

**RNCP35677 - CQP EXPERT TECHNIQUE EN CREATION NUMERIQUE
CPNEF AV
ASSOCIATION CPNEF AV**

REFERENTIELS

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'EVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
L'expert technique en création numérique se situe à l'interface des départements de fabrication (infographistes) et des départements informatiques (recherche & développement et infrastructure système). Il intervient sous la supervision du superviseur des experts techniques 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 chaîne 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 <i>compositing</i> (...), soit des logiciels de FX, soit le <i>pipeline</i> du studio et des outils de gestion.)			
	CT1 : Mettre en œuvre une veille technologique incluant la recherche de l'information auprès de sources pertinentes (la documentation du studio, les articles sur des blogs spécialisés, la presse spécialisée, les échanges avec les éditeurs de logiciels et autres professionnels de la R&D numérique....) sur les innovations, les outils et techniques du secteur de l'animation, des effets visuels et de la création numérique afin de garantir des solutions d'actualité ad'hoc.		<ul style="list-style-type: none"> Le candidat identifie les sources pertinentes pour mener une veille technologique dans son champ d'intervention Le candidat argumente la pertinence de la source identifiée.
	CT2 : Réaliser un reporting régulier de ses activités auprès de sa hiérarchie et des différents demandeurs ¹ en adaptant son discours en fonction des compétences des interlocuteurs, via les moyens et selon la fréquence déterminés avec les interlocuteurs, pour faire état de son avancement, en anticipant les éventuelles difficultés ou retards de livraison et en s'assurant que le travail effectué correspond à la commande au fur et à mesure de sa réalisation.		<ul style="list-style-type: none"> Le candidat réalise un régulier reporting des travaux en conformité avec les moyens et fréquences préalablement déterminés Le candidat adapte son reporting à son interlocuteur
A1 – Diagnostic des besoins en solutions et outils numériques pour la	C1.1 – Evaluer les risques (bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication ...) des outils et des techniques de fabrication des films d'animation en phase de préproduction pour alerter sur les prises de décision.	<ul style="list-style-type: none"> Type d'épreuve : Mise en situation professionnelle : réalisation d'un diagnostic à partir d'un ticket d'un 	<ul style="list-style-type: none"> Le candidat identifie des risques potentiels pour la chaîne de fabrication

¹ Le demandeur est le plus souvent un salarié d'une des équipes de fabrication, qui se trouve face un dysfonctionnement (bug dans le calcul d'une image, blocage sur un logiciel, mauvais transfert de fichier d'un logiciel à l'autre, ...). Le demandeur peut aussi être le supérieur hiérarchique qui confie une mission à l'expert technique, le demandeur peut également être le responsable de production qui souhaite avoir un diagnostic prévisionnel sur un nouveau projet. Le demandeur est exclusivement un salarié de l'entreprise.

