

## Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 13702**

### Intitulé

*L'accès à la certification n'est plus possible*

Réalisateur(trice) numérique

Nouvel intitulé : Réalisateur(trice) numérique

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
Institut Léonard de Vinci - Institut de l'internet et du multimédia (IIM)	Directeur de l'IIM

### Niveau et/ou domaine d'activité

**I (Nomenclature de 1969)**

**7 (Nomenclature Europe)**

**Convention(s) :**

**Code(s) NSF :**

323n Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle : conception

**Formacode(s) :**

### Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le(la) réalisateur(trice) numérique est soit à l'initiative de la création d'un produit (jeu vidéo ou film d'animation) pour le compte de sa société ou de la société qui l'emploie, soit il(elle) répond à une commande de la part d'un(e) éditeur(trice) de jeu vidéo, d'une agence de communication ou d'un(e) producteur(trice) de films d'animation.

Dans tous les cas, il(elle) doit effectuer :

- un travail d'analyse en respectant les aspects juridiques (droits d'auteur...) et le respect de la charte de la licence.
- organisation de réunion d'une petite équipe afin de travailler sur le concept
- proposition du projet à la direction du studio, dans le but de le faire valider, ou au client s'il s'agit d'obtenir un contrat.
- rassemblement les éléments aidant à l'orientation graphique du projet
- peut être responsable du budget dont il(elle) devra gérer au quotidien les dépenses et les recettes, et pour lequel il(elle) devra proposer des solutions
- établissement des devis, mais peut également devoir valider les devis qui lui sont proposés
- établissement du planning,

Les candidats(tes) sont évalués(es) sur les compétences qui relèvent des domaines d'activités suivants :

- 1) Concevoir un nouveau produit numérique, film d'animation ou jeu vidéo
- 2) Réaliser un prototype (jeu vidéo), un storyboard ou une animatique (film d'animation)
- 3) Organiser la chaîne de production du film d'animation ou du jeu vidéo
- 4) Piloter le projet de production du film d'animation ou du jeu vidéo
- 5) Manager des acteurs contribuant à la réalisation du projet
- 6) Mettre en œuvre une veille artistique et technologique
- 7) Rédiger des documents du projet

### Secteurs d'activité ou types d'emplois accessibles par le détenteur de ce diplôme, ce titre ou ce certificat

Le(la) réalisateur(trice) numérique, au vu du grand nombre d'entreprises du secteur de la création numérique, peut travailler dans 3 grands types de structures :

- les studios de production ou d'édition de jeux vidéo ;
- Les agences de production de serious game ou advergame ;
- les studios spécialisés dans la réalisation et/ou la production de fictions animées en 2D ou en 3D et de trucages d'images réelles.

Réalisateur(trice), directeur(trice) artistique, directeur(trice) des effets visuels, directeur(trice) de produit, producteur(trice), responsable de production, chargé(e) de production, lead artist, lead animateur(trice), lead designer, directeur(trice) créatif(ve), lead game designer, game producer, production manager, game content manager, créateur(trice) d'entreprise, CGI Supervisor, chargé(e) de production des effets visuels, creative producer, executive producer, chargé(e) de mission advergame ou serious game

### Codes des fiches ROME les plus proches :

E1104 : Conception de contenus multimédias

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

L1302 : Production et administration spectacle, cinéma et audiovisuel

### Modalités d'accès à cette certification

#### Descriptif des composants de la certification :

L'évaluation des compétences et capacités du(de la) Réalisateur(trice) numérique s'appuie sur des situations professionnelles réalisées par le candidat.

Ces situations peuvent concerner :

- 1) La conception d'un nouveau produit numérique, film d'animation ou jeu vidéo
- 2) La réalisation d'un prototype (jeu vidéo), d'un storyboard ou d'une animatique (film d'animation)
- 3) L'organisation de la chaîne de production du film d'animation ou du jeu vidéo
- 4) Le pilotage du projet de production du film d'animation ou du jeu vidéo

- 5) Le management des acteurs contribuant à la réalisation du projet
- 6) La mise en œuvre d'une veille artistique et technologique
- 7) La rédaction des documents du projet

Pour obtenir le titre, les postulants doivent valider quatre blocs de compétences décrits ci dessous :

- Les blocs n° 1, 2 et 3 sont obligatoires.
- Le quatrième bloc est à choisir parmi 3 blocs optionnels numérotés de 4 à 6.

Chaque bloc validé fait l'objet d'un certificat délivré au postulant.

