

Dessinateur praticien

RNCP40341 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	DIPLOVIS — Diplôme visé
Code(s) NSF	134, 320
Formacode(s)	45066, 46254
Code(s) ROME	B1101, E1102, E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2029

Certificateur(s)

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

ECOLE EMILE COHL · SIRET : 32968093800043

Ministère de l'Enseignement Supérieur, de la Recherche et de l'Innovation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Les métiers du monde de l'image suivent les évolutions technologiques et bénéficient de l'omniprésence des nouvelles tendances. En 2021, dans le domaine de l'image, il existait 9 485 entreprises avec 197 718 salariés (données Audiens).

La France est, derrière les États-Unis et le Japon, le troisième pays le plus influent au monde dans l'industrie de l'animation et elle occupe le premier rang européen avec 40 % de la production. Quant au marché mondial du jeu vidéo, il ne cesse de s'accroître. Du côté de l'édition, 5000 albums de BD sont publiés chaque année.

Selon les sources du service Prospective et Statistique du Rectorat de Lyon, entre 2018 et 2022, 18 699 étudiants de plus se sont inscrits dans les écoles de formation d'art de la région Auvergne Rhône Alpes (secteurs public et privé confondus). Il apparaît donc clairement que la demande de formation artistique s'accroît de manière significative dans notre académie. L'école Emile Cohl est toujours, en 2022, l'établissement privé artistique (hors école d'architecture) avec l'effectif le plus important du Rhône.

Le diplôme de Dessinateur praticien proposé par l'école Emile Cohl repose sur l'excellence en dessin d'observation, socle commun aux divers métiers de l'image dans les domaines audiovisuels, cinéma d'animation, jeu vidéo ou édition. Ainsi les futurs professionnels sont polyvalents et aptes à travailler dans de multiples domaines de l'image fixe ou animée.

ACTIVITÉS VISÉES

Le dessinateur praticien exerce plusieurs activités dans les divers domaines des métiers de l'image fixe et/ou animée, pour des œuvres fictionnelles et non fictionnelles :

- Transposition, construction et dessins de la réalité en 2D : observation des objets pour les reproduire fidèlement en dessin, dessin d'un modèle vivant fixe ou en mouvement, en respectant les canons anatomiques et mise en place et construction d'un décor ou d'un environnement.
- Réalisation des images fixes et animées en respectant des cahiers des charges imposés : recherches, expérimentations et collectes d'éléments graphiques ou en volume pertinents au regard d'une charte graphique déterminée, construction et réalisation des éléments visuels, d'infographie 2D ou 3D, des images fixes ou animées pour une production graphique et création des images fixes ou animées en adéquation avec la finalité d'un projet en ayant conscience des enjeux d'inclusion et environnementaux.

- Positionnement technique dans une chaîne de production graphique dans les métiers de l'image fixe ou animée, fictionnelle ou non fictionnelle : amorce des étapes de fabrication d'un projet graphique en tenant compte de l'impact carbone en BD, illustration, jeu vidéo ou cinéma d'animation, gestion de la fabrication d'images au sein d'une équipe de production graphique en prenant en considération les notions d'inclusivité et promotion de son travail de manière stratégique pour intégrer une équipe de production graphique.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences transversales

- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe
- Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec esprit critique
- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, dans au moins une langue étrangère.
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs
- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
- Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

Compétences spécifiques

- Dessiner un objet en utilisant la mise à l'échelle la plus adaptée et conserver les proportions de l'objet réel
- Mettre en relief un objet en ajustant les ombres et les lumières pour retranscrire le volume initial
- Mettre en couleur un objet en respectant ses valeurs et ses caractéristiques colorimétriques
- Dessiner un corps en respectant l'exactitude de l'anatomie du modèle vivant
- Utiliser différentes techniques comme le dessin au trait, le travail des valeurs, etc. pour représenter des êtres vivants
- Créer un univers harmonieux en intégrant un personnage en couleur
- Construire un dessin de paysage ou un environnement en utilisant les diverses règles de perspective (point de fuite, volume, plan, etc.)
- Dessiner un décor ou un environnement en utilisant le cadrage et le format adéquats
- Mettre en couleur un décor ou un environnement en respectant les contraintes d'ombre et de lumière
- Proposer une composition d'image qui réponde à une charte graphique imposée en ayant conscience des enjeux d'inclusion et environnementaux
- Effectuer des crayonnés pour confirmer un cadrage
- Apprécier et retranscrire un volume à l'identique et à l'échelle
- Dessiner et mettre en couleur une série d'images en maintenant une unité graphique en utilisant une tablette graphique
- Créer des images animées qui forment un mouvement crédible
- Produire des images fixes ou animées, fictionnelles ou non fictionnelles qui correspondent à un style et un univers donné
- Construire une image en intégrant de la typographie et en s'appuyant sur des références visuelles
- Découper un scénario existant et créer des images pour exprimer la narration
- Intégrer un personnage dans un univers en respectant la charte graphique
- Utiliser les outils et logiciels d'infographie 3D
- Mettre en place une animatique fonctionnelle et claire
- Réaliser des productions personnelles au format numérique avec un logiciel de dessin
- Créer des dessins appuyant le déroulé chronologique d'une narration
- Finaliser des images fixes ou animées dans le respect des contraintes techniques prédéfinies dans le cahier des charges en tenant compte de l'impact carbone et des notions d'inclusion