fabrication d'une création numérique		infographiste sur un dysfonctionnement (bug dans le calcul d'une image, blocage de logiciel, mauvais transfert de fichier...)	<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat explique les risques identifiés en adaptant son discours à l'interlocuteur et en décrivant concrètement les conséquences sur la chaîne de fabrication.
	<p>C1.2 : Recueillir une demande portant sur un dysfonctionnement (bug dans le calcul d'une image, blocage de logiciel, mauvais transfert de fichier...) en écoutant activement le demandeur (infographiste travaillant sur les séquences animées, supérieur hiérarchique ou responsable de la production), en reformulant ses propos dans un vocabulaire qui lui est accessible, en posant les questions permettant de mesurer l'urgence de la situation et en désamorçant son inquiétude afin de s'assurer de la bonne compréhension du problème.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Livrable : Restitution à l'oral de son analyse de la demande, durée 10 minutes • Conditions de réalisation de l'épreuve : On soumet une demande sous forme de ticket (par exemple un mail émanant du département rigging de l'entreprise), le candidat a 15 minutes pour faire son diagnostic. Il peut appeler l'infographiste par téléphone pour expliciter le besoin, et a à sa disposition un ordinateur équipé des logiciels et outils numériques. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat utilise un vocabulaire accessible au demandeur. • Le candidat pose les questions nécessaires pour mesurer l'urgence de la situation. Par exemple : Le dysfonctionnement a-t-il un impact faible, moyen ou fort sur la poursuite du travail en cours ? Est-ce que cela bloque complètement le travail ? Est-ce que cela génère un retard aussi pour d'autres collègues du département ? • Le candidat signifie au demandeur que sa demande est prise en charge.
	<p>C1.3 – Détecter, au cours du recueil de la demande, les problèmes n'ayant pas encore généré de dysfonctionnement et les développements ou réparations réalisés par des infographistes, qui sont incohérents avec la chaîne de production, (<i>workflow</i>) en vue de les traiter en temps différé.</p>		
	<p>C1.4 – Analyser les demandes et problèmes identifiés tels que bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication en les situant dans leur contexte d'application et selon les objectifs de l'activité qui les provoque afin de formuler un diagnostic concret du besoin à satisfaire.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat pose les questions nécessaires pour formuler un diagnostic, faisant état de l'origine du dysfonctionnement, son impact direct sur le travail en cours de l'infographiste et de ce que le dysfonctionnement peut provoquer sur la chaîne de fabrication des images à court et moyen terme.
A2 – Choix et planification des solutions techniques ou de contournement pour la fabrication d'une création numérique	<p>C2.1 – Déterminer les solutions techniques possibles (intervention dans le code source d'un logiciel/outil numérique, création ex-nihilo d'un outil numérique remédiant au problème) ou utilisation d'un autre chemin sur le logiciel/outil numérique pour l'obtention de l'effet voulu sur l'image, (...), provisoires ou pérennes, pour répondre aux dysfonctionnements identifiés, tels que bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication dans la phase de diagnostic.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Type d'épreuve : Mise en situation professionnelle d'une planification de solutions techniques ou de contournement pour résoudre un dysfonctionnement tels que bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication émis par un 	<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat propose des solutions pérennes, évolutives et adaptables à d'autres situations. • Le candidat propose, entre autres, des solutions rapides, mêmes imparfaites, permettant un dépannage à court terme.

		<p>infographiste ou transmis par un supérieur hiérarchique</p> <ul style="list-style-type: none"> • Livrable : Restitution à l'oral de plusieurs projets de solutions. Durée 15 minutes • Conditions de réalisation de l'épreuve : Un dysfonctionnement dont le diagnostic a été réalisé est proposé au candidat. Il doit explorer et proposer plusieurs solutions de résolutions (de nature organisationnelle, technique en dépannage rapide ou via une demande formalisée au service R&D, ...). Il doit présenter une planification et la justifier. Il dispose de 2 heures, d'un ordinateur connecté aux principaux logiciels, outils numériques et documentation d'une entreprise et de la possibilité de contacter des collègues. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat prend en compte l'impact de chaque solution sur la chaîne de production (<i>workflow</i>), la solution ne consiste pas seulement à déplacer le problème. • Le candidat sollicite à bon escient son superviseur, le service R&D, les autres T.D., les infographistes pour résoudre un problème ou pour structurer sa démarche de résolution de problème.
	<p>C2.2 – Proposer des projets de développement de solutions/outils numériques sur son champ d'intervention, à savoir un ou plusieurs département de fabrication (décor, rigging, rendu volume, animation, lighting, compositing,) ou sur le pipeline du studio ou sur une production entière (...), à partir de sa veille technologique, de l'analyse de projets d'animation, ou de créations numériques, ou de son repérage de problèmes n'ayant pas encore généré de dysfonctionnements, de sa connaissance des logiciels et de la chaîne de production (<i>workflow</i>) afin d'optimiser les processus de fabrication des images du film.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat prototype des expérimentations à partir de sa veille technologique. • Le candidat met en perspective les pistes de développement pour optimiser la chaîne de production (<i>workflow</i>).
	<p>C2.3 – Evaluer la faisabilité technique de développements d'outils numériques (scripts / codes, ...) en termes de nature des compétences à mobiliser, de délais de réalisation, de moyens humains et matériels à mobiliser, d'impacts sur la fabrication, de goulots d'étranglement pour décider, seul ou en équipe de la solution à mettre en œuvre.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat met en forme son projet de solution. • Le candidat argumente auprès de son superviseur une décision prise en autonomie.
	<p>C2.4 – Planifier les chantiers de résolutions des dysfonctionnements tels que bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, ralentissement de la chaîne de fabrication pour déterminer un calendrier réalisable prenant en compte les moyens à disposition, le moment où passer la main en fonction de ses compétences et des contraintes de délais pour la mise en œuvre de la solution techniques ou de contournement,</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat réalise une planification réaliste de ses activités • Le candidat recherche une aide ou un relais de façon à ne pas dépasser le temps prévu lors de la phase de choix de la solution à mettre en œuvre.
	<p>C2.5 – Gérer ses priorités d'intervention en fonction des tickets² émis par les infographistes ou des demandes de son supérieur hiérarchique ou d'un responsable de la production et des urgences de production, dans le respect des règles internes à l'entreprise.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat priorise ses interventions et les solutions choisies de façon pertinente, en respectant les délais de production et les enjeux stratégiques de l'entreprise.

