

# La formation aux usages de l'IA dans les secteurs du cinéma et de l'audiovisuel

Etude CNC & AFDAS

<b>I</b>	<b>Introduction</b>	<b>4</b>
	a. Synthèse des enseignements	5
	b. Méthodologie	14
<b>II</b>	<b>Perception des professionnels quant aux transformations induites par l'IA dans les métiers et les compétences</b>	<b>23</b>
	a. L'IA a dès aujourd'hui un impact indéniable sur le secteur du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo, malgré une adoption des outils IA à plusieurs vitesses	24
	b. Des évolutions, dont les trajectoires se dessinent encore, sont à attendre dans les métiers et les compétences des professionnels	30
<b>III</b>	<b>Etat des lieux des offres de formation initiale et continue</b>	<b>36</b>
	a. L'offre est actuellement en pleine structuration, avec néanmoins une évolution qui tend vers davantage d'intégration de l'IA dans les parcours	37
	b. Malgré la diversité des approches, se dégagent quelques grands invariants dans les pratiques de formation à l'IA	60
	c. A l'international, des questionnements similaires viennent impacter le développement de la formation à l'IA	72
<b>IV</b>	<b>Retour critique des apprenants sur les offres de formation initiale et continue</b>	<b>74</b>
	a. Analyse du questionnaire apprenant	75
	b. Analyse du retour critique d'un échantillon d'apprenants de la formation continue	110

V	<b>Enjeux de développement de l'offre établis par les établissements d'enseignement supérieur et les organismes de formation</b>	115
	a. Le développement des formations requiert, pour les acteurs interrogés, un développement de capacités critiques articulant veille, formation des formateurs, voire recherche appliquée	116
	b. Proposer des formations à l'IA interroge le modèle économique et la soutenabilité des formations	123
	c. Les acteurs déploient des stratégies d'adaptation face au cadre réglementaire de la formation	126
VI	<b>Recommandations</b>	129
VII	<b>Annexes</b>	134

# I Introduction

- a. Synthèse des enseignements
- b. Méthodologie

4

5

14



# Introduction

a. Synthèse des enseignements

4

5

## Synthèse : les cinq questions-clés de l'étude

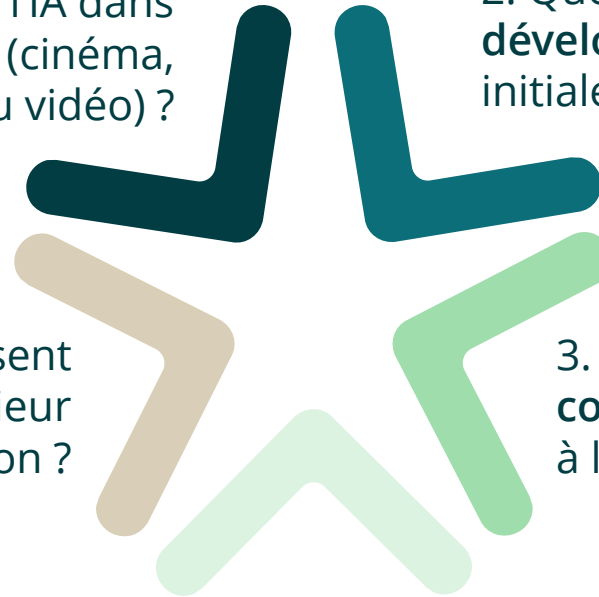
1. Quelle est la **perception des professionnels** quant aux transformations induites par l'IA dans les métiers et les compétences (cinéma, audiovisuel, animation et jeu vidéo) ?

2. Quelle est actuellement la **trajectoire de développement** des offres de formation initiale et continue ?

5. Quels **défis de développement** adressent les établissements d'enseignement supérieur et les organismes de formation ?

3. Quels sont les **attendus** et les **compétences** établis dans les formations à l'IA ?

4. Quel est le **retour critique des apprenants** sur les offres de formation initiale et continue ?



# ➤ 1. Quelle est la perception des professionnels quant aux transformations induites par l'IA dans les métiers et les compétences ?

L'IA – et plus spécifiquement l'IA générative - a dès aujourd'hui un impact indéniable sur le secteur du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo, malgré une adoption des outils IA à plusieurs vitesses

- > L'IA se juxtapose à un contexte économique et social déjà complexe dans le secteur du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo ; les entreprises et professionnels du secteur adoptent des approches différenciées vis-à-vis de l'IA (selon leur secteur d'activité, leur métier, la taille d'entreprise, leur appétence ou résistance aux nouvelles technologies et au changement...), contrastant entre forte adoption, curiosité, non adoption, ou rejet.
- > Au-delà des enjeux éthiques et juridiques évidents, le développement des solutions IA soulève des **problématiques pratiques et techniques** pour les professionnels, à savoir : des attentes techniques et créatives qui ne sont pas toujours satisfaites par les possibilités réelles des outils, une capacité de contrôle insuffisante sur le produit livré par l'IA (avec néanmoins des évolutions logicielles qui tendent à améliorer le niveau de contrôle humain), et des difficultés à intégrer ces outils dans des pipelines déjà structurés.
- > **Plusieurs visions projetées sont formulées par les professionnels du secteur** : développement de solutions « augmentées » se traduisant par l'intégration de l'IA dans les outils *legacy*, développement de la curation des créations par IA, *pipelines* reposant intégralement sur l'IA, ...

Des évolutions, dont les trajectoires se dessinent encore, sont à attendre dans les métiers et les compétences des professionnels

- > L'IA trouble les frontières entre les profils métiers, faisant osciller certains métiers entre **polyvalence élargie** (les profils créatifs pouvant réaliser des tâches techniques de façon autonome, et les profils techniques se concentrant sur des activités à valeur ajoutée créative) et **hyperspécialisation renforcée** (avec l'émergence de spécialistes techniques pour le développement et la configuration précise des outils IA).
- > Au global, une réduction des effectifs, dont l'ampleur est incertaine, serait à anticiper. Cette réduction affecterait notamment les postes juniors, dont une partie des tâches pourrait être automatisée par l'IA.

## > 2. Quelle est actuellement la trajectoire de développement des offres de formation initiale et continue ?

On observe un tâtonnement généralisé chez les acteurs de la formation, qui s'interrogent sur le niveau de transformation à engager dans leurs offres : quelle intégration souhaitable de l'IA dans les cursus existants, dans les activités de l'établissement ? Quel renouvellement du catalogue ?

