

Expert en création d'images 3D et expériences immersives

RNCP42312 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323n
Formacode(s)	46276, 46266
Code(s) ROME	L1510, E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	29/05/2026
Date d'échéance	29/05/2031

Certificateur(s)

BRASSART BORDEAUX · SIRET : 48790002900025**BRASSART RHONE ALPES · SIRET : 52472681700066**<https://www.brassart.fr/campus/ecole-lyon>**ECOLE BRASSART · SIRET : 45083327200120****BRASSART PARIS · SIRET : 52472809400052****BRASSART MONTPELLIER · SIRET : 53334635900052**<https://www.brassart.fr/>**BRASSART TOULOUSE · SIRET : 52529949100031****BRASSART PACA · SIRET : 52534048500024**<https://www.brassart.fr/>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Depuis sa création, l'école BRASSART anticipe les évolutions du marché en suivant de près les transformations technologiques, les mutations sociétales et économiques, ainsi que les nouveaux modes d'organisation et les besoins en compétences d'aujourd'hui et de demain.

Tandis que le marché du jeu vidéo et celui du cinéma d'animation 3D connaissent un certain ralentissement, un nouveau champ se développe :

celui des expériences immersives en images 3D, portée par la VR, l'AR, la réalité mixte, les moteurs temps réel et l'Intelligence artificielle (IA). Plusieurs secteurs – tourisme, musées, formation, santé, marketing – adoptent ces dispositifs pour créer des expériences visuelles et interactives impactantes.

La certification Expert en création d'images 3D et expériences immersives développé par l'école BRASSART intègre pleinement les évolutions du marché et cible le développement de compétences 3D fondamentales et de compétence plus spécialisées, tout au long de la démarche de conception et de réalisation avancée d'expériences immersives en images 3D.

ACTIVITÉS VISÉES

Élaboration de différents concepts immersifs en images 3D en s'appuyant sur une démarche de veille formalisée.

Processus de test d'un prototype immersif en images 3D et exploitation des résultats.

Analyse de la demande et faisabilité du projet immersif en images 3D.

Rédaction et validation du cahier des charges du projet immersif en images 3D.

Formalisation du plan de production mobilisant les technologies et outils d'IA adaptés.

Élaboration du schéma d'expérience immersive dans le respect des attentes du commanditaire.

Mobilisation et animation des ressources humaines nécessaires à la réalisation du projet immersif.

Gestion des aléas rencontrés par l'équipe et évaluation de la production finale.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Expérimenter et développer des solutions innovantes d'expériences immersives en images 3D en amont d'une démarche de production.

- Construire un système de veille narratif, artistique, technologique et règlementaire afin d'identifier des opportunités immersives et émergentes pour alimenter les expérimentations.
- Expérimenter des concepts narratifs et immersifs en images 3D, afin d'identifier des solutions techniques et graphiques en mobilisant des connaissances hautement spécialisées, en intégrant les enjeux environnementaux et d'accessibilité.
- Développer des prototypes d'expérience immersive afin d'évaluer la faisabilité technique et artistique dans le respect des objectifs fixés.

- Organiser le processus de test d'un prototype

immersif en images 3D auprès d'un panel qualifié d'utilisateurs pour mesurer la pertinence, la stratégie et la cohérence des fonctionnalités.

- Analyser les résultats du test afin d'évaluer l'impact sur le public défini et le cas échéant, d'optimiser la stratégie et la pertinence du concept immersif.
- Formaliser et documenter les résultats des expérimentations immersives afin de développer une base de données de solutions techniques sécurisée, dans une démarche éco-responsable.
- Partager les résultats des expérimentations finalisées avec les équipes techniques et créatives afin de construire un socle de connaissances commun mobilisable dans les productions.

Analyser la demande et définir la stratégie d'expérience immersive en images 3D.

- Identifier les enjeux de la demande pour organiser une démarche immersive cohérente au regard du cadre (direction artistique, destination, cible, moyens, contraintes notamment environnementales etc.) spécifié par le commanditaire.
- Catégoriser les éléments recueillis afin de schématiser le processus immersif en images 3D au regard des exigences et des contraintes identifiées, en spécifiant les technologies et outils d'I.A mobilisables ainsi que les collaborations professionnelles envisagées.
- Apprécier la faisabilité du projet immersif et l'expérience utilisateur sous toutes les dimensions (technique, économique, environnementale, éthique notamment en lien avec l'IA...), afin de déduire des axes de travail et les contraintes de production (R&D).
- Réaliser des tests du projet immersif afin de valider les solutions identifiées définir des correctifs et sécuriser sa réalisation.
- Formaliser les différents volets du cahier des charges (organisationnel, stratégique, technique et artistique) afin d'organiser, le périmètre et le contexte du projet immersif dans le respect des normes environnementales et d'accessibilité.