² Quand un graphiste rencontre un problème sur la séquence travaillée et sur son poste de travail informatique, il fait une demande auprès du département expertise technique en création numérique, c'est ce que l'on appelle « émettre un ticket ».

			<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat produit une solution tout en gérant des demandes multiples et/ou urgentes.
	C2.6 – Formaliser, le cas échéant, une commande de réalisation d'un développement d'un outil numérique pour le service de Recherche et Développement ou IT en adoptant le vocabulaire et le système de raisonnement des développeurs.		<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat formalise une commande claire et concise correspondant au besoin déterminé avec le demandeur ou arbitré avec le superviseur des experts techniques. • Le candidat utilise le vocabulaire et le système de raisonnement du service R&D ou IT dans la formulation de la commande.
<p>A3 - Maintenance ou développement de fonctionnalités dans un outil de fabrication d'une création numérique et test de ces développements informatiques et logiciels</p> <p>(Création d'interfaces, automatisation de tâches, optimisation de processus de travail, perfectionnement et généralisation d'un outil créé en dépannage...)</p>	C3.1 – Résoudre les dysfonctionnements d'un outil numérique (ex : logiciel) de la chaîne de fabrication d'un film d'animation ou d'une création numérique en visant la rapidité plutôt que la pérennité, en mobilisant des solutions innovantes et en s'assurant que la solution n'a pas d'impact négatif sur la fabrication des images pour répondre au besoin du demandeur, que ce soit un infographiste des étapes de fabrication, ou son supérieur hiérarchique ou un responsable de la production.	<ul style="list-style-type: none"> • Type d'épreuve : Mise en situation professionnelle avec le développement d'une solution qui résoudra le dysfonctionnement rencontré par un infographiste tels que bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication • Livrable : Développement d'une solution qui peut être de différentes natures : organisationnelle ou technique • Conditions de réalisation de l'épreuve : Un dysfonctionnement est soumis au candidat il développe une solution adaptée. Il dispose de 3 heures, d'un ordinateur connecté aux principaux logiciels, outils et documentation et de la possibilité de contacter des collègues. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat développe une solution permettant au demandeur de réaliser la tâche interrompue. • Le candidat développe une solution n'ayant pas d'impact négatif sur la fabrication.
	C3.2 – Tester et valider un outil numérique (logiciel, développement informatique, script, ...) en situation d'utilisation par un infographiste, pour s'assurer de sa conformité à la commande.		<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat teste les fonctions majeures de l'outil numérique développé • Le candidat se focalise sur des cas spécifiques à la commande, lors des tests sur l'outil numérique développé.
	C3.3 – Développer et tester des fonctionnalités dans un outil numérique d'un film d'animation ou d'une création numérique dans un objectif de gain de temps, d'appropriation facile et de confort des infographistes, en mobilisant des solutions innovantes (techniques ou organisationnelles) et en s'assurant que leur développement n'a pas d'impact négatif sur la chaîne de fabrication des images d'un film d'animation ou d'une création numérique pour optimiser les processus de fabrication.		<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat développe une solution permettant un gain de temps de fabrication. • Le candidat développe un outil numérique dont les fonctionnalités et les interfaces sont ergonomiques et intuitives pour l'utilisateur. • Le candidat développe une solution n'ayant pas d'impact négatif sur la fabrication.
	C4.1 – Exposer au demandeur, qu'il soit infographiste ou développeur du département IT, la nature et le délai de la solution technique ou de contournement proposées en réponse à sa requête pour s'assurer de son acceptabilité.	<ul style="list-style-type: none"> • Type d'épreuve : Jeu de rôle pour l'accompagnement de l'utilisateur final qui est un infographiste à la prise en 	<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat adapte son explication sur la nature et le délai de la solution proposée au profil du demandeur.

