

CQP Expert technique en création numérique

RNCP39758 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323, 326
Formacode(s)	46276, 46257, 24223, 71140, 31051
Code(s) ROME	L1510, E1205, M1802
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	31/10/2024
Date d'échéance	31/10/2029

Certificateur(s)

ASSOCIATION CPNEF AV · SIRET : 48312186900026

CPNEF de l'audiovisuel

Partenaires habilités

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

Organisme	SIRET	Habilitation
LA HORDE	89317223900012	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'Expert technique en création numérique joue un rôle clé à l'interface des départements de fabrication (infographistes) et des départements informatiques (recherche et développement, infrastructure système) dans les studios d'animation ou de VFX (effets visuels). Son activité repose sur deux pôles : support et prévention. Placé sous la direction du superviseur des experts techniques, il intervient en audit des besoins du studio et des projets en phase de préproduction pour optimiser les processus de fabrication et pour répondre aux demandes spécifiques des départements de fabrication ou du département de R&D. Il développe son activité dans l'environnement informatique de son entreprise, sur la chaîne de fabrication des séquences animées d'un film d'animation ou de création numérique (soit des logiciels d'animation, soit des logiciels de rendu et de compositing... soit des logiciels de FX, soit le pipeline du studio et des outils de gestion).

L'Expert technique en création numérique est aussi connu sous le nom de « TD » (Technical Director) ou d'Infographiste développeur.

ACTIVITÉS VISÉES

Diagnostic des dysfonctionnements se produisant lors de la fabrication d'une création numérique (film d'animation ou d'effets visuels)

Amélioration des solutions et outils numériques utilisés par le studio pour la fabrication d'une création numérique (film d'animation ou d'effets visuels)

Choix des solutions techniques ou de contournement pour la fabrication d'une création numérique (film d'animation ou d'effets visuels)

Planification des solutions techniques ou de contournement pour la fabrication d'une création numérique (film d'animation ou d'effets visuels)

Maintenance ou développement des fonctionnalités dans un outil de fabrication d'une création numérique (film d'animation ou d'effets visuels)

Suivi et accompagnement des infographistes dans la prise en main des solutions développées

Création, mise à jour et consolidation de la documentation concernant les solutions élaborées pour améliorer ou dépanner la fabrication d'une création numérique (film d'animation ou d'effets visuels)

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Recueillir une demande portant sur un dysfonctionnement se produisant dans un studio d'animation ou d'effets visuels en posant les questions permettant de mesurer l'urgence de la situation et en validant la bonne compréhension de ses propos dans un vocabulaire qui lui est accessible.

Détecter les problèmes n'ayant pas encore généré de dysfonctionnement et les développements ou réparations réalisés par des infographistes, qui sont incohérents avec la chaîne de production (workflow) en interrogeant de manière détaillée le demandeur au cours du recueil de la demande et en s'appuyant sur l'équipe en place (et notamment le superviseur et les infographistes) en vue de les traiter en temps différé.

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

Analyser les processus de travail et les outils utilisés en s'appuyant sur sa connaissance du workflow et les retours d'expériences des précédents projets (exemple : revues post-mortem) afin d'améliorer les processus existants et d'innover.

Adapter ses méthodes de travail au pipeline, en s'informant sur les spécificités et les besoins des étapes de fabrication, pour favoriser une collaboration efficace entre les différents départements et maintenir la qualité du projet.

Évaluer les vulnérabilités induites par les outils et les méthodes de fabrication par l'identification, l'analyse et l'ordonnancement des risques qui en découlent pour aider au confort de travail des infographistes, à la prise de décision des superviseurs et garantir la réussite technique et artistique du projet.

Déterminer les solutions techniques provisoires ou pérennes pour l'obtention du résultat attendu sur l'image, en analysant de manière détaillée les dysfonctionnements, en examinant le code et/ou les logs d'erreur, en consultant la documentation, pour répondre aux dysfonctionnements identifiés.

Proposer des projets de développement de solutions/outils numériques sur son champ d'intervention, à savoir un ou plusieurs départements de fabrication, sur le pipeline du studio ou sur une production entière à partir de sa veille technologique, de l'analyse de projets d'animation, ou de créations numériques, ou de son repérage de problèmes n'ayant pas encore généré de dysfonctionnements, de sa connaissance des logiciels et de la chaîne de production (workflow) afin d'optimiser les processus de fabrication et garantir la qualité technique et artistique du projet.

