Observatoire
des métiers de l'audiovisuel

ÉTUDE D'OPPORTUNITÉ POUR LE RENOUVELLEMENT DU CQP EXPERT TECHNIQUE EN CRÉATION NUMERIQUE

ÉTUDE RÉALISÉE PAR
PARADOXES CONSEIL

MAI 2024

ETUDE SUR LE SECTEUR DE L'ANIMATION ET LE METIER D'EXPERT TECHNIQUE EN CRÉATION NUMERIQUE

Sommaire

INTRODUCTION 3

METHODOLOGIE 3

I- LA CPNEF DE L'AUDIOVISUEL 4

Une politique de certification très active *4*

II- LE SECTEUR DU CINEMA D'ANIMATION EN FRANCE ET DES EFFETS VISUELS 5

1 DONNEES SECTORIELLES 5

Le secteur *6*

Les dynamiques *6*

Les salaires *8*

2 LES DIFFERENTS METIERS DU CINEMA D'ANIMATION 9

Les chiffres de l'emploi *9*

Les métiers de l'animation : préproduction, production, postproduction *10*

III- LE TECHNICAL DIRECTOR 12

1 PRESENTATION DU METIER D'EXPERT TECHNIQUE EN CREATION NUMERIQUE OU TECHNICAL DIRECTOR 12

Etat des lieux du métier *12*

Définition et périmètres. 12

Appellations du métier 12

Les activités du TD 12

L'expert technique en création numérique : un pont entre les artistes (infographistes) et les informaticiens 14

2 NOMBRE DE PROFESSIONNELS EN FRANCE 15

Perspectives de recrutement 15

Modalités de recrutement, types de contrats et salaire 17

3 RESPONSABILITE, AUTONOMIE ET NIVEAU DE QUALIFICATION 17

Des missions et positionnement différents selon la taille et l'organisation du studio 17

Niveau de qualification 18

IV- LE CQP TD 19

1 CREATION DU CQP EXPERT TECHNIQUE EN CREATION NUMERIQUE 19

2 LES BESOINS DU MARCHE DU TRAVAIL 20

Les autres certifications préparant au métier de TD 20

Difficultés de recrutement 21

3 LES CERTIFIES DU CQP EXPERT TECHNIQUE EN CREATION NUMERIQUE 22

CONCLUSION 25

SOURCES 26

Illustrations : Cette étude est illustrée à l'aide d'images issues de freepik.com ainsi que de captures d'écran du film consacré aux métiers de l'animation en ligne sur le site de la CPNEF de l'audiovisuel (voir les sources en fin de note)

Les extraits des entretiens menés avec des professionnels ou des commentaires des répondants à l'enquête en ligne sont représentés dans des bulles jaunes comme celle-ci.

INTRODUCTION

L'expert technique en création numérique joue un rôle clé à l'interface des départements de fabrication (infographistes) et des départements informatiques (recherche et développement, infrastructure système) dans les studios d'animation ou de VFX (effets visuels). Il est en première ligne pour répondre aux besoins immédiats des graphistes, de leurs responsables ou des membres de la production. Placé sous la direction du superviseur des experts techniques, il intervient en audit des besoins du studio et des projets en phase de préproduction pour optimiser les processus de fabrication et en répondant aux demandes spécifiques des départements de fabrication ou du département de R&D. Il peut travailler seul ou en équipe en fonction de la taille de l'entreprise. Il développe son activité dans l'environnement informatique de son entreprise, sur la chaine de fabrication des séquences animées d'un film d'animation ou de création numérique, (soit des logiciels d'animation, soit des logiciels de rendu et de compositing (…), soit des logiciels de FX, soit le pipeline du studio et des outils de gestion.).

Il travaille essentiellement dans des studios d'animation.

L'expert technique en création numérique est aussi connu sous le nom de « **TD** » (**technical director**) ou **d'infographiste développeur** (terme employé dans la convention collective). Entre eux, les professionnels utilisent essentiellement le terme TD pour parler d'eux.

Qu'ils soient appelés « expert technique en création numérique », « TD », « Technical director », « infographiste développeur », il s'agit des mêmes professionnels.

METHODOLOGIE

La présente note a pu s'appuyer sur la documentation existante[1] (actes des RADI RAF, étude du cabinet Audiens, étude d'opportunité et de faisabilité pour le renouvellement de la certification CQP Expert technique en création numérique » de la CPNEF de l'audiovisuel, etc.).

Une enquête en ligne a été menée auprès des studios d'animation. Elle a donné lieu à 134 connexions et 75 réponses exploitables avec un taux de remplissage de 83,9%[2].

Cette enquête a été complété de 20 entretiens avec des TD/Developpeur.se (8), Directeur.trice de studio (3), Superviseur.e de TD (2), RH/ responsable formation (2), Coordinateur.trice technique des productions (1), Direction des opérations (1), Chargé.e de production (1), Formateurs en écoles et universités (3)[3].

[1] *Voir Sources page 23*

[2] *Les résultats détaillés de cette enquête se trouvent dans l'étude d'opportunité et de faisabilité pour le renouvellement de la certification CQP Expert technique en création numérique » de la CPNEF de l'Audiovisuel dont le lien est en page 25*

[3] *Les comptes rendus de ces entretiens peuvent être communiqués sur demande auprès de la CPNEF de l'Audiovisuel.*

I- La CPNEF de l'audiovisuel

Créée en 2004, la Commission Paritaire Nationale Emploi et Formation (CPNEF) de l'audiovisuel regroupe les partenaires sociaux des branches professionnelles de l'audiovisuel et travaille sur les questions d'emploi et de formation.

L'audiovisuel, constitué de 6 branches professionnelles - la télédiffusion, la radiodiffusion, la prestation technique image et son, la production audiovisuelle, la production de film d'animation et la production cinématographique - représente en France plus de 12 000 entreprises dont 95% sont des TPE et compte plus de 247 000 salariés.

LES TROIS ACTIONS PRINCIPALES DE LA CPNEF DE L'AUDIOVISUEL :

- Observer l'emploi et les métiers de l'audiovisuel : En menant régulièrement des études sur les besoins en compétences des branches professionnelles de l'audiovisuel et leurs évolutions, nous entretenons notre expertise des métiers et des compétences professionnelles de notre champ.
- Informer sur les métiers de l'audiovisuel et leurs évolutions : En déployant une communication multicanale, nous informons les entreprises, les salariés et le grand public du développement des métiers, des formations et des évolutions des secteurs de l'audiovisuel.
- Créer des certifications pour répondre aux besoins des entreprises de l'audiovisuel : En tenant compte des évolutions des métiers et des secteurs de l'audiovisuel, nous créons des certifications qui contribuent à sécuriser les parcours professionnels et à favoriser le lien formation/emploi.

