

Concepteur-réalisateur en animation, jeu vidéo, option design interactif, option 2D, option 3D

RNCP41111 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	320, 323n
Formacode(s)	46276, 46251, 46339, 46257
Code(s) ROME	E1104, E1205, L1510, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	18/07/2025
Date d'échéance	18/07/2030

Certificateur(s)

INSTITUT INTERNATIONAL IMAGE SON · SIRET : 34505222900035

Partenaires habilités

4 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 4 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
3IS BORDEAUX	34505222900043	Former et organiser l'évaluation
3IS NANTES	34505222900050	Former et organiser l'évaluation
INSTITUT INTERNATIONAL IMAGE SON	34505222900068	Former et organiser l'évaluation
INSTITUT INTERNATIONAL IMAGE SON	34505222900076	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Une œuvre dite « numérique » est une création originale de genre graphique, plastique ou visuel transformée à l'aide de technologies informatiques pour le traitement des images.

Ce nouveau « format » s'est rapidement imposé dans les industries culturelles et créatives pour répondre aux attentes des usagers.

Ces œuvres numériques qui s'appuient sur les techniques en 2D et 3D, sont largement présentes dans les domaines du jeu vidéo, du cinéma d'animation, des effets spéciaux, de la publicité et de la communication. On les rencontre cependant dans des secteurs moins identifiés mais néanmoins propices à l'usage des mêmes technologies : l'industrie automobile ou aéronautique, la formation, l'architecture, dans le domaine de la santé ou encore dans celui du tourisme et des loisirs.

Dans un monde toujours plus consommateur d'œuvres culturelles numériques et interactives, le degré de maturité aujourd'hui atteint par la technologie « Temps réel » permet d'optimiser les coûts, les temps de fabrication et les bilans carbone des productions, tout en garantissant une exigence visuelle, conforme aux standards de qualité actuels. Cette technologie s'est imposée dans de multiples domaines tels que le jeu vidéo, le cinéma d'animation ou la réalité augmentée, car elle permet d'afficher des images de manière instantanée alors qu'auparavant les images devaient être précalculées pour être visualisées.

L'obtention quasi immédiate de ces images, et donc du mouvement qu'elles produisent, offre donc la possibilité de

perfectionner, corriger ou valider la qualité narrative et visuelle de l'œuvre dans l'instant ; ce qui contribue grandement à fluidifier le travail durant la fabrication du projet.

L'usage de la technologie « Temps réel » impacte considérablement l'organisation de la chaîne de production qui doit être repensée et accompagnée. Les sociétés de production font toujours appel à des concepteurs et réalisateurs capables de maîtriser, à un haut niveau d'expertise à la fois sur la dimension technique et artistique, des projets numériques. Ils recherchent également des profils en mesure d'adapter l'organisation du travail et des équipes pour la rendre plus efficiente.

Le "concepteur-réalisateur en animation, jeu vidéo et design interactif - 2D/3D" intervient sur tout ou partie de la chaîne de production d'un projet audiovisuel, vidéoludique, immersif et/ou interactif pour lequel il a développé un haut niveau d'expertise dans les techniques d'animation 2D, 3D, la technologie Temps réel, et le design expérientiel.

Il conçoit et développe les projets numériques qu'on lui confie en maîtrisant les contraintes techniques, budgétaires, organisationnelles et artistiques avec le souci constant de répondre également aux enjeux environnementaux et sociétaux.

Exerçant dans un environnement en perpétuelle évolution notamment sur la dimension technologique, le titulaire de la certification se doit de mener une veille sur les différents outils et techniques de conception, de design et d'animation afin d'être toujours créatif artistiquement, innovant et compétent techniquement. En tout début de carrière, il occupe des postes à dimension technique et/ou artistique au sein desquels il affine et renforce son expertise. Après quelques années d'expérience, il peut occuper des postes à responsabilité et superviser des équipes artistiques et techniques pour des projets numériques de plus ou moins grande envergure.

ACTIVITÉS VISÉES

Conceptualisation de l'œuvre numérique

Développement et présentation de concepts clés visuels et/ou interactifs de l'œuvre numérique

Cadrement opérationnel de la phase de préproduction

Organisation de la chaîne de production et de post production dans une démarche inclusive, responsable et performante

Lancement des phases de production et de post-production

Supervision et coordination des équipes techniques et/ou artistiques

Management des activités interdisciplinaires entre les équipes de production et de post production

Option 1

Production et supervision de la création artistique d'animations, de décors et d'effets spéciaux pour des projets numériques en 2D

Validation des choix techniques et artistiques tout au long du processus de production

Coordination et validation du processus de post-production

Option 2

Production et supervision de la création artistique d'animations, de décors et d'effets spéciaux pour des projets numériques en 3D

Optimisation des éléments 3D et intégration dans le moteur de rendu

Supervision de la phase finale du projet 3D

Option 3

Développement des contenus « expérientiels » du projet numérique interactif, vidéoludique ou immersif.