- Quantifier et temporer la production des divers éléments graphiques du projet et en rendre compte dans un tableau de suivi de production
- Créer et respecter une organisation de fichiers pour suivre une production d'images de façon efficace et pertinente
- Contacter les acteurs du secteur de l'image et construire des réseaux professionnels, institutionnels et de la recherche
- Valoriser son travail et communiquer auprès des employeurs des métiers de l'image de façon autonome et proactive
- Mettre en place un réseau et une visibilité numérique de son travail et de ses compétences (e-portfolio)
- Échanger avec ses pairs et supérieurs hiérarchiques en utilisant les termes techniques et le vocabulaire linguistique propre au secteur d'activité

Blocs de compétences

RNCP40341BC01 — Utiliser les outils numériques de référence

LISTE DE COMPÉTENCES

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique : Gestion d'un document de synthèse de projet avec transmission des informations via mail et dans le cloud en respectant le cadre de la sécurité informatique du cahier des charges d'un projet audiovisuel.

RNCP40341BC02 — Exploiter des données à des fins d'analyse

LISTE DE COMPÉTENCES

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique : Fabrication et présentation d'un document de synthèse d'images de références, avec argumentaire des choix retenus et non retenus dans le cadre du projet.

RNCP40341BC03 — S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

LISTE DE COMPÉTENCES

- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non-ambiguë, dans au moins une langue étrangère

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique : Lors d'une réunion de travail, le candidat participe activement, rédige le compte-rendu et le présente en anglais

RNCP40341BC04 — Se positionner vis à vis d'un champ professionnel

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique : Afin de se valoriser et d'identifier les parcours professionnels pertinents, le candidat élabore des outils de communication (Book, CV, Carte de visite, lettre de motivation, site internet, portfolio en ligne, etc.).

RNCP40341BC05 — Agir en responsabilité au sein d'une organisation professionnelle

LISTE DE COMPÉTENCES

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
- Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique

- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique : Mise en place d'un outil d'analyse, de planification et de reporting de sa mission intégrant les tâches sous sa responsabilité ainsi que les activités en amont et en aval de son poste.

Le candidat précise, le cas échéant, la prise en compte des problématiques handicap et accessibilité en adaptant les activités concernées.

RNCP40341BC06 — Transposer, construire et dessiner des éléments de la réalité en 2D

LISTE DE COMPÉTENCES

- Dessiner un objet en utilisant la mise à l'échelle la plus adaptée et conserver les proportions de l'objet réel
- Mettre en relief un objet en ajustant les ombres et les lumières pour retranscrire le volume initial
- Mettre en couleur un objet en respectant ses valeurs et ses caractéristiques colorimétriques
- Dessiner un corps en respectant l'exactitude de l'anatomie du modèle vivant
- Utiliser différentes techniques comme le dessin au trait, le travail des valeurs, etc. pour représenter des êtres vivants
- Créer un univers harmonieux en intégrant un personnage en couleur
- Construire un dessin de paysage ou un environnement en utilisant les diverses règles de perspective (point de fuite, volume, plan, etc.)
- Dessiner un décor ou un environnement en utilisant le cadrage et le format adéquats
- Mettre en couleur un décor ou un environnement en respectant les contraintes d'ombre et de lumière

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratiques :

Le candidat expose sur table :

- des dessins d'objets réalisés d'après observation du réel en noir et blanc, en niveaux de gris, en valeurs et une étude documentaire en couleurs
- une planche anatomique ou un écorché
- des dessins de modèles vivants avec plusieurs techniques
- une production d'images en couleurs
- des dessins présentant diverses perspectives
- un environnement ou un décor
- des environnements ou décors en couleurs et en valeurs

Examen écrit

RNCP40341BC07 — Réaliser des images fixes et animées en respectant des cahiers des charges imposés

LISTE DE COMPÉTENCES

- Proposer une composition d'image qui réponde à une charte graphique imposée en ayant conscience des enjeux d'inclusion et environnementaux
- Effectuer des crayonnés pour confirmer un cadrage
- Apprécier et retranscrire un volume à l'identique et à l'échelle
- Dessiner et mettre en couleur une série d'images en maintenant une unité graphique en utilisant une tablette graphique
- Créer des images animées qui forment un mouvement crédible
- Produire des images fixes ou animées, fictionnelles ou non fictionnelles qui correspondent à un style et un univers donné
- Construire une image en intégrant de la typographie et en s'appuyant sur des références visuelles
- Découper un scénario existant et créer des images pour exprimer la narration
- Intégrer un personnage dans un univers en respectant la charte graphique
- Utiliser les outils et logiciels d'infographie 3D

