

Responsable de la création et de la production graphique et visuelle

RNCP40867 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	45027, 46251, 46276
Code(s) ROME	L1510, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	25/06/2025
Date d'échéance	25/06/2028

Certificateur(s)

E-ART SUP INSTITUT · SIRET : 43539584300046

Partenaires habilités

2 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 2 à former et organiser l'évaluation.

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

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Les organisations professionnelles (entreprises, associations, collectivités) font face à une demande croissante de production de contenus visuels, stimulée par la diversification des supports de diffusion et des outils de création. Cette évolution se traduit par une prolifération des écrans et une demande accrue pour des contenus créatifs et innovants, adaptés aux usages numériques.

Dans ce contexte, le responsable de la création et de la production graphique et visuelle joue un rôle clé en répondant aux enjeux suivants :

- Maîtriser les nouvelles technologies et outils de communication, et s'adapter en continu à leur évolution rapide.
- Développer et renouveler la création artistique, en s'appuyant sur une expertise solide en graphisme et sur une connaissance approfondie des possibilités offertes par les différents supports de diffusion.
- Intégrer une dimension stratégique et marketing dans ses productions, en s'appuyant sur l'analyse des usages, la compréhension des enjeux culturels, sociaux et économiques, et la conduite de projets créatifs alignés sur les besoins et valeurs des commanditaires (marques, publics, annonceurs).

Le responsable de la création et de la production graphique et visuelle mobilise ses compétences pour produire des images fixes et animées, en deux et trois dimensions. Il intervient principalement dans les secteurs de la communication visuelle, de l'animation et du jeu vidéo, où ses compétences répondent à des besoins variés en création graphique et visuelle.

Cette certification vise ainsi à former des professionnels capables de conjuguer expertise technique, créativité et réflexion stratégique, tout en s'inscrivant dans une dynamique d'innovation adaptée aux évolutions du marché et des outils numériques.

ACTIVITÉS VISÉES

Activités professionnelles du responsable de la création et de la production graphique et visuelle :

Réalisation d'une veille adaptée à son secteur d'activité

Le responsable analyse les besoins du commanditaire et mène une veille constante sur les dynamiques sociales, culturelles, graphiques et techniques, intégrant les innovations technologiques et les outils numériques, tout en prenant en compte les impératifs d'accessibilité.

Conception et préparation des productions graphiques et visuelles

Élaboration d'un dossier de production comprenant : un cahier des charges détaillé, une présentation du concept créatif, l'identification des conditions de faisabilité, l'élaboration des premiers éléments de production (prototypes, moodboards, mock-ups).

Prise en compte des aspects stratégiques, narratifs et techniques nécessaires à la réalisation.

Respect des contraintes légales et budgétaires, notamment en matière de droit d'auteur et de propriété intellectuelle.

Réalisation du projet créatif retenu par le commanditaire

Conception et production des créations graphiques et visuelles selon les standards professionnels :

Design graphique : illustrations, maquettes, planches de tendances, prototypes graphiques, etc.

Animation : storyboards, scénarios, animatiques 2D/3D, séquences animées.

Jeu vidéo : game design documents, chara design, level design, environnements graphiques, etc.

Organisation et coordination des équipes créatives pour assurer la livraison selon les délais et budgets définis.

Amélioration et optimisation des productions créatives

Déploiement d'un processus d'amélioration continue basé sur : l'analyse des retours d'utilisateurs et des commanditaires (feedbacks, statistiques d'usage, réactions du public),

l'identification des éventuels problèmes techniques, esthétiques ou liés à l'accessibilité,

l'observation des tendances actuelles et futures pour maintenir une pertinence artistique et stratégique.

Proposition d'évolutions du projet adaptées aux nouveaux outils de production, aux attentes des publics et aux retours des précédentes productions.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Identifier et qualifier les besoins des commanditaires.

Mener une veille approfondie sur les tendances sociales, culturelles, graphiques et technologiques.

Synthétiser les informations pertinentes pour guider les choix stratégiques et créatifs.

Développer un concept créatif en maîtrisant la rédaction de cahiers des charges et en intégrant un rétro-planning précis.

