilleure expérience visuelle et permettant de minimiser les pertes de performance

Animer les personnages et les objets dans un logiciel professionnel d'animation en mettant en œuvre les 12 règles de l'animation* afin de traduire le storyboard et le cahier des charges d'animation en mouvement et attitude avec un respect du rythme et du jeu d'acteur souhaité

Intégrer les animations, au moyen d'un logiciel professionnel d'animation temps réel, dans le respect des éléments validés de storyboard et d'animatique (cadre, mise en scène, enchaînement des plans) et des standards d'accessibilité en vigueur afin de construire une réalisation au service de la narration et de la mise en valeur des éléments de la séquence

Réaliser l'éclairage des décors d'une expérience numérique interactive à l'aide d'un logiciel professionnel, afin d'améliorer l'expérience visuelle d'immersion sans perte de performance

Réaliser des effets spéciaux dans un logiciel professionnel avec le niveau d'optimisation requis afin de proposer une expérience numérique interactive réussie visuellement, sans perte de performance d'affichage

Améliorer le rendu brut 3D grâce à des techniques et outils professionnels de compositing* afin de recréer fidèlement l'ambiance définie dans les concepts art* et optimiser les méthodes de production

Finaliser la réalisation d'une expérience numérique interactive en procédant, grâce à des logiciels professionnels, un montage vidéo et sonore des séquences afin d'obtenir un produit diffusable à l'ensemble des publics, incluant les publics en situation de handicap

Déployer un protocole de tests et de suivi de la performance d'une expérience numérique interactive en s'appuyant une solution de gestion de scénario de tests et de mesure afin de maintenir le projet en condition opérationnelle

Mettre en place un protocole de playtest permettant de connaître les réactions de l'utilisateur dans une situation d'utilisation et en recueillir les informations dans le but de les transformer en statistiques permettant une prise de décision influençant les règles du jeu

Réaliser le game balance* en paramétrant le comportement des éléments du jeu, dans le but de permettre une progressivité dans le jeu (référence aux courbes de difficulté*, apprentissage, rythme) afin de proposer une expérience utilisateur à la fois stimulante et non frustrante

Mettre en place, organiser et maintenir exploitable des outils d'amélioration continue à chaque phase de production (modélisation, texture, développement) en mettant en œuvre des outils professionnels permettant la ré-employabilité, le partage du travail effectué, l'automatisation afin d'optimiser l'efficacité du temps de production

Optimiser le flux de production d'animation 3D en recourant à du matériel de captation de mouvement professionnel (Motion Capture*) dans le respect des méthodes de production et du cadre réglementaire, afin de permettre un gain de temps de permettre la ré-employabilité

.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle - Réalisation et finalisation de l'expérience interactive prototypée en bloc 2 - Le projet final est présenté et évalué par un jury externe sous forme de soutenance avec présentation de documents, de rapports et tests du produit réalisés

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE

Aucune en formation initiale

En formation continue / VAE / candidat libre : Être en mesure de valider les attendus du référentiel de certification du

bloc 1

et du bloc 2 et de le prouver par la présentation de travaux concrets dont aucun doute existe sur la paternité

Cette validation est effectuée par le responsable VAE / Formation continue via des RDV individuels

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

aucun en formation initiale

En formation continue / VAE / candidat libre , être en mesure de prouver, par la présentation de travaux, que les compétences du bloc 1 et 2 sont maîtrisées (dans la mesure où elles sont obligatoires pour une exécution correcte des livrables du bloc 3)

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les secteurs d'activité vont regrouper les secteurs des industries créatives, de l'image et de l'interactivité

Il n'est pas rare de passer d'un secteur à l'autre, un infographiste pouvant en effet facilement passer d'un projet de jeu vidéo à un projet de film d'animation 3D, les compétences professionnelles et les activités étant similaires

Les entreprises employeurs sont majoritairement des studios de développement de jeux vidéos ou de film d'animation 3d, qui exerce parfois sur les 2 types de projets

L'exploitation des méthodes et techniques de conception et réalisation de jeu vidéo étant exploitées par d'autres secteurs d'activité, le titulaire peut exercer dans d'autres domaines comme la réalité virtuelle, le serious Game, la Gamification, les jeux ludo éducatifs, la construction de métavers ou la réalisation d'expérience numérique interactives mêlant image, son,

animation 2d/3d, interactivité et réseaux sociaux.