Une politique de certification très active

La CPNEF de l'audiovisuel est particulièrement active dans le domaine de la certification, avec trois CQP[4] et deux CCP[5], dont trois sont actuellement actifs auprès de France compétences. Deux autres certifications sont en cours de déploiement.[6]

« **En 2023, la CPNEF de l'audiovisuel a particulièrement développé deux pans de son activité : l'essor et la gestion de ses certifications et réseau de partenaires de formation habilités**, et le déploiement de sa présence et de son conseil auprès des différents acteurs nationaux et régionaux de l'emploi-formation dans le champ de l'audiovisuel.
Cette année, la CPNEF de l'audiovisuel a **structuré et consolidé son rôle d'organisme certificateur de branche**, passant de **77 certifiés** en 2022 à **172 en 2023**. Forte de ses **6 certifications** et de ses **21 partenaires de formation habilités** à délivrer des formations et organiser les évaluations menant à une ou plusieurs de ses certifications, elle se positionne aujourd'hui comme un acteur majeur de la formation continue du champ de l'audiovisuel. L'année prochaine sera consacrée à **la consolidation des relations partenariales** entre organisme certificateur et lieux de formation habilités, à la **création d'un réseau des certifiés** et à sa promotion auprès des entreprises et commanditaires pouvant avoir besoin de leurs compétences, ainsi qu'au **renouvellement de l'inscription de trois certifications** (Animateur radio, Expert technique en création numérique et Restaurateur numérique) au répertoire national des certifications professionnelles de France compétences. » [7]

4 CQP Animateur radio, CQP Restaurateur numérique image et CQP Expert technique en création numérique.
5 CCP Déployer une démarche écoresponsable dans sa pratique professionnelle, au sein d'un projet audiovisuel et CCP Interbranche Eduquer aux médias et à l'information.
6 CQP Administrateur de production et CCP intégrer les outils et méthodes 3D temps réel dans un projet audiovisuel
7 Bilan d'activité CPNEF 2023 https://res.cloudinary.com/dkug43zxu/image/upload/v1705594596/Bilan_d_activites_2023_fb8b90cc78.pdf

Création d'outils de promotion de la certification et des certifiés :

Un répertoire des certifications de l'audiovisuel (RS et RNCP) publié en janvier 2023 et mis à jour mensuellement.



Un annuaire des certifiés de la CPNEF de l'audiovisuel publié en septembre 2023 et mis à jour mensuellement. Il permet de mettre en valeur les certifiés et d'aider les mises en relation.



238 candidats ont été certifiés par la CPNEF de l'audiovisuel en 2023 et au premier semestre 2024 (jusqu'au 02/05/2024) sur ses différentes certifications.

II- Le secteur du cinéma d'animation en France et des effets visuels

L'immense majorité des certifiés du CQP Expert technique en création numérique s'insère dans le secteur du cinéma d'animation qui comprend plus d'entreprises et d'emplois. Un seul certifié s'est inséré dans un studio spécialisé dans les effets visuels (Light VFX).

1 DONNEES SECTORIELLES



Tous les ans, Magelis[8] en partenariat avec AnimFrance[9], le CNC[10], la CPNEF de l'audiovisuel, l'AFDAS, Audiens[11] et la FICAM[12], organise les RADI RAF Rencontres Animation Développement Innovation et Rencontres Animation Formation[13].

Directeurs de studio, directeurs techniques, directeurs de production, auteurs, développeurs, storyboarders, diffuseurs, enseignants-chercheurs, éditeurs de

8 Pôle Image Magelis : Créé en novembre 1997 à Angoulême, le Pôle Image Magelis est un pôle de développement économique de la filière Image en Charente, qui concentre son activité autour de quatre secteurs d'activités : la bande dessinée, l'animation, les tournages et le jeu vidéo
9 AnimFrance : syndicat créé en 1989 exclusivement dédié au secteur de la production audiovisuelle et cinématographique indépendante d'animation, à l'origine de la négociation de la première Convention Collective Nationale de la production de Films d'Animation.
10 Centre National du Cinéma et de l'image animée
11 Audiens : groupe de protection sociale paritaire et à but non lucratif, expert des métiers de la création et de l'information
12 FICAM : Fédération des industries du Cinéma, de l'Audiovisuel et du Multimédia est une organisation syndicale patronale, qui regroupe environ 150 entreprises dont l'activité couvre l'ensemble des métiers et du savoir-faire technique de l'image et du son.
13 Lien vers le site des RADI RAF permettant notamment de visionner les captations des tables rondes : https://www.radi-raf.org/

logiciels, directeurs d'écoles d'animation, organisations professionnelles ou encore institutions… se réunissent tous les ans lors de ces rencontres.



Les données chiffrées de ce document concernant le cinéma d'animation sont principalement issues de deux présentations organisées lors de ces rencontres en 2023 :

- « Les chiffres de l'animation en France »[14], CNC et AnimFrance
- « L'emploi dans la production de films d'animation » [15], Audiens et AnimFrance (chiffres 2022, les chiffres 2023 seront présentés en novembre 2024).



Le PIDS, festival des effets spéciaux se tient tous les ans depuis 10 ans et réunit des professionnels du secteur VFX autour de conférences et études de cas avant sa journée grand public.

Les données chiffrées de ce document concernant le secteur VFX proviennent de l'étude sur « L'emploi dans les effets visuels numériques » présentée par le CNC et Audiens (voir sources en fin de document).

Le secteur

192 entreprises actives composent le secteur de la production de films d'animation en 2022. **Le nombre d'entreprises dans le champ a augmenté de +34 % en 10 ans (2013-2022), et +7 % sur les 5 dernières années (2018-2022).**

La France est le 3e pays producteur de films d'animation.

68 entreprises étaient actives en 2022 dans le domaine des effets visuels. Ce nombre est stable sur la décennie. Certaines entreprises sont à la fois actives dans le domaine du cinéma d'animation et des effets visuels.

Les dynamiques

L'année 2022 a été exceptionnelle pour le cinéma d'animation français avec « Miraculous – le film », film le plus cher de l'année et 4e film d'animation le plus cher de l'histoire.

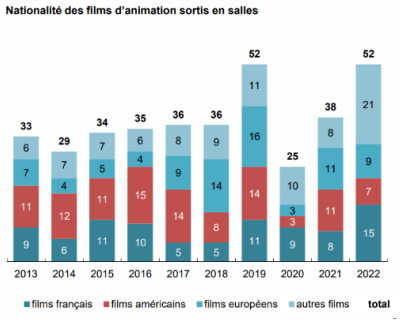


Figure 1 Les tendances du marché de l'animation française - Angoulême, le 23 novembre 2023

14 Captation vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=gcFGPABgKH8&t=31s / support de présentation : https://www.radi-raf.org/wp-content/uploads/2023/12/Lacoue_Cecile-Les_tendances_du_marche_de_lanimation.pdf
15 Captation vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=T2lrRYQTvP8&t=1s / support de présentation : https://www.audiens.org/files/live/sites/siteAudiens/files/03_documents/groupe/Etudes/Etude-Films-animation-2023.pdf

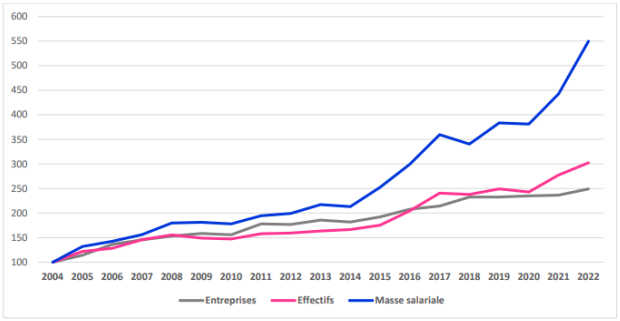


Figure 2 Etude Audiens sur le cinéma d'animation

L'étude réalisée par Audiens et AnimFrance « L'emploi dans la production de films d'animation (Edition 2023) » met en lumière la **croissance soutenue du cinéma d'animation en 2022**, aussi bien du point de vue des **créations d'entreprises, des effectifs et de la masse salariale** : *« Avec une augmentation entre 2021 et 2022 du nombre d'entreprises de 5%, une augmentation du nombre de salariés de 9% et une augmentation de la masse salariale de 24%, l'année 2022 affiche les niveaux d'activité les plus élevés dans le secteur du film d'animation ».*

Néanmoins *l'étude nuance cette progression puisque l'**« on constate une stabilisation de l'emploi au cours du 1er semestre 2023 par rapport à la fin de l'année 2022, puis une inflexion à compter du 2nd semestre avec un début de décroissance ».***