Chez les acteurs de la formation initiale et continue ayant fait le choix d'intégrer l'IA dans leurs enseignements, on retrouve plusieurs phénomènes :

- > **En formation initiale, l'intégration de l'IA mobilise différents leviers** : intégration dans les cours (modules dédiés ou infusion dans les enseignements existants), initiatives pédagogiques (conférences, challenges, workshops), cursus spécialisés.
- > **Tant en formation initiale qu'en formation continue, les acteurs de la formation diversifient les formats d'apprentissage pour s'adapter au rythme rapide d'évolution des outils, et ainsi pour répondre aux besoins d'actualisation des connaissances.** Certains organismes envisagent des formules innovantes (par exemple : abonnements, "laboratoires vivants" avec consultants IA disponibles en temps réel) pour permettre une mise à jour continue des compétences.
- > **Dans la formation professionnelle plus spécifiquement, la sensibilisation et la formation aux premiers usages sont majoritaires, et les formations d'approfondissement ou de spécialisation restent plus rares.** Plus de la moitié des actions de formation recensées dans l'étude durent deux jours ou moins. Les prérequis d'accès sont globalement peu restrictifs, et la grande majorité des offres reste transverse aux métiers de l'audiovisuel, du cinéma, de l'animation et du jeu vidéo.
- > **Dans la formation initiale, près d'un tiers des écoles étudiées a fait le choix de ne pas afficher d'intégration de l'IA dans leur cursus,** un choix qui peut en partie s'expliquer du fait des réticences des étudiants.
- > **Un développement de parcours spécialisés est néanmoins observé** dans lesquels se distinguent (1) des parcours de formation à forte culture technologique ou ingénieur, pour des « profils hybrides » capables d'articuler par l'IA des activités créatives et techniques (Pipeline Developer, Creative Technologist, Technical Director...), et (2) des parcours spécialisés visant à former à des métiers dits « augmentés » (Réalisateur IA, Chief IA Officer, Directeur Artistique IA, Creative Technologist), aux débouchés professionnels potentiellement plus larges que les secteurs de l'étude.
- > **D'après les acteurs interrogés, une trajectoire de spécialisation des offres devrait se confirmer, par secteur, niveau d'expertise ou métier, et ce, notamment pour la formation continue.** Le développement d'offres très spécialisées interroge néanmoins la soutenabilité économique de ces formations (capacité à capter un public suffisant, structure de coûts...).

### 3. Quels sont les attendus et les compétences établis dans les formations à l'IA ? (1/2)

L'ensemble des acteurs rencontrés (en formation initiale comme continue) s'accordent sur une série d'attendus et de compétences indispensables à la bonne compréhension et utilisation de l'IA.

Un recours à des formateurs intégrant l'IA dans leurs propres pratiques professionnelles

- > Les organismes privilégient des professionnels **ayant intégré l'IA dans leurs propres pratiques**, qui connaissent la réalité terrain. Leur utilisation personnelle de l'IA contribue à la mise à jour de leurs connaissances. Parfois, les organismes font néanmoins part de difficultés à identifier ces profils.

Une vigilance des acteurs à autonomiser les apprenants vis-à-vis des solutions, et à en démystifier l'usage

- > Face à l'évolution rapide des solutions, on peut observer une intention pédagogique visant **l'autonomisation des apprenants** : présentation des mécanismes de fonctionnement des interfaces, apprentissage des concepts technologiques pour aller à l'encontre de l'image de la « boîte noire », prise de recul critique sur les possibilités et les limites des outils. Les apprenants sont ainsi outillés pour leur permettre de prendre en main de façon autonome les différents outils IA.

Une place significative de la mise en pratique dans le parcours de formation

- > **La mise en pratique apparaît comme le principal vecteur d'appropriation** : elle permet d'apprendre l'utilisation concrète des outils, de s'approprier leur fonctionnement et leurs limites, et de se forger sa propre idée de leur pertinence. Elle encourage également la transparence quant à l'utilisation des outils. La quasi-totalité (96%) des formations continues étudiées privilégient une approche pratique avec exercices concrets, et un tiers se focalisent sur la maîtrise d'un outil spécifique.

Des savoir-faire « traditionnels » à préserver, voire indispensables pour la bonne utilisation des outils IA

- > À l'ère de la génération automatisée, avec un passage du « faire » au « choisir » parmi multiples variantes, « **l'œil critique** » des professionnels, forgé par l'expérience et la connaissance des exigences du secteur, devient un élément d'autant plus différenciant.
- > **Parmi les savoirs à préserver et acquérir en formation initiale** : culture de l'image (histoire du cinéma, langage cinématographique, composition photographique...), direction artistique, narration et dramaturgie, utilisation des outils legacy en fonction du métier, techniques d'éclairage...

### > 3. Quels sont les attendus et les compétences établis dans les formations à IA ? (2/2)

D'autres attendus font débat ou semblent moins visibles dans les offres de formation :

Une compréhension des fondamentaux de l'IA jugée essentielle, mais aussi différentes visions du "juste niveau" de connaissances à acquérir

- > **La compréhension des concepts clés est souvent évoquée par les acteurs de la formation** (modèles génératifs, fonctionnement des LLM, hallucinations, traitement du langage naturel, vision par ordinateur, réseaux de neurones, espaces latents...). Le faible temps dédié à cet apprentissage et la complexité des concepts interrogent néanmoins sur le « juste le niveau » de maîtrise à acquérir.

Parmi les enjeux transverses, une prise en compte plus fréquente du juridique, que de l'éthique et de l'écologie

- > **La propriété intellectuelle** est reconnue comme un enjeu primordial. Au contraire, les **enjeux éthiques et environnementaux** semblent reposer sur des sensibilités personnelles et transpirent peu dans les offres de formation. Sans cadre réglementaire clair ni capacités de calcul de l'empreinte carbone, **leur prise en compte reste d'ailleurs encore limitée.**
- > A l'international, les formations analysées dans le cadre de l'étude prônent une conception plus large de l'éthique (enjeux géopolitiques, représentations discriminantes...) et semblent lui accorder une place plus importante (notamment, l'Allemagne et la Suisse).

La data comme socle nécessaire à l'utilisation de l'IA

- > L'utilisation des outils d'IA nécessite une **compréhension des enjeux data et de sécurité associés.** Une acculturation à la data est présentée comme essentielle : qu'est-ce que la data et une data de qualité, comment la gérer et la structurer, quelles réglementations l'encadrent (RGPD) ? ... Mais cet élément semble peu pris en compte dans les offres.

L'intégration dans l'organisation du travail

- > À l'échelle individuelle, il s'agit de **la capacité à intégrer l'IA dans ses pratiques métiers quotidiennes** (construction de workflows personnels, articulation avec les outils legacy, adaptation des pipelines de production).
- > À l'échelle collective, cela concerne **l'analyse et le pilotage des impacts de l'IA sur l'organisation** (optimisation des processus d'équipe, transformation des métiers et nouveaux rôles, conduite du changement, positionnement stratégique de l'entreprise).
- > Bien qu'identifiées comme essentielles par les professionnels, ces dimensions restent encore émergentes dans les offres de formation.

## 4. Quel est le retour critique des apprenants sur les offres de formation initiale et continue ? (1/2)

Une enquête a été conduite par internet auprès de 400 apprenants du secteur (professionnels et étudiants), entre décembre 2025 et janvier 2026. Elle a été complétée par l'organisation de deux focus groups en janvier 2026, mobilisant 16 participants.