L'infographie 3d étant omniprésente, on peut aussi citer les secteurs suivants :

/ Studios spécialisés dans la production vidéo-ludique,

/ Agences de design et de publicité en général de dimension internationale

/ Tous secteurs de la production cinématographique et audiovisuelle :

- films interactifs, crossmedia,
- clips,
- habillages TV,
- effets spéciaux.
- séries, Web séries et unitaires TV (programmes jeunesse),
- courts et longs métrages,
- films de commande,
- films institutionnels,

Le certifié peut

être amené à travailler en TPE (par exemple à son propre compte) en PME , PMI. grande entreprises et très grandes entreprises internationales

S'il se spécialise dans un domaine précis, il devra s'orienter vers des structures type grandes entreprises (nationales et internationales) qui recrutent essentiellement des spécialistes.

La structuration des studios en France historiquement basée sur des grands groupes (comme Ubisoft, Electronic Arts ou Activision-Blizzard) est en train de passer à des studios indépendant de 20 à 100 salariés qui représentent aujourd'hui la majorité des studios en nombre

Ils travaillent majoritairement en tant que salarié en CDI, en CDD et aussi en indépendant (free-lance)

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Métiers de la conception et du design :

Game Designer (UX designer / Level Designer / Narrative designer)

Métiers de la Technique et de l'interactivité :

Développeur (Programmeur technique / Développeur Gameplay / Développeur spécialisé / Technical Artist)

Métiers de l'image :

Infographiste 3d (Game Artist, 3D Artist, Character Designer 3D, Rigger 3D, Texture Artist, Animateur 3D)

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

L'exercice de ces métiers est non – réglementé. Nous restons toutefois attentifs

à communiquer les aspects réglementaires (propriété intellectuelle, droits d'auteur, réglementation du travail...)

auprès de l'ensemble des candidats à la certification.

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

Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant / contrat d'apprentissage * / contrat de professionnalisation *

Etre titulaire d'un titre de niveau 4 ou équivalent

Réussir le concours d'admission composé de :

Épreuve écrite /

épreuve papier de conception d'un projet numérique sur un thème imposé.

À travers une série de questions, le candidat définit sa cible,

son univers, son message et les fonctionnalités de son projet.

Il doit ensuite en réaliser des croquis de fonctionnement et un visuel

Epreuve orale : soutenance devant jury de professionnels (2 personnes)

Soutenance du projet de conception réalisé sur l'épreuve écrite

Présentation d'un book de travaux personnel

(support papier ou

numérique)

- En contrat d'apprentissage et contrat de professionnalisation, disposer en plus des prérequis précédents d'un accord de principe de la part d'une entreprise

Par candidature individuelle

/ Par expérience / Après un parcours de formation continue

- Prouver , par des travaux concrets attestant des compétences, sa capacité à mettre en oeuvre les attendus du référentiel de certification

- ce travail de préparation d'éléments est guidé par le responsable VAE / Formation continue par le biais d'entretiens individuels d'entrée en formation

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

ce cas de figure n'intervient que dans une validation par VAE, formation continue ou candidat libre

Le protocole de validation et les prérequis à la validation de la certification sont dans ces cas celui décrits dans le complément au dossier et le règlement de certification.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Le jury est obligatoirement composé de 4 personnes :

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de recrutement (lead / chef d'équipe, chef de projet, directeur artistique, producteur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de concepteur (réalisateur, Game Designer, Level Designer, Motion designer...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation graphique (Game artist, Surface artist, animateur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation technique (développeur, technical artist, ...)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE

Le jury est obligatoirement composé de 5 personnes

si le parcours de formation continue vise à certifier l'ensemble des blocs :

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de recrutement (lead / chef d'équipe, chef de projet, directeur artistique, producteur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de concepteur (réalisateur, Game Designer, Level Designer, Motion designer...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation graphique (Game artist, Surface artist, animateur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation technique (développeur, technical artist, ...)