A4 – Suivi et accompagnement des infographistes dans la prise en main des solutions développées		main d'un outil numérique fabriqué par l'expert technique en création numérique	<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat s'assure que la solution convient au demandeur en lui posant des questions et en observant le demandeur pendant sa session de travail 	
	C4.2 - Former individuellement ou collectivement ses collègues infographistes, à l'utilisation des fonctionnalités de l'outil numérique (nouveau logiciel venant d'être développé, ...) déjà existantes ou nouvellement créées afin d'assurer l'utilisation optimale de l'ensemble des outils et des techniques de la chaîne fabrication des images d'un film d'animation ou d'une création numérique.	<ul style="list-style-type: none"> • Livrable : Formation d'un collègue 	<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat explique le fonctionnement du <i>pipeline</i>, de la chaîne de production (<i>workflow</i>) en s'adaptant au profil du demandeur. • Le candidat effectue une démonstration technique des fonctionnalités existantes ou nouvellement créées en s'adaptant au profil du demandeur. • Le candidat sollicite un retour du demandeur sur la prise en main de la fonctionnalité. Par exemple : Est-ce facile à trouver dans le menu des fonctionnalités Est-ce facile à utiliser ? Est-ce plus rapide qu'auparavant ? 	
	C4.3 – Guider les infographistes sur la méthode d'utilisation des outils fabriqués dans son champ d'intervention, à savoir un ou plusieurs départements de fabrication (décor, rigging, rendu volume, animation, lighting, compositing,) ou sur le pipeline du studio ou sur une production entière (...), pour garantir leur opérationnalité.			<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat identifie des options possibles pour accomplir une tâche à partir des fonctionnalités existantes de l'outil de fabrication. • Le candidat explique le fonctionnement de l'outil numérique fabriqué en s'adaptant au profil du demandeur.
	C4.4 – Communiquer sur la façon d'utiliser la documentation, qui explique le fonctionnement des logiciels/outils numériques fabriqués en adaptant son discours au profil de l'infographiste afin d'en assurer sa prise en main effective.			<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat explique l'architecture et les modes d'utilisation d'une documentation aux infographistes en s'adaptant aux profils par exemple : ou retrouver la documentation (mots clés, système de rangement, arborescence) et comment l'utiliser.

A5 – Capitalisation et maintenance des solutions élaborées pour améliorer ou dépanner la fabrication d'une création numérique	C5.1 – Rédiger une notice technique à destination des autres Experts techniques en création numérique, qui décrit les dysfonctionnements rencontrés et les solutions apportées, qu'elles soient techniques ou de contournement et l'intégrer dans la documentation de l'entreprise, en respectant l'organisation de la documentation en vue de capitaliser l'ensemble des outils numériques fabriqués.	<ul style="list-style-type: none"> • Type d'épreuve : Mise en situation professionnelle réalisation d'une notice technique à destination de ses pairs, les ETCN, pour la documentation de l'entreprise • Livrable : Notice et vidéo de démonstration • Conditions de réalisation de l'épreuve : Est fournie une solution technique réalisée au candidat, il en prend connaissance pendant 10 minutes puis réalise la notice correspondante et une vidéo de démonstration. Il a 30 minutes et un accès à un ordinateur équipé des outils et de l'arborescence d'une documentation d'entreprise en vue de l'enregistrer à l'endroit pertinent. 	<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat rédige une notice claire et concise, avec une orthographe et une grammaire correctes. • Le candidat classe la notice en respectant l'organisation de la documentation.
	C5.2– Structurer et enregistrer une vidéo de démonstration, qui est constituée d'une suite de captures d'écran enrichie d'un commentaire pour garantir la bonne utilisation de la solution par les infographistes et utilisateurs finaux.		<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat réalise une vidéo compréhensible par un utilisateur-cible.
	C5.3 – Intégrer une documentation technique à un code source pour en faciliter sa consultation par de futurs utilisateurs.		<ul style="list-style-type: none"> • Le candidat rédige une documentation qui est transformée avec succès par le générateur automatique de documentation.

