

PROGRAMME DE FORMATION

Certificat de Qualification Professionnelle | Expert.e Techniques en Création Numérique

La formation en alternance propose des cours à distance dispensés par l'Institut Artline et une modalité pédagogique innovante : l'AFEST Action de Formation en Situation de Travail, qui permet à l'apprenant.e d'être formé.e par ses collègues et des expert.e.s, sur son lieu de travail au sein des entreprises participantes.

Objectifs |

En fin de formation l'Expert technique en création numérique doit :

- Savoir résoudre les dysfonctionnements des outils de fabrication.
- Savoir conseiller, prototyper et alerter sur les différentes étapes de la chaîne de fabrication.
- Savoir maintenir une documentation des outils à jour et savoir la transmettre aux équipes.

Public concerné |

- Personne issue de formation informatique et/ou animation 3D.
- Personne éligible à un contrat professionnel (demandeurs d'emplois - intermittents compris - ou toute personne de moins de 26 ans)

Les formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap via le format en distanciel.

Pré-requis |

- Maîtrise de la langue française
- Intérêt pour le code informatique,
- Attrait pour les logiciels d'animation et de graphisme.
- Niveau équivalent à bac +2

Durée de la formation et modalités d'organisation |

- Durée globale estimée : **[410h]**
- Dont en AFEST : **[70h]**
- Dont à distance : **[340h]**
- Dates de la formation : voir contrat de formation
- Coût de la formation : **5 800 €**

Dates des rentrées de la formation |

- Octobre

CONTENU DE LA FORMATION*

À distance

Initiation et découverte du milieu professionnel |

2 parcours, soit 17 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Test de positionnement
- Acculturation au milieu professionnel (vocabulaire, métiers, pipeline ..)
- Soutien à l'insertion dans l'entreprise

Remise à niveau | 3 parcours, soit 25,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Culture informatique
- Mathématiques appliquées
- Les bases de la programmation
- Logique de fonctionnement des logiciels 3D
- Le Pipeline

Architecture et codage dans un soft 3D | 3 parcours, soit 25,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Les bases de la programmation
- Réalisation d'un premier script
- L'interface PySide
- Les Classes

Règles de codes | 2 parcours, soit 17 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Git & rédiger un code en collaboration
- Debug et outils de profiling
- Les règles de rédaction d'un code sources,
- Savoir auto documenter son code

Ergonomie | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- UX-UI : analyse et adaptation ergonomique des outils

Activité en AFEST |

- Suivi ticket & diagnostique
- Proposer un développement d'outils
- Développer un outil
- Former à l'utilisation d'un outil
- Rédaction de notices techniques et tutos
- Évaluation des risques et anticipation des problèmes
- Planifier un développement d'outils
- Résoudre un dysfonctionnement
- Proposer des solutions après un recueil de demande
- Intégrer une documentation technique à un code source

MODALITÉS

Modalités d'assistance pédagogique |

En Entreprise (AFEST) :

- Référent.e Afest désigné.e en interne ou Référent.e AFEST délégué.e de l'Institut Artline

Pour l'Institut Artline :

- Tristant LEGRANCHE (Responsable du CQP)
- Nathalie LONGLADE (Directrice des opérations)
- Clara SPRING (Gestionnaire administrative du pôle formation)
- Sandrine SENTICI (Assistante administrative du pôle formation & Référente handicap)
- Audrey VILLEGAS (Coordinatrice pédagogique)

Modalités d'assistance technique |

Avant et après la formation : courriel, téléphone

Pendant la formation : chat, visioconférences

Type d'activités effectuées et leur durée estimée |

- Activité en AFEST : 70h
- Classe virtuelle : 93h
- E learning : 90h
- Suivi Projets /exercices : 90h
- Accompagnement et évaluation : 67 h

Moyens techniques |

- Plateforme e-learning
- Classe virtuelle
- Visioconférence
- Forum de tchat

Modalités d'évaluation et/ou de certification |

Contrôle continue au fur et à mesure des activités en entreprise et des modules de formation. Jalon d'évaluation Après chaque période en entreprise.

Après son évaluation et à partir des deux ou trois évaluations portées pour chaque compétence, le jury lors de la soutenance – si possible par consensus – de l'acquisition de chaque compétence. Puis il décide de la validation de chaque bloc de compétences :

- • BCI est validé si au moins 4 compétences sont acquises (A), dont C1 et C2, et si au plus une compétence est non acquise (NA).
- • BC2 est validé si C9, C10, C11, C12, C14 sont acquises (A), C13 et C21 pouvant être acquises, partiellement acquises ou non acquises (A, PA ou NA).

- BC3 est validé si au moins 3 compétences sont acquises (A) et si au plus 2 compétences sont non acquises (NA).
- Puis il décide de l'attribution du CQP : le CQP est attribué si les trois blocs de compétences du CQP sont validés.

La CPNEF de l'Audiovisuel délivre un certificat aux titulaires du CQP et une attestation de blocs de compétences aux candidats qui auront validé un ou deux blocs de compétences seulement. Conformément à la loi, les blocs de compétences sont validés définitivement.

Quelques chiffres du cycle |

- Taux de certifiés (RNCP Niveau 6 - 2022-2020) : 87 %
- Admission sur entretien : 40 %

** Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques | Dernière mise à jour réalisée : Septembre 2024*