Le référent formation continue ayant suivi le futur certifié

3 personnes si il vise à valider le bloc 1

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de recrutement (lead / chef d'équipe, chef de projet, directeur artistique, producteur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de concepteur (réalisateur, Game Designer, Level Designer, Motion designer...)

Le référent formation continue ayant suivi le futur certifié

4 Personnes si il vise à valider le bloc 2 et / ou 3

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de recrutement (lead / chef d'équipe, chef de projet, directeur artistique, producteur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation graphique (Game artist, Surface artist, animateur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation technique (développeur, technical artist, ...)

Le référent formation continue ayant suivi le futur certifié

COMPOSITION DU JURY — APPRENTISSAGE

Le jury est obligatoirement composé de 4 personnes :

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de recrutement (lead / chef d'équipe, chef de projet, directeur artistique, producteur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de concepteur (réalisateur, Game Designer, Level Designer, Motion designer...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation graphique (Game artist, Surface artist, animateur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation technique (développeur, technical artist, ...)

Le tuteur du candidat à la certification en contrat d'apprentissage est convié mais ne fait pas parti du jury

COMPOSITION DU JURY — CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Le jury est obligatoirement composé de 4 personnes :

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de recrutement (lead / chef d'équipe, chef de projet, directeur artistique, producteur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de concepteur (réalisateur, Game Designer, Level Designer, Motion designer...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation graphique (Game artist, Surface artist, animateur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation technique (développeur, technical artist, ...)

Le tuteur du candidat a la certification en contrat d'apprentissage est convié mais ne fait pas parti du jury

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury est obligatoirement composé de 5 personnes

si le parcours de candidature individuelle vise a certifier l'ensemble des blocs:

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de recrutement (lead / chef d'équipe, chef de projet, directeur artistique, producteur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de concepteur (réalisateur, Game Designer, Level Designer, Motion designer...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation graphique (Game artist, Surface artist, animateur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation technique (développeur, technical artist, ...)

Le référent formation continue ayant suivi le futur certifié

3 personnes si il vise a valider le bloc 1

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de recrutement (lead / chef d'équipe, chef de projet, directeur artistique, producteur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de concepteur (réalisateur, Game Designer, Level Designer, Motion designer...)

Le référent VAE ayant suivi le futur certifié

4 Personnes si il vise a valider le bloc 2 et / ou 3

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de recrutement (lead / chef d'équipe, chef de projet, directeur artistique, producteur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation graphique (Game artist, Surface artist, animateur...)

Un professionnel extérieur à l'organisme certificateur en position de production en réalisation technique (développeur, technical artist, ...)

Le référent VAE ayant suivi le futur certifié

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	9 620 €
Selon la branche	6 000 € – 9 920 €
Prise en charge	Branches concernées
9 620 €	Valeur par défaut · 197 branches
9 920 €	CPNE Casinos, CPNEF Spectacle Vivant, CPNEF de l'audiovisuel, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse
8 535 €	CPNEFP Grands Magasins/ Magasins Populaires, CPNEFP Habillement succursaliste
9 881 €	CPNEFP des commerces de gros
9 176 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique
8 990 €	CPNEFP Mutualité
8 469 €	CPNE Travail Temporaire
7 569 €	CPNEFP Branche du Commerce de Détail Non Alimentaire
6 600 €	CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	19/07/2024
Durée de l'enregistrement	4 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	19/07/2028
Date de dernière délivrance possible	19/07/2032

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2022	46	0	60 %	73 %
2021	27	0	88 %	70 %
2020	31	0	50 %	60 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP31901, RNCP31902

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)
RNCP31901, RNCP31902, RNCP35246, RNCP36443, RNCP36533, RNCP36578, RNCP36744

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://3axes-lille.fr/animation-3d-tourcoing/>

Fiche officielle (France Compétences)
<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39355/>