Réaliser des prototypes adaptés aux différents supports et secteurs :

planches de tendances, moodboards pour le design graphique,

storyboards et animatiques pour l'animation,

documents de conception (GDD, level design) pour le jeu vidéo.

Proposer des solutions adaptées aux contraintes de faisabilité, de coûts et de supports de diffusion.

Organiser et coordonner les équipes de production dans le respect des délais et budgets.

Utiliser les logiciels professionnels pour produire des créations graphiques et audiovisuelles, et les décliner efficacement sur les différents supports.

Collecter les retours des utilisateurs et analyser les indicateurs de performance des productions.

Identifier des axes d'amélioration basés sur les évolutions technologiques, les retours du public et les tendances du marché.

Proposer des ajustements pour optimiser la pertinence et l'impact des productions graphiques et visuelles.

Blocs de compétences

RNCP40867BC01 — Conception d'un dossier de productions graphiques et visuelles

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser un suivi des innovations technologiques dans les secteurs d'activité de la production graphique et visuelle à partir d'outils de collecte de l'information afin d'anticiper les évolutions technologiques à même de répondre aux futurs besoins des utilisateurs.

Analyser les tendances et les nouveaux comportements des utilisateurs ainsi que leurs expériences en s'appuyant sur les médias sociaux, plateformes numériques, influenceurs et réseaux professionnels afin d'anticiper l'évolution des attentes et des usages.

Observer les principales innovations technologiques et les outils de production notamment les avancées en intelligence artificielle (IA), réalité augmentée (AR) et réalité virtuelle (VR) et leurs applications afin d'imaginer des créations graphiques et visuelles innovantes.

Conseiller un client en tenant compte des tendances technologiques et des évolutions des usages afin de l'accompagner dans la définition de son projet.

Auditer les pratiques et l'identité du client afin de comprendre sa stratégie, l'image qu'il souhaite transmettre, ainsi que les enjeux et objectifs du projet afin de définir la proposition créative répondant à ses besoins.

Proposer au client un ou plusieurs concepts créatifs en précisant notamment les conditions de faisabilité et d'accessibilité afin de définir les caractéristiques du ou des prototypes à réaliser

Identifier les conditions de mise en œuvre de la production (supports de diffusion, forme et fond des supports, outils nécessaires à la mise en production, coûts de production) en intégrant les nouvelles tendances, les possibilités offertes par les nouvelles technologies (IA, AR/VR), tout en respectant les principes d'accessibilité pour les personnes en situation de handicap afin de définir les moyens nécessaires au déploiement du projet de production.

Rédiger le cahier des charges du projet de production en prenant en compte la marque de l'entreprise et le public visé et en précisant les objectifs, les contraintes fonctionnelles et techniques, le calendrier, les risques, les partenaires externes et internes, le budget ainsi que les indicateurs de suivi afin de le soumettre à la validation du client.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dossier de production

Portfolio de travaux

Rapport d'activité professionnelle

RNCP40867BC02 — Option 1 : Réalisation et présentation des prototypes et du projet créatif en design graphique et visuel

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser un ou plusieurs prototypes de production créative en design graphique et visuel centré sur l'utilisateur en utilisant différents procédés et techniques (planches tendances, illustrations, exploration graphique, mock-up...), en exploitant des technologies récentes (éléments interactifs, Images générés par IA, plateformes collaboratives pour le design) et en intégrant les principes de l'UX/UI afin de le ou les présenter au client.

Présenter au client le ou les prototypes de création graphique ou visuelle en construisant un argumentaire et en veillant à leur conformité au cahier des charges arrêté afin de faire valider le dossier de production.

Réaliser une ou plusieurs maquettes graphiques (affiches, identités visuelles, chartes graphiques, packaging, etc.) en utilisant des procédés créatifs (typographie, composition, illustration, photographie) et des outils numériques professionnels (Adobe Suite, Figma, etc.) afin d'intégrer les contraintes esthétiques, techniques, ergonomiques et d'accessibilité définies dans le cahier des charges.

