

## PUBLIC

- ▶ Jeunes de 16 à 25 ans souhaitant poursuivre ou compléter leurs études
- ▶ Demandeurs d'emploi
- ▶ Salariés en évolution de poste ou en reconversion

## PRÉREQUIS & ADMISSION

- ▶ Être titulaire d'un baccalauréat ou d'un diplôme équivalent de niveau 4 du Cadre Européen des Certifications (CEC)
- ▶ Concours d'entrée : tests écrits + entretien avec possibilité de présentation d'un portfolio (se reporter au Guide Concours pour les détails)
- ▶ Entrée directe possible jusqu'en 1<sup>re</sup> année du Mastère (4<sup>e</sup> année de formation)

## DURÉE & RYTHME

- ▶ 5 ans soit 3 300 heures de formation
- ▶ Temps-plein en 1<sup>re</sup> année (Digital Art puis rythme alterné à partir de la 2<sup>e</sup> année (1 semaine/1 semaine))

## DÉLAI D'ACCÈS

- ▶ Concours d'entrée en mars chaque année
- ▶ Rentrée en septembre

## TARIF DE LA FORMATION

- ▶ Frais d'inscription : 450 € TTC (à la 1<sup>ère</sup> inscription uniquement)
- ▶ Chaque année : 8 500 € TTC

## VAE

Les certifications inscrites au RNCP sont accessibles par la VAE.

## ACCESSIBILITÉ

Les locaux sont adaptés pour l'accueil des personnes en situation de handicap. Un référent handicap accompagne les étudiants sur les modalités d'adaptation de la formation (école et entreprise).

# EXPERT EN CONCEPTION NUMÉRIQUE, ANIMATION 3D ET EFFETS SPÉCIAUX

## Certification professionnelle niveau 7

Fiche RNCP n° [36132](#)

### OBJECTIFS

Acquérir les compétences graphiques et managériales liées à la production d'un film 3D :

- ▶ Disposer d'une culture artistique et vidéoludique,
- ▶ Réaliser des créations 2D et 3D, création d'univers, animation de personnages, photographie, tournage, montage, trucage
- ▶ Savoir communiquer, s'organiser et travailler en équipe
- ▶ Être capable de maîtriser les méthodes de travail utilisées en studio, de la préproduction à la postproduction.

### MOYENS PÉDAGOGIQUES

- ▶ Enseignements théoriques et pratiques : cours magistraux, exercices d'application, travaux pratiques, travaux dirigés
- ▶ Production de projets : suivi et encadrement par les enseignants lors de la réalisation des projets (projet d'année, projet de fin d'études)

### BLOCS DE COMPÉTENCES

- ▶ Mettre en œuvre une veille sur le marché et productions de projets 3D (RNCP36132BC01)
- ▶ Diriger artistiquement la phase de développement de la production d'un projet 3D (RNCP36132BC02)
- ▶ Diriger artistiquement la phase de production d'un projet 3D (RNCP36132BC03)
- ▶ Superviser artistiquement la phase de finalisation d'un projet 3D (RNCP36132BC04)

### MÉTIERS PRÉPARÉS

- ▶ Graphiste /Artiste 3D - Concept Artist 3D - Lookdev Artist - Environment Artist - Modeling Artist Rigger Artist - Layout / Previs Artist - Animator Artist - Lighting Artist - FX Artist - FX Supervisor Technical Director - Lead Compositor - Digital Matte Painter - CG Generalist - CG Supervisor

### MODALITÉS D'ÉVALUATION

- ▶ Contrôle continu (études de cas, mises en situation, présentations, démonstrations)
- ▶ Présentations de projets (projet d'année, projet de fin d'études) devant un jury d'établissement ou un jury professionnel
- ▶ Évaluations écrites et orales en anglais
- ▶ Rédaction et soutenance d'un rapport d'expérience professionnelle

### CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DU DIPLÔME

La certification totale est obtenue si toutes les conditions suivantes sont réunies :

- ▶ Tous les blocs de compétences sont validés
- ▶ Un stage ou une expérience professionnelle de 6 mois minimum est réalisé
- ▶ Un niveau B2 européen est atteint en anglais (équivalent à un score au TOEIC® de 785 minimum)

À noter : les blocs de compétences sont capitalisables. La validation partielle d'un bloc n'est pas possible. La validation partielle du titre est constituée des blocs dont la totalité des compétences à évaluer est reconnue. La validation des composantes acquises est illimitée.