Évaluer la faisabilité technique de développements d'outils numériques en tenant compte de la nature des compétences à mobiliser, des délais de réalisation, des moyens humains et matériels à mobiliser, des impacts sur la fabrication et sur l'environnement, des goulots d'étranglement pour décider, seul ou en équipe, de la solution la plus adaptée à mettre en œuvre.

Mettre en œuvre une veille permanente, incluant la recherche de l'information auprès de sources pertinentes sur les outils et techniques du secteur de l'animation, des effets visuels et de la création numérique, afin de garantir des solutions innovantes et respectueuses de l'environnement.

Planifier les chantiers de résolutions des dysfonctionnements en priorisant les chantiers en fonction de l'impact des dysfonctionnements sur la production et les échéances et en prenant en compte les moyens à disposition (y compris dans les autres départements du studio), pour mettre en place un calendrier réalisable en fonction des contraintes, et déterminer le moment éventuel où passer la main à la personne adéquate pour la mise en œuvre de la solution technique ou de contournement garantissant la qualité technique et artistique du projet.

Gérer ses priorités d'intervention en fonction des tickets émis par les infographistes ou des demandes de son supérieur hiérarchique ou d'un responsable de la production et des urgences de production, en appliquant des techniques de gestion du stress, dans le respect des procédures du studio, dans le but de maintenir la fluidité de la production en résolvant rapidement les problèmes critiques, en répondant aux demandes prioritaires et en respectant les délais.

Formaliser, une demande au service de Recherche et Développement ou IT, en adaptant son vocabulaire à son interlocuteur et en rédigeant un cahier des charges précisant les spécifications techniques, les objectifs et le calendrier, afin de garantir que les outils créés répondent précisément aux exigences spécifiques de la demande.

Réaliser un reporting régulier de ses activités auprès de sa hiérarchie via les moyens et selon la fréquence

déterminés avec elle, pour faire état de son avancement, de sa charge de travail, des éventuelles difficultés rencontrées et des améliorations possibles.

Résoudre les dysfonctionnements d'un outil numérique de la chaîne de fabrication d'un film d'animation ou d'une création numérique en visant la rapidité ou la pérennité en fonction de l'urgence de la situation, en mobilisant des solutions innovantes et en s'assurant que la solution n'a pas d'impact négatif sur la fabrication des images, pour répondre au besoin du demandeur, que ce soit un infographiste des étapes de fabrication, ou son supérieur hiérarchique ou un responsable de la production.

Développer et tester des fonctionnalités dans un outil numérique d'un film d'animation ou d'une création numérique dans un objectif de gain de temps, d'appropriation facile et de confort des infographistes, en mobilisant des solutions innovantes (techniques ou organisationnelles) et en s'assurant que leur développement n'a pas d'impact négatif sur la chaîne de fabrication des images d'un film d'animation ou d'une création numérique pour optimiser les processus de fabrication et garantir la qualité artistique et technique.

Tester et valider un outil numérique en situation d'utilisation par un infographiste, en organisant des sessions tests avec des infographistes utilisant l'outil numérique, en collectant et analysant leurs retours à partir d'une liste de vérification, en corrigeant les problèmes identifiés pour s'assurer de son bon fonctionnement et de sa conformité à la demande.

Réaliser un retour régulier aux demandeurs concernant l'état d'avancement des travaux, en adaptant son discours à ses interlocuteurs pour s'assurer que le travail effectué correspond aux attentes.

Faciliter l'utilisation des outils numériques par les infographistes, en les accompagnant quotidiennement et en les formant aux fonctionnalités spécifiques de ces outils, en privilégiant des méthodes pratiques et interactives, incluant des instructions claires et des démonstrations adaptées aux besoins spécifiques de chaque projet, pour améliorer l'efficacité et la qualité de la production dans les films d'animation ou les créations numériques.

Communiquer sur la façon d'utiliser la documentation, qui explique le fonctionnement des outils numériques fabriqués, en adaptant son discours au profil de l'infographiste afin d'en assurer sa prise en main effective et sa bonne utilisation, dans le but de permettre une compréhension, claire et uniforme du fonctionnement des outils.

Rédiger une documentation d'utilisation à destination des utilisateurs qui décrit les fonctionnalités développées, les problèmes résiduels connus et les solutions apportées, qu'elles soient techniques ou de contournement et les intégrer dans la documentation de l'entreprise, en respectant l'organisation de la documentation en vue de conserver le savoir-faire technique.

Concevoir une présentation structurée d'une solution adaptée aux différents besoins en matière d'accessibilité, pour faciliter la compréhension de la solution pour les infographistes et les utilisateurs finaux, et ainsi garantir sa bonne utilisation.