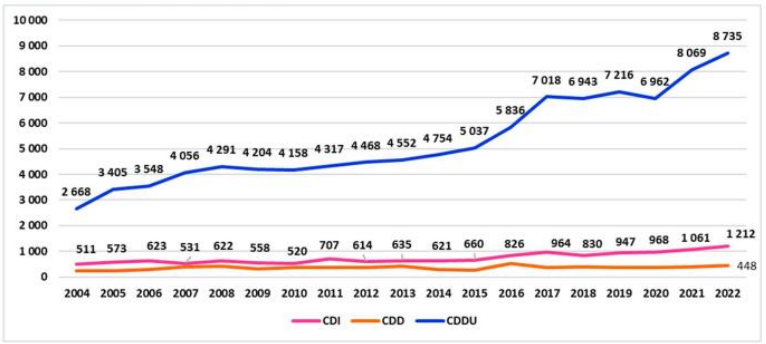


Designed by Freepik

Cinéma d'animation :
Plus de 10 000 salariés en 2022
En 10 ans, le nombre de salariés a **augmenté de 85%**
Triplement du nombre de CDDU [16]et **doublement** du nombre de salariés entre 2004 et 2022

Cette dynamique est avant tout portée par la **croissance très forte des CDDU**. En effet, si les CDI sont en augmentation avec un passage de 511 CDI en 2004 à 1 212 en 2022 (137 % d'augmentation) due notamment à l'augmentation du nombre de cadres [17], nécessaires à la structuration des studios, la **croissance du nombre de CDDU** est encore plus forte puisque l'on constate une **augmentation de ces contrats de 227 % entre 2004 et 2022** (2 668 CDDU en 2002 contre 8 735 en 2022).

Figure 4 : Effectifs par type de contrat



Lecture : En 2022, 8 735 techniciens différents ont été déclarés en CDDU au moins une fois par une des entreprises du secteur, ainsi que 1 212 personnes en CDI et 448 personnes en CDD de droit commun.

Figure 3 Etude Audiens sur le cinéma d'animation

Le nombre d'heures travaillées déclarées par les entreprises du secteur est également en augmentation. Ce sont 10,1 millions d'heures qui ont été déclarées en 2022 par les entreprises du secteur, soit +14 % par rapport à 2021. C'est le plus haut niveau atteint dans le secteur. Le nombre d'heures par salarié atteint également son plus haut niveau avec 995 heures par personne et par an.

16 Contrat à durée déterminée d'usage, fréquents dans un certain nombre de secteurs, dont l'audiovisuel : https://travail-emploi.gouv.fr/droit-du-travail/les-contrats-de-travail/cddu
17 Les cadres représentent un peu plus des ¾ en 2022.

Concernant le secteur VFX, l'on peut noter qu'en 2022, 85,8 % des films de fiction ont effectué des dépenses en effets visuels numériques. Le nombre de films ayant recours aux VFX est quant à lui en hausse sur un an : 145 films en 2022, contre 90 en 2021 (+61,1 %)

En 2022, 3 films consacrent plus d'1 M€ en VFX et concentrent près du tiers (29,6 %) des dépenses totales en VFX :



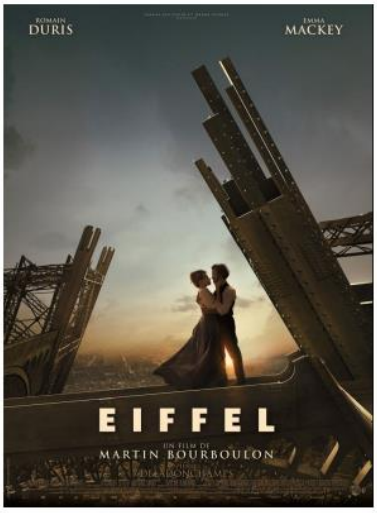




Figure 4 « L'emploi dans les effets visuels numériques » CNC et Audiens

Les effectifs sont également en progression avec 778 ETP (CDI et CDD) en 2022 contre 558 en 2013 (hors CDDU).

Les salaires

En 2022, dans le secteur de l'animation, le salaire annuel brut moyen pour un équivalent temps plein est de 78 k€ pour un cadre et de 26 k€ pour un non-cadre.

Tableau 2 : Salaire annuel brut moyen (en k€) pour un équivalent temps plein

		2004	2005	2006	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Postes de cadres	De 20 ans à 29 ans	35,2	35,5	35,1	36,3	40,0	38,6	33,5	35,9	36,2	38,0	34,4	36,5	38,7	39,4	39,2	39,6	38,5	39,4	41,9
	De 30 ans à 39 ans	47,2	48,9	50,6	51,4	54,2	55,0	50,8	50,5	54,0	52,7	48,8	51,4	48,3	51,2	50,0	51,1	50,4	53,3	55,1
	De 40 ans à 49 ans	54,4	58,7	59,0	62,3	64,0	70,1	69,6	70,0	71,6	70,2	63,9	67,8	66,3	75,8	69,5	73,8	73,3	73,6	77,4
	De 50 ans à 59 ans	63,4	63,3	66,1	80,9	81,9	76,0	71,6	75,5	77,8	93,1	75,4	86,3	81,7	99,6	89,6	87,8	77,8	82,9	89,4
	60 ans et plus	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns
	Cadres	**48,6**	**50,7**	**52,4**	**55,8**	**57,8**	**60,7**	**58,7**	**59,1**	**62,8**	**63,1**	**57,0**	**62,2**	**59,5**	**67,6**	**63,7**	**66,0**	**63,9**	**66,1**	**77,9**
Postes de non cadres	Moins de 20 ans	9,2	7,9	9,2	13,7	15,5	12,7	10,3	11,5	14,4	10,7	11,5	14,5	17,9	11,1	12,5	18,3	8,2	9,8	12,9
	De 20 ans à 29 ans	22,4	22,5	22,6	23,3	21,2	21,1	21,5	22,1	22,0	21,9	20,5	20,5	21,8	20,1	21,4	22,5	22,1	22,6	22,4
	De 30 ans à 39 ans	24,2	25,4	26,9	27,5	28,3	27,6	27,3	28,8	27,4	28,0	26,3	27,4	27,2	29,8	31,0	30,6	30,3	31,8	33,6
	De 40 ans à 49 ans	14,2	21,9	19,1	23,7	21,6	19,9	20,7	24,5	25,1	26,6	26,4	28,2	27,0	31,0	31,6	32,9	29,5	30,7	34,0
	De 50 ans à 59 ans	19,3	19,8	18,9	16,9	17,0	19,5	21,0	24,4	22,1	19,7	18,7	19,3	21,1	21,3	28,2	24,8	22,4	26,4	26,1
	60 ans et plus	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns	ns
	Non cadres	**21,8**	**23,1**	**23,1**	**24,0**	**23,1**	**22,7**	**22,7**	**24,2**	**24,1**	**24,3**	**23,2**	**24,0**	**24,3**	**23,7**	**24,7**	**25,0**	**24,3**	**25,1**	**25,9**

Lecture : En 2022, le salaire brut moyen d'un cadre de 30 à 39 ans en équivalent temps plein est de 55,1 k€ annuel.

