

PROGRAMME DE FORMATION

BACHELOR 3

VIDEO & TECHNIQUES DE PRODUCTION

Formation certifiante en 1 an, délivrée sous l'autorité de Devinci Higher Education et menant à la certification

Chef de projet création et productions numériques
NIVEAU 6

Inscrite au RNCP sous la référence 42637,
par décision de France Compétences du 17 juillet 2026.
[Voir la fiche RNCP](#)

Objectifs et contexte de la certification

La certification *Chef de projet création et productions numériques* forme des professionnels capables de concevoir, produire et livrer des objets numériques visuels, interactifs ou narratifs à partir d'une intention créative. Elle s'inscrit dans un contexte où le design graphique et digital constitue désormais un socle de compétences transversales mobilisé dans des environnements variés tels que le web, le mobile, l'animation ou le jeu vidéo. (**Futur des métiers du design – France 2030 - décembre 2024**). La différenciation ne repose plus uniquement sur la technologie, mais sur la qualité de l'expérience utilisateur, l'ergonomie et l'impact visuel, devenus des leviers stratégiques de performance.

Le *chef de projet création et productions numériques* intervient à l'interface des parties prenantes (clients, équipes créatives et techniques) et garantit la cohérence entre l'intention créative, les contraintes techniques, les exigences réglementaires et les objectifs du projet. Sa fonction repose sur une double compétence : une expertise opérationnelle en production numérique (design, interfaces, contenus interactifs) et une capacité à organiser, coordonner et sécuriser la conduite de projet.

Son approche innovante combine production et coordination, ainsi qu'une structuration en blocs de compétences socles favorisant l'interdisciplinarité et des blocs optionnels intégrant des spécialisations (graphisme, animation, développement d'interfaces, jeu vidéo).

En plus des enjeux contemporains d'éco-conception, d'accessibilité et de responsabilité numérique, la certification intègre de manière structurée l'intelligence artificielle comme levier d'innovation et de performance. Elle forme des professionnels capables d'automatiser certaines tâches, d'optimiser les processus de production et d'exploiter les outils d'IA de façon pertinente. Elle développe également une approche critique et responsable de ces technologies.

Ainsi, cette certification répond aux besoins actuels et futurs du marché en formant des profils opérationnels, transversaux et immédiatement mobilisables dans des chaînes de production numériques exigeantes.

DÉBOUCHÉS

Cette formation prépare aux métiers de :

- Graphiste /Designer Graphique
- Infographiste
- Designer UX/UI
- Motion Designer
- 2D/3D Artist
- 2D / 3D Designer
- 3D Generalist, Illustrator & Animator
- Artiste VFX
- Compositing Artist
- Infographiste des effets visuels numériques
- Infographiste Setup/Rigger
- Webmarketeur

Pour la conception d'interfaces numériques

- Développeur Front-end créatif
- Développeur Full-Stack
- Développeur Web
- Intégratrice Web
- Webdesigner
- Game Designer
- Game Developer
- Gameplay Programmer
- Level Designer
- LQA Tester
- QA Analyst

Les diplômés peuvent ainsi intégrer des entreprises privées, des institutions publiques, des associations ou des start-up, dans des secteurs variés où la communication et le marketing sont essentiels. Ils peuvent également évoluer au sein d'agences spécialisées (communication, publicité, digital, événementiel, relations publiques) en qualité de chef de projet junior polyvalent.

Enfin, grâce aux 3 compétitions réelles et aux 5 mois de stage inclus dans la formation, les étudiants développent une expérience concrète qui leur ouvre la voie vers une poursuite d'études ou une insertion professionnelle directe dans l'univers de la communication et du marketing.

RYTHME ET DURÉE

L'action de formation est d'une durée de 450 heures (dont 15% en distanciel) étalées sur 12 mois

La formation prévoit une immersion en milieu professionnel et se déroule ainsi sur un rythme alterné :

un jour par semaine à l'école, quatre jours en entreprise. En plus de la journée hebdomadaire à l'école, l'apprenant bénéficiera de 15 semaines de séminaires et projets au cours des deux années de formation.