Le cas échéant, description de tout autre document constitutif de la certification professionnelle

La certification est découpée en 3 blocs de compétences, qui font chacun l'objet d'une épreuve certificative :

- **BC1 : Diagnostic des besoins en solutions et outils numériques pour la fabrication d'une création numérique**
- **BC2 : Planification, développement et test des solutions pour l'optimisation de la chaîne de fabrication**
- **BC3 : Accompagnement des infographistes dans l'appropriation des solutions développées**

BC1 – Diagnostic des besoins en solutions et outils numériques pour la fabrication d'une création numérique

CT1 : Mettre en œuvre une veille technologique incluant la recherche de l'information auprès de sources pertinentes (la documentation du studio, les articles sur des blogs spécialisés, la presse spécialisée, les échanges avec les éditeurs de logiciels et autres professionnels de la R&D numérique....) sur les innovations, les outils et techniques du secteur de l'animation, des effets visuels et de la création numérique afin de garantir des solutions d'actualité ad'hoc.

CT2 : Réaliser un reporting régulier de ses activités auprès de sa hiérarchie et des différents demandeurs¹ en adaptant son discours en fonction des compétences des interlocuteurs, via les moyens et selon la fréquence déterminés avec les interlocuteurs, pour faire état de son avancement, en anticipant les éventuelles difficultés ou retards de livraison et en s'assurant que le travail effectué correspond à la commande au fur et à mesure de sa réalisation.

C1.1 – Evaluer les risques (bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication ...) des outils et des techniques de fabrication des films d'animation en phase de préproduction pour alerter sur les prises de décision.

C1.2 : Recueillir une demande portant sur un dysfonctionnement (bug dans le calcul d'une image, blocage de logiciel, mauvais transfert de fichier...) en écoutant activement le demandeur (infographiste travaillant sur les séquences animées, supérieur hiérarchique ou responsable de la production), en reformulant ses propos dans un vocabulaire qui lui est accessible, en posant les questions permettant de mesurer l'urgence de la situation et en désamorçant son inquiétude afin de s'assurer de la bonne compréhension du problème.

C1.3 – Détecter, au cours du recueil de la demande, les problèmes n'ayant pas encore généré de dysfonctionnement et les développements ou réparations réalisés par des infographistes, qui sont incohérents avec la chaîne de production, (workflow) en vue de les traiter en temps différé.

C1.4 – Analyser les demandes et problèmes identifiés tels que bugs, problèmes de transmission ou d'altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication en les resituant dans leur contexte d'application et selon les objectifs de l'activité qui les provoque afin de formuler un diagnostic concret du besoin à satisfaire.

BC2 – Planification, développement et test des solutions pour l’optimisation de la chaîne de fabrication

C2.1 – Déterminer les solutions techniques possibles (intervention dans le code source d’un logiciel/outil numérique, création ex-nihilo d’un outil numérique remédiant au problème) ou utilisation d’un autre chemin sur le logiciel/outil numérique pour l’obtention de l’effet voulu sur l’image, (...), provisoires ou pérennes, pour répondre aux dysfonctionnements identifiés, tels que bugs, problèmes de transmission ou d’altération de fichiers, blocage de la chaîne de fabrication dans la phase de diagnostic.

C2.2 – Proposer des projets de développement de solutions/outils numériques sur son champ d’intervention, à savoir un ou plusieurs départements de fabrication (décor, rigging, rendu volume, animation, lighting, compositing,) ou sur le pipeline du studio ou sur une production entière (...), à partir de sa veille technologique, de l’analyse de projets d’animation, ou de créations numériques, ou de son repérage de problèmes n’ayant pas encore généré de dysfonctionnements, de sa connaissance des logiciels et de la chaîne de production (workflow) afin d’optimiser les processus de fabrication des images du film.