### Une diversité de profils a recours à l'IA

- > On observe une grande diversité de profils parmi les professionnels qui utilisent l'IA et qui font le choix de s'y former, avec une représentation de toutes les tranches d'âges et des secteurs d'activité couverts par l'étude. Plus de la moitié des répondants utilise l'IA régulièrement.

### Le recours à la formation relève de motivations personnelles et révèle une certaine proactivité

- > Les motivations personnelles prévalent fortement sur les obligations ou recommandations externes.
- > Les principales motivations avancées sont (1) le désir de rester compétitif face aux évolutions du secteur, (2) la volonté de tester de nouveaux outils, (3) l'envie d'explorer de nouvelles possibilités créatives et (4) la recherche de gains de temps et d'efficacité.

### Le niveau de satisfaction déclaré est élevé

- > Le niveau de satisfaction vis-à-vis des formations est globalement élevé (à 80%), notamment pour les formations longues (92%).
- > Les principaux facteurs de satisfaction identifiés sont la compétence du formateur, l'adéquation de la formation au contenu annoncé, et la pertinence des exercices pratiques concrets.

## 4. Quel est le retour critique des apprenants sur les offres de formation initiale et continue ? (2/2)

### Des attentes fortes néanmoins exprimées sur le contenu des formations

- > Les enjeux transverses restent insuffisamment traités, et notamment les questions juridiques (droits d'auteur, propriété intellectuelle), pourtant présentées comme une condition *sine qua non* de l'utilisation professionnelle de l'IA.
- > Les formations pourraient être **plus spécialisées** afin de **mieux s'adapter aux cas d'usages et besoins spécifiques de chaque métier ou secteur**.

### Un apprentissage de l'IA qui se poursuit en dehors des formations formelles pour la quasi-totalité des professionnels et étudiants

- > L'apprentissage se poursuit via les échanges avec les pairs et l'autoformation (réseaux sociaux, sites web, podcasts, vidéos).
- > Les formations représentent ainsi un « **tremplin** » vers l'exploration autonome de nouveaux outils, dotant les apprenants de la confiance nécessaire pour poursuivre leur apprentissage en autonomie face à l'évolution rapide des technologies.

### Des interrogations qui subsistent sur l'accessibilité et la valorisation des compétences IA

- > Les apprenants font part de difficultés concernant **l'accessibilité des formations** (coût d'accès aux outils après la formation, concentration géographique des formations à Paris notamment), et **la valorisation de leurs compétences IA** auprès de clients ou employeurs (comment mettre en évidence les compétences acquises ? Selon quels termes et avec quel impact sur l'intitulé du métier ?).
- > Le **manque de définitions claires des « nouveaux métiers IA »** (ou métiers « augmentés » par l'IA, du type Réalisateur IA) complique la reconnaissance professionnelle et salariale et la lisibilité sur leurs débouchés réels.

## 5. Quels défis de développement adressent les établissements d'enseignement supérieur et les organismes de formation ?

Le développement des formations requiert, pour les acteurs interrogés, un développement de capacités critiques articulant veille, formation des formateurs, voire recherche appliquée

- > Face à l'évolution rapide des solutions et à leur multiplication sur le marché, **la veille devient un élément différenciant**. Elle permet l'identification de nouvelles solutions adaptées aux usages du secteur et la mise à jour des formations existantes.
- > **L'actualisation des formations génère un besoin de formation des formateurs** : animation de la communauté interne, organisation de conférences et workshops, mise en place de plans de formation. Cela représente un coût supplémentaire, à la charge des organismes de formation voire des formateurs.
- > La **recherche appliquée** (qui vise la résolution d'un problème pratique déterminé) est pour certains établissements un terrain d'expérimentation facilitant l'approfondissement et l'évolution des enseignements.

Proposer des formations à l'IA interroge le modèle économique et la soutenabilité des formations

- > **Former à l'IA nécessite des investissements technologiques et logiciels coûteux** : les licences et abonnements représentent un budget conséquent pour les acteurs de la formation, et l'utilisation d'outils IA requiert du matériel puissant et onéreux que les établissements ne peuvent pas toujours porter.
- > **L'IA contraint la rentabilité des formations** : le coût d'intervention des formateurs semble plus élevé, le rythme de renouvellement rapide des syllabus limite le retour sur investissement.

Les acteurs déploient des stratégies d'adaptation face au cadre réglementaire de la formation

- > **Le cadre du RNCP et les délais associés se révèlent contraignants au vu de l'évolution des outils et des formations** : les délais d'inscription au RNCP et la durée de validité des fiches sont parfois jugées incompatibles avec le rythme de renouvellement des innovations et donc des formations. Des stratégies d'adaptation émergent : pas de mention des solutions IA dans les fiches, rédaction de blocs de compétences « avec un certain niveau d'abstraction ».
- > **L'intervention des organismes de formation tend parfois vers la prestation de conseil** : Des entreprises du secteur souhaitent en effet un accompagnement technique pour l'intégration de l'IA dans leurs pipelines et la gestion du changement, en parallèle de la montée en compétences.



# Introduction

b. Méthodologie

4

14

# Quelques éléments de cadrage sur le périmètre de l'étude

## Périmètre sectoriel et métier

L'étude adresse les filières du cinéma et de l'audiovisuel (dont animation et VFX), ainsi que du jeu vidéo.

**Sont inclus dans le périmètre de l'étude<sup>(1)</sup> :**

- > les métiers dits « créatifs »
- > les métiers dits « techniques »
- > Les métiers dits « d'encadrement », spécifiques aux filières du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo (production, distribution, diffusion...)

**Sont exclues de l'étude :**

- > Les fonctions dites « support », non spécifiques aux filières d'étude (ex : SI, RH, gestion administrative et financière, marketing et communication...)

## Précisions sur le périmètre d'analyse

**L'étude embrasse à la fois une analyse de l'impact de l'IA sur :**

- > Les métiers
- > Les compétences
- > Les modalités d'apprentissage et la formation
- > Les stratégies de développement des acteurs de la formation (établissements et organismes de formation)

Du fait de leur nature, les métiers de l'animation, du jeu vidéo et des VFX, à forte composante numérique, sont particulièrement sensibles aux innovations technologiques et ont fait l'objet d'une attention particulière dans le cadre de cette étude.

Cette étude s'appuie sur différentes sources d'information : analyse documentaire, entretiens experts auprès des professionnels, des acteurs de la formation (France et International), enquête et focus group auprès des apprenants

(1) Cartographie des métiers en annexe

# Le CNC et l'AFDAS ont souhaité conduire une étude relative à l'analyse de l'offre de formation aux usages de l'intelligence artificielle, et à l'impact des formations sur les compétences

## Contexte

Le secteur du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo, est en pleine mutation sous l'impulsion des **avancées technologiques en matière d'intelligence artificielle (IA), en particulier en intelligence artificielle générative (IAG)**. L'intégration de ces technologies offre des **perspectives de transformation inédites** à toutes les étapes de vie d'une œuvre. Elles suscitent, par conséquent, **des interrogations éthiques, juridiques, sociales, économiques pour l'ensemble des acteurs du secteur**.