Rédiger une documentation technique (intégrée ou non à un code source), en respectant une structure définie au sein du studio et en utilisant des descriptions détaillées explicitant les choix techniques et leurs implications, pour en faciliter sa consultation et sa compréhension par de futurs utilisateurs.

Blocs de compétences

RNCP39758BC01 — Diagnostic des besoins en solutions et outils numériques pour la fabrication d'une création numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

Recueillir une demande portant sur un dysfonctionnement se produisant dans un studio d'animation ou d'effets visuels en posant les questions permettant de mesurer l'urgence de la situation et en validant la bonne compréhension de ses propos dans un vocabulaire qui lui est accessible.

Détecter les problèmes n'ayant pas encore généré de dysfonctionnement et les développements ou réparations réalisés par des infographistes, qui sont incohérents avec la chaîne de production (workflow) en interrogeant de manière détaillée le demandeur au cours du recueil de la demande et en s'appuyant sur l'équipe en place (et notamment le superviseur et les infographistes) en vue de les traiter en temps différé.

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

Analyser les processus de travail et les outils utilisés en s'appuyant sur sa connaissance du workflow et les retours d'expériences des précédents projets (exemple : revues post-mortem) afin d'améliorer les processus existants et

d'innover.

Adapter ses méthodes de travail au pipeline, en s'informant sur les spécificités et les besoins des étapes de fabrication, pour favoriser une collaboration efficace entre les différents départements et maintenir la qualité du projet. Évaluer les vulnérabilités induites par les outils et les méthodes de fabrication par l'identification, l'analyse et l'ordonnancement des risques qui en découlent pour aider au confort de travail des infographistes, à la prise de décision des superviseurs et garantir la réussite technique et artistique du projet.

Déterminer les solutions techniques provisoires ou pérennes pour l'obtention du résultat attendu sur l'image, en analysant de manière détaillée les dysfonctionnements, en examinant le code et/ou les logs d'erreur, en consultant la documentation, pour répondre aux dysfonctionnements identifiés.

Proposer des projets de développement de solutions/outils numériques sur son champ d'intervention, à savoir un ou plusieurs départements de fabrication, sur le pipeline du studio ou sur une production entière à partir de sa veille technologique, de l'analyse de projets d'animation, ou de créations numériques, ou de son repérage de problèmes n'ayant pas encore généré de dysfonctionnements, de sa connaissance des logiciels et de la chaîne de production (workflow) afin d'optimiser les processus de fabrication et garantir la qualité technique et artistique du projet.

Évaluer la faisabilité technique de développements d'outils numériques en tenant compte de la nature des compétences à mobiliser, des délais de réalisation, des moyens humains et matériels à mobiliser, des impacts sur la fabrication et sur l'environnement, des goulots d'étranglement pour décider, seul ou en équipe, de la solution la plus adaptée à mettre en œuvre.

Mettre en œuvre une veille permanente, incluant la recherche de l'information auprès de sources pertinentes sur les outils et techniques du secteur de l'animation, des effets visuels et de la création numérique, afin de garantir des solutions innovantes et respectueuses de l'environnement.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Entretien technique d'évaluation sur le diagnostic des besoins et les choix de solutions

RNCP39758BC02 — Planification, développement et test des solutions pour l'optimisation de la chaîne de fabrication

LISTE DE COMPÉTENCES

Planifier les chantiers de résolutions des dysfonctionnements en priorisant les chantiers en fonction de l'impact des dysfonctionnements sur la production et les échéances et en prenant en compte les moyens à disposition (y compris dans les autres départements du studio), pour mettre en place un calendrier réalisable en fonction des contraintes, et déterminer le moment éventuel où passer la main à la personne adéquate pour la mise en œuvre de la solution technique ou de contournement garantissant la qualité technique et artistique du projet.

Gérer ses priorités d'intervention en fonction des tickets émis par les infographistes ou des demandes de son supérieur hiérarchique ou d'un responsable de la production et des urgences de production, en appliquant des techniques de gestion du stress, dans le respect des procédures du studio, dans le but de maintenir la fluidité de la production en résolvant rapidement les problèmes critiques, en répondant aux demandes prioritaires et en respectant les délais.

Formaliser, une demande au service de Recherche et Développement ou IT, en adaptant son vocabulaire à son interlocuteur et en rédigeant un cahier des charges précisant les spécifications techniques, les objectifs et le calendrier, afin de garantir que les outils créés répondent précisément aux exigences spécifiques de la demande.

Réaliser un reporting régulier de ses activités auprès de sa hiérarchie via les moyens et selon la fréquence déterminés avec elle, pour faire état de son avancement, de sa charge de travail, des éventuelles difficultés rencontrées et des améliorations possibles.