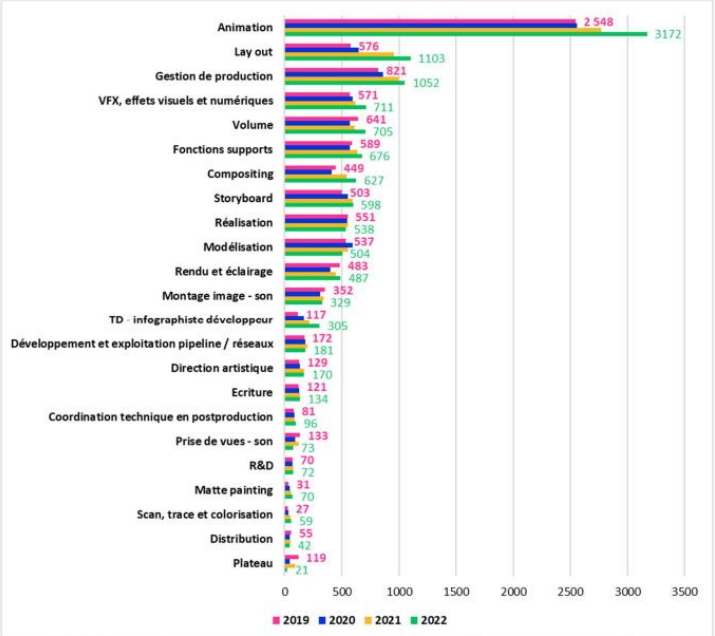
NB : les 60 ans et plus sont trop peu nombreux pour déterminer un salaire moyen significatif.

Figure 5 Etude Audiens sur le cinéma d'animation

2 LES DIFFERENTS METIERS DU CINEMA D'ANIMATION

Les chiffres de l'emploi

L'on peut constater dans l'étude d'Audiens présentée aux RAF que **de nombreux métiers du cinéma d'animation ont vu leurs effectifs augmenter en 2022** :



Lecture : En 2019, 551 personnes différentes ont été déclarées dans la famille des métiers de la réalisation, 538 en 2022.

Le métier d'animateur représente bien sur une part très importante des effectifs du secteur avec 3 172 personnes différentes ayant été déclarées dans cette famille de métiers, contre 2 548 en 2018.

Les métiers de l'animation : préproduction, production, postproduction

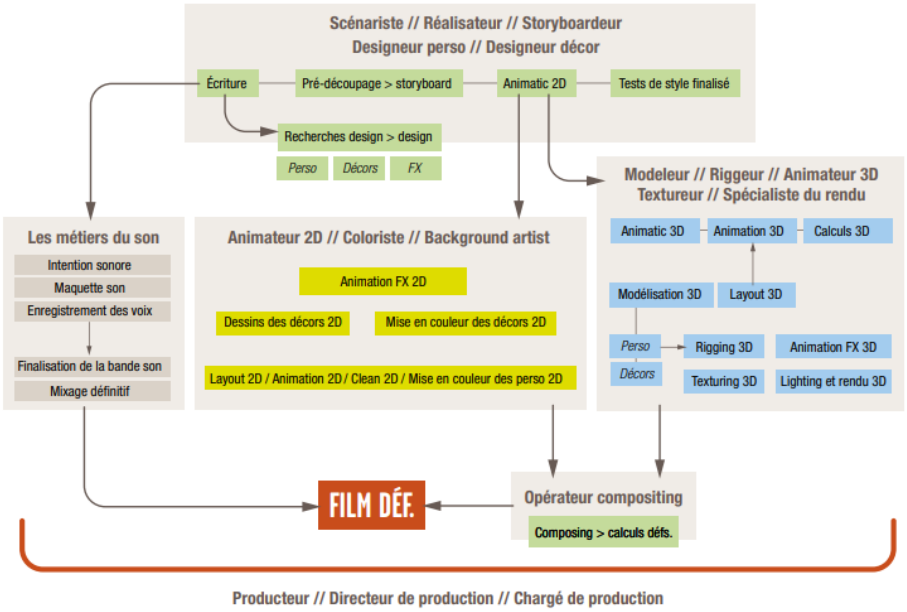


Figure 6 Réalisation d'un schéma de fabrication dans l'animation et de 5 fiches métiers - Travaux réalisés par le RECA (juin 2017)

De nombreux professionnels sont nécessaires à la réalisation d'un film d'animation. La CPNEF de l'audiovisuel propose une description des métiers mobilisés à chaque étape d'un film d'animation 3D sur son site dans le film intitulé « **16 MÉTIERS À DÉCOUVRIR EN 2 MINUTES !** »



Source : CPNEF de l'audiovisuel

Chaque studio a son organisation propre et ses départements dans lesquels on pourra trouver des professionnels de l'animation.

Le directeur/directrice de production coordonne l'ensemble des métiers de la chaîne de fabrication qui se déroule en 3 étapes :

- préproduction
- production
- post-production



Source : CPNEF AV

1ere étape : la préproduction = conception du projet

L'on peut notamment retrouver à cette étape le/la scénariste qui écrit l'histoire, le character designer qui crée et donne vie aux personnages (conçoit leur aspect physique et leur personnalité), le/la concept artist qui dessine les personnages et l'environnement, ainsi que le/la storyboardeur.euse qui dessine les cadrages et les actions dans les plans. Le layout artist intervient ensuite pour mettre en place le film plan par plan à partir du storyboard (définit les dimensions en taille réelle, le cadrage, les déplacements, l'attitude des personnages, etc).



Source : CPNEF AV

2eme étape : la production = fabrication du projet

L'industrie de l'animation 3D s'articule autour d'un pipeline[18] géré par le département recherche et développement. Ses ingénieurs codent des logiciels qui connectent les différents métiers de la chaîne de production. **Ces experts techniques font le lien entre le développement et les équipes de fabrication.**



Source : CPNEF AV

L'on pourra trouver dans ces équipes de production des modeleurs (interprètent les designs de la préproduction en images de synthèse), des riggers (créent le squelette du personnage qui sera articulé à l'aide de contrôleurs), les animateurs 3D, les graphistes des effets spéciaux, surfacing (définissent la texture, la matière et la couleur de chaque élément de l'image), lighting (mise en lumière des décors et des personnages) etc.

3e étape : la post-production = assemblage final

Cette étape fait notamment intervenir le graphiste compositing qui compile les images rendues en dosant les informations d'ombre, de lumière, de couleur et cetera, le monteur qui assemble le son et les images.

Le son et l'image sont assemblés par le monteur sous la direction générale de la réalisatrice



Source : CPNEF AV

A ces métiers s'ajoutent des métiers de direction (directeur.trice de studio, de production, etc.), des fonctions supports (responsable ressource humaine, etc), des fonctions techniques (IT, R&D), etc. **Le métier de TD se retrouve lui à l'interface entre les départements fabrication et les départements techniques**.

18 Pipeline : modélisation et mise en œuvre de l'ensemble des étapes de fabrication en vue d'organiser, d'automatiser et de normaliser toutes les données nécessaires à la fabrication d'un film.

III- Le technical director

1 PRESENTATION DU METIER D'EXPERT TECHNIQUE EN CREATION NUMERIQUE OU TECHNICAL DIRECTOR

Etat des lieux du métier

Définition et périmètres.

L'expert(e) Technique en Création Numérique (ETCN) est au cœur de la relation entre les départements de fabrication (graphistes) et les départements techniques (recherche & développement et infrastructure système). L'expert(e) est en première ligne pour répondre aux besoins immédiats des graphistes, de leurs responsables ou des membres de la production. **Son activité repose sur deux pôles : support et prévention.**

Les TD parlent d'eux :

« Je créé des outils pour automatiser les tâches répétitives des artistes » (un.e TD titulaire du CQP)

« On est entouré de gens très créatifs avec des images plein la tête, c'est très riche et c'est génial de pouvoir les aider ». « C'est très cool d'avoir un projet sur grand écran à la fin. » (un.e TD titulaire du CQP)

« un technicien de la 3D qui sait aussi faire de la programmation numérique » (un TD aujourd'hui formateur)

« C'est un métier très cool. Plus le temps passe et plus il y a des choses intéressantes à mettre en place, parce que les technologies évoluent. Plus le temps passe et plus on a besoin de TD » (un TD expérimenté)

Appellations du métier

L'expert technique en création numérique est aussi connu sous le nom de « **TD** » (**technical director**) ou **d'infographiste développeur** (terme employé dans la convention collective).