Date de rentrée : Octobre 2027*

** Le calendrier précis de la formation peut varier d'un campus à l'autre ; il vous sera remis au moins 4 mois avant le début de la formation.*

MODALITÉS DE FORMATION

Cette formation professionnalisante inclut obligatoirement **une période de 6 mois d'immersion** en entreprise par an. Le rythme alterné permet ainsi plusieurs voies d'accès :

- Stage alterné
- Contrat d'apprentissage
- Contrat de professionnalisation

ACCESSIBILITÉ AUX PERSONNES EN SITUATION DE HANDICAP

Nos infrastructures sont accessibles aux personnes à mobilité réduite (PMR).

Des adaptations de parcours sont envisageables afin de prendre en compte les besoins spécifiques d'ordre visuel, auditif, cognitif, psychique et autres maladies invalidantes...

Dans le cas où les moyens internes ne seraient pas suffisants, nous nous mettrons en lien avec des partenaires du champ du handicap afin de répondre au mieux à vos besoins.

Si vous êtes en situation de handicap, des aménagements peuvent vous être proposés. N'hésitez pas à vous rapprocher de notre référent handicap à l'adresse : handicap-diversite@espub.com

PUBLICS & PRÉREQUIS

- **À L'ENTRÉE EN FORMATION :**

Justifier d'un baccalauréat ou d'une certification de niveau 4 et d'un niveau de formation ou d'expérience professionnelle compatible avec les attendus de la formation visée que ce soit pour la certification totale ou par mobilisation autonome d'un ou plusieurs blocs.

- **À LA VALIDATION DE LA CERTIFICATION :**

- Satisfaire aux conditions d'assiduité définies par le certificateur
- D'accomplir une expérience professionnelle en lien avec la certification (alternance en contrat de professionnalisation, d'apprentissage, stage, CDD, CDI, freelance, bénévolat...) de 8 semaines minimum sur l'ensemble du cursus de formation associée à la préparation de la certification.
- De présenter tous les livrables liés aux modalités d'évaluation définies dans le référentiel

MOYENS PÉDAGOGIQUES ET D'ENCADREMENT

- Une offre de programmes élaborée par un comité d'experts accompagné de la direction pédagogique et des directions de campus.
- Des responsables pédagogiques qui s'assurent du respect de la mise en place des programmes au sein des campus, de la coordination des formateurs et qui font le relais avec les apprenants.
- Des assistants pédagogiques qui sont garants du bon déroulement des formations.
- Des intervenants de qualité venant du monde professionnel afin de dispenser les meilleures techniques du marché aux apprenants de la formation professionnelle continue.

Le travail de groupe, les interventions de professionnels du secteur et les études de cas concrets permettent aux apprenants d'acquérir une autonomie conforme aux exigences des entreprises. Le temps partagé entre école et entreprise, ainsi que la mixité des techniques pédagogiques utilisées garantissent les bonnes conditions de l'acquisition des compétences.

MOYENS TECHNIQUES

- Accès permanent à l'Ecole aux heures d'ouverture
- Abonnement annuel à une plateforme collaborative (Teams) - *offert par l'école*
- Abonnement annuel à la suite Microsoft Office - *offert par l'école*
- Abonnement annuel à la suite Adobe Creative Cloud - *offert par l'école*
- Accès à la plateforme de suivie de scolarité Hyperplanning
- Séances de formation en salle équipées (ordinateur et vidéoprojecteur)
- Prêt matériel multimédia sur demande
- Studio photo et vidéo
- Accès à des logiciels partenaires de l'école