En parallèle de l'évolution des technologies et de leur intégration dans les organisations et dans les processus de travail, l'IA suscite également de **fortes interrogations chez les acteurs de la formation initiale et continue** quant à l'intégration de ces technologies dans les formations. A la date de commande de cette étude, les formations initiales et continues afférentes aux IA et à leurs usages semblent encore balbutiantes et morcelées. Ce constat soulève la question de **l'adéquation entre les compétences attendues** par les employeurs et plus généralement par les professionnels, avec **celles effectivement proposées** dans le cadre de la formation initiale ou continue.

Cette étude vise à combler un **manque de visibilité** en dressant une cartographie précise des formations existantes et en identifiant les redondances et les lacunes actuelles.

## Objectifs

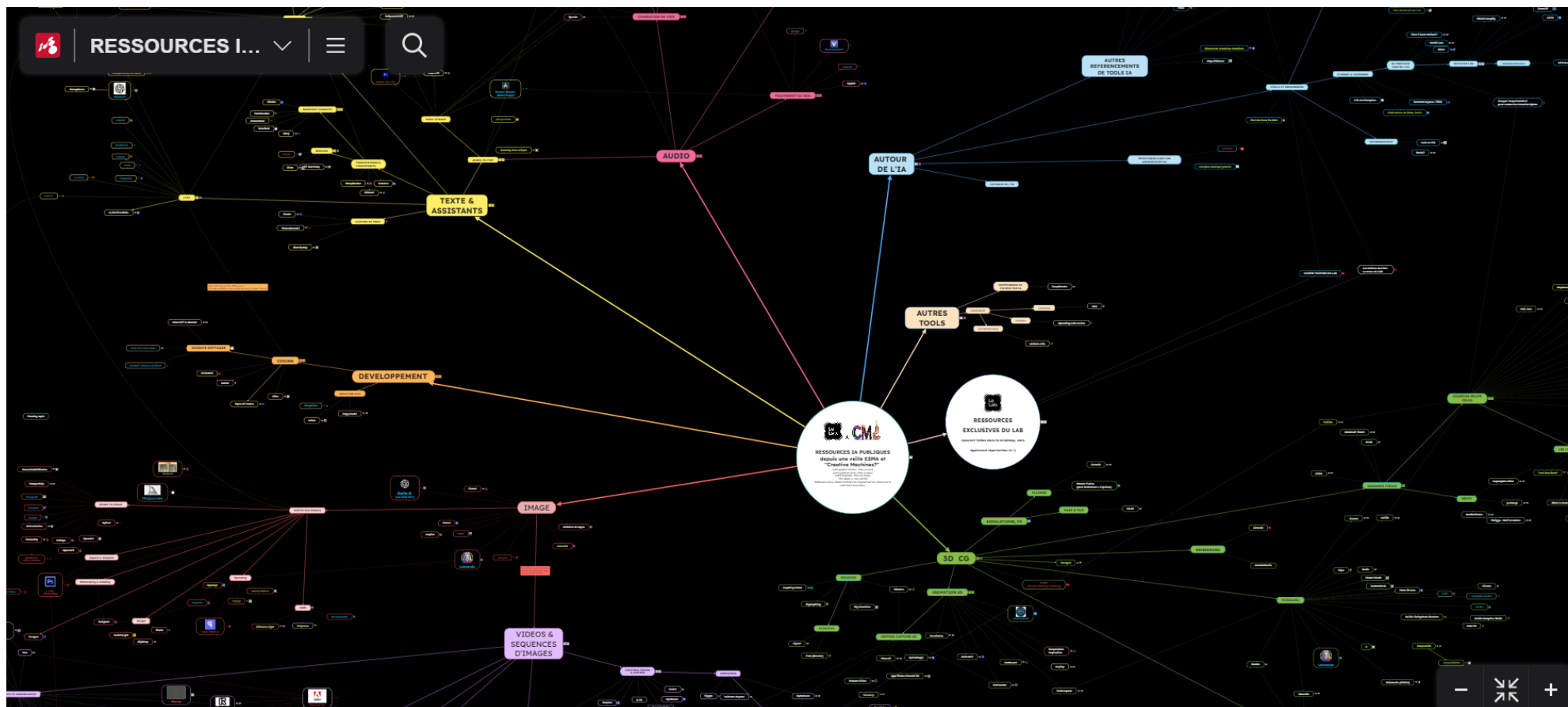
**Cette étude a pour ambition d'identifier les axes prioritaires pour la formation en IA et de proposer des pistes pour l'évolution de l'offre de formation initiale et continue.**

L'analyse déployée répond à plusieurs objectifs :

- > Identifier les **compétences afférentes** à l'IA les plus recherchées dans les métiers du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo ;
- > Objectiver **l'intégration effective de ces compétences** dans les formations à destination des professionnels du secteur ;
- > **Caractériser l'offre de formation initiale et continue** à l'IA pour le secteur ;
- > Identifier les **écarts entre l'offre de formation et les besoins réels** du secteur ;
- > Etablir dans quelle mesure et par quels moyens la formation pourrait contribuer à des **usages capacitants de l'IA** ;
- > Etablir des préconisations sur les **orientations et évolutions nécessaires pour l'adaptation des formations** et des formateurs aux évolutions rapides des outils et des usages.

# ZOOM | Notre compréhension de l'IA dans le cadre de cette étude

On assiste à une importante **fragmentation de solutions disponibles**, tant dans leurs fonctions que dans leurs cas d'usage, du fait d'un nombre élevé d'éditeurs de logiciels qui adressent les **divers maillons de la chaîne de valeur du secteur**, comme l'illustre la cartographie réalisée par Creative Machines.