Il convient de noter que les TD exerçant dans les pays anglo-saxons notamment exercent des missions différentes des TD français. Ils pourraient davantage être comparés aux Superviseurs de TD français.

Les activités du TD

Qu'il travaille dans un petit ou dans un grand studio d'animation ou de VFX, les missions de l'expert technique en création numérique sont principalement les suivantes :

- Diagnostic des dysfonctionnements se produisant lors de la fabrication d'une création numérique (film d'animation ou d'effets visuels) : il identifie et analyse tous types de dysfonctionnement (bug dans le calcul d'une image, blocage de logiciel, mauvais transfert de fichier, etc) que les infographistes lui signalent mais également les problèmes n'ayant pas encore générés de dysfonctionnements. Il mesure le degré d'urgence en fonction de l'impact des dysfonctionnements. Il formule un diagnostic du besoin.
- Amélioration des solutions et outils numériques utilisés par le studio pour la fabrication d'une création numérique (film d'animation ou d'effets visuels) : il cherche à améliorer

l'efficacité de la production, et pour ce faire veille à ce que les outils et solutions utilisés soient les plus efficaces et adaptés aux besoins du projet. Cela implique une grande connaissance du workflow [19] et du pipeline, et la collaboration avec les autres départements du studio d'animation ou d'effets visuels.

- Choix des solutions techniques ou de contournement pour la fabrication d'une création numérique (film d'animation ou d'effets visuels) : il doit déterminer les solutions techniques provisoires (« quick and dirty ») ou pérennes selon l'urgence, pour répondre aux dysfonctionnements identifiés. Il propose la solution technique la plus adaptée. Il propose des projets de développements. Cela implique une veille technologique continue et la recherche de solutions respectueuses de l'environnement.
- Planification des solutions techniques ou de contournement pour la fabrication d'une création numérique (film d'animation ou d'effets visuels) : Il planifie et gère le déploiement de solutions techniques parfois complexes, en s'assurant qu'elles s'intègrent bien dans le flux de production global. Cela implique la gestion de projets techniques, la planification des étapes nécessaires à la mise en œuvre de nouvelles solutions, et la coordination avec différentes équipes pour s'assurer que ces solutions sont intégrées sans perturber les flux de travail existants. Il doit savoir gérer ses priorités d'intervention et effectue un reporting régulier de ses activités à sa hiérarchie.
- Maintenance ou développement des fonctionnalités dans un outil de fabrication d'une création numérique création numérique (film d'animation ou d'effets visuels) : Il entretient et développe de nouvelles fonctionnalités pour les systèmes et logiciels utilisés, afin de répondre aux besoins changeants des projets. Il peut être amené à développer de nouvelles fonctionnalités ou outils pour répondre aux besoins spécifiques d'un projet. Il peut être amené à créer des interfaces, automatiser des tâches, optimiser des processus de travail, etc.
- Suivi et accompagnement des infographistes dans la prise en main des solutions développées : Il fournit un soutien technique aux infographistes afin de leur faciliter l'utilisation des outils, forme les équipes aux nouveaux outils ou techniques, et aide à résoudre les problèmes spécifiques auxquels ils pourraient être confrontés.
- Création, mise à jour et consolidation de la documentation concernant les solutions élaborées pour améliorer ou dépanner la fabrication d'une création numérique : il rédige et met à jour la documentation nécessaire pour aider l'équipe pour faciliter la prise en main des outils et des solutions par les infographistes.



Ces activités sont pour partie communes au métier de TD dans un studio de jeu vidéo, et les compétences nécessaires pour mener ces activités sont transférables aux postes de TD exerçant dans le jeu vidéo. Un certifié du CQP expert technique en création numérique pourrait donc tout à fait utiliser une partie de ses nouvelles compétences dans un poste de TD dans le jeu vidéo. Néanmoins, ce CQP n'a pas été construit avec des professionnels du jeu vidéo qui appartiennent à une autre branche professionnelle et de ce fait il ne prétend pas couvrir l'ensemble des activités du TD dans un studio de jeu vidéo. Actuellement aucun certifié du CQP ne travaille dans un studio de jeu vidéo.

19 Séquence d'actions exécutées par l'utilisateur pour produire une donnée.

L'expert technique en création numérique : un pont entre les artistes (infographistes) et les informaticiens

Les répondants à l'enquête en ligne menée dans le cadre de ce renouvellement et les professionnels interviewés ont été interrogés sur le profil idéal de l'expert technique en création numérique. Si l'on compile tous les qualificatifs utilisés pour décrire le TD idéal, on peut dire que :



Le TD doit être :
créatif, curieux, diplomate, pédagogue, touche à tout et autonome

Le TD doit aimer :
Aider, chercher des solutions, la belle image et la technique

Le TD doit savoir
Anticiper, analyser, coder, communiquer, écouter, gérer les priorités, proposer et s'adapter

Le TD doit comprendre :
la chaine de fabrication d'un film

Le TD doit avoir :
Une sensibilité artistique, un gout pour la technique et la tête bien faite

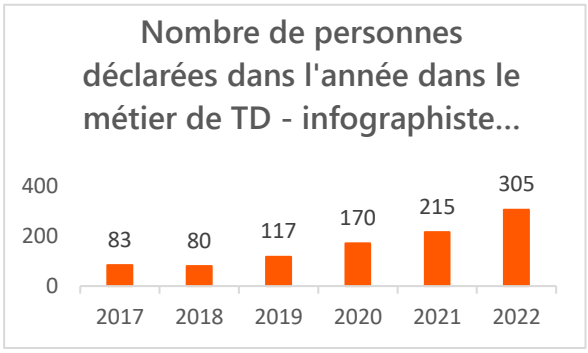
Le métier de TD est un métier exigeant qui demande de nombreuses qualités. Pour résumer, le TD est un professionnel qui doit savoir faire un pont entre deux mondes :

« Du fait de son profil, un TD a une ***capacité à faire des ponts entre des mondes différents****. Le TD a les deux côtés,* ***il comprend le problème artistique et peut également dialoguer avec les informaticiens. Il est artiste et informaticien****. Les deux.* ***Il faut aimer le code et la belle image.*** » (un enseignant)

2 NOMBRE DE PROFESSIONNELS EN FRANCE

On a vu page 7 et suivantes que le secteur du cinéma d'animation était en croissance, c'est également le cas du **nombre de TD qui est en augmentation**.

L'on peut noter une **augmentation des effectifs de 42% entre 2021 et 2022, et de 267% entre 2017 et 2022.**



***Lecture** : En 2017, 83 personnes différentes ont été déclarées dans la famille des métiers de TD - infographiste développeur, 80 en 2018.*

Perspectives de recrutement

Il est difficile de faire un état des lieux du marché de l'emploi des TD. En effet, il s'agit d'un métier nouveau, de niche (en 2022, seuls 305 TD étaient en activité), avec un marché caché important.



24 annonces de studios en recherche de TD ont été relayées sur Jobotropo entre le 18 avril 2023 et le 17 avril 2024. Néanmoins, une partie importante des recherches ne fait pas l'objet de publications sur les sites spécialisés.