Exploiter les technologies et tendances actuelles telles que l'intelligence artificielle générative, la conception en réalité augmentée (AR) ou les nouveaux outils de conception 3D afin d'optimiser les visuels pour différents supports (web, print, signalétique, etc.), en garantissant leur interactivité, leur dynamisme et leur cohérence avec les objectifs du projet.

Prendre en compte dans le cadre du projet créatif les contraintes d'ergonomie, d'accessibilité (normes WCAG) et de cohérence visuelle afin d'optimiser l'expérience utilisateur.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dossier de production

Portfolio de travaux

Rapport d'activité professionnelle

Présentation orale

RNCP40867BC03 — Option 2 : Réalisation et présentation des prototypes et du projet créatif en images animées

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser un ou plusieurs prototypes de production créative en images animées centrés sur l'utilisateur en utilisant différents procédés et techniques (story board, scénario et narration graphique, animatic 2D...) en exploitant des technologies récentes (l'IA pour l'animation, l'AR pour les éléments interactifs, les logiciels de production en temps réel type Unreal Engine) et les plateformes collaboratives afin de le ou les présenter au client.

Présenter au client le ou les prototypes de création en images animées en construisant un argumentaire et en veillant à leur conformité au cahier des charges arrêté afin de faire valider le dossier de production.

Réaliser les séquences animées en 2D ou 3D en respectant le storyboard, le scénario et la direction artistique validés, en utilisant des techniques d'animation modernes telles que la motion capture, l'animation procédurale et l'IA pour l'animation faciale afin d'assurer une fluidité et une expressivité optimale des mouvements.

Intégration des éléments d'accessibilité dans les animations :

- Rapport d'activité professionnelle : Documentation de l'intégration des éléments d'accessibilité.
- Dossier de production : Preuve de la mise en œuvre des normes WCAG et autres requis d'accessibilité & vérification de l'accessibilité des animations par des tests utilisateurs ou des audits spécialisés.

Utilisation d'Unreal Engine ou Unity pour améliorer la qualité et la rapidité des rendus :

- Rapport d'activité professionnelle : Documentation détaillée de l'utilisation d'Unreal Engine ou Unity pour réaliser des animations, incluant des captures d'écran et des explications techniques.
- Dossier de production : Présentation des étapes de production qui montrent l'amélioration de la qualité et la rapidité des rendus.
- Présentation orale des rendus en temps réel pour démontrer la fluidité et la compatibilité avec les supports interactifs.

Intégrer au projet les outils d'intelligence artificielle afin d'optimiser certaines étapes de l'animation, comme l'automatisation de tâches répétitives (ex : synchronisation labiale, interpolation de mouvements).

Dans le cadre de projets à dimension interactive ou immersive, intégrer les technologies de réalité augmentée (AR) ou virtuelle (VR) afin de respecter les principes d'accessibilité numérique (interface simple à naviguer, compatibilité avec les aides techniques comme les lecteurs d'écran ou les commandes vocales).

Présenter au directeur de production le film d'animation conforme au cahier des charges par étape en justifiant : a) les techniques et les outils employés pour la production; b) les normes d'accessibilité prises en compte dans la réalisation afin de valider si nécessaire des ajustements ou des optimisations avant la finalisation définitive.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dossier de production

Portfolio de travaux

Rapport d'activité professionnelle

Présentation orale

RNCP40867BC04 — Option 3 : Réalisation et présentation des prototypes et du projet créatif en jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser un ou plusieurs prototypes de production créatifs en jeu vidéo centrés sur l'utilisateur en utilisant différents procédés et techniques (game design document : avec game play, le level design et les principaux éléments visuels) en exploitant des technologies récentes (l'IA générative, l'AR pour les éléments interactifs, intégration des nouveaux modes de production en 3D temps réel) afin de le ou les présenter au client.

Présenter au client le ou les prototypes de création en jeu vidéo en construisant un argumentaire et en veillant à leur conformité au cahier des charges arrêté afin de faire valider le dossier de production.

Réaliser le jeu vidéo :

- a) en respectant le Game Design Document (GDD) validé,
- b) en intégrant les mécaniques de jeu (gameplay, level design, interface utilisateur) et les visuels (environnements, personnages, textures) conçus selon les standards actuels. afin de garantir l'accessibilité pour tous des mécaniques de jeu et de l'interface.