- Présenter les éléments clés de la démarche de production du projet immersif en images 3D dans une note de cadrage pour obtenir la validation par le commanditaire.

Concevoir et organiser le plan de production d'une expérience immersive en images 3D.

- Valider les technologies et les outils d'I.A à utiliser afin de structurer et de formaliser le plan de production (pipeline) en associant les composantes techniques et artistiques adaptées au public cible.
- Traduire les concepts artistiques et/ou graphiques 2D en 3D, afin de valider la concordance entre le concept et la finalité, dans le respect des enjeux environnementaux.
- Élaborer, le cas échéant, en collaboration avec des spécialistes, le schéma narratif (storyboard) pour définir le chemin proposé à l'utilisateur et l'ensemble des interactions dans le cadre d'une application immersive et/ou de séquences animées 3D.
- Analyser le schéma narratif interactif afin de vérifier que les intentions immersives et graphiques respectent les attendus du commanditaire et du public cible.

- Valider avec le commanditaire le plan de production et l'expérience immersive et/ou les séquences animées 3D dans le respect de la direction artistique (DA) validée, afin de lancer la réalisation du projet.

Piloter la réalisation d'un projet d'expérience immersive en images 3D.

- Définir les compétences nécessaires à la réalisation d'images 3D et/ou d'expériences immersives afin de valider

avec le commanditaire l'organisation d'une équipe hautement qualifiée pour sécuriser la totalité de la production.

- Partager le plan de production en détaillant le rôle et les responsabilités individuelles et collectives afin de fédérer autour du projet les équipes pluridisciplinaires et multiculturelles.
- Piloter le travail collaboratif de manière inclusive et dans un souci de prévention des risques, en répartissant les ressources humaines et techniques adaptées à chaque phase du projet afin de fluidifier la production.
- Examiner, le cas échéant, les problématiques techniques rencontrées afin de mettre en œuvre avec l'équipe, des solutions innovantes en préservant les choix artistiques et les intentions immersives.
- Accompagner l'avancement de la production par l'équipe, en ajustant le planning en fonction des situations rencontrées, pour respecter le cahier des charges défini.
- Évaluer la production finale dans son intégralité (conception immersive /production/post-production) en s'appuyant sur des critères prédéfinis, afin de livrer au commanditaire les images 3D et/ou l'expérience immersive en conformité avec les intentions initiales.

Blocs de compétences

RNCP42312BC01 — Expérimenter et développer des solutions innovantes d'expériences immersives en images 3D en amont d'une démarche de production

LISTE DE COMPÉTENCES

Construire un système de veille narratif, artistique, technologique et règlementaire afin d'identifier des opportunités immersives et émergentes pour alimenter les expérimentations.

Expérimenter des concepts narratifs et immersifs en images 3D, afin d'identifier des solutions techniques et graphiques en mobilisant des connaissances hautement spécialisées, en intégrant les enjeux environnementaux et d'accessibilité.

Développer des prototypes d'expérience immersive afin d'évaluer la faisabilité technique et artistique dans le respect des objectifs fixés.

Organiser le processus de test d'un prototype

immersif en images 3D auprès d'un panel qualifié d'utilisateurs pour mesurer la pertinence, la stratégie et la cohérence des fonctionnalités.

Analyser les résultats du test afin d'évaluer l'impact sur le public défini et le cas échéant, d'optimiser la stratégie et la pertinence du concept immersif.

Formaliser et documenter les résultats des expérimentations immersives afin de développer une base de données de solutions techniques sécurisée, dans une démarche éco-responsable.

Partager les résultats des expérimentations finalisées avec les équipes techniques et créatives afin de construire un socle de connaissances commun mobilisable dans les productions.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée.

RNCP42312BC02 — Analyser la demande et définir la stratégie d'expérience immersive en images 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier les enjeux de la demande pour organiser une démarche immersive cohérente au regard du cadre (direction artistique, destination, cible, moyens, contraintes notamment environnementales etc.) spécifié par le commanditaire.

Catégoriser les éléments recueillis afin de schématiser le processus immersif en images 3D au regard des exigences et des contraintes identifiées, en spécifiant les technologies et outils d'I.A mobilisables ainsi que les collaborations professionnelles envisagées.

Apprécier la faisabilité du projet immersif et l'expérience utilisateur sous toutes les dimensions (technique, économique, environnementale, éthique notamment en lien avec l'IA...), afin de déduire des axes de travail et les contraintes de production (R&D).

Réaliser des tests du projet immersif afin de valider les solutions identifiées définir des correctifs et sécuriser sa réalisation.

Formaliser les différents volets du cahier des charges (organisationnel, stratégique, technique et artistique) afin d'organiser, le périmètre et le contexte du projet immersif dans le respect des normes environnementales et d'accessibilité.