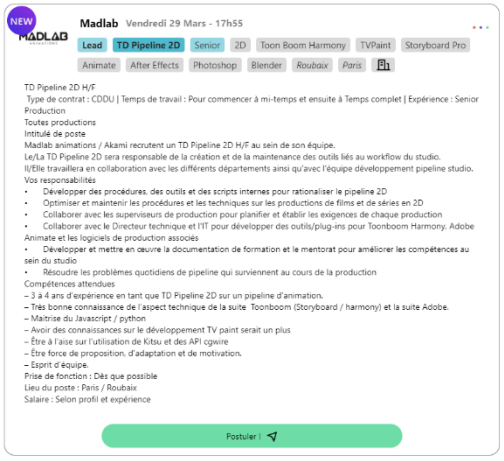


Figure 7 Capture d'écran 03.04.2024 (https://www.jobotropo.com/JoboJobs/Pages/indexJobs.php)

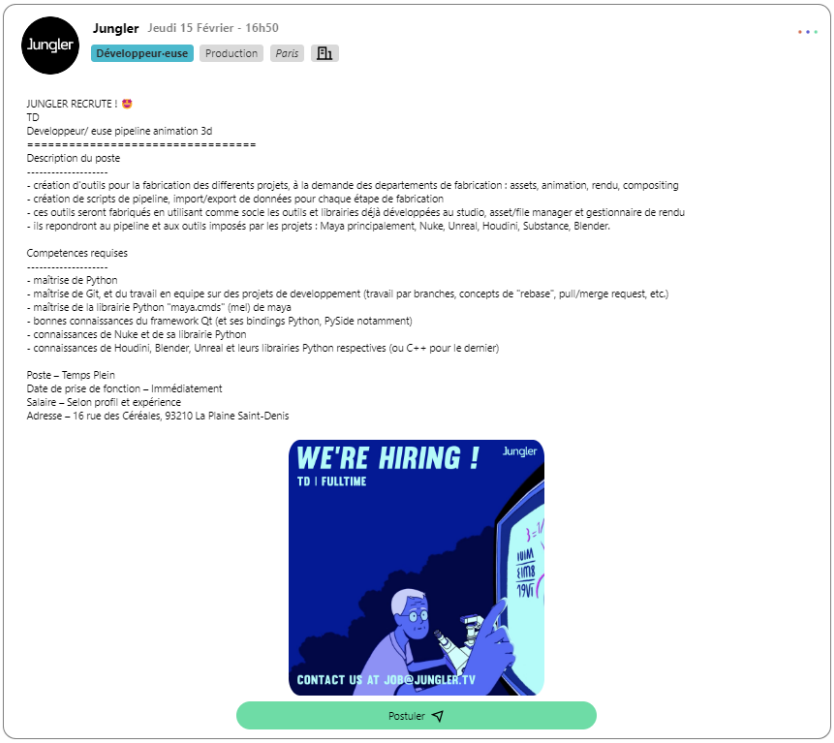


Figure 8 Capture d'écran 03.04.2024 (https://www.jobotropo.com/JoboJobs/Pages/indexJobs.php)

Les professionnels interrogés lors des entretiens précisent que les TD sont toujours recherchés malgré les difficultés du secteur de l'animation en 2023.



Designed by Freepik

*« **Les TD sont très recherchés**. Je reçois des **appels assez réguliers** de studios en recherche de TD. Les **étudiants trouvent facilement** à la sortie du master et des studios viennent les chercher. Pour ceux qui veulent être TD ou Rigg, ils sont embauchés avant la fin de la formation. »* (Enseignant master ATI Paris 8)

*« Il y a **quelques embauches de TD malgré le contexte**. Les studios organisent leur pipe. Ils créent des outils pérennes. Le site Jobotropo c'est le dernier recours. » (une RH)*

*« Je pense que l'**IA** va remplacer les artistes et qu'il y aura besoin **de plus en plus de TD**. »* (une directrice de studio)

*« L'année 2023, est une année de creux pour le marché de l'emploi du cinéma d'animation car Netflix a coupé beaucoup de projets. En revanche **il y a toujours des recrutements de TD car c'est un métier en tension** »* (un formateur)

« Les métiers de TD, Dev et IT sont indispensables, s'ils ne sont pas là, ça bloque tout. Un animateur, on sait qu'on peut en trouver, si on en a un de moins, on peut se débrouiller. Un TD ou un dev absent, on est très embêté. » (un directeur des opérations)

59% des répondants à l'enquête menée dans le cadre de ce renouvellement ont indiqué que leur studio cherchait à recruter des TD/ développeurs pour leur prochain projet.

Modalités de recrutement, types de contrats et salaire

Les professionnels interviewés dans le cadre de cette étude ont mentionné les moyens qu'ils utilisent pour recruter :

- annonces sur des sites spécialisés (Jobotropo et LinkedIn notamment) ;
- participation à des jurys d'écoles spécialisées dans l'animation pour repérer les candidats potentiels ;
- conférences pour présenter le studio dans des écoles d'animation ;
- accueil de stagiaires ou d'alternants ;
- bouche à oreille ;
- mise à contribution du réseau professionnel ;
- annonce sur le site Internet du studio, voire sur ses réseaux sociaux



Designed by Freepik

84 % des professionnels des studios d'animation sont salariés en contrat à durée déterminée d'usage - CDDU (régime de l'intermittence du spectacle) en 2022 (étude Audiens).
Dans le secteur de l'animation en 2022, le salaire annuel brut moyen pour un équivalent temps plein est de 26 000 € pour un non-cadre.

En obtenant le CQP et en travaillant comme TD – Expert Technique en création numérique, les certifiés ont vus en moyenne leur salaire augmenter de 29,7% entre leur situation avant l'entrée dans le CQP et leur situation à moyen/long terme avec un salaire moyen à moyen/long terme de 37 929 € soit un salaire à 46% plus élevé que la moyenne des salaires du secteur.

3 RESPONSABILITE, AUTONOMIE ET NIVEAU DE QUALIFICATION

Des missions et positionnement différents selon la taille et l'organisation du studio

Les missions et le positionnement des TD diffèrent selon la taille et l'organisation du studio. Le TD devra être plus polyvalent, autonome et touche à tout dans un petit studio dans lequel il ne pourra pas compter sur le soutien d'une équipe.

Les échanges avec les professionnels et les formateurs permettent de brosser le portrait de deux niveaux de TD et de deux niveaux de qualification :
Un TD débutant/assistant TD de niveau technicien, qui travaillerait en collaboration avec des TD plus expérimentés.
Un TD plus chevronné, plus autonome, cadre, qui pourrait occuper tous les postes de TD.
Le CQP ETCN vise le premier profil.

Niveau de qualification

Les travaux d'ingénierie de certification menés dans le cadre du **renouvellement du CQP Expert technique en création numérique** ont été l'occasion pour la CPNEF de l'audiovisuel de se réinterroger sur le niveau de qualification de cette certification.

Enregistrée le 17 juin 2021, le CQP Expert technique en création numérique est **actuellement enregistré au niveau 6.**

Les descripteurs du Cadre national des certifications nous conduisent à **confirmer le niveau 6 pour les raisons suivantes :**

1. Complexité des savoirs associés à l'exercice de l'activité professionnelle :

Les activités et compétences de l'expert technique en création numérique s'appuient sur des « connaissances avancées » dans son champ professionnel.

Il doit notamment maitriser un certain nombre de logiciels, tels que Maya, Blender, Nuke Adobe After Effects, et autres, de langages de programmation : Python, C++, etc, d'outils (Git pour le versionnage de code par exemple), sans oublier des connaissances mathématiques appliquées dans le but d'être autonomes et de créer des fonctionnalités indépendamment d'un logiciel (équations différentielles, matrice 2D et 3D).