Utiliser des moteurs de jeu en temps réel comme Unreal Engine ou Unity, ainsi que des technologies récentes (animation procédurale, IA générative, etc.) pour garantir l'interactivité et la qualité visuelle du projet.

Respecter les normes d'accessibilité en intégrant des fonctionnalités comme la personnalisation des commandes, les sous-titres adaptables, des contrastes suffisants, ainsi que des modes spécifiques afin de s'assurer que les mécaniques de jeu et l'interface sont accessibles aux personnes ayant notamment des déficiences visuelles, auditives ou motrices.

Exploiter les nouvelles technologies, telles que l'intelligence artificielle pour générer des comportements d'IA crédibles et immersifs, ainsi que la réalité augmentée (AR) ou virtuelle (VR) pour créer des expériences utilisateurs interactives et immersives.

Garantir l'accessibilité aux technologies intégrées en ajoutant des fonctionnalités comme des descriptions audio pour les interactions AR/VR, des ajustements de sensibilité de mouvements pour la VR et des options de navigation à commande vocale afin de prendre en compte les utilisateurs en situation de handicap.

Utiliser des outils de production collaboratifs en temps réel, tels que Perforce ou Git, pour optimiser le processus de

création et de développement et en faciliter la collaboration entre les équipes créatives et techniques.
Établir des pipelines de production 3D, incluant l'utilisation de logiciels comme Blender ou Maya pour la modélisation, et Substance Painter pour la texturisation des objets afin de respecter l'ordre et le séquençage des tâches de production.

Respecter les bonnes pratiques d'accessibilité visuelle lors de la conception de modèles 3D, comme l'optimisation des textures pour garantir la lisibilité des éléments visuels dans des environnements à faible contraste et la conception de personnages et de décors qui permettent une identification facile des objets interactifs pour les personnes ayant des troubles de la vision.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dossier de production

Portfolio de travaux

Rapport d'activité professionnelle

Rapport écrit technique

Présentation orale

RNCP40867BC05 — Gestion du projet créatif retenu par le commanditaire dans le cadre d'une production

LISTE DE COMPÉTENCES

Mettre en place un suivi du déploiement du projet en définissant des jalons, des délais et des livrables attendus, à partir des outils de gestion de projet (Gantt, Agile, etc.) afin d'anticiper les éventuels problèmes, maîtriser les risques et garantir le respect des engagements pris avec le client.

Contrôler l'avancement du projet à partir de l'analyse des d'indicateurs de performance (KPI) afin de déployer les ajustements nécessaires pour atteindre les objectifs fixés, tout en maintenant une communication partagée avec les parties prenantes.

Ajuster la planification du projet, des actions et des ressources en fonction des écarts constatés en appliquant un plan d'amélioration continue afin de garantir dans les délais impartis la bonne réalisation du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dossier de production

Portfolio de travaux

Rapport d'activité professionnelle

Présentation orale

RNCP40867BC06 — Pilotage de l'équipe de réalisation du projet de création

LISTE DE COMPÉTENCES

Coordonner l'ensemble des membres et spécialistes de l'équipe projet (graphistes, développeurs, animateurs, etc.) en mettant en place un outil partagé de suivi du projet afin d'en garantir son exécution.

Transmettre des informations relatives au projet à l'ensemble de l'équipe, en présentant la planification détaillée et les objectifs à atteindre afin de s'assurer de l'engagement de tous.

Organiser des réunions d'échanges permettant de répondre aux interrogations de l'équipe de façon à favoriser la compréhension des enjeux du projet et mobiliser l'équipe autour des objectifs communs.