COMPÉTENCES ATTESTÉES

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

Bloc 1 - Cadrer techniquement un brief de création numérique

- Analyser un brief client, à l'aide d'une grille d'analyse stratégique, afin d'identifier les objectifs et enjeux explicites et implicites du projet de création numérique.
- Évaluer la faisabilité technique du projet de création numérique en tenant compte des ressources humaines et matérielles et de la temporalité du projet, ainsi que des contraintes du commanditaire, afin d'apporter d'éventuelles suggestions correctives.
- Analyser les opportunités d'inclusivité et d'éco-conception du projet de création numérique, en s'appuyant sur les exigences et contraintes du commanditaire et le cadre réglementaire, afin de garantir le cadre éthique de ses réalisations.
- Mettre en œuvre une veille créative, technologique, sociétale, culturelle et réglementaire structurée, en s'appuyant sur les outils numériques adaptés et sur des ressources (physiques ou documentaires) pertinentes, afin d'enrichir sa pratique et proposer du contenu créatif et original
- Produire une analyse de la veille, en compilant les différents éléments collectés et en les confrontant aux attentes et enjeux du commanditaire, afin d'intégrer les évolutions sectorielles et contraintes réglementaires dans le projet digital
- Hiérarchiser les risques du projet identifiés, en utilisant une matrice de criticité (probabilité/impact) afin de définir des mesures de prévention adaptées au contexte numérique
- Formaliser les spécifications techniques et fonctionnelles, à partir des attentes des parties prenantes internes et/ou externes et en utilisant une structure déterminée, afin de garantir l'adéquation entre la vision stratégique et la production
- Définir les formats et moyens de transmission des différents documents et productions, en tenant compte des enjeux de cybersécurité, afin de garantir la fiabilité et la confidentialité des rendus
- Finaliser le cahier des charges en tenant compte des enjeux créatifs, techniques et organisationnels et des contraintes qualité-coûts-délais, afin de contractualiser les objectifs, livrables, délais et indicateurs de performance

Dans le cadre de la formation, l'acquisition des compétences du bloc 1 est évaluée à travers :

Divers modules de cours :

- Veille créative, audiovisuelle & nouveaux formats
- Écriture du cahier des charges de production
- Droit de l'image, droits d'auteur & RGPD
- Éco-production audiovisuelle & création responsable
- Faisabilité, budget & contraintes techniques
- Formats, plateformes & standards de diffusion
- Gestion des risques d'un tournage

Diverses modalités d'évaluations :

Production écrite individuelle faisant l'objet d'une soutenance orale sur la base d'une mise en situation réelle ou fictive portant sur le cadrage et l'analyse d'un projet de création numérique.

Le candidat présente :

- Une analyse approfondie du brief,
- Une étude de faisabilité du projet
- La méthodologie et les résultats de sa veille
- Le cahier des charges établi inclut notamment les risques projet, les spécifications techniques et fonctionnelles, le format et le moyen de transmission des livrables.

Le candidat détaillera la méthodologie déployée et réalisera une analyse critique de sa production.

Il devra également démontrer la prise en compte des enjeux d'inclusivité et d'éco-conception.

Bloc 2 - Elaborer des expériences et concepts créatifs

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Définir le schéma de l'expérience utilisateur, ou du concept en analysant les besoins des utilisateurs ou de la cible et les objectifs du projet, afin d'élaborer un concept au plus près de leurs attentes.
- Appliquer les principes de design responsable en intégrant les enjeux d'éco-conception et d'inclusivité, afin de limiter l'impact environnemental et favoriser l'inclusion de tous les publics.
- Identifier les enjeux d'accessibilité et d'ergonomie, en s'appuyant sur la réglementation en vigueur, afin d'assurer une utilisation optimale par tous les utilisateurs, y compris ceux en situation de handicap.
- Identifier les risques techniques et juridiques liés à l'utilisation et au stockage de données, en s'appuyant sur des outils d'analyse des risques et sur la réglementation en vigueur, afin de définir les mesures de prévention adaptées
- Représenter les idées et concepts créatifs développés, à l'aide de croquis, esquisses ou supports visuels, afin de faciliter la compréhension et l'adhésion des parties prenantes
- Mettre en valeur les expériences et concepts créatifs élaborés, grâce à des outils de maquetages, en tenant compte de la charte graphique du commanditaire, et en argumentant les choix créatifs opérés, afin de projeter le résultat final sur les différents canaux mobilisés
- Ajuster les concepts créatifs présentés, en tenant compte des retours des différentes parties-prenantes, afin d'aboutir à une version finalisée et prête pour la phase de conception

Dans le cadre de la formation, l'acquisition des compétences du bloc 2 est évaluée à travers :

Divers modules de cours :