# ZOOM | Notre compréhension de l'IA dans le cadre de cette étude

A cet « archipel technologique » de solutions disponibles s'ajoutent plusieurs critères d'appréciation des IA et de leurs solutions

## IA ANALYTIQUE

Automatisation des tâches traditionnellement manuelles, notamment du fait d'une puissance de calcul supérieure  
Ex : débruitage d'une image

## IA GÉNÉRATIVE

Création de contenu original  
Ex : écriture d'un scénario

## IA embarquée

Fonctionnalités IA intégrées dans les outils existants  
Ex : Adobe, Maya

## Solutions spécialisées IA

Logiciels dont l'IA est la fonctionnalité principale  
Ex : Genario

## IA locale

Calculs et stockage effectués sur des serveurs maîtrisés par l'entité utilisatrice

## IA cloud

Calculs et stockage effectués sur des serveurs distants

## Solutions propriétaires

IA dont les composantes techniques (notamment données d'entraînement) et la licence d'utilisation appartiennent à une même entité  
Ex : Face Engine, ChatGPathé

## Solutions Open Source

Modèles, algorithmes et outils publiés avec un code librement accessible, réutilisable et modifiable  
Ex: Comfy UI

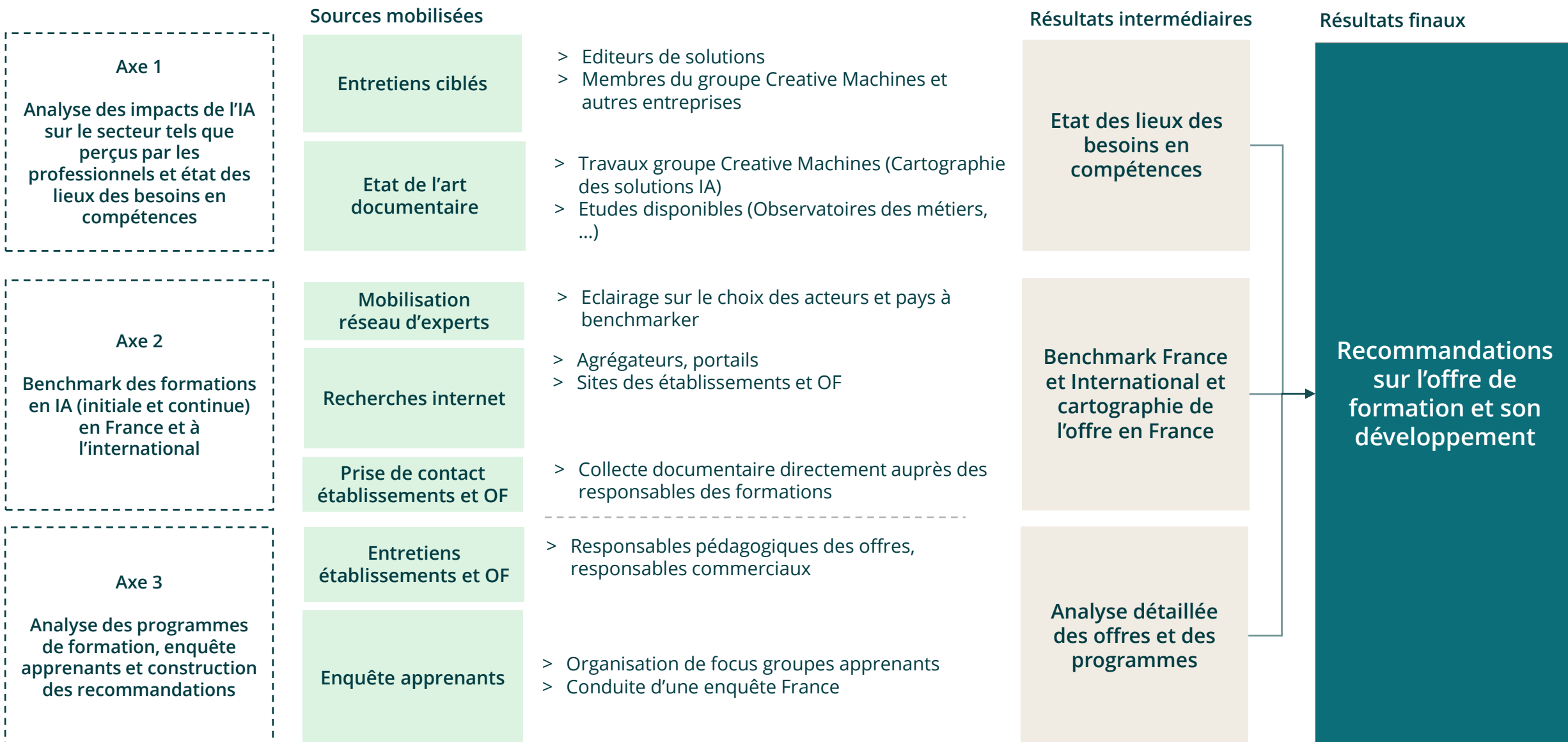
## Solutions ready-made

IA dont les composantes techniques (ex : données d'entraînement) ne peuvent pas être modifiées  
Ex : ChatGPT

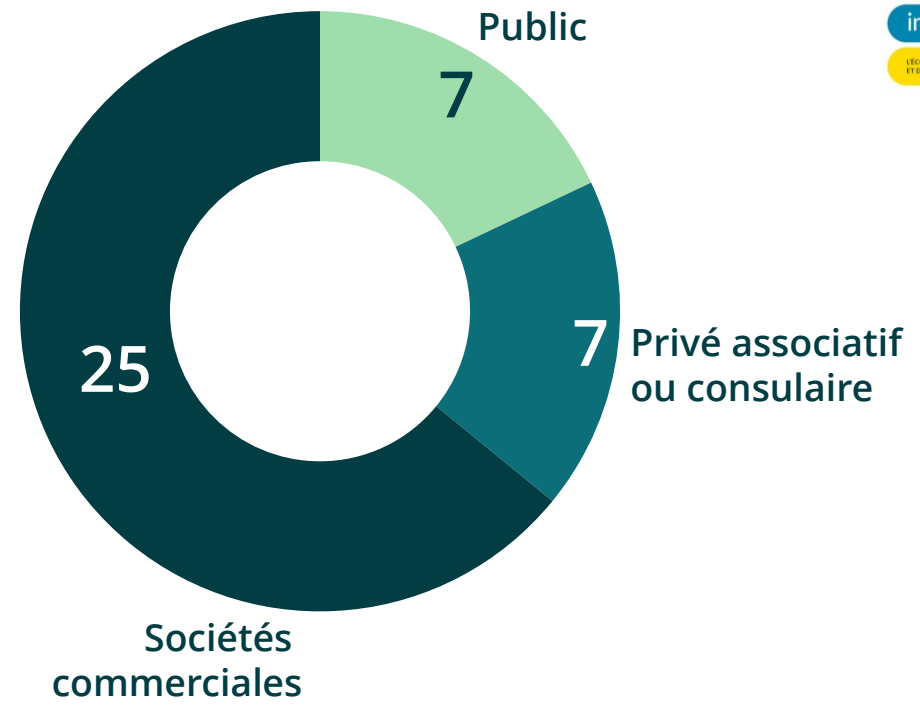
## Solutions sur mesure

IA configurée pour répondre aux besoins précis d'une entité  
Ex : solutions X&Immersion

# L'étude repose sur 3 axes d'analyses complémentaires



39 établissements ont fait l'objet d'une analyse de leurs offres de formation initiales proposées pour les métiers du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo.



