

 **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^{re} année du Mastère (4^e année de formation)

 **DURÉE & RYTHME**

- ▶ 5 ans soit 3 300 heures de formation
- ▶ Temps-plein en 1^{re} année (Digital Art puis rythme alterné à partir de la 2^e 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 / an
- ▶ Bachelor : 8 900 € TTC / an
- ▶ Mastère : 9 300 € TTC / an

 **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)

MÉTIER PRÉPARÉS

- ▶ Graphiste /Artiste 3D - Concept Artist 3D - Game Artist - Lookdev Artist - Environment Artist - Modeling Artist Rigging 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.