

# Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>1. Veille technique et artistique sur le marché et les productions 2D/3D.</b>	<i>Contexte : Afin de répondre aux besoins d'un client en matière de conception et de réalisation d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation, l'expert en création numérique 2D/3D analyse en détail les tendances artistiques et techniques du marché.</i>	E1 : Travaux écrits E2 : Etude de cas E4 : Présentation orale devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
<b>A1.1 Veille et analyse du marché de la production de projets 2D/3D d'un point de vue artistique et technique.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identification et sélection des sources d'informations sur le marché, sur les techniques et sur la direction artistique propres aux différentes productions de projets 2D/3D</li> <li>• Benchmark du marché au niveau artistique (tendances, nouvelles écritures...)</li> <li>• Benchmark du marché au niveau technique (nouveaux outils des éditeurs logiciels liés à des effets 2D/3D...)</li> </ul>	C1. Analyser les tendances artistiques et techniques de la production 2D/3D, grâce à un dispositif de veille sur les pratiques culturelles du domaine et à la fréquentation des salons, conférences et réunions professionnelles dédiées, dans le but d'enrichir la conception d'un projet de réalisation.	E1 – E2 – E4. (C1 à C3) <u>Evaluation sur étude de cas</u>  L'évaluation est réalisée sur un exemple de projet de réalisation 2D/3D.  L'étude de cas donne lieu à rendu écrit individuel et présentation orale au jury.  Le candidat à la certification réalise une recherche de différents modes d'animation du mouvement, de représentation des décors ou des personnages. Il en présente une analyse artistique et technique dans un document de synthèse remis au jury.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C1) Qualité de la veille artistique et technique</li> <li>- <i>La méthodologie utilisée est explicite et adaptée.</i></li> <li>- <i>Les sources documentaires utilisées sont diverses, fiables et commentées.</i></li> <li>- <i>Les différents modes identifiés sont représentatifs des tendances du marché.</i></li> <li>- <i>Les informations recueillies sont hiérarchisées et évaluées au regard du projet de réalisation 2D/3D étudié.</i></li> <li>- <i>Les restitutions orales et écrites sont claires et synthétiques.</i></li> </ul>

## Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><b>A1.2 Analyse et évaluation des solutions techniques (pipeline de production)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Benchmark des procédés de fabrication et d'organisation</li> <li>• Proposition technique</li> <li>• Implication des personnes ressources dans la validation des solutions techniques retenues (pipeline de production)</li> </ul>	<p>C2. Evaluer les systèmes d'organisation de la production observés sur le marché, en intégrant les nouveaux outils et solutions techniques, en vue de choisir un mode de production adapté au projet de réalisation 2D/3D.</p> <p>C3. Valider les solutions retenues, sur la base d'un processus logique et structuré impliquant les personnes ressources, afin de garantir l'efficacité de la réalisation 2D/3D à venir.</p>	<p>E1 – E2 – E4. (C1 à C3) <u>Evaluation sur étude de cas</u></p> <p>L'évaluation est réalisée sur un exemple de projet de réalisation 2D/3D.</p> <p>L'étude de cas donne lieu à rendu écrit individuel et présentation orale au jury.</p> <p>Le candidat à la certification produit une analyse technique des nouveaux outils disponibles et présente une proposition technique dans un document de synthèse remis au jury.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C2) Qualité de la veille technique <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La méthodologie utilisée est explicite et adaptée.</i></li> <li>- <i>L'analyse des outils identifiés est cohérente au regard du projet 2D/3D étudié.</i></li> <li>- <i>Les outils utilisés sont adaptés dans le système technique proposé.</i></li> <li>- <i>Les restitutions orales et écrites sont claires et synthétiques.</i></li> </ul> </li> <li>• (C3) Qualité du processus de validation <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La méthodologie utilisée est explicite et adaptée.</i></li> <li>- <i>Les ressources nécessaires à la production sont identifiées.</i></li> <li>- <i>Le processus de validation de la production est défini et complet.</i></li> <li>- <i>Les restitutions orales et écrites sont claires et synthétiques.</i></li> </ul> </li> </ul>

## Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>2. Conception artistique et préproduction d'une œuvre numérique 2D/3D.</b>	<i>Contexte : Sur la base de ses travaux de veille et en fonction des besoins du commanditaire, l'expert en création numérique 2D/3D élabore les éléments artistiques du projet. Il veille à la création de contenus responsables et à l'accessibilité.</i>	E1 : Travaux écrits E3 : Mise en situation professionnelle E4 : Présentation orale devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
<b>A2.1 Conception des éléments artistiques à produire</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaboration de la structure du concept du projet 2D/3D.</li> <li>• Elaboration de la direction artistique des différents éléments à produire.</li> <li>• Validation de la cohérence des différents éléments structurants liés à la production d'un projet 2D/3D.</li> </ul>	<p>C4. Traduire et structurer l'idée initiale d'une œuvre numérique, sur la base d'une recherche documentaire et de l'analyse des attentes du commanditaire, en vue de valider un concept original.</p> <p>C5. Déterminer les éléments graphiques à produire sur un projet 2D/3D, en vue de les valider au regard d'une cohérence d'ensemble.</p> <p>C6. Prévisualiser la structure d'un projet 2D/3D, grâce à la mise en place simplifiée des éléments de production, afin de valider la direction artistique du projet.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C4 à C8) <u>Mise en situation professionnelle durant le stage en entreprise</u></p> <p>Mise en situation professionnelle portant sur la direction artistique d'un projet 2D/3D.</p> <p>(Compte-rendu écrit intégré au rapport de stage)</p> <p>Le candidat à la certification liste l'ensemble des tâches techniques et artistiques à effectuer et valide le processus de fabrication à mettre en place.</p> <p>Il propose un planning de production compatible avec les outils et les ressources disponibles, qu'il présente oralement au jury.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C4) Rigueur méthodologique dans la recherche du concept <ul style="list-style-type: none"> <li>- La recherche documentaire est structurée et en adéquation avec la recherche graphique</li> <li>- La méthodologie d'analyse est explicite et cohérente.</li> <li>- Le concept est explicité et cohérent.</li> </ul> </li> <li>• (C5, C6) Qualité de la direction artistique <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les axes de direction artistique sont mis en place et cohérents avec la recherche documentaire.</li> <li>- L'univers graphique présenté est en phase avec le concept du projet (décors, personnages etc...).</li> <li>- Les références graphiques sont en adéquation avec la thématique énoncée et servent l'argumentaire.</li> </ul> </li> </ul>

## Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><b>A2.2 Validation des éléments techniques et opérationnels de la production d'un projet 2D/3D.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identification et quantification des implications des choix artistiques à un niveau technique (outils, pipeline) et opérationnel (ressources humaines, organisation de production).</li> <li>• Elaboration d'un planning de production.</li> </ul>	<p>C7. Analyser la structure et la direction artistique du projet en vue de valider le procédé de fabrication et l'organisation de la production.</p> <p>C8. Identifier les ressources techniques et artistiques nécessaires au projet, dans le but d'élaborer un planning de production réaliste et une répartition des ressources cohérente.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C4 à C8) <u>Mise en situation professionnelle durant le stage en entreprise</u></p> <p>Mise en situation professionnelle portant sur la direction artistique d'un projet 2D/3D.</p> <p>(Compte-rendu écrit intégré au rapport de stage)</p> <p>Le candidat à la certification liste l'ensemble des tâches techniques et artistiques à effectuer et valide le processus de fabrication à mettre en place.</p> <p>Il propose un planning de production compatible avec les outils et les ressources disponibles, qu'il présente oralement au jury.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C7) Rigueur de l'analyse <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'analyse est complète et correspond à tous les aspects de la direction artistique du projet.</li> <li>- Les principaux procédés de fabrication sont déterminés et répondent à l'ensemble des problématiques soulevées.</li> <li>- Les compétences techniques nécessaires sur chaque étape de fabrication sont décrites.</li> </ul> </li> <li>• (C8) Cohérence du planning de production <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le cahier des charges du projet initial est intégré dans le planning de production.</li> <li>- Les moyens techniques sont cohérents et opérationnels au regard de la complexité de la production.</li> <li>- Le planning de production élaboré est compatible avec l'analyse effectuée.</li> <li>- Les délais imposés sont intégrés et respectés dans le planning de production.</li> <li>- L'équipe de production associée à ce planning est opérationnelle.</li> </ul> </li> </ul>

# Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><b>A2.3 Création de contenus responsables et inclusifs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prise en compte des problématiques liées aux contenus des films et jeux vidéo</li> <li>• Mise en œuvre des directives RSE de son organisation</li> </ul> <p><b>A2.4 Traitement de l'accessibilité et prise en compte des situations de handicap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse des situations des développeurs et graphistes</li> <li>• Identification des difficultés d'accès aux informations et outils</li> <li>• Choix d'interfaces adaptés</li> <li>• Prise en compte du handicap</li> </ul>	<p>C9. Former les équipes aux règles de conception de contenus responsables et d'éco production, en prenant en compte les impacts potentiels sur les publics fragiles, les objectifs de diversité et les nécessités de protection de l'environnement, afin de répondre aux obligations RSE de la production numérique 2D/3D.</p> <p>C10. Mettre en œuvre les recommandations du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA), dans le but de faciliter l'intégration des personnes handicapées au sein des équipes de réalisation.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C9, C10) <u>Mise en situation professionnelle durant le stage en entreprise</u></p> <p>Le candidat contribue par son action à la construction en interne d'une dynamique du développement durable et de prise en compte des nécessités sociales et environnementales, ainsi qu'à la prise en compte des situations de handicap.</p> <p>Compte-rendu écrit intégré au rapport de stage.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C9) Qualité de l'encadrement RSE <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le candidat distingue bien les différentes catégories d'objectifs.</i></li> <li>- <i>Il justifie ses observations et ses actions en faveur d'une création de contenus responsables.</i></li> <li>- <i>Ses actions s'inscrivent dans le plan RSE de son organisation.</i></li> <li>- <i>Il démontre son aptitude à l'encadrement RSE des équipes.</i></li> </ul> </li> <li>• (C10) : Qualité de l'inclusion handicap <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La mise en œuvre du RGAA et des recommandations WCAG est conforme aux situations de travail étudiées</i></li> <li>- <i>Les situations de travail sont étudiées avec le client et les mesures préconisées sont pertinentes</i></li> <li>- <i>La notion de conception universelle est connue et judicieusement mise en œuvre</i></li> </ul> </li> </ul>

## Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<b>3. Management des équipes créatives et techniques 2D/3D</b>	<i>Contexte : L'expert en création numérique 2D/3D compose et conduit son équipe de développement dans un souci de cohésion entre créatifs et techniciens, et d'adhésion au projet. Il met en œuvre les obligations de la responsabilité sociale et environnementale dans la conduite de son équipe</i>	E1 : Travaux écrits E3 : Mise en situation professionnelle E4 : Présentation orale devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
<b>A3.1 Analyse des compétences et répartition des tâches</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse des besoins en compétences d'un projet 2D/3D</li> <li>• Détection des manques au niveau de l'équipe de production</li> <li>• Cartographie des compétences disponibles</li> <li>• Constitution des équipes de développement et de fabrication du film d'animation</li> <li>• Etablissement des feuilles de route</li> </ul>	<p>C11. Identifier les compétences nécessaires à la réalisation des différentes parties du projet, en vue de déterminer d'éventuels besoins de formation technique.</p> <p>C12. Assurer une répartition des tâches cohérente avec l'analyse des compétences, en vue de constituer les équipes, d'établir le planning et les feuilles de route.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C11 à C16) <u>Mise en situation professionnelle en centre de formation</u></p> <p>Le candidat à la certification anime l'équipe créative et technique dédiée au projet développé. Compte-rendu écrit intégré au rapport de stage, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le recensement des compétences nécessaires</li> <li>• La répartition des tâches au sein de l'équipe</li> <li>• Un plan de formation</li> <li>• Les comptes-rendus d'entretiens et de réunions avec les membres de l'équipe</li> </ul> <p>Il présente oralement au jury la méthode employée et les résultats de son action.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C11, C12) Précision de l'analyse compétences et de la répartition des tâches</li> <li>- La méthodologie d'analyse des compétences est explicite et cohérente</li> <li>- Les critères d'appréciation sont adaptés à chacun des sous-projets</li> <li>- Les compléments de formation nécessaires sont identifiés</li> <li>- Le candidat démontre sa capacité à organiser une équipe graphique au regard des objectifs de chacun des sous projets et des compétences disponibles</li> <li>- Les feuilles de route sont établies et suffisamment précises</li> <li>- Le planning général est conforme et optimisé</li> </ul>

## Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><b>A3.2 Choix et mise en œuvre des outils collaboratifs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse des besoins de l'équipe graphique</li> <li>• Choix des outils collaboratifs et de suivi de projet</li> </ul> <p><b>A3.3 Animation des équipes créatives et techniques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entretiens individuels</li> <li>• Définition des missions</li> <li>• Conduite de réunions d'équipe</li> <li>• Gestion des conflits</li> <li>• Prise en compte des situations de handicap</li> </ul>	<p>C13. Identifier et mettre en œuvre les outils numériques adaptés à la création d'œuvres numériques 2D/3D, dans le but de fluidifier la réalisation.</p> <p>C14. Assurer la cohésion des équipes créatives et techniques, en menant des entretiens individuels de définition des missions et des réunions d'équipes, en vue d'élever le niveau de compétences de chacun en matière de création numérique 2D/3D dans les différents contextes de mise en œuvre.</p> <p>C15. Analyser les situations de travail de l'équipe de réalisation, dans le but de concevoir les mesures et outils adaptés aux situations de handicap.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C11 à C16) <u>Mise en situation professionnelle en centre de formation</u></p> <p>Le candidat à la certification anime l'équipe créative et technique dédiée au projet développé. Compte-rendu écrit intégré au rapport de stage, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le recensement des compétences nécessaires</li> <li>• La répartition des tâches au sein de l'équipe</li> <li>• Les outils mis en œuvre</li> <li>• Les comptes-rendus d'entretiens et de réunions avec les membres de l'équipe</li> </ul> <p>Il présente oralement au jury la méthode employée et les résultats de son action.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C13) Maîtrise des outils collaboratifs <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le candidat connaît et démontre sa maîtrise des outils numériques collaboratifs</i></li> <li>- <i>Le choix des outils et la mise en place répondent aux besoins de l'équipe graphique</i></li> </ul> </li> <li>• (C14, C15) Qualité du management <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le candidat présente ses comptes-rendus de réunions et d'entretiens</i></li> <li>- <i>Sa vision du contexte d'utilisation est à la hauteur des enjeux</i></li> <li>- <i>Les situations de travail sont analysées</i></li> <li>- <i>Les mesures prises en faveur des personnes en situation de handicap sont adaptées et réalistes</i></li> <li>- <i>La présentation orale est convaincante</i></li> <li>- <i>Les réponses aux questions du jury sont pertinentes</i></li> </ul> </li> </ul>

## Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><b>A3.4 Mise en œuvre de la RSE (*) et sensibilisation citoyenne</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conduite de réunions et ateliers</li> <li>• Développement de l'intelligence collective</li> <li>• Appui sur des indicateurs RSE</li> <li>• Lutte contre les violences sexistes et sexuelles</li> <li>• Communication</li> </ul> <p>(*) Responsabilité sociale et environnementale</p>	<p>C16. Concevoir et mettre en œuvre des pratiques de co-construction des processus de développement durable autour de la création numérique 2D/3D, en impliquant les parties prenantes par la conduite d'ateliers, dans le but de développer l'intelligence collective et la RSE.</p> <p>C17. Créer l'adhésion des équipes créatives et techniques sur les questions de développement durable et de RSE, en s'appuyant sur des documents scientifiques et juridiques adaptés, afin de renforcer leur niveau de sensibilisation.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C11 à C17) <u>Mise en situation professionnelle en centre de formation</u></p> <p>Le candidat à la certification anime l'équipe créative et technique dédiée au projet développé. Compte-rendu écrit intégré au rapport de stage, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le recensement des compétences nécessaires</li> <li>• La répartition des tâches au sein de l'équipe</li> <li>• Les outils mis en œuvre</li> <li>• Les comptes-rendus d'entretiens et de réunions avec les membres de l'équipe</li> </ul> <p>Il présente oralement au jury la méthode employée et les résultats de son action.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C16, C17) Aptitude à conduire les processus DD/RSE</li> <li>- <i>Le candidat connaît les pratiques et outils de la co-construction</i></li> <li>- <i>La mise en œuvre a convaincu les parties prenantes</i></li> <li>- <i>Les comptes-rendus d'ateliers sont précis et complets</i></li> <li>- <i>Le candidat présente les résultats de son action sous la forme d'un cahier des charges RSE.</i></li> <li>- <i>Les objectifs DD/RSE sont identifiés.</i></li> <li>- <i>Les supports scientifiques et juridiques sont adaptés.</i></li> <li>- <i>Le candidat présente un plan d'action rationnel et détaillé des actions auxquelles il a participé.</i></li> </ul>

## Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><b>4A. Gestion de la production d'une œuvre numérique 2D/3D.</b></p> <p><b>Option Animation 2D/3D &amp; VFX</b></p>	<p><i>Contexte : L'expert en création numérique 2D/3D pilote la réalisation du film d'animation, valide la qualité artistique des éléments graphiques et supervise l'optimisation des scènes animées et des rendus.</i></p>	<p>E3 : Mise en situation professionnelle E4 : Présentation orale devant le jury</p>	<p><i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i></p>
<p><b>A4A.1 Organisation de la chaîne de fabrication</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recensement des contraintes de fabrication</li> <li>• Suivi de la gestion de production d'un projet 2D/3D</li> <li>• Ajustement des plannings de production</li> </ul>	<p>C18. Prendre en compte les contraintes de fabrication des éléments de la chaîne, dans le but d'optimiser la réalisation d'un film d'animation.</p> <p>C19. Valider les tâches techniques demandées par l'équipe de production, en vérifiant leur faisabilité et la cohérence d'ensemble, en vue d'ajuster le planning de production.</p>	<p>E3 – E4. (C18 à C23) <u>Evaluation menée en centre de formation sur un projet de film d'animation</u></p> <p>L'évaluation porte sur un projet réalisé en équipe, donnant lieu à soutenance orale devant le jury.</p> <p>La présentation au jury est individuelle.</p> <p>Chaque membre de l'équipe présente sa contribution :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aux recherches artistiques et techniques</li> <li>• A la mise au point de la chaîne de fabrication et du planning de production</li> <li>• A la validation des éléments graphiques et à l'optimisation des rendus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C18) Qualité du pilotage <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le candidat a bien identifié les contraintes de fabrication.</i></li> <li>- <i>La chaîne de fabrication est correctement structurée.</i></li> <li>- <i>La réalisation du film d'animation est conforme au cahier des charges.</i></li> </ul> </li> <li>• (C19) Précision technique <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La méthodologie de validation est explicite et cohérente.</i></li> <li>- <i>La compatibilité de l'ensemble des éléments livrés est vérifiée.</i></li> <li>- <i>La validation de la fonctionnalité des éléments livrés est communiquée à l'équipe de production.</i></li> <li>- <i>Le respect des livraisons finales est vérifié et lisible dans le planning de production.</i></li> <li>- <i>La présentation au jury est claire et correctement structurée.</i></li> </ul> </li> </ul>

## Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><b>A4A.2 Validation des éléments graphiques 2D/3D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Préparation</li> <li>• Utilisation de l'IA générative</li> <li>• Organisation des réunions régulières de validation des éléments graphiques</li> </ul>	<p>C20. Utiliser les IA génératives en amont du travail de préparation, afin d'enrichir et de préparer les éléments graphiques à intégrer au projet.</p> <p>C21. Conduire des réunions de validation des éléments graphiques 2D/3D, dans le but d'assurer la conformité artistique du projet avec les attentes du commanditaire.</p>	<p>E3 – E4. (C18 à C23) <u>Evaluation menée en centre de formation sur un projet de film d'animation</u></p> <p>L'évaluation porte sur un projet réalisé en équipe, donnant lieu à soutenance orale devant le jury.</p> <p>La présentation au jury est individuelle.</p> <p>Chaque membre de l'équipe présente sa contribution :</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C20, C21) Rigueur méthodologique <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le candidat a su utiliser les techniques de l'IA générative pour son travail de préparation.</li> <li>- La méthodologie de validation est explicite et cohérente.</li> <li>- Les éléments produits correspondent aux exigences du projet et respectent sa direction artistique.</li> <li>- Le respect des enjeux artistiques est vérifié et mis en rapport avec le planning de production.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>A4A.3 Validation de la fabrication</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Supervision de la direction d'acteurs et de l'animation</li> <li>• Optimisation des scènes et des rendus</li> <li>• Validation artistique et technique des effets spéciaux</li> <li>• Supervision de l'éclairage et du <i>compositing</i> (*)</li> </ul> <p>(*) Etape finale de la fabrication (assemblage des décors et des personnages, effets spéciaux)</p>	<p>C22. Superviser la direction d'acteurs (mise en place de la mécanique des personnages), l'éclairage et l'étape finale de fabrication (<i>compositing</i>), en interaction avec l'équipe graphique, afin d'optimiser la valeur ajoutée de chaque plan d'animation.</p> <p>C23. Valider les effets spéciaux en accord avec l'univers artistique du projet, afin d'optimiser les rendus finaux.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aux recherches artistiques et techniques</li> <li>• A la mise au point de la chaîne de fabrication et du planning de production</li> <li>• A la validation des éléments graphiques et à l'optimisation des rendus</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C22, C23) Qualité artistique des scènes et des rendus <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le candidat a su utiliser les techniques de l'IA générative pour son travail de préparation.</li> <li>- La qualité de l'animation et des effets spéciaux est de bon niveau et conforme aux attentes.</li> <li>- Les éléments produits correspondent aux exigences du projet et respectent sa direction artistique.</li> <li>- La présentation au jury est claire et correctement structurée.</li> </ul> </li> </ul>

## Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><b>4B. Gestion de la production d'une œuvre numérique 2D/3D.</b></p> <p><b>Option Jeu Vidéo (Game Art)</b></p>	<p><u>Contexte</u> : L'expert en création numérique 2D/3D pilote la réalisation du jeu vidéo et valide la qualité artistique et l'intégration technique des éléments produits.</p>	<p>E3 : Mise en situation professionnelle E4 : Présentation orale devant le jury</p>	<p><i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i></p>
<p><b>A4B.1 Supervision de la production d'un jeu vidéo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suivi de la gestion de la production d'un projet de jeu vidéo</li> <li>• Ajustement des plannings de production</li> <li>• Gestion des ressources</li> </ul>	<p>C24. Piloter le déploiement et le respect des processus exécutifs en contexte de production, en menant des réunions régulières de validation du travail effectué, dans le but d'évaluer et de corriger les éventuels retards.</p> <p>C25. Analyser les difficultés rencontrées dans les processus techniques et recenser les compétences disponibles, en vue de proposer des solutions à son équipe et d'ajuster le planning de production.</p>	<p>E3 – E4. (C24 à C27) <u>Evaluation menée en centre de formation sur un projet de jeu vidéo</u></p> <p>L'évaluation porte sur un projet de jeu vidéo réalisé en équipe, donnant lieu à soutenance orale devant le jury.</p> <p>La présentation au jury est individuelle.</p> <p>Chaque membre de l'équipe présente sa contribution :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Au pilotage de la production</li> <li>• Au choix et au paramétrage de la plateforme utilisée</li> <li>• A la réalisation éventuelle d'un prototype</li> <li>• A la qualité artistique du jeu vidéo</li> <li>• A la validation technique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C24) Qualité du pilotage <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le suivi du planning est précis et complet.</li> <li>- La diffusion du planning de production à l'ensemble de l'équipe de production est régulière et argumentée.</li> <li>- Les retards potentiels sont justifiés, quantifiés et communiqués à l'équipe de production.</li> </ul> </li> <li>• (C25) Précision des processus correctifs <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les problématiques de production déclenchent des solutions alternatives qui sont intégrées dans le planning de production.</li> <li>- Les modifications de planning de production sont explicitées et communiquées à l'équipe.</li> <li>- Les processus techniques et les ressources sont compatibles avec les modifications du planning.</li> </ul> </li> </ul>

## Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><b>A4B.2 Validation de la qualité artistique des éléments produits</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Organisation des réunions régulières de validation des éléments produits avec les équipes de préproduction/production</li> <li>• Validation des modifications du planning liées à une évolution potentielle de la préproduction</li> </ul> <p><b>A4B.3 Validation de l'intégration technique des éléments livrés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réception des éléments produits</li> <li>• Validation technique du travail effectué sur les éléments reçus</li> <li>• Transmission des livrables pour évolution/transformation aux autres membres de l'équipe de production</li> </ul>	<p>C26. Valider les livrables lors de réunions de gestion de production, en vérifiant la cohérence des éléments produits avec le travail de préproduction, afin d'assurer la qualité artistique du rendu final.</p> <p>C27. Valider les tâches techniques demandées par l'équipe de production en vérifiant la cohérence technique des éléments livrés, afin de respecter le cahier des charges technico-artistique.</p>	<p>E3 – E4. (C24 à C27) <u>Evaluation menée en centre de formation sur un projet de jeu vidéo</u></p> <p>L'évaluation porte sur un projet de jeu vidéo réalisé en équipe, donnant lieu à soutenance orale devant le jury.</p> <p>La présentation au jury est individuelle.</p> <p>Chaque membre de l'équipe présente sa contribution :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Au pilotage de la production</li> <li>• Au choix et au paramétrage de la plateforme utilisée</li> <li>• A la réalisation éventuelle d'un prototype</li> <li>• A la qualité artistique du jeu vidéo</li> <li>• A la validation technique</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C26) Qualité de la direction artistique <ul style="list-style-type: none"> <li>- La méthodologie de validation est explicite et cohérente.</li> <li>- Les éléments produits correspondent aux exigences du projet et respectent sa direction artistique.</li> <li>- Le respect des enjeux artistiques est vérifié et mis en rapport avec le planning de production.</li> </ul> </li> <li>• (C27) Précision technique <ul style="list-style-type: none"> <li>- La méthodologie de validation est explicite et cohérente.</li> <li>- La compatibilité de l'ensemble des éléments livrés est vérifiée.</li> <li>- La validation de la fonctionnalité des éléments livrés est communiquée à l'équipe de production.</li> <li>- Le respect des livraisons finales est vérifié et lisible dans le planning de production.</li> <li>- La présentation au jury est claire et correctement structurée.</li> </ul> </li> </ul>

# Expert en création numérique 2D/3D – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

### MODALITES D'EVALUATION

E1 : Travaux écrits

*(Notes de synthèse relatives aux études de cas, rapport de stage en entreprise)*

E2 : Etude de cas

*(Les études de cas supports des évaluations sont proposées par les entreprises partenaires d'ISART Digital)*

E3 : Mise en situation professionnelle

*(Sur exercices pratiques en centre de formation ou en entreprise, ou sur projet réalisé en centre de formation)*

E4 : Présentation orale devant le jury

*(Présentation orale individuelle)*

**Les modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction des situations des personnes handicapées.**

### BLOCS DE COMPETENCES

Les compétences évaluées sont réparties en quatre blocs (avec deux options pour le quatrième) :

1. Mettre en œuvre une veille technologique et artistique sur le marché de la 2D/3D
2. Assurer la conception artistique et la préproduction d'une œuvre numérique 2D/3D
3. Manager des équipes créatives et techniques 2D/3D
4. Piloter la réalisation d'une œuvre numérique 2D/3D
  - A. Option Animation 2D/3D et VFX
  - B. Option Jeu Vidéo (Game Art)

La certification est délivrée au candidat lorsqu'il a validé les quatre blocs de compétences et une durée minimum d'expérience professionnelle de 6 mois.

La validation partielle d'un bloc n'est pas possible. La validation partielle de la certification est constituée des blocs dont la totalité des compétences à évaluer est reconnue.