# 37 entretiens ont été réalisés avec des experts, professionnels, acteurs de la formation du secteur pour construire les analyses présentées dans ce rapport

## Experts et professionnels du secteur

<b>Dada ! Animation</b>	Quentin AUGER	Co-fondateur et directeur de l'innovation
<b>Frog Box</b>	Jade HAUTIN	Directrice des productions
<b>Animaj</b>	Sixte DE VAULPANE	CEO
<b>Mac Guff</b>	Rodolphe CHABRIER	Président
<b>Digital District</b>	Nicolas ERBA	Head of innovation
<b>Microids</b>	Xavier TUAL	Directeur artistique
<b>M6</b>	Alix DE GOLDSCHMIDT	Head of innovation
<b>Pathé</b>	Antoine DESJARDINS	Head of IA
<b>France TV</b>	Romuald RAT	Directeur délégué Techlab-ia
<b>SPI</b>	Noam ROUBAH, Margaux MISSIKA, Louise LEBECQ	Membres et salariée du SPI
<b>France VFX</b>	Béatrice BAUWENS	Co-présidente
<b>Alicevision</b>	Benoît MAUJEAN	Président
<b>Holli</b>	Cédric LEJEUNE	Co-fondateur
<b>ARTFX</b>	Valentin DORNEL	Responsable pédagogique IA
<b>RADI-RAF</b>	Véronique DUMONT	Conceptrice éditoriale
<b>INA</b>	Stéphane CHUNG <sup>(1)</sup>	Responsable pédagogique Image Numérique
<b>INRIA</b>	Juana TORRES-CIERPE	Chercheuse

## Editeurs de logiciels

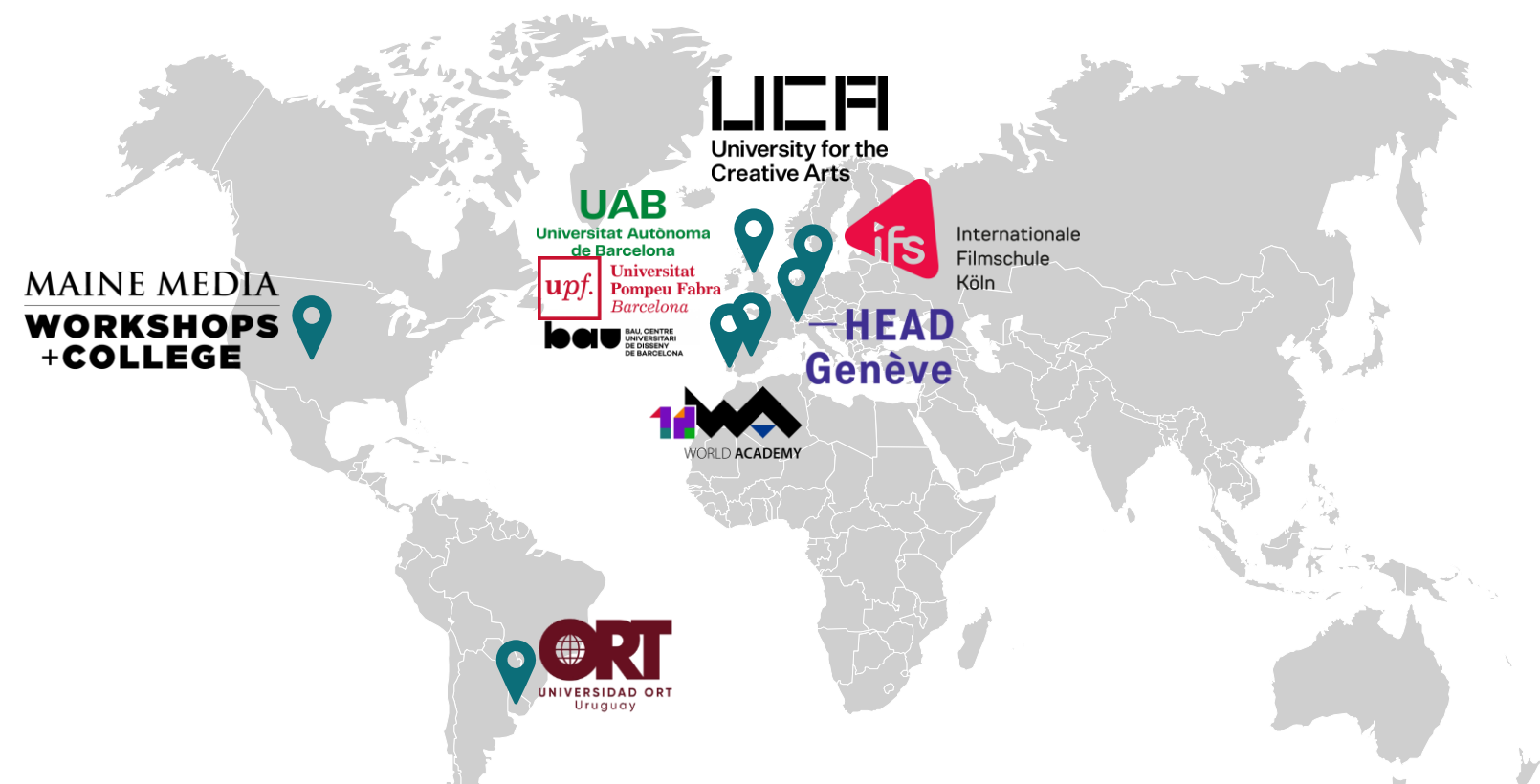
<b>X&amp;Immersion</b>	Côme DEMARIGNY	Co-fondateur
<b>Largo.ai</b>	Sami ARPA	CEO
<b>Golaem</b>	Stéphane DONIKIAN	Fondateur
<b>Genario</b>	David DEFENDI	Fondateur

## Etablissements d'enseignement supérieur et organismes de formation

<b>Gamaste</b>	Pierre CARDE	Gérant
<b>CNAM-ENJMIN</b>	Axel BUENDIA	Professeur
<b>Video Design Formation</b>	Jeanne CLERC RENAUD	Responsable pédagogique
<b>Ellipse formation</b>	Karine SAUTE	Directrice
<b>La Plateforme</b>	Jules FOURNIER et Thomas COISPEL	Chef de projets créatifs et Doctorant
<b>CIFAP</b>	Agnès MARGRAFF	Directrice pédagogique
<b>ILEV</b>	Yoni AMAR, Lilian PLAZA, Cyril LEGENDRE, Arthur MITAINE-ALBEROLA, Jérémy CHAMOIX	Cofondateur, Directeur administrative et financier, Chef de projet audiovisuel, et formateurs
<b>The Media Faculty</b>	Fiona Bélier	Directrice générale
<b>ENS Louis Lumière / Polytechnique</b>	Pascal GUEHL et Albert ORIOL	Directeur de Master et responsable de la Grande Fabrique de l'Image
<b>INA Campus</b>	Valérie CHAMPETIER et Stéphanie RABOURDIN	Responsable de département adjointe étude et pédagogie et Directrice adjointe
<b>EICAR</b>	Frédéric SITTERLE et Samah BENCHAO	Directeur et Responsable partenariats
<b>CLCF</b>	Cyril BARTHET	Directeur
<b>ENSAV</b>	Frédéric TABET et Claire CHATELET	Directeur et Responsable du Master XR
<b>ARTFX</b>	Simon VANESSE et Luc POURRINET	Président Directeur Général et Directeur du développement
<b>ISART Digital</b>	Jean-François RAMOS, Charlotte LAVERGNE et Maël ADDOUM	Directeur pédagogique Cinéma 3D-FX, Directrice pédagogique Jeu Vidéo, et Responsable du laboratoire
<b>ATI - Paris 8</b>	Rémi SOHIER	Maître de conférences