2. Niveau des savoir-faire associés à l'exercice de l'activité professionnelle :

Les activités et compétences de l'expert technique en création numérique correspondent aux descripteurs du niveau 6 qui prévoient en effet :

- d'« analyser et résoudre des problèmes complexes imprévus dans un domaine spécifique » ce qui est bien le cas de l'expert technique en création numérique qui détecte des problèmes n'ayant pas encore généré de dysfonctionnements (compétence 2), analyse des bugs, problèmes de transmission, blocages de la chaine de fabrication (compétence 3), doit réagir rapidement face à des problèmes critiques (compétence 12).
- de « dégager des solutions et les argumenter » ce qui correspond à la compétence durant laquelle le professionnel va devoir argumenter son choix pour convaincre son superviseur en lui précisant les avantages escomptés et les ressources nécessaires pour le développement d'outils numériques.
- de « collaborer avec des experts » comme le pratique l'expert technique en création numérique qui peut être amené aussi bien à travailler avec les experts des services R&D ou IT (compétence 13) que ses collègues infographistes.
- de « capitaliser et formaliser des savoir-faire et des méthodes » : c'est le sens de l'activité 7 (Création, mise à jour et consolidation de la documentation concernant les solutions élaborées pour améliorer ou dépanner la fabrication d'une création numérique).

3. Degré de responsabilité et d'autonomie au sein de l'organisation de travail :

L'expert technique en création numérique n'encadre en général pas d'équipe. Cependant son degré de responsabilité et d'autonomie prévoit bien d'**organiser son travail dans des**

environnements complexes et changeants (il doit en effet adapter ses méthodes de travail au pipeline (compétence 5) ou encore gérer ses priorités d'intervention (compétence 12), **d'améliorer des processus de travail et innover** (et non pas de les concevoir) (compétence 4) et de **développer les compétences individuelles et collectives** non pas de son équipe mais **de ses collègues** (compétence 19).

IV- LE CQP TD

1 CREATION DU CQP EXPERT TECHNIQUE EN CREATION NUMERIQUE

Le CQP Expert technique en création numérique a été **créé en 2018** par la CPNEF de l'audiovisuel et est **inscrit depuis le 17/06/2021 au répertoire national des certifications professionnelles (RNCP) de France compétences**, au titre des **métiers émergents**. Son enregistrement arrive à échéance le **17 juin 2024.**

Historique :



Juin 2018 — Etude de faisabilité pour la création d'un certificat de qualification professionnelle de technical director ou infographiste developpeur·euse

17 juillet 2020



Enregistrement sur la liste des métiers émergents ou en forte évolution de France compétences.



30 octobre 2020 — 1ere promotion de la formation CQP Expert technique en création numérique.

17 juin 2021



Enregistrement de la certification pour 3 ans au répertoire national des certifications professionnelles de France compétences



17 juin 2024 — Echéance de l'enregistrement du CQP au RNCP

2 LES BESOINS DU MARCHE DU TRAVAIL

Les autres certifications préparant au métier de TD

2 certifications enregistrées au RNCP peuvent préparer au métier de TD mais ces certifications ont une visée plus large que le métier de TD :

Master arts plastiques mention Création numérique, Parcours Arts et technologie de l'image virtuelle (ATI) de l'Université Paris 8[20] : il s'agit d'une certification de niveau 7 enregistrée de droit au RNCP. Ce master est « une formation généraliste à l'image numérique et à la réalité virtuelle (synthèse d'image 3D pré-calculée ou 3D temps réel) dans des domaines diversifiés : le cinéma d'animation 3D, la post-production numérique et les effets spéciaux, les jeux vidéo, la réalité virtuelle et la réalité augmentée. Elle est fondée sur l'acquisition d'une double compétence artistique et technique ». Les **certifiés s'insèrent dans différents métiers**, notamment infographiste 3D généraliste ou spécialisé et motion designer, concepteur artistique communication multimédia, concepteur de jeux vidéo, développeur logiciel de réalité augmenté, **TD (Technical Director) généraliste ou spécialisé**, chef de projet 3D ou développeur, R&D. Une trentaine d'étudiants sont formés tous les ans, dont **environ 10 TD tous les ans.**

Mastère directeur technique en jeu vidéo et effets spéciaux d'ARTFX[21], enregistré au niveau 7 à France compétences avec l'intitulé « Réalisateur numérique » (RNCP34932). Cette certification a été enregistrée pour 5 ans le 14 septembre 2020 au RNCP.

4 à 5 certifiés issus de ce mastère sont embauchés comme TD tous les ans. Cette certification a pour objectif de former aux métiers de superviseur animation 3D appelé également chef animateur ou directeur d'animation, superviseur lighting/rendu 3D, superviseur effets spéciaux, superviseur compositing, superviseur matte painting, character designer, directeur artistique ou concept artist, directeur technique programmation, responsable pré-visualisation, directeur de production ou de post production, réalisateur, game designer, level designer, créateur d'entreprise spécialisée dans le domaine de l'image de synthèse et infographiste 3D.

20 https://www.univ-paris8.fr/-Master-Arts-et-Technologies-de-l-Imag 'lle-630-
21 https://artfx.school/formation/mastere-directeur-technique-program ı-images-vfx-effets-speciaux-jeu-video/

Designed by Freepik



Par ailleurs, la majorité des écoles de formation aux métiers du cinéma d'animation proposent à leurs étudiants de réaliser un film lors de leur dernière année d'étude. Lors de ces travaux de groupe, des étudiants vont prendre en charge les aspects plus techniques de la création d'un film d'animation. Ils vont ainsi découvrir le métier de TD, et certains choisiront cette voie et seront embauchés comme TD à l'issue de leur scolarité. Cependant la formation suivie n'aura pas été une formation de TD.

Les 2 certifications forment des TD au niveau 7 et non pas au niveau 6 comme le CQP ETCN. Le niveau de responsabilité et d'autonomie de ces TD ne sera donc pas identique (voir encadré page 17).

Le responsable du master ATI précise : *« Je suis en accord avec la vision de deux niveaux de TD et de deux niveaux de formation (un TD « assistant TD » débutant / Un TD plus chevronné et solide, un TD technicien et un TD cadre). Plus il aura résolu de problèmes en formation plus le TD deviendra un bon TD. À ATI, nous leur soumettons plein de problèmes, donc ils sont bons ! »*

Difficultés de recrutement

Lors de l'enquête en ligne, tous les studios qui ont déclaré avoir des perspectives de recrutement de TD ont indiqué qu'ils rencontraient des difficultés de recrutement. Invités à commenter ces difficultés, ils évoquent tous la rareté de ces profils sur le marché du travail.

3 LES CERTIFIES DU CQP EXPERT TECHNIQUE EN CREATION NUMERIQUE

4 sessions de la certification ont été organisées à ce jour. Les jurys de délivrance de la certification se sont tenus aux dates suivantes :

- 30/10/2020 : 7 certifiés
- 29/06/2022 : 6 certifiés
- 8/11/2022 : 7 certifiés dont 1 VAE
- 16/11/2023 : 5 certifiés





» L'origine des candidats ainsi que leur insertion à 6 mois et à moyen terme a été analysée.