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratiques :

Le candidat expose sur table :

- une composition d'image en technique traditionnelle, en infographie 2D et 3D

- des crayonnés et le cadrage choisi

Le candidat expose sur sellette un modelage en argile

Le candidat expose sur table ou écran une série d'images fixes

Le candidat montre sur écran une séquence d'images animées

Mises en situation professionnelle simulées :

Le candidat met à disposition du jury :

- des références, un cahier d'influence et des images avec éléments typographiques
- un découpage de scénario
- un storyboard, un chemin de fer, un layout ou une image synthétique

Le candidat explique ses choix à l'oral.

Examen écrit/ Soutenance orale

RNCP40341BC08 — Se positionner techniquement dans une chaîne de production graphique dans les métiers de l'image fixe ou animée

LISTE DE COMPÉTENCES

- Mettre en place une animatique fonctionnelle et claire
- Réaliser des productions personnelles au format numérique avec un logiciel de dessin
- Créer des dessins appuyant le déroulé chronologique d'une narration
- Finaliser des images fixes ou animées dans le respect des contraintes techniques prédéfinies dans le cahier des charges en tenant compte de l'impact carbone et des notions d'inclusion
- Quantifier et temporiser la production des divers éléments graphiques du projet et en rendre compte dans un tableau de suivi de production
- Créer et respecter une organisation de fichiers pour suivre une production d'images de façon efficace et pertinente
- Contacter les acteurs du secteur de l'image et construire des réseaux professionnels, institutionnels et de la recherche
- Valoriser son travail et communiquer auprès des employeurs des métiers de l'image de façon autonome et proactive
- Mettre en place un réseau et une visibilité numérique de son travail et de ses compétences (e-portfolio)
- Échanger avec ses pairs et supérieurs hiérarchiques en utilisant les termes techniques et le vocabulaire linguistique propre au secteur d'activité

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratiques :

Le candidat présente sur écran :

- une animatique
- des productions, les étapes de création et la méthode de travail
- l'organisation et la nomenclature des fichiers

Mises en situation professionnelle simulées :

Le candidat expose sur table ou écran les productions visuelles et les images finalisées.

Sont mis à disposition du jury :

- un planning de production et une liste des éléments à produire
- un listing des démarches et des contacts professionnels
- des outils de communication
- un e-portfolio
- un compte-rendu de réunion

Le candidat démontre ses motivations lors d'un échange oral avec le jury (5 minutes)

Le candidat justifie ses choix à l'oral

Examen écrit / Soutenance orale

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

90.03A Création artistique relevant des arts plastiques

90.03.11 Services fournis par des auteurs, compositeurs, sculpteurs et autres artistes, à l'exclusion des artistes du spectacle vivant

90.03.12 Œuvres originales d'auteurs, compositeurs et autres artistes, à l'exclusion des artistes du spectacle,

peintres, graphistes et sculpteurs

90.03.13 Œuvres originales de peintres, graphistes et sculpteurs

59.12.15 Services d'animation

Secteurs : Edition – Jeu vidéo – Cinéma d'animation – Multimédia – Communication - Webdesign – Dessin –

Enseignement – Arts plastiques

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Dessinateur
- Infographiste/Graphiste
- Illustrateur
- Bédéiste
- Artiste peintre
- Storyboarder
- Animateur 2D
- Assistant décorateur
- Portraitiste
- Sculpteur
- Formateur en dessin
- Animateur d'atelier de dessin

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Non concerné

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) U1X93 — Artistes plasticiens · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	4 363
Jugés difficiles à recruter	19 %
Emplois saisonniers	23 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle U1X92 — Écrivains U1X93 — Artistes plasticiens

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Cette formation de dessinateur praticien est accessible après un baccalauréat ou équivalent (obligatoire), en formation initiale ou en formation continue. En formation initiale, la procédure d'inscription nécessite de se créer un compte sur la plateforme Parcoursup. Il est nécessaire de constituer un dossier artistique attestant des capacités de dessins d'observation du réel.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, VAE

- Président et Vice-président appartenant à un corps d'enseignants-chercheurs désignés par le recteur d'académie
- Secrétaire de Jury désigné par le recteur d'académie
- Membres nommés par le recteur d'académie après consultation de l'École (Exemple) :
- 2 professeurs dans le cursus,
- 1 professionnel extérieur à l'établissement,
- Un responsable pédagogique de l'école Emile Cohl.

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/08/2029

Date de dernière délivrance possible 31/08/2034

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	71	2	54 %	—
2022	63	2	59 %	—
2021	54	1	72 %	57 %
2020	81	0	54 %	46 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP34819

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP34819

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40341/>