C2.3 – Evaluer la faisabilité technique de développements d’outils numériques (scripts / codes, ...) en termes de nature des compétences à mobiliser, de délais de réalisation, de moyens humains et matériels à mobiliser, d’impacts sur la fabrication, de goulots d’étranglement pour décider, seul ou en équipe de la solution à mettre en œuvre.

C2.4 – Planifier les chantiers de résolutions des dysfonctionnements tels que bugs, problèmes de transmission ou d’altération de fichiers, ralentissement de la chaîne de fabrication pour déterminer un calendrier réalisable prenant en compte les moyens à disposition, le moment où passer la main en fonction de ses compétences et des contraintes de délais pour la mise en œuvre de la solution techniques ou de contournement,

C2.5 – Gérer ses priorités d’intervention en fonction des tickets¹ émis par les infographistes ou des demandes de son supérieur hiérarchique ou d’un responsable de la production et des urgences de production, dans le respect des règles internes à l’entreprise.

C2.6 – Formaliser, le cas échéant, une commande de réalisation d’un développement d’un outil numérique pour le service de Recherche et Développement ou IT en adoptant le vocabulaire et le système de raisonnement des développeurs.

C3.1 – Résoudre les dysfonctionnements d’un outil numérique (ex : logiciel) de la chaîne de fabrication d’un film d’animation ou d’une création numérique en visant la rapidité plutôt que la pérennité, en mobilisant des solutions innovantes et en s’assurant que la solution n’a pas d’impact négatif sur la fabrication des images pour répondre au besoin du demandeur, que ce soit un infographiste des étapes de fabrication, ou son supérieur hiérarchique ou un responsable de la production.

C3.2 – Tester et valider un outil numérique (logiciel, développement informatique, script, ...) en situation d’utilisation par un infographiste, pour s’assurer de sa conformité à la commande.

C3.3 – Développer et tester des fonctionnalités dans un outil numérique d’un film d’animation ou d’une création numérique dans un objectif de gain de temps, d’appropriation facile et de confort des infographistes, en mobilisant des solutions innovantes (techniques ou organisationnelles) et en s’assurant que leur développement n’a pas d’impact négatif sur la chaîne de fabrication des images d’un film d’animation ou d’une création numérique pour optimiser les processus de fabrication.

BC3 : Accompagnement des infographistes dans l’appropriation des solutions développées

C4.1 – Exposer au demandeur, qu’il soit infographiste ou développeur du département IT, la nature et le délai de la solution technique ou de contournement proposées en réponse à sa requête pour s’assurer de son acceptabilité.

C4.2 - Former individuellement ou collectivement ses collègues infographistes, à l’utilisation des fonctionnalités de l’outil numérique (nouveau logiciel venant d’être développé, ...) déjà existantes ou nouvellement créées afin d’assurer l’utilisation optimale de l’ensemble des outils et des techniques de la chaîne fabrication des images d’un film d’animation ou d’une création numérique.

C4.3 – Guider les infographistes sur la méthode d’utilisation des outils fabriqués dans son champ d’intervention, à savoir un ou plusieurs départements de fabrication (décor, rigging, rendu volume, animation, lighting, compositing,) ou sur le pipeline du studio ou sur une production entière (...), pour garantir leur opérationnalité.

C4.4 – Communiquer sur la façon d’utiliser la documentation, qui explique le fonctionnement des logiciels/outils numériques fabriqués en adaptant son discours au profil de l’infographiste afin d’en assurer sa prise en main effective.

C5.1 – Rédiger une notice technique à destination des autres Experts techniques en création numérique, qui décrit les dysfonctionnements rencontrés et les solutions apportées, qu’elles soient techniques ou de contournement et l’intégrer dans la documentation de l’entreprise, en respectant l’organisation de la documentation en vue de capitaliser l’ensemble des outils numériques fabriqués.

C5.2– Structurer et enregistrer une vidéo de démonstration, qui est constituée d’une suite de captures d’écran enrichie d’un commentaire pour garantir la bonne utilisation de la solution par les infographistes et utilisateurs finaux.

C5.3 – Intégrer une documentation technique à un code source pour en faciliter sa consultation par de futurs utilisateurs.