	Origine des candidats										
	Diplôme ou niveau d'étude					Expérience Professionnelle			Situation professionnelle à l'entrée en formation		
	Niveau 8	Niveau 7	Niveau 6	Niveau 5	Niveau 4	Sans	Avec hors du métier visé	Avec dans le métier visé	En emploi	Demandeur d'emploi	Congé parental
2020	0%	57%	29%	14%	0%	29%	71%	0%	43%	57%	0%
2022	8%	23%	38%	8%	23%	33%	58%	8%	46%	54%	0%
2023	0%	60%	40%	0%	0%	0%	100%	0%	20%	60%	20%
TOTAL	**4%**	**40%**	**36%**	**8%**	**12%**	**24%**	**68%**	**4%**	**40%**	**56%**	**4%**

Si l'on se penche sur l'origine des certifiés à leur entrée dans la formation certifiante, l'on constate que si la majorité des certifiés possédait déjà un diplôme ou une certification de niveau 6 ou plus, seuls 4% des certifiés avaient une expérience dans le métier visé par le CQP. Il s'agit en fait du seul certifié ayant obtenu le CQP via la VAE. 24% des certifiés n'avaient aucune expérience professionnelle lors de leur entrée dans la formation certifiant et **56% des certifiés étaient demandeurs d'emploi au démarrage de la formation certifiante.**

	Situation à 6 mois								Situation actuelle						
	Poursuite d'étude ou maternité ou maladie	Emploi dans la cible en CDI	Emploi dans la cible en CDDU	Emploi dans la cible en CDD ou non communiqué	**Total emploi dans la cible**	Total emploi dans la même famille de métier	**Emploi (cible et hors cible)**	Demandeur d'emploi	Emploi dans la cible en CDI	Emploi dans la cible en CDDU	Emploi dans la cible en CDD ou non communiqué	**Total emploi dans la cibble**	Total emploi dans la même famille de métier	**Emploi (cible et hors cible)**	Demandeur d'emploi
2020	0%	14%	86%	0%	**100%**	100%	**100%**	0%	14%	86%	0%	**100%**	100%	**100%**	0%
2022	0%	8%	25%	42%	**75%**	92%	**100%**	0%	8%	17%	42%	**67%**	75%	**92%**	8%
2023	0%	20%	20%	0%	**40%**	40%	**40%**	60%							
TOTAL	**0%**	**13%**	**42%**	**21%**	**75%**	**83%**	**88%**	**12%**	**11%**	**42%**	**26%**	**79%**	**84%**	**95%**	**5%**

Lorsque l'on observe la situation des certifiés **6 mois après la fin de la formation certifiante** l'on constate que **75 % d'entre eux exercent la profession de technical director, 88% d'entre eux étant en emploi** (toutes professions confondues). Les certifiés de la promotion 2023 rencontrent davantage de difficultés à s'insérer dans l'emploi du fait des tensions dans le secteur de l'animation. En revanche l'on constate une insertion dans le métier de technical director de 100% pour la promotion 2020 et de 75% pour la promotion 202. Pour cette même promotion 2022, si on élargit le champ de l'insertion à l'ensemble des métiers du cinéma d'animation et des studios VFX, l'on constate que 92% des certifiés sont insérés dans cette famille de métier.

A **2 ans**, ce sont **79% des certifiés qui exercent la profession de technical director et 95% d'entre eux qui sont en emploi**.

L'on constate pour plusieurs certifiés que **l'obtention de ce CQP a permis d'exercer dans le cinéma d'animation ce que leur formation initiale ne leur avait pas permis**. En effet plusieurs certifiés avaient obtenu un diplôme en cinéma d'animation mais n'étaient pas parvenus à trouver de travail dans ce secteur (beaucoup d'artistes infographistes sont formés tous les ans et il peut être difficile de se démarquer).

Ainsi on peut citer CL, diplômé de l'ESMA en septembre 2019 et qui n'est pas parvenu à trouver de travail à l'issue de son diplôme. Titulaire du CQP depuis juin 2022, il est désormais TD Pipeline. L'on peut également évoquer le cas de RB qui n'a pas trouvé de mission après son Bachelor Concepteur 3D VFX obtenu en 2019. Il suit le CQP Expert technique en création numérique qu'il se voit délivrer en 2022 et travaille depuis comme TD en CDI chez Illumination Paris.

Remarquable également est le cas de ET qui a enchainé 46 expériences professionnelles [22] dans le cinéma d'animation et qui est désormais TD chez LightVFX en CDI (profil LinkedIn non mis à jour depuis 2022).

22 https://www.linkedin.com/in/elliot-tesseraud-1264753a/

	Salaire moyen brut annuel des titulaires exerçant les activités visées			
	6 mois après la certification		Emploi actuel	
	répondants	Salaire brut moyen annuel	répondants	Salaire brut moyen annuel
2020	71%	29 680 €	71%	39 240 €
2022	89%	32 370 €	88%	36 617 €
2023	100%	36 240 €		
TOTAL	83%	32 763 €	80%	37 929 €

L'obtention du CQP a également entrainé une augmentation de salaire non négligeable pour les certifiés exerçant le métier de TD. Ainsi RB, artiste rigg[23] gagnait 26 400 € en tant qu'artiste rigg dans le cinéma d'animation. A l'obtention du CQP ETCN il se voit proposer un poste de TD dans son studio et sa rémunération annuelle passe à 38 400 € puis à 40 800 € un an après, soit une progression de 54% de sa rémunération en changeant de métier dans le cinéma d'animation.

L'on peut noter une augmentation moyenne des salaires de 12% entre le salaire avant l'entrée dans le CQP (9 répondants) et le salaire à 6 mois, puis une augmentation de 15,7% entre le salaire à 6 mois et le salaire à moyen terme. En obtenant le CQP et en travaillant comme TD – Expert Technique en création numérique, les certifiés ont vus en moyenne leur salaire augmenter de 29,7% entre leur situation avant l'entrée dans le CQP et leur situation à moyen/long terme avec un salaire moyen à moyen/long terme de 37 929 € alors que le salaire moyen des non cadre dans le cinéma d'animation était de 25 900€, soit un salaire à 46% plus élevé que la moyenne des salaires du secteur.

Le CQP joue bien son rôle en matière d'insertion dans le métier et de progression salariale.

23 Un artiste rigg, souvent appelé rigger, est un professionnel essentiel dans un studio d'animation. Le rôle du rigger est de créer le « rig », c'est-à-dire la structure squelettique ou le système de contrôles pour les modèles 3D. Cette structure permet aux animateurs de manipuler les personnages ou autres éléments animés de manière réaliste et expressive.

CONCLUSION



Le CQP remplit son rôle puisque **les studios ayant recruté via le CQP en sont satisfaits** et 92% des répondants à l'enquête en ligne connaissant le CQP considèrent qu'il est **en adéquation avec les besoins des professionnels.** Les TD ayant obtenu ce CQP sont **très bien insérés dans le métier de TD** et dans l'emploi. L'obtention du CQP leur permet une augmentation salariale importante. Le **nombre de TD** est en forte croissance avec **267% d'augmentation en 5 ans,** les studios sont en **recherche de TD** malgré un contexte moins favorable en 2023 et **peinent à en recruter**. Aucune autre formation n'est consacrée au métier de TD de niveau 6, même si 2 certifications sont assez complémentaires à ce CQP. **Cette certification répond donc au besoin des studios d'animation et VFX.**

SOURCES



Film sur les métiers du cinéma d'animation - site de la CPNEF de l'audiovisuel « 16 MÉTIERS À DÉCOUVRIR EN 2 MINUTES ! »

Réalisation d'un schéma de fabrication dans l'animation et de 5 fiches métiers - Travaux réalisés par le RECA (juin 2017)

L'emploi dans la production de films d'animation (Edition 2023) par Audiens et AnimFrance : Étude réalisée par Audiens, qui a pour objectif de connaître la structure des entreprises du secteur de la production de films d'animation, et de mesurer l'emploi et son évolution.

Les tendances du marché de l'animation française, CNC, Angoulême, le 23 novembre 2023

L'emploi dans les effets visuels numériques, CNC et Audiens, janvier 2024

Etude de faisabilité pour la création d'un certificat de qualification professionnelle de technical director ou infographiste développeur.euse

Bilan d'activité Commission Paritaire Nationale Emploi et Formation de l'Audiovisuel 2023