Effectuer un suivi régulier des différentes étapes de production en s'assurant que chaque membre respecte les objectifs assignés et les échéances définies afin de pouvoir apporter un soutien proactif à même de résoudre les problèmes rencontrés et d'ajuster si nécessaire le déroulement du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dossier de production

Portfolio de travaux

Rapport d'activité professionnelle

Présentation orale

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les agences en communication,

les agences digitales

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

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Graphiste, motion designer, infographiste, animateur 2D/3D, Artist 2D/3D, Environment Artist, Game artist, Game designer, Level Designer, responsable de production

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Aucun

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Conditions d'admissibilité et d'admission en formation sous statut d'étudiant

Les candidat(e)s doivent constituer un dossier de candidature dont les modalités sont décrites dans la brochure institutionnelle. Ce dossier fait l'objet d'une première évaluation par le Pôle des Admissions, suivi d'un test et d'un entretien d'admission.

Conditions de niveau d'études

Pour intégrer le semestre 1 (1ère année académique) les candidat(e)s doivent être :

issus de terminales des baccalauréats suivants : Général (toutes filières), Technologique (toutes filières) et

Professionnel (toutes filières)

titulaires d'un titre certifié niveau 4.

La validation définitive de leur intégration se faisant sur présentation de l'attestation de réussite au baccalauréat ou du Titre.

Pour intégrer le semestre 3 (2ème année académique) ou le semestre 5 (3ème année académique)

Pour prétendre à l'admissibilité, les candidat(e)s doivent avoir validé les mêmes compétences et prérequis des étudiant(e)s de e-artsup ayant suivi la 1ère année complète. Ces compétences peuvent être validées par l'acquisition ou d'un titre, d'un diplôme ou d'un certificat, et / ou éventuellement par l'expérience professionnelle (preuves à l'appui).

En cas de doute, un jury d'équivalence apprécie ces compétences.

Conditions d'admissibilité et d'admission en formation continue

entretien avec le candidat, présentation de ses expériences professionnelles et de son portfolio.

Orientation possible vers la VAE totale ou partielle selon le niveau des candidats

Conditions d'admissibilité et d'admission en VAE :

3.1 Accueil et information par l'organisme certificateur Cette première phase consiste à présenter au(à la) candidat(e) :

- Le dispositif VAE ;
- Les procédures arrêtées au sein de l'école ;
- Les modalités mises en place afin d'individualiser le parcours VAE ;
- Les moyens de financement de la démarche VAE .

3.2: La recevabilité

3.2.1 - Étape de recevabilité de la demande de validation

Suite aux informations transmises lors de la première phase, et dans l'hypothèse d'une poursuite de sa démarche, le (la) candidat(e) renseigne une demande de recevabilité à la validation des acquis de l'expérience . L'examen du dossier permet de vérifier la conformité de la[1] recevabilité administrative durée effective d'activité, de vérifier le rapport direct des activités exercées par le candidat avec les activités du référentiel de la certification et, le cas échéant, les certifications ou parties de certifications obtenues antérieurement attestant de la maîtrise d'un ou plusieurs blocs de compétences constitutifs de la certification visée. Au-delà de la recevabilité administrative, un entretien avec le(la) responsable du Titre et le référent VAE de l'école est proposé afin de s'assurer de la demande.

La recevabilité pédagogique constitue la première étape dans l'accompagnement du candidat.

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

Le jury certificatif, est composé de 6 membres dont 4 nommés par le directeur de l'école soit :

quatre professionnels en activité n'enseignant pas au sein de l'école,
le directeur général de l'école ou son représentant
le directeur pédagogique du titre.

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury certificatif, est composé de 4 membres dont 3 nommés par le directeur de l'école soit :

- trois professionnels du secteur dont au moins un qui enseigne également à e-artsup dans la spécialité du titre visé,
- le directeur de l'école ou
son représentant occupant la fonction de directeur pédagogique dans la spécialité.

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	8 143 €
Selon la branche	6 000 € – 9 559 €

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

8 134 €	CPNE FP Commerce de Détail de l'Horlogerie Bijouterie
7 967 €	CPNEFP de la branche des entreprises du bureau et du numérique (commerces et services)
7 124 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
6 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	25/06/2025
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	25/06/2028
Date de dernière délivrance possible	25/06/2032

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	167	0	55 %	—
2022	170	0	77 %	75 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP37139

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://www.e-artsup.net/ecole-creation-visuelle/certifications-et-titres-rncp/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40867/>