(1) A également participé à la réalisation de cette étude

En parallèle, ont été conduits 7 entretiens auprès d'acteurs de la formation à l'international, afin de recueillir leur perception des besoins en formation à l'IA et des évolutions des offres



Etats-Unis	Maine Media	Luis ZERON	Enseignant
Royaume-Uni	University for the Creative Arts	Katarina SENGSTAKEN	Enseignante
Portugal	World Academy	Leonardo ANTONIO	Directeur pédagogique
Allemagne	ifs Internationale Filmschule Köln	Viola WITTMAN et Jimena AGUILAR	AI Officer et Directrice du Master Digital Narratives
Uruguay	Universidad ORT Uruguay	Alejandro ERRAMUN AVALLONE	Coordinateur académique (Licences Design Multimedia / Animation et Jeux vidéo)
Suisse	HEAD - Genève	Anita HUGI	Responsable du département Cinéma
Espagne	UPF / UAB / BAU	Anna GIRALT GRIS et Jorge CABALLERO	Enseignants et coordinateurs pédagogiques

II

## Perception des professionnels quant aux transformations induites par l'IA dans les métiers et les compétences

- a. L'IA a dès aujourd'hui un impact indéniable sur le secteur du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo, malgré une adoption des outils IA à plusieurs vitesses
- b. Des évolutions, dont les trajectoires se dessinent encore, sont à attendre dans les métiers et les compétences des professionnels

23

24

30



## Perception des professionnels quant aux transformations induites par l'IA dans les métiers et les compétences

23

- a. L'IA a dès aujourd'hui un impact indéniable sur le secteur du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo, malgré une adoption des outils IA à plusieurs vitesses

24

# L'IA se juxtapose à un contexte économique et social déjà complexe dans le secteur du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo

Le secteur connaît des difficultés économiques après une forte reprise post-Covid du fait d'un « *choc de croissance* »<sup>(1)</sup> : baisse des commandes des plateformes à l'international, complexité et délais accrus pour la recherche de financements, gel des embauches...

**-12%**

d'heures travaillées dans le secteur de l'animation entre 2023 et 2024

(source : Audiens/AnimFrance, *L'emploi dans la production de films d'animation 2025*)

**-6%**

d'effectifs dans le secteur de l'image et du cinéma entre 2023 et 2024

(source : Audiens, *Emploi dans le cinéma et l'audiovisuel 2024*)

**-29%**

de commandes de séries de fiction des services de VàDA entre 2021 et 2024

(source : CNC, *La fiction audiovisuelle française, 2025*)

**156,8M**

d'entrées en salles de cinéma en 2025, soit

-25% par rapport à l'avant Covid

(source : CNC)

La montée en puissance de l'IA (et notamment des IAG) comme outil de production cinématographique et audiovisuelle accentue et cristallise simultanément les tensions économiques et sociales de la filière, comme l'illustrent notamment les grèves de la Writers Guild of America et de SAG-AFTRA de 2023.

## Zoom sur le « Minimum Basic Agreement » de la Writers Guild of America (2023)

- > « L'IA ne peut pas rédiger ou réécrire des contenus littéraires, [...] les contenus générés par l'IA ne peuvent pas être utilisés pour porter atteinte au crédit ou aux droits distincts d'un auteur. »
- > « Un scénariste peut choisir d'utiliser l'IA dans le cadre de ses services de rédaction, [...] mais [l'entreprise] ne peut exiger du scénariste qu'il utilise un logiciel d'IA dans le cadre de ses services de rédaction. »
- > « L'entreprise doit informer le scénariste si les documents qui lui sont fournis ont été générés par l'IA ou intègrent des documents générés par l'IA. »
- > « La WGA se réserve le droit d'affirmer que l'exploitation du matériel des auteurs pour entraîner l'IA est interdite par le Minimum Basic Agreement ou d'autres lois. »



On a des étudiants qui ont déjà du mal à trouver un premier emploi sur le marché du travail, à qui on vient expliquer que tout ce qu'ils viennent d'apprendre est en train d'être remis en question, parce que demain, en 3 – 4 lignes, quelqu'un va réussir à générer ce qu'ils ont mis un an à apprendre.

- *Directeur de production*

# Les acteurs du secteur adoptent de fait des approches différenciées vis-à-vis de l'IA

Un positionnement ambivalent des entreprises face à l'IA, du fait :

- > D'une **culture artisanale fortement valorisée**, et d'un rejet public de l'IA par de nombreux acteurs du secteur.
- > D'une **méconnaissance des capacités réelles** de l'IA, avec des hésitations entre engouement pour l'IA et retour en arrière du fait de désillusions face à ses capacités actuelles.
- > D'enjeux de **sécurité des données et de protection de la propriété intellectuelle qui ne sont pas stabilisés**

En règle générale, selon les professionnels interrogés, on observe :

## Une différenciation sectorielle<sup>(1)</sup> :

- > **Jeu vidéo** : Intégration et adoption plus avancées (sans nécessairement de communication à ce sujet), notamment depuis les expérimentations du temps réel.
- > **VFX** : Adoption avancée avec parfois des départements IA dédiés et/ou des outils propriétaires.
- > **Animation** : Impact différencié selon le type de production (*mass market vs premium*), avec une adoption plus ou moins forte en fonction de la culture d'entreprise des studios.

## Une différenciation par métier<sup>(2)</sup> :

- > **Création** : Usage croissant pour les tâches d'idéation ou de *proof of concept*.
- > **Technique** : Usage pour l'automatisation de tâches répétitives ou à faible valeur ajoutée par exemple, dans une logique d'optimisation du temps et des workflows.
- > **Production** : Usage actuellement limité aux outils génériques (ChatGPT par exemple), traduisant une approche prudente et/ou une acculturation limitée.
- > **Diffusion et distribution** : Usage à des fins d'analyse data pour l'amélioration de la performance commerciale des productions.

## Une différenciation par profil d'entreprise :

- > **Grandes entreprises** (MacGuff par exemple) : Création de cellules R&D, avec développement d'outils propriétaires et investissements lourds.
- > **Entreprises de taille moyenne** (Digital District, Fortiche par exemple) : Responsables innovation, et développement d'outils hybrides legacy / IA.
- > **Petites structures** (Frogbox par exemple) : Utilisation de solutions standard, sur la base d'expérimentations individuelles.