Présenter les éléments clés de la démarche de production du projet immersif en images 3D dans une note de cadrage pour obtenir la validation par le commanditaire.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée.

RNCP42312BC03 — Concevoir et organiser le plan de production d'une expérience immersive en images 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Valider les technologies et les outils d'I.A à utiliser afin de structurer et de formaliser le plan de production (pipeline) en associant les composantes techniques et artistiques adaptées au public cible.

Traduire les concepts artistiques et/ou graphiques 2D en 3D, afin de valider la concordance entre le concept et la finalité, dans le respect des enjeux environnementaux.

Élaborer, le cas échéant, en collaboration avec des spécialistes, le schéma narratif (storyboard) pour définir le chemin proposé à l'utilisateur et l'ensemble des interactions dans le cadre d'une application immersive et/ou de séquences animées 3D.

Analyser le schéma narratif interactif afin de vérifier que les intentions immersives et graphiques respectent les attendus du commanditaire et du public cible.

Valider avec le commanditaire le plan de production et l'expérience immersive et/ou les séquences animées 3D dans le respect de la direction artistique (DA) validée, afin de lancer la réalisation du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée.

RNCP42312BC04 — Piloter la réalisation d'un projet d'expérience immersive en images 3D

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir les compétences nécessaires à la réalisation d'images 3D et/ou d'expériences immersives afin de valider avec le commanditaire l'organisation d'une équipe hautement qualifiée pour sécuriser la totalité de la production.

Partager le plan de production en détaillant le rôle et les responsabilités individuelles et collectives afin de fédérer autour du projet les équipes pluridisciplinaires et multiculturelles.

Piloter le travail collaboratif de manière inclusive et dans un souci de prévention des risques, en répartissant les ressources humaines et techniques adaptées à chaque phase du projet afin de fluidifier la production.

Examiner, le cas échéant, les problématiques techniques rencontrées afin de mettre en œuvre avec l'équipe, des solutions innovantes en préservant les choix artistiques et les intentions immersives.

Accompagner l'avancement de la production par l'équipe, en ajustant le planning en fonction des situations rencontrées, pour respecter le cahier des charges défini.

Évaluer la production finale dans son intégralité (conception immersive /production/post-production) en s'appuyant sur des critères prédéfinis, afin de livrer au commanditaire les images 3D et/ou l'expérience immersive en conformité avec les intentions initiales.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

L'Expert en création d'images 3D et expériences immersives exerce son métier dans tous les secteurs de la création graphique et numérique.

Il exerce principalement son métier dans :

- Un studio de réalité virtuelle (VR) et réalité augmentée (AR),
- Une agence de réalité virtuelle, mixte et augmentée,
- Un studio de jeux vidéo,
- Un studio d'effets spéciaux (VFX) et animation 3D.

On le trouve également parfois au sein :

- D'une entreprise spécialisée en simulation et formation,
- D'une entreprise industrielle,
- D'un département 3D d'une institution culturelle, scientifique,
- D'une entreprise de visualisation architecturale et immobilière,
- D'une agence de communication et marketing digital.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Animateur 3D
Généraliste 3D/ 3D Artist
Technical Artist/ Lighting Artist
Artiste environnement immersif 3D/ 3D Environment artist
Designer d'interactions XR
Designer UX/UI d'éléments 3D

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Le métier d'Expert en création d'images 3D et d'expériences immersives n'est pas règlementé.

L'école BRASSART reste toutefois attentive à communiquer les aspects règlementaires en vigueur dans le secteur auprès de l'ensemble des candidats.

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

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

En dehors de toute démarche de VAE, pour accéder au parcours de formation certifiant délivré en 5 années (dont 1 année préparatoire):

- être titulaire d'un diplôme ou titre de niveau 4 ;
- satisfaire au test d'entrée et à l'entretien de positionnement.

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

La validation du stage professionnel (ou tout dispositif dérogatoire accordé par l'organisme certificateur), lié au parcours de formation visant la certification, est un prérequis à la validation de la certification.

Cette disposition ne s'applique pas aux candidats via la voie de la V.A.E.

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

- A minima, 2 professionnels qualifiés et expérimentés des métiers de la 3D et de la réalité virtuelle, externes à l'organisme certificateur,
- 1 représentant de l'organisme certificateur, qui n'intervient pas en qualité de formateur auprès des candidats à la certification.

Base légale

Date de décision	29/05/2026
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	29/05/2031
Date de dernière délivrance possible	29/05/2035

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2024	25	0	78 %	—

Liens avec d'autres certifications

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)
RNCP39233

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://www.brassart.fr/formations/mastere-formation-animation-3d-vfx-game-art>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/42312/>