**Bloc de compétence :**

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 13702 - Piloter un projet de production (film d'animation ou jeu vidéo)	<p><b>Descriptif :</b> Piloter l'ensemble des étapes du projet en gérant les problèmes techniques, artistiques, organisationnels ou financiers en veillant à la conformité de la qualité des productions au regard du cahier des charges défini avec le commanditaire.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b> Réalisation de dossier de conduite de projets, soutenance.</p> <p>Bloc de compétences capitalisable, obligatoire pour l'obtention du titre (validité du bloc : 5 ans)</p>
Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 13702 - Concevoir et réaliser le prototype d'un produit ou service interactif, d'un jeu vidéo ou d'un film d'animation	<p><b>Descriptif :</b> Structurer l'ensemble de la chaîne de production technique en vérifiant les coûts de chacun des postes au regard du budget alloué et en évaluant les ressources humaines internes et externes à mobiliser à chacune des étapes de réalisation.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b> Evaluation par la mise en situation sur études de cas et projets réels.</p> <p>Bloc de compétences capitalisable, obligatoire pour l'obtention du titre (validité du bloc : 5 ans).</p>
Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 13702 - Organiser la chaîne de production	<p><b>Descriptif :</b> Structurer l'ensemble de la chaîne de production technique en vérifiant les coûts de chacun des postes au regard du budget alloué et en évaluant les ressources humaines internes et externes à mobiliser à chacune des étapes de réalisation.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b> Evaluation par la mise en situation sur études de cas et projets réels.</p> <p>Bloc de compétences capitalisable, obligatoire pour l'obtention du titre (validité du bloc : 5 ans).</p>
Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 13702 - (Option A) : Concevoir et réaliser des applications ou service interactifs mettant en œuvre des objets connectés et/ou de la réalité augmentée	<p><b>Descriptif :</b> Ensemble de compétences permettant d'assurer la gestion de production d'une application ou d'un service interactif mettant en œuvre des objets connectés et/ou de la réalité augmentée, depuis sa conception jusqu'à sa distribution, en prenant en compte les aspects financiers, marketing, artistiques et techniques du projet, dans le respect des règles juridiques.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b> Evaluation par travaux pratiques et projets, réalisation de dossiers et soutenance.</p> <p>Bloc de compétences capitalisable, choisi à titre d'option parmi plusieurs possibilités, en vue de l'obtention du titre (validité du bloc : 5 ans).</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 13702 - Bloc 4 (Option B) : Concevoir et réaliser des jeux vidéo	<p><b>Descriptif :</b> Ensemble de compétences permettant d'assurer la gestion de production d'un jeu vidéo, depuis sa conception jusqu'à sa distribution, en prenant en compte les aspects financiers, marketing, artistiques et techniques du projet, dans le respect des règles juridiques.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b> Evaluation par travaux pratiques et projets, réalisation de dossiers et soutenance.</p> <p>Bloc de compétences capitalisable, choisi à titre d'option parmi plusieurs possibilités, en vue de l'obtention du titre (validité du bloc : 5 ans).</p>
Bloc de compétence n°6 de la fiche n° 13702 - Bloc 4 (Option C) : Concevoir et réaliser des films d'animation	<p><b>Descriptif :</b> Ensemble de compétences permettant d'assurer la gestion de production d'un film d'animation, depuis sa conception jusqu'à sa distribution, en prenant en compte les aspects financiers, marketing, artistiques et techniques du projet.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b> Evaluation par travaux pratiques et projets, réalisation de dossiers et soutenance.</p> <p>Bloc de compétences capitalisable, choisi à titre d'option parmi plusieurs possibilités, en vue de l'obtention du titre (validité du bloc : 5 ans).</p>

**Validité des composantes acquises : 5 an(s)**

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	QUINON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	Les conditions d'inscription à la certification s'effectuent après un parcours de formation sous un statut d'élève ou d'étudiant. Le jury est composé de 6 personnes: - 66 % de représentants des professionnels - 33 % de représentants de l'IIM
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	Les conditions d'inscription à la certification s'effectuent après un parcours de formation sous un statut d'élève ou d'étudiant. Le jury est composé de 6 personnes: - 66 % de représentants des professionnels - 33 % de représentants de l'IIM
En contrat de professionnalisation	X	
Par candidature individuelle	X	
Par expérience dispositif VAE prévu en 2010	X	Le jury est composé de 6 personnes: - 66 % de représentants des professionnels - 33 % de représentants de l'IIM

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

**Référence du décret général :****Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :**

Arrêté du 11 janvier 2012 publié au Journal Officiel du 19 janvier 2012 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour trois ans, au niveau I, sous l'intitulé "Réalisateur numérique" avec effet au 30 juin 2008, jusqu'au 19 janvier 2015.

**Référence du décret et/ou arrêté VAE :****Références autres :**

Arrêté du 26 novembre 2015 publié au Journal Officiel du 3 décembre 2015 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour quatre ans, au niveau I, sous l'intitulé "Réalisateur(trice) numérique" avec effet au 19 janvier 2015, jusqu'au 3 décembre 2019.

**Pour plus d'informations****Statistiques :****Autres sources d'information :**

[www.iim.fr](http://www.iim.fr)

[www.devinci.fr](http://www.devinci.fr)

[Site Internet](#)

**Lieu(x) de certification :**

Institut de l'Internet et du Multimédia (IIM)

Pôle Universitaire Léonard de Vinci

12, avenue Léonard de Vinci,

92916 La Défense Cedex

**Lieu(x) de préparation à la certification déclarés par l'organisme certificateur :**

Institut de l'Internet et du Multimédia (IIM)

Pôle Universitaire Léonard de Vinci

12, avenue Léonard de Vinci,

92916 La Défense Cedex

**Historique de la certification :**

**Certification suivante :** [Réalisateur\(trice\) numérique](#)