Cette catégorisation n'est cependant pas rigide et peut encore fortement varier en fonction des professionnels et des structures. On observe par exemple d'ores et déjà des studios qui placent l'IA au cœur de leur stratégie, indépendamment de leur taille (Animaj par exemple<sup>(3)</sup>).

# Le développement des solutions IA soulève de nombreuses problématiques pratiques et techniques pour les professionnels

Les professionnels interrogés mettent en exergue les **limites actuelles des solutions IA** et questionnent leur **capacité à répondre pleinement aux exigences de qualité des productions**, du fait de :

- > Un **alignement insuffisant** entre les attentes techniques et créatives du secteur, et les possibilités réelles des outils développés par des offreurs de solutions externes au secteur.
- > Un **contrôle insuffisant** sur le produit livré par l'IA, tant en termes de qualité (visuelle et narrative) que de possibilités de modifications. Les évolutions logicielles à l'œuvre pourraient néanmoins permettre d'accroître le niveau de contrôle humain sur les productions IA, à deux niveaux :
  - > **Hybridation « ex ante »** : paramétrage fin des outils, dans une logique modulaire, permettant d'exercer une influence plus forte sur le résultat de sortie (*via* ComfyUI par exemple)
  - > **Hybridation « ex post »** : modification fine et circonscrite du résultat produit par l'IAG, sans nécessité de re-génération par l'IA.
- > Une **interopérabilité difficile ou impossible**, du fait de la cohabitation de plusieurs générations d'outils, avec des difficultés de connexion entre briques technologiques, qui impacte directement les possibilités d'intégration de solutions spécialisées IA au sein des pipelines, et accroît l'investissement nécessaire pour intégrer les outils IA dans les pipelines.



Il y a une sorte de Far West 2.0 qui est en train de s'opérer, avec des nouveaux arrivants qui n'ont jamais touché une *frame* de film et qui ne se rendent pas compte du degré d'exigence d'un pipeline.  
*Responsable innovation*



On va être dans une phase d'hybridation où le génératif IA ne va pas répondre de manière magique à tous les besoins créatifs, parce que l'IAG ne donne pas assez de contrôle pour qu'il y ait ce dialogue interactif comme il y avait avec les outils traditionnels.  
*Consultant technologique*



On va venir retoucher la vidéo [IAG] après coup, mais elle n'a pas été préparée pour, on a perdu les couches modifiables parce qu'elles n'ont jamais existé. Donc on va plutôt relancer une prise : plus on a d'IAG, plus on va vers une logique de cinéma traditionnel dans laquelle on refait une take, une proposition. C'est paradoxal.  
*Directeur de l'innovation*



## Zoom sur une solution IA | ComfyUI

ComfyUI est une **interface graphique nodale** permettant de créer des workflows pour la génération d'images à l'aide de modèles d'intelligence artificielle générative, à travers l'assemblage de différents *nodes*. ComfyUI est une plateforme gratuite et **open source**, qui repose sur les contributions de ses utilisateurs.



ComfyUI permet de choisir les différents niveaux de contrôle qu'on veut avoir. C'est la pointe de diamant de la technologie. Ça permet vraiment de comprendre de manière très fine ce qui est en train de se passer dans les systèmes, là où sur les outils SaaS, il y a juste trois boutons. Côté ComfyUI, il y a un millier de nœuds et 10 000 personnes actives dans le monde, ce qui rend l'outil pilotable de manière très très fine.

*Consultant technologique*

# Au-delà, de nouveaux modèles économiques pourraient émerger du fait de l'IA

## L'utilisation des outils IAG pourrait générer des gains économiques pour les entreprises

- > Une réduction potentielle des tarifs des prestations (ex : production de contenu audiovisuel à des fins marketing), avec par exemple le développement de **prestations sous forme de « package »**, avec une livraison de lots de productions générés sans (ou presque) d'itérations entre prestataire et client.
- > Une **ré-internalisation progressive de certaines prestations par le client** grâce à l'utilisation de l'IA, et notamment de prestations à « faible valeur ajoutée créative » (par exemple : création de teasers promotionnels). Cette internalisation pourra conduire à un impact sur le volume des commandes.

## Inversement, des incertitudes liées aux modèles économiques de l'IA pourraient se répercuter sur le secteur

- > Une **dépendance du secteur vis-à-vis des politiques de prix** des éditeurs de logiciel et fournisseurs de composants électroniques, alors même que les solutions d'IA grand public n'ont pas encore trouvé de modèle économique pérenne.
- > Une **nécessité d'investir dans du matériel spécialisé** pour l'utilisation de solutions IA *in-house* (cartes graphiques, solutions cloud...).
- > Des pertes économiques potentielles pour les entreprises liées à **l'expérimentation avec l'IA**.

## La diffusion de productions IA pourrait contribuer à une segmentation des marchés

- > **Marché premium** : contenu produit grâce à l'hybridation compétences humaines / IA, voire sans IA, conservant un haut niveau de qualité et des coûts de production élevés.
- > **Mass market** : contenu produit en grande partie ou quasi-exclusivement par l'IA, permettant une réduction des coûts de production mais entraînant une baisse de qualité.

## Au global, une réduction des effectifs, notamment pour les postes juniors, serait à anticiper

- > Du fait de l'automatisation des tâches permise par l'IA, des gains de productivité associés, et de l'internalisation de certaines fonctions par les clients du secteur, la taille des équipes nécessaires pour une production pourra être réduite. En conséquence, une réduction des effectifs, dont l'ampleur est encore incertaine, est à anticiper.

“

On fait appel à moins de prestataires externes pour faire certaines tâches créatives qui n'étaient finalement pas très valorisantes pour eux. C'est aux prestataires d'utiliser l'IA pour nous proposer des prix très avantageux.

- *Responsible innovation*

“

On est dépendants de la politique de prix des éditeurs de logiciels, et de l'accès à la ressource : cartes graphiques, crédits... Peut-être qu'à un moment il va falloir faire payer aux producteurs le coût de la licence IA : on ne pourra pas porter le prix des tokens pour la génération d'images et les itérations ensuite.

- *Directeur de production*

“

Le direct-to-Youtube peut largement prospérer avec l'IAG : on n'a pas besoin d'avoir un contrôle fin sur les retouches. Donc c'est plutôt un travail de curation qui va exister pour ce type d'industrie et de contenu.

- *Consultant technologique*

“

L'industrie de l'animation 3D haut de gamme va nécessiter des profils d'ultra experts. Au Canada, ils ont ce qu'ils appellent des « super seniors », avec un niveau stratosphérique. Ces personnes-là vont pouvoir faire dix fois plus de travail, alors qu'avant dans nos productions on recrutait beaucoup de juniors pour faire tout ça.