Optimisation technique et de l'expérience utilisateurs via une phase de tests et contrôle qualité

Supervision de la post-production en vue de la version finale

Déploiement d'une démarche écoresponsable dans la production d'une œuvre culturelle et/ou numérique

Accompagnement de l'accessibilité aux œuvres culturelles et/ou numériques et à l'emploi des personnes en situation de handicap

Sensibilisation des professionnels des œuvres culturelles et/ou numériques à la parité, à la diversité et à la lutte contre les VHSS

Participation à l'évolution du secteur professionnel dans lequel on exerce et à la pérennisation de son activité

COMPÉTENCES ATTESTÉES

En installant des temps d'échanges et d'écoute active, conduire l'étude du besoin sur les dimensions artistiques, techniques, expérientielles et budgétaires afin de bien cerner les objectifs spécifiques de l'œuvre numérique (public cible, zone géographique de diffusion, univers, format, positionnement concurrentiel, esthétique).

En maîtrisant les tendances de son marché et en listant les différents partis pris pouvant le définir, élaborer une vision artistique et/ou expérientielle adaptée au projet numérique afin d'y adosser les éventuelles contraintes techniques et

budgétaires.

En impliquant les équipes dédiées sur la base d'une communication efficace et régulière, piloter le processus créatif et experientiel des différents partis pris en vue de produire des recherches graphiques originales et/ou d'élaborer des expériences utilisateurs innovantes.

En appui d'une veille artistique et technique solide et en collaboration étroite avec les équipes dédiées :

Piloter le développement des éléments visuels en 2d, en 3d ou les mécanismes ludiques et/ou interactifs selon les objectifs spécifiques de l'œuvre numérique afin de pouvoir soumettre une diversité de concepts-clés visuels et/ou interactifs au commanditaire.

Identifier les contraintes techniques et technologiques en lien avec la direction artistique/interactive du projet dans l'objectif de structurer la phase de préproduction sur les prévisions calendaires et budgétaires.

En s'appuyant sur les différents documents de référence produits, élaborer le pitch de présentation du projet afin de valider son adéquation avec les attentes du commanditaire et en obtenir l'approbation pour lancer la phase de préproduction.

En s'appuyant sur les orientations validées par le commanditaire, déterminer le calendrier et la feuille de route des équipes en charge de la création du prototypage en vue d'assurer la phase de préproduction.

Durant toute la phase de préproduction, en accompagnant les choix du commanditaire et en traitant les problématiques rencontrées (sur les dimensions techniques, artistiques organisationnelles et budgétaires), évaluer l'avancement des étapes afin de présenter un prototypage conforme aux attentes et à la finalité du projet numérique.

Sur la base d'un cahier des charges restant à optimiser pour la réalisation du projet, organiser la passation entre les équipes de conceptualisation et de production afin de garantir, dans des conditions optimales, le démarrage de la production avec la correction des éventuels points de divergence sur les aspects visuels ou techniques du projet.

En étroite collaboration avec les équipes supports Rh :

A l'aide de tableaux prévisionnels intégrant les tâches à opérer, leur durée et leur niveau de priorité, déterminer les plannings de production et de postproduction afin de préciser les coûts réels à envisager en termes de recrutement et définir des délais réalistes de réalisation.

Dans le respect de la demande du commanditaire et dans la continuité de la phase de préproduction, composer en interne et/ou à l'externe les équipes artistiques/techniques expertes en prenant en compte les situations de handicap et en appliquant une politique de recrutement respectueuse de critères d'inclusion sociale.

Sur la base du cahier des charges validé :

En définissant des objectifs clairs et mesurables à chacune des équipes techniques et/ou artistiques opérationnelles, présenter les « feuilles de route » et les « livrables » à produire afin que chaque partie prenante comprenne le niveau d'exigence associée à son activité et à son impact sur la chaîne de production et/ou de postproduction.

En installant des outils collaboratifs et de visualisation des tâches, contrôler l'avancement des étapes clés (Milestone) et la production des livrables associés de chaque équipe tels que prévus dans le cahier des charges dans l'objectif d'anticiper tout retard dans la réalisation du projet.

Dans le cadre de points réguliers et en tant que lead - expert technique artistique ou lead – expert experientiel :

Etablir et communiquer aux différentes équipes (techniques et/ou artistiques) l'organigramme et les modalités de l'organisation interne et/ou externe mises en place favorisant une collaboration efficace tout au long de la réalisation du projet numérique afin que chacun se positionne correctement et que soit anticipé tout problème organisationnel.

En veillant à ce que les livrables soient en conformité avec le cahier des charges, superviser le suivi de la production et solliciter autant que de besoin ses équipes pour élaborer des versions intermédiaires du projet en vue d'intégrer des retours critiques à chacune des étapes et ainsi en améliorer la qualité technique et/ou artistique.

En tant que lead - expert technique artistique ou lead – expert experientiel, et en soutien avec les autres lead-expert des équipes interdisciplinaires :

En déployant des outils de conduite de projet et de management adaptés à l'œuvre numérique (mises en place et animation de réunions et ateliers interdisciplinaires, d'itération, de jouabilité etc...), coordonner et piloter le suivi des activités entre les équipes de production et celles de postproduction afin d'assurer l'avancée qualitative du projet dans le respect des calendriers.