- Concept créatif & storytelling audiovisuel
- Écriture de scénario
- Conception-rédaction publicitaire
- Storyboard, moodboard & prévisualisation

- Direction artistique audiovisuelle
- Expérience spectateur & narration interactive
- Création inclusive & accessibilité des contenus
- Pitch créatif & présentation client
- Atelier formats courts et nouveaux médias
- Design sonore & identité audiovisuelle

Diverses modalités d'évaluations :

Production écrite individuelle faisant l'objet d'une soutenance orale sur la base d'une mise en situation réelle ou fictive portant sur l'élaboration d'expériences et concepts créatifs dans le cadre d'un projet de création numérique

Le candidat présente :

- Le schéma de l'expérience utilisateur,
- Un listing des risques techniques et juridiques liés à l'utilisation et au stockage des données et les mesures préventives associées,
- Les diverses représentations visuelles des concepts créatifs envisagés,
- Les maquettes ou wireframes produits.

Le candidat détaillera la méthodologie déployée et réalisera une analyse critique de sa production.

Il devra également démontrer la prise en compte des enjeux d'inclusivité et d'éco-conception

Bloc 3 - Concevoir des éléments graphiques

À l'issue de la formation, le stagiaire sera capable de :

- Produire des éléments graphiques et interactifs en mobilisant des outils de conception graphique et d'animation et en accord avec l'identité visuelle du projet, afin de traduire techniquement le concept créatif
- Décliner les éléments graphiques et interactifs sur différents types de support et environnement numérique, en tenant compte des principes d'éco-conception et d'accessibilité, afin d'assurer une cohérence visuelle et une compatibilité multisupport
- Développer un prototype fonctionnel, à l'aide des outils de modélisation et de prototypage adaptés, afin de simuler l'usage réel du produit
- Organiser des phases de tests, en collaborant avec les différentes parties prenantes et les équipes techniques, afin de recueillir les retours utilisateurs et améliorer le prototype
- Réaliser les ajustements techniques et créatifs requis, en s'appuyant sur le retour des parties prenantes mobilisées lors des phases de test, afin d'aboutir à une version définitive de la production graphique

Dans le cadre de la formation, l'acquisition des compétences du bloc 3 est évaluée à travers :

Divers modules de cours :

- Prise de vue & langage de l'image
- Montage vidéo
- Motion design 2D
- Postproduction & compositing
- Étalonnage
- Habillage graphique & générique
- Photographie & retouche d'image
- Design sonore, montage son & mixage
- Effets visuels
- Formats vidéo pour les réseaux sociaux
- Prototypage de contenus audiovisuels
- Tests utilisateurs & amélioration des productions
- PAO appliquée à l'audiovisuel

Diverses modalités d'évaluations :

Production écrite individuelle faisant l'objet d'une soutenance orale sur la base d'une mise en situation réelle ou fictive portant sur la conception d'éléments graphiques dans le cadre d'un projet de création numérique

Le candidat présente :

- Les éléments graphiques et interactifs produits,
- Les outils mobilisés et les raisons ayant conduit à l'utilisation de ces outils,
- Les différents supports et environnements numériques sur lesquels ont été déclinés les éléments graphiques,
- Le protocole d'organisation des tests utilisateurs et leur conclusion,
- Un prototype de la production numérique.

Le candidat détaillera la méthodologie déployée et réalisera une analyse critique de sa production.

Il devra également démontrer la prise en compte des enjeux d'inclusivité et d'éco-conception.

Dans le cadre de la formation, les étudiants feront également l'objet d'évaluations formatives organisées tout au long du cursus (travaux de groupe, travaux individuels, quiz, devoirs sur table, présentations orales...).

POURSUITE D'ÉTUDES

Le Bachelor 3 Vidéo & Techniques de production débouche naturellement vers le Mastère Mastère Vidéo, motion & Creative Content pour se perfectionner pendant 2 ans et décupler son potentiel.

Une admission dans les autres mastères est toutefois envisageable dans le cadre d'un projet professionnel spécifique.

INDICATEURS

Nouvelle formation déployée en septembre 2027 : première promotion certifiée à partir de novembre 2029