Résoudre les dysfonctionnements d'un outil numérique de la chaîne de fabrication d'un film d'animation ou d'une création numérique en visant la rapidité ou la pérennité en fonction de l'urgence de la situation, en mobilisant des solutions innovantes et en s'assurant que la solution n'a pas d'impact négatif sur la fabrication des images, pour répondre au besoin du demandeur, que ce soit un infographiste des étapes de fabrication, ou son supérieur hiérarchique ou un responsable de la production.

Développer et tester des fonctionnalités dans un outil numérique d'un film d'animation ou d'une création numérique dans un objectif de gain de temps, d'appropriation facile et de confort des infographistes, en mobilisant des solutions innovantes (techniques ou organisationnelles) et en s'assurant que leur développement n'a pas d'impact négatif sur la chaîne de fabrication des images d'un film d'animation ou d'une création numérique pour optimiser les processus de fabrication et garantir la qualité artistique et technique.

Tester et valider un outil numérique en situation d'utilisation par un infographiste, en organisant des sessions tests avec des infographistes utilisant l'outil numérique, en collectant et analysant leurs retours à partir d'une liste de

vérification, en corrigeant les problèmes identifiés pour s'assurer de son bon fonctionnement et de sa conformité à la demande.

Réaliser un retour régulier aux demandeurs concernant l'état d'avancement des travaux, en adaptant son discours à ses interlocuteurs pour s'assurer que le travail effectué correspond aux attentes.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Entretien technique d'évaluation sur la planification, le développement et le test de solutions

RNCP39758BC03 — Accompagnement des infographistes dans l'appropriation des solutions développées

LISTE DE COMPÉTENCES

Faciliter l'utilisation des outils numériques par les infographistes, en les accompagnant quotidiennement et en les formant aux fonctionnalités spécifiques de ces outils, en privilégiant des méthodes pratiques et interactives, incluant des instructions claires et des démonstrations adaptées aux besoins spécifiques de chaque projet, pour améliorer l'efficacité et la qualité de la production dans les films d'animation ou les créations numériques.

Communiquer sur la façon d'utiliser la documentation, qui explique le fonctionnement des outils numériques fabriqués, en adaptant son discours au profil de l'infographiste afin d'en assurer sa prise en main effective et sa bonne utilisation, dans le but de permettre une compréhension, claire et uniforme du fonctionnement des outils.

Rédiger une documentation d'utilisation à destination des utilisateurs qui décrit les fonctionnalités développées, les problèmes résiduels connus et les solutions apportées, qu'elles soient techniques ou de contournement et les intégrer dans la documentation de l'entreprise, en respectant l'organisation de la documentation en vue de conserver le savoir-faire technique.

Concevoir une présentation structurée d'une solution adaptée aux différents besoins en matière d'accessibilité, pour faciliter la compréhension de la solution pour les infographistes et les utilisateurs finaux, et ainsi garantir sa bonne utilisation.

Rédiger une documentation technique (intégrée ou non à un code source), en respectant une structure définie au sein du studio et en utilisant des descriptions détaillées explicitant les choix techniques et leurs implications, pour en faciliter sa consultation et sa compréhension par de futurs utilisateurs.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Entretien technique d'évaluation sur l'accompagnement des infographistes portant sur la rédaction d'une notice technique et la réalisation d'une présentation structurée

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les experts techniques en création numérique travaillent dans des studios d'animation et/ou d'effets visuels.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Expert technique
Infographiste-développeur
Technical Director

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)	Élevée (4/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Lien formation-emploi, Manque de main-d'œuvre disponible
Salaire médian (mensuel)	2 810 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (35 % des actifs en emploi)

Familles professionnelles (FAP)	M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information · tension 5/5 (Très élevée) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	8 513
Jugés difficiles à recruter	34 %
Emplois saisonniers	10 %
Familles professionnelles (FAP)	M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Prouver une première pratique du codage informatique et des logiciels de traitement de l'image en cours dans l'animation, niveau initiation ou intermédiaire

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE

1 représentant du collège employeur de la CPNEF de l'audiovisuel

1 représentant du collège salarié de la CPNEF de l'audiovisuel

Base légale

Date de décision	31/10/2024
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	31/10/2029
Date de dernière délivrance possible	31/10/2033

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	5	0	40 %	—
2022	13	1	100 %	50 %
2020	7	0	100 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP35677

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.cpnef-av.fr/les-formations/cqp-expert-technique-en-creation-numerique>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39758/>