En définissant des moyens de communication adaptés pour formaliser et suivre l'avancement du projet, partager et améliorer la fluidité de l'information auprès des équipes interdisciplinaires afin de garantir la bonne prise en compte des corrections et nouvelles consignes de travail décidées tout au long de la réalisation du projet.

(option 1)

Dans le respect de la phase de conceptualisation, et en collaboration avec les équipes artistiques et techniques :

En s'appuyant sur l'animatique

et en vérifiant la conformité créative visuelle avec la bible graphique de référence (charte graphique, designs des

personnages, des environnements, des décors et des accessoires), piloter la production et la finalisation de tous les assets 2d (personnages, objets, décors) afin de produire les plans et les séquences animées.

En appliquant les instructions liées à la réalisation de chaque séquence et en utilisant des logiciels d'animation 2d adaptés, créer et piloter l'animation en réunissant tous les éléments produits en 2d (images clés et images intermédiaires) en vue de garantir la fluidité et la cohérence des mouvements de chaque séquence à produire (respect du fil narratif, déplacement des personnages et des objets dans le cadre).

En argumentant de manière précise et constructive avec l'équipe de production, valider la qualité artistique et technique de chaque séquence animée (animation, décors, interactions) afin de procéder à leur intégration au sein d'une maquette de l'œuvre, et ainsi tester sa pertinence et confirmer sa qualité avant de passer à l'étape suivante.

En assurant une communication fluide avec l'équipe de post-production pour une intégration réussie des effets visuels et spéciaux, piloter la gestion des étapes de nettoyage, d'ajustement des couleurs, d'application d'ombres et de lumières supplémentaires afin d'assurer une cohérence visuelle, et produire une image finale la plus harmonieuse possible.

En collaboration étroite avec des équipes pluridisciplinaires (effets spéciaux, *compositing, ingénierie sonore...) et dans le respect des délais impartis,

Au regard du cahier des charges, de la bible graphique de l'animatique ou du flow chart, expertiser les demandes en termes d'assemblage des séquences animées et de réglages dans le but d'assurer la création de la version finale de l'œuvre numérique.

Après avoir géré les ajustements nécessaires (transitions, minutage, éléments visuels, interactivité) visant une meilleure homogénéité, réaliser la compilation du projet en synchronisant l'audio et l'animation et en intégrant si nécessaire des effets spéciaux et finitions visuelles dans le but d'apporter une cohérence visuelle globale et favoriser l'engagement de l'audience envers l'œuvre numérique en 2d.

A la lumière des feedbacks formulés par les parties prenantes (commanditaire, producteur, directeur artistique...), apporter les dernières corrections afin de procéder à l'exportation des fichiers finaux en vue de son exploitation et de sa diffusion.

(option 2)

En collaboration avec les équipes pluridisciplinaires (modeleurs, texture artists, animateurs, etc.) Et en s'appuyant sur le cahier des charges et la préproduction, piloter la production d'éléments 3d avancés pour des projets interactifs ou cinématographiques (objets interactifs, personnages, décors, animations, ...) afin de valider l'avancement de la production du projet et l'ajuster si besoin.

En s'appuyant sur son expertise technique en 3d et la maîtrise des logiciels dédiés (maya, blender, substance painter, zbrush, unreal, ...), évaluer la qualité des assets et animations 3d produits au fur et à mesure par les équipes créatives en vue de garantir le niveau d'exigence attendu pour leur future intégration dans le moteur de rendu qu'il soit en temps réel, ou précalculé, interactif ou non.

En respectant les contraintes techniques et artistiques, superviser l'optimisation de la mise en lumière, des matériaux et des effets visuels afin de garantir la qualité, la cohérence visuelle et la fréquence d'images, pour les productions 3d interactives et/ou cinématographiques devant être intégrées dans le moteur de jeu ou de simulation.

Après avoir approuvé la fluidité, la compréhension des mouvements, et la qualité des animations 3d (personnages, objets) avec les équipes de rigging*, d'animation et de *cfx, diriger l'importation des modèles, des animations, textures et autres assets dans le moteur de rendu (précalculé ou temps réel) préalablement paramétré afin d'identifier si besoin les ajustements en termes de programmation d'interactions, de comportements ou d'optimisation.

En collaboration étroite avec les différentes équipes de production, piloter la phase de tests, pour vérifier que le projet 3d fonctionne correctement sur les plateformes cibles (clarté des enjeux, animations, interactions, vitesse de restitution, stabilité, performance, vr, etc...) avant d'engager les ajustements nécessaires.

En coordonnant les équipes de production, et de post-production, piloter la finalisation des effets visuels (effets spéciaux, éclairage), l'intégration des éléments sonores (bande sonore, dialogues, bruitages et effets sonores) dans le logiciel/moteur de rendu afin d'optimiser l'harmonisation entre les éléments sonores et les événements visuels.

En s'appuyant sur les expertises métiers dédiées collaborant au projet, coordonner les tests finaux auprès d'utilisateurs (problèmes techniques, bon fonctionnement, retours d'expérience utilisateur) afin d'engager les corrections nécessaires si besoin auprès de ses équipes de production et de post-production, avant publication et diffusion.

