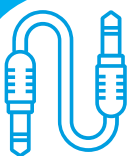


// FAMILLE DE MÉTIERS

EXPLOITATION ET MAINTENANCE
DES RÉSEAUX ET DES RÉGIES
AUDIOVISUELS

DEVELOPPEUR·EUSE PIPELINE/R&D

Métier de référence >
**Responsable
d'exploitation**

Fiche ROME

M1805 Etudes et développement
informatique

Formation de référence et
accès à l'emploi

Il n'existe pas de formation
initiale spécifique pour
développeur·euse spécialisé·e
dans le secteur de production de
films d'animation.

Ces emplois requièrent
cependant des compétences très
techniques, il est recommandé
de suivre une formation en école
d'ingénieur ou en école
informatique spécialisée dans les
sciences et technologies des
médias numériques.

En formation continue sera
prochainement créé un CQP
Expert technique en création
numérique pour répondre à ce

Les développeur·euse·s se répartissent entre les développeur·euse·s pipeline et la R&D. Les premier·ère·s sont chargé·e·s d'élaborer des outils informatiques permettant de faciliter et d'optimiser les étapes de fabrication. Les second·e·s élaborent sur du plus long terme des outils informatiques (logiciel par exemple) pour un studio.

Description du métier

(TD Pipeline, ingénieur·e R&D, ingénieur·e Pipeline)

Le métier de développeur pipeline

Le·la développeur·euse pipeline est principalement responsable du développement et de la mise en œuvre d'outils nécessaires au bon déroulement de la fabrication d'un film d'animation. Il·elle crée des scripts d'automatisation pour relier les différents logiciels entre eux et automatiser le flux de fabrication. Il·elle optimise le temps de travail des équipes en facilitant l'articulation des différentes étapes de fabrication. Il·elle développe aussi des plug-ins pour faciliter l'utilisation de logiciels complexes. Il·elle peut également agir comme agent de liaison pour communiquer les questions techniques à la production, à la R&D et à l'IT.

Le métier de développeur R&D

Au sein de l'équipe Recherche & Développement, les développeur·euse·s participent au développement et à l'évolution des outils nécessaires à la fabrication de films d'animation. Leurs activités principales consistent à concevoir, développer et adapter des outils d'animation simples et intuitifs à destination des graphistes sur l'ensemble de

besoin.

La grande majorité des développeur·euse·s a toujours exercé dans le domaine du développement informatique.

Il est possible de travailler dans le secteur de l'animation en tant que développeur·euse à la sortie de la formation initiale. Il est recommandé de faire un stage de fin d'étude dans un studio afin de se familiariser avec les logiciels et le pipeline.

Les métiers du rigg, compte tenu de leur forte technicité, offrent également la possibilité d'une évolution vers les métiers du développement.

la production. Il s'agit également de concevoir des plug-ins afin d'améliorer la qualité et les performances en animation.

Dans certains studios, leurs rôle est de concevoir un logiciel capables de remplacer des logiciels souvent coûteux, et de gagner en autonomie.

Compétences

Compétences spécifiques

- Concevoir des outils informatique et développer des plug-ins pour faciliter le travail de l'ensemble des graphistes du pipeline d'un film d'animation
- Créer des scripts d'automatisation pour relier les différents logiciels utilisés par le studio afin d'automatiser le flux de fabrication
- Maîtriser le fonctionnement de la chaîne de fabrication d'un film d'animation
- Nommer et décrire les métiers de la fabrication d'un programme audiovisuel et leurs interactions avec son métier
- Elaborer des nouveaux process de fabrication au fil des évolutions technologiques et des usages
- Coder avec des langages de softwares d'animation 2D/3D (Python, C / C++)
- Mener une veille sur les évolutions des techniques audiovisuelles et des logiciels d'animation

Compétences transverses

- Adapter son activité en fonctions des conditions de travail (en équipe ou en autonomie)
- Trouver des solution de contournement dans la résolution de problèmes
- Animer et coordonner une équipe (pour les postes de lead/superviseur)
- Avoir de bonnes aptitudes à la communication (auprès des collaborateurs ou supérieurs hiérarchiques)
- Travailler en équipe
- Travailler de manière rigoureuse et méthodique
- Appliquer des directives et être prêt à répondre aux commentaires constructifs

Conditions d'exercice

Le·la développeur·euse travaille la plupart du temps en CDI ou CDD. Il·elle exerce au sein des studios d'animation, particulièrement de plus de 50 salariés.

Le·la développeur·euse pipeline travaille sur une production à la fois. En fonction de l'ampleur de la production, il·elle travaille soit seul.e soit en équipe.

Le·la développeur·euse R&D travaillent souvent dans un département dédié à la conception de nouveaux outils ou logiciels. Il s'agit d'un métier plus rare que le pipeline, plutôt présent dans de gros studios.

Le·la développeur·euse peut parfois assurer à la fois le pipeline et des projets de R&D.

Relations professionnelles

Le·la développeur·euse collabore avec tous les départements pour concevoir, développer et assurer la maintenance des outils numériques, des applications et des services de base. Il·elle doit comprendre le fonctionnement de l'ensemble de la production pour réaliser des outils efficaces et appropriés.

La plupart du temps il existe un.e lead qui supervise à la fois les développeur·euse.s pipeline et R&D.

Il·elle est également en lien avec l'équipe IT du studio, qui s'occupe de la maintenance du système informatique.

Évolutions du métier

Certains développeur·euse·s ont pu évoluer vers des métiers de CG sup, d'animation 3D ou de rendu.

Si ces emplois ne sont pas le cœur d'activité du secteur, ils ont acquis ces dernières années une importance stratégique permettant d'accélérer la production et de réduire les coûts de production.

Le peu de profils formés et disponibles génère actuellement une tension au recrutement.

Positionnement catégoriel

Développeur.euse se situe dans la catégorie III B selon la Convention collective nationale de la production de films d'animation du 6 juillet 2004.