(option 3)

En collaboration étroite avec les équipes pluridisciplinaires (programmeurs, ui/ux designer, artistes, level design) :

En tenant compte de la nature du projet numérique « expérientiel » et sur la base du wireframe, concevoir et diriger le développement de l'œuvre interactive qu'elle soit vidéoludique ou immersive en vue d'intégrer de manière cohérente

les mécaniques, les systèmes d'interface et d'interaction et l'expérience utilisateur tels que validés en préproduction. A partir du scénario utilisateur de l'expérience vidéoludique, interactive ou immersive fourni par les équipes de préproduction, s'approprier les différentes étapes du parcours expérientiel de l'utilisateur afin de piloter de manière optimale la production des composants interactifs, immersifs ou vidéoludiques (actions, déroulement, énigmes, épreuves inédites, interfaces, menu, règles et niveaux de jeu, règles de fonctionnement, progressivité et jouabilité) prévus au cahier des charges.

Dans le respect du fil narratif défini du projet, et en identifiant les interactions à destination de personnes en situation de handicap, définir les contraintes d'ergonomie et d'accessibilité dans les processus de production afin de proposer un parcours expérientiel attractif et de qualité adapté à tout public utilisateur.

En étroite collaboration avec les équipes chargées de l'intégration des différents éléments dans le moteur temps réel (artistes 2d/3d, programmeurs, ui/ux designers),

En respectant le storytelling/scénario défini en amont, optimiser la structure du projet et la progression de l'utilisateur en respectant les contraintes techniques inhérentes au moteur « temps réel » afin de garantir une fluidité du parcours narratif et de l'interface utilisateur/machine par le ressenti d'une expérience immersive et/ou interactive de qualité.

En menant régulièrement des tests techniques (performance, compatibilité, fonctionnalité et ressentis des utilisateurs) et des contrôles qualité à chaque étape de production du projet numérique expérientiel, piloter les ajustements et corrections nécessaires afin de valider les itérations et produire les livrables à présenter au commanditaire pour validation.

En tenant compte des retours d'expériences des tests utilisateurs et des livrables fournis tout au long du processus de développement interactif, gérer la validation de la synchronisation des éléments interactifs, techniques et artistiques auprès du commanditaire afin de communiquer les décisions de manière transversale aux équipes pluridisciplinaires de production et de post-production.

Après avoir validé l'évolution du niveau de difficulté ou de progression du projet numérique interactif, rédiger les plans des situations de jeu ou de parcours afin d'élaborer le tutoriel d'aide à destination de l'utilisateur pour une meilleure découverte.

En respectant le cahier des charges et les délais impartis, piloter les activités des test finaux, de supports et de rédaction des notices d'utilisation du projet numérique sur la partie interactive et technique afin d'optimiser et de garantir la qualité du produit fini avant sa diffusion et commercialisation.

En menant une veille règlementaire, technique et professionnelle, identifier l'émergence de nouveaux impacts écologiques pouvant favoriser la sensibilisation et l'installation de bonnes pratiques auprès de toutes les parties prenantes d'un projet culturel et/ou numérique.

Dans la phase de préproduction, élaborer un plan d'action éco-responsable en analysant l'ensemble des éléments constitutifs de la chaîne de production du projet afin d'en réduire au maximum l'impact carbone.

Proposer et promouvoir des méthodes de travail adaptées aux collaborateurs en situation de handicap en s'appuyant sur les recommandations d'un groupe de travail dédié interne ou sur les travaux d'instances externes telles que l'Agefiph ou l'INRS.

En considérant sa finalité et le public visé, définir le concept initial du projet avec la prise en compte de l'accessibilité d'un public qui présenterait des situations de handicap, afin de bien l'intégrer dès et dans le processus de création.

En menant une communication efficace et régulière, intégrer les concepts de diversité, de discrimination et de parité dans les différentes phases de réalisation du projet afin que les marqueurs de cohésion sociale soient bien pris en compte.

En menant une veille ciblée, déployer dans son management et auprès de ses équipes une sensibilisation à la lutte contre les violences et harcèlement sexistes et sexuels afin de renforcer la prévention et de permettre la diffusion des connaissances juridiques en matière de lutte contre les vhss.

Etablir un bilan de son activité en menant une analyse réflexive des actions mises en œuvre dans le cadre d'un projet de création collaboratif et ayant mobilisé des compétences et des interactions pluridisciplinaires (de la conception à la post-production) afin d'améliorer ses pratiques professionnelles.

Dans le cadre des activités créatives culturelles, constituer un portfolio ou tout autre media intégrant la présentation des travaux et transfert des savoirs et/ou bonnes pratiques professionnelles en vue de valoriser les activités menées auprès des parties prenantes en lien avec son secteur professionnel.

Blocs de compétences

RNCP41111BC01 — Conduire la phase de préproduction d'une œuvre numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

En installant des temps d'échanges et d'écoute active, conduire l'étude du besoin sur les dimensions artistiques, techniques, expérientielles et budgétaires afin de bien cerner les objectifs spécifiques de l'œuvre numérique (public cible, zone géographique de diffusion, univers, format, positionnement concurrentiel, esthétique).

En maîtrisant les tendances de son marché et en listant les différents partis pris pouvant le définir, élaborer une vision artistique et/ou expérientielle adaptée au projet numérique afin d'y adosser les éventuelles contraintes techniques et budgétaires.

En impliquant les équipes dédiées sur la base d'une communication efficace et régulière, piloter le processus créatif et expérientiel des différents partis pris en vue de produire des recherches graphiques originales et/ou d'élaborer des expériences utilisateurs innovantes.

En appui d'une veille artistique et technique solide et en collaboration étroite avec les équipes dédiées :

Piloter le développement des éléments visuels en 2d, en 3d ou les mécanismes ludiques et/ou interactifs selon les objectifs spécifiques de l'œuvre numérique afin de pouvoir soumettre une diversité de concepts-clés visuels et/ou interactifs au commanditaire.

Identifier les contraintes techniques et technologiques en lien avec la direction artistique/interactive du projet dans l'objectif de structurer la phase de préproduction sur les prévisions calendaires et budgétaires.

En s'appuyant sur les différents documents de référence produits, élaborer le pitch de présentation du projet afin de valider son adéquation avec les attentes du commanditaire et en obtenir l'approbation pour lancer la phase de préproduction.

En s'appuyant sur les orientations validées par le commanditaire, déterminer le calendrier et la feuille de route des équipes en charge de la création du prototypage en vue d'assurer la phase de préproduction.

Durant toute la phase de préproduction, en accompagnant les choix du commanditaire et en traitant les problématiques rencontrées (sur les dimensions techniques, artistiques organisationnelles et budgétaires), évaluer l'avancement des étapes afin de présenter un prototypage conforme aux attentes et à la finalité du projet numérique.

Sur la base d'un cahier des charges restant à optimiser pour la réalisation du projet, organiser la passation entre les équipes de conceptualisation et de production afin de garantir, dans des conditions optimales, le démarrage de la production avec la correction des éventuels points de divergence sur les aspects visuels ou techniques du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle en centre basé sur un projet de fin d'études.

Mise en situation professionnelle en centre basé sur un projet de fin d'études. Production écrite donnant lieu à une soutenance individuelle devant un jury professionnel.

Mise en situation professionnelle en centre basé sur un projet de fin d'études. Productions collectives et individuelles donnant lieu à une soutenance individuelle devant un jury professionnel.

RNCP41111BC02 — Organiser et manager les équipes en charge de la production/post production d'une œuvre numérique

LISTE DE COMPÉTENCES

En étroite collaboration avec les équipes supports Rh :

A l'aide de tableaux prévisionnels intégrant les tâches à opérer, leur durée et leur niveau de priorité, déterminer les plannings de production et de postproduction afin de préciser les coûts réels à envisager en termes de recrutement et définir des délais réalistes de réalisation.

Dans le respect de la demande du commanditaire et dans la continuité de la phase de préproduction, composer en interne et/ou à l'externe les équipes artistiques/techniques expertes en prenant en compte les situations de handicap et en appliquant une politique de recrutement respectueuse de critères d'inclusion sociale.

Sur la base du cahier des charges validé :

En définissant des objectifs clairs et mesurables à chacune des équipes techniques et/ou artistiques opérationnelles, présenter les « feuilles de route » et les « livrables » à produire afin que chaque partie prenante comprenne le niveau d'exigence associée à son activité et à son impact sur la chaîne de production et/ou de postproduction.

En installant des outils collaboratifs et de visualisation des tâches, contrôler l'avancement des étapes clés (Milestone) et la production des livrables associés de chaque équipe tels que prévus dans le cahier des charges dans l'objectif d'anticiper tout retard dans la réalisation du projet.

Dans le cadre de points réguliers et en tant que lead - expert technique artistique ou lead – expert expérientiel :

Etablir et communiquer aux différentes équipes (techniques et/ou artistiques) l'organigramme et les modalités de

l'organisation interne et/ou externe mises en place favorisant une collaboration efficace tout au long de la réalisation du projet numérique afin que chacun se positionne correctement et que soit anticipé tout problème organisationnel. En veillant à ce que les livrables soient en conformité avec le cahier des charges, superviser le suivi de la production et solliciter autant que de besoin ses équipes pour élaborer des versions intermédiaires du projet en vue d'intégrer des retours critiques à chacune des étapes et ainsi en améliorer la qualité technique et/ou artistique.

En tant que lead - expert technique artistique ou lead – expert expérimentiel, et en soutien avec les autres lead-expert des équipes interdisciplinaires :

En déployant des outils de conduite de projet et de management adaptés à l'œuvre numérique (mises en place et animation de réunions et ateliers interdisciplinaires, d'itération, de jouabilité etc...), coordonner et piloter le suivi des activités entre les équipes de production et celles de postproduction afin d'assurer l'avancée qualitative du projet dans le respect des calendriers.

En définissant des moyens de communication adaptés pour formaliser et suivre l'avancement du projet, partager et améliorer la fluidité de l'information auprès des équipes interdisciplinaires afin de garantir la bonne prise en compte des corrections et nouvelles consignes de travail décidées tout au long de la réalisation du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle en centre basé sur un projet de fin d'études. Productions collectives et individuelles donnant lieu à une soutenance individuelle devant un jury professionnel.

Mise en situation professionnelle en centre basé sur un projet de fin d'études. Productions collectives et individuelles donnant lieu à une soutenance individuelle devant un jury professionnel.

RNCP41111BC03 — Piloter les activités "artistiques et techniques" de production et de post-production d'une œuvre numérique en 2d (option 1)

LISTE DE COMPÉTENCES

Dans le respect de la phase de conceptualisation, et en collaboration avec les équipes artistiques et techniques :

En s'appuyant sur l'animatique

et en vérifiant la conformité créative visuelle avec la bible graphique de référence (charte graphique, designs des personnages, des environnements, des décors et des accessoires), piloter la production et la finalisation de tous les assets 2d (personnages, objets, décors) afin de produire les plans et les séquences animées.

En appliquant les instructions liées à la réalisation de chaque séquence et en utilisant des logiciels d'animation 2d adaptés, créer et piloter l'animation en réunissant tous les éléments produits en 2d (images clés et images intermédiaires) en vue de garantir la fluidité et la cohérence des mouvements de chaque séquence à produire (respect du fil narratif, déplacement des personnages et des objets dans le cadre).

En argumentant de manière précise et constructive avec l'équipe de production, valider la qualité artistique et technique de chaque séquence animée (animation, décors, interactions) afin de procéder à leur intégration au sein d'une maquette de l'œuvre, et ainsi tester sa pertinence et confirmer sa qualité avant de passer à l'étape suivante.

En assurant une communication fluide avec l'équipe de post-production pour une intégration réussie des effets visuels et spéciaux, piloter la gestion des étapes de nettoyage, d'ajustement des couleurs, d'application d'ombres et de lumières supplémentaires afin d'assurer une cohérence visuelle, et produire une image finale la plus harmonieuse possible.

En collaboration étroite avec des équipes pluridisciplinaires (effets spéciaux, *compositing, ingénierie sonore...) et dans le respect des délais impartis,

Au regard du cahier des charges, de la bible graphique de l'animatique ou du flow chart, expertiser les demandes en termes d'assemblage des séquences animées et de réglages dans le but d'assurer la création de la version finale de l'œuvre numérique.

Après avoir géré les ajustements nécessaires (transitions, minutage, éléments visuels, interactivité) visant une meilleure homogénéité, réaliser la compilation du projet en synchronisant l'audio et l'animation et en intégrant si nécessaire des effets spéciaux et finitions visuelles dans le but d'apporter une cohérence visuelle globale et favoriser l'engagement de l'audience envers l'œuvre numérique en 2d.

A la lumière des feedbacks formulés par les parties prenantes (commanditaire, producteur, directeur artistique...), apporter les dernières corrections afin de procéder à l'exportation des fichiers finaux en vue de son exploitation et de sa diffusion.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réalisation d'un projet professionnel de fin d'études réalisé en équipe dont la production et la postproduction s'étend sur la dernière année du parcours et pour lequel le candidat occupe une position de lead-expert artistique et technique.

RNCP41111BC04 — Piloter les activités "artistiques et techniques" de production et de post-production d'une œuvre numérique en 3d (option 2)

LISTE DE COMPÉTENCES

En collaboration avec les équipes pluridisciplinaires (modeleurs, texture artists, animateurs, etc.) Et en s'appuyant sur le cahier des charges et la préproduction, piloter la production d'éléments 3d avancés pour des projets interactifs ou cinématographiques (objets interactifs, personnages, décors, animations, ...) afin de valider l'avancement de la production du projet et l'ajuster si besoin.

En s'appuyant sur son expertise technique en 3d et la maîtrise des logiciels dédiés (maya, blender, substance painter, zbrush, unreal, ...), évaluer la qualité des assets et animations 3d produits au fur et à mesure par les équipes créatives en vue de garantir le niveau d'exigence attendu pour leur future intégration dans le moteur de rendu qu'il soit en temps réel, ou précalculé, interactif ou non.

En respectant les contraintes techniques et artistiques, superviser l'optimisation de la mise en lumière, des matériaux et des effets visuels afin de garantir la qualité, la cohérence visuelle et la fréquence d'images, pour les productions 3d interactives et/ou cinématographiques devant être intégrées dans le moteur de jeu ou de simulation.

Après avoir approuvé la fluidité, la compréhension des mouvements, et la qualité des animations 3d (personnages, objets) avec les équipes de rigging*, d'animation et de *cfx, diriger l'importation des modèles, des animations, textures et autres assets dans le moteur de rendu (précalculé ou temps réel) préalablement paramétré afin d'identifier si besoin les ajustements en termes de programmation d'interactions, de comportements ou d'optimisation.

En collaboration étroite avec les différentes équipes de production, piloter la phase de tests, pour vérifier que le projet 3d fonctionne correctement sur les plateformes cibles (clarté des enjeux, animations, interactions, vitesse de restitution, stabilité, performance, vr, etc...) avant d'engager les ajustements nécessaires.

En coordonnant les équipes de production, et de post-production, piloter la finalisation des effets visuels (effets spéciaux, éclairage), l'intégration des éléments sonores (bande sonore, dialogues, bruitages et effets sonores) dans le logiciel/moteur de rendu afin d'optimiser l'harmonisation entre les éléments sonores et les événements visuels.

En s'appuyant sur les expertises métiers dédiées collaborant au projet, coordonner les tests finaux auprès d'utilisateurs (problèmes techniques, bon fonctionnement, retours d'expérience utilisateur) afin d'engager les corrections nécessaires si besoin auprès de ses équipes de production et de post-production, avant publication et diffusion.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réalisation d'un projet professionnel de fin d'études réalisé en équipe dont la production et la postproduction s'étend sur la dernière année du parcours et pour lequel le candidat occupe une position de lead-expert artistique et technique.

RNCP41111BC05 — Piloter les activités de production et de post-production d'une œuvre numérique de design interactif (option 3)

LISTE DE COMPÉTENCES

En collaboration étroite avec les équipes pluridisciplinaires (programmeurs, ui/ux designer, artistes, level design) :

En tenant compte de la nature du projet numérique « expérientiel » et sur la base du wireframe, concevoir et diriger le développement de l'œuvre interactive qu'elle soit vidéoludique ou immersive en vue d'intégrer de manière cohérente les mécaniques, les systèmes d'interface et d'interaction et l'expérience utilisateur tels que validés en préproduction.

A partir du scénario utilisateur de l'expérience vidéoludique, interactive ou immersive fourni par les équipes de préproduction, s'approprier les différentes étapes du parcours expérientiel de l'utilisateur afin de piloter de manière optimale la production des composants interactifs, immersifs ou vidéoludiques (actions, déroulement, énigmes, épreuves inédites, interfaces, menu, règles et niveaux de jeu, règles de fonctionnement, progressivité et jouabilité) prévus au cahier des charges.

Dans le respect du fil narratif défini du projet, et en identifiant les interactions à destination de personnes en situation de handicap, définir les contraintes d'ergonomie et d'accessibilité dans les processus de production afin de proposer un parcours expérientiel attractif et de qualité adapté à tout public utilisateur.

En étroite collaboration avec les équipes chargées de l'intégration des différents éléments dans le moteur temps réel (artistes 2d/3d, programmeurs, ui/ux designers),

En respectant le storytelling/scénario défini en amont, optimiser la structure du projet et la progression de l'utilisateur en respectant les contraintes techniques inhérentes au moteur « temps réel » afin de garantir une fluidité du parcours narratif et de l'interface utilisateur/machine par le ressenti d'une expérience immersive et/ou interactive de qualité.

En menant régulièrement des tests techniques (performance, compatibilité, fonctionnalité et ressentis des utilisateurs)

et des contrôles qualité à chaque étape de production du projet numérique expérimental, piloter les ajustements et corrections nécessaires afin de valider les itérations et produire les livrables à présenter au commanditaire pour validation.

En tenant compte des retours d'expériences des tests utilisateurs et des livrables fournis tout au long du processus de développement interactif, gérer la validation de la synchronisation des éléments interactifs, techniques et artistiques auprès du commanditaire afin de communiquer les décisions de manière transversale aux équipes pluridisciplinaires de production et de post-production.

Après avoir validé l'évolution du niveau de difficulté ou de progression du projet numérique interactif, rédiger les plans des situations de jeu ou de parcours afin d'élaborer le tutoriel d'aide à destination de l'utilisateur pour une meilleure découverte.

En respectant le cahier des charges et les délais impartis, piloter les activités des test finaux, de supports et de rédaction des notices d'utilisation du projet numérique sur la partie interactive et technique afin d'optimiser et de garantir la qualité du produit fini avant sa diffusion et commercialisation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Réalisation d'un projet professionnel de fin d'études interactif et/ou immersif réalisé en équipe dont la production et la postproduction s'étend sur la dernière année du parcours et pour lequel le candidat occupe une position de Game designer.

RNCP41111BC06 — Promouvoir une démarche RSE transversale à l'exercice de son métier

LISTE DE COMPÉTENCES

En menant une veille réglementaire, technique et professionnelle, identifier l'émergence de nouveaux impacts écologiques pouvant favoriser la sensibilisation et l'installation de bonnes pratiques auprès de toutes les parties prenantes d'un projet culturel et/ou numérique.

Dans la phase de préproduction, élaborer un plan d'action éco-responsable en analysant l'ensemble des éléments constitutifs de la chaîne de production du projet afin d'en réduire au maximum l'impact carbone.

Proposer et promouvoir des méthodes de travail adaptées aux collaborateurs en situation de handicap en s'appuyant sur les recommandations d'un groupe de travail dédié interne ou sur les travaux d'instances externes telles que l'Agefiph ou l'INRS.

En considérant sa finalité et le public visé, définir le concept initial du projet avec la prise en compte de l'accessibilité d'un public qui présenterait des situations de handicap, afin de bien l'intégrer dès et dans le processus de création.

En menant une communication efficace et régulière, intégrer les concepts de diversité, de discrimination et de parité dans les différentes phases de réalisation du projet afin que les marqueurs de cohésion sociale soient bien pris en compte.

En menant une veille ciblée, déployer dans son management et auprès de ses équipes une sensibilisation à la lutte contre les violences et harcèlement sexistes et sexuels afin de renforcer la prévention et de permettre la diffusion des connaissances juridiques en matière de lutte contre les VHS.

Etablir un bilan de son activité en menant une analyse réflexive des actions mises en œuvre dans le cadre d'un projet de création collaboratif et ayant mobilisé des compétences et des interactions pluridisciplinaires (de la conception à la post-production) afin d'améliorer ses pratiques professionnelles.

Dans le cadre des activités créatives culturelles, constituer un portfolio ou tout autre média intégrant la présentation des travaux et transfert des savoirs et/ou bonnes pratiques professionnelles en vue de valoriser les activités menées auprès des parties prenantes en lien avec son secteur professionnel.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Production écrite individuelle présentée à l'oral devant un jury professionnel.

Production individuelle numérisée présentée à l'oral devant un jury professionnel.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le titulaire de la certification « Concepteur-réalisateur en animation, jeu vidéo et design interactif - 2D/3D » peut exercer son activité dans les industries créatives et culturelles principalement sur les secteurs d'activités de l'animation audiovisuelle et/ou cinématographique et du jeu vidéo.

Il peut également exercer dans les secteurs d'activités suivants :

- l'industrie automobile ou aéronautique,

- l'éducation, la formation : les Edtech,
- la construction/bâtiment : architecture,
- la santé,
- le sport et en particulier en eSport,
- ou encore le tourisme et loisirs (parcs à thèmes, escape game...).

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Métiers visés :

Expert technique 2D/3D et/ou Temps réel.

Manager, chef de projet numérique et interactif.

Concepteur, réalisateur d'œuvres numériques

Designer d'expériences immersives, interactives.

Types d'emploi accessibles :

Game designer/Lead Game designer - Level designer/ Lead Level designer - Narrative designer - UI/UX designer - Concepteur de jeux vidéo – Développeur Game Play – Manager de projet 2D/3D – Chef de projet 3D Temps réel – Concepteur de projets 2D/3D/3D Temps réel – 3D Motion designer – Modeleur 3D – Concept artist – Character Artist – Environment Artist – Props artist 3D – FX/VFX Artist – Lighting artist – Animateur 2D/3D – Level artist – Technical artist – Texturing Artist – Compositing Artist – Rigging Artist.

Game master/game designer.

Publicité, communication, web : réalisateur .

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	Intensité d'embauche, Non-durabilité de l'emploi, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 401 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+2 (DUT, BTS, Deug ou équivalent) en communication et information (16 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles · tension 1/5 (Très faible) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	32 588
Jugés difficiles à recruter	11 %
Emplois saisonniers	30 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Entrée en 1ère année :

Etre titulaire du baccalauréat ou d'un diplôme de niveau 4 équivalent.

Entrée en 2ème année : Être a minima titulaire d'un diplôme de niveau 4 validé (Bac ou équivalent).

- Avoir effectué 1 année d'étude après le bac comportant des enseignements sur les bases du dessin académique : perspective, dessin d'observation, dessin d'anatomie...
- Seront aussi considérés les candidats au profil intéressant issus d'un parcours d'études atypique. Des tests permettront de valider leur maîtrise des prérequis nécessaires à une admission en 2e année.

La présentation d'un dossier (portfolio, derniers bulletins de notes, lettre de motivation) est demandée.

Entrée en 4ème année :

- Être titulaire d'un niveau 3 validant 180 crédits ECTS dans le domaine de l'animation ou du jeu vidéo.
- Être titulaire d'un niveau 3 validant 180 crédits ECTS dans d'autres domaines et pouvant justifier d'une expérience professionnelle significative dans le domaine de l'animation ou du jeu vidéo.
- Seront aussi considérés les candidats au profil intéressant issus d'un parcours d'études atypique, titulaires d'un diplôme de niveau 4 validé, baccalauréat ou diplôme équivalent : des tests permettront de valider qu'ils maîtrisent les prérequis artistiques, techniques et d'anglais nécessaires à une admission en 4ème année.

Présentation d'un dossier de candidature constitué d'un portfolio, des bulletins de notes de la dernière année d'étude ou des études en lien avec la formation visée, d'une copie du diplôme ou d'une attestation de réussite, d'une attestation de validation de crédits ECTS.

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

Le jury de certification est composé d'au moins 4 membres, dont la moitié est issue de l'équipe éducative et pédagogique de 3iS, et dont l'autre moitié est extérieure. Une partie des membres est représentant d'un des métiers visés par la certification ; l'autre est représentant d'un employeur d'un des secteurs visés. Le président du jury est désigné parmi l'une des personnalités extérieures.

Base légale

Date de décision	18/07/2025
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	18/07/2030
Date de dernière délivrance possible	18/07/2034

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	19	—	75 %	77 %
2022	14	—	92 %	77 %
2021	31	—	77 %	77 %

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Mastère Cinéma d'animation, Option 2D et 3D

Mastère Jeu vidéo et game design à Paris et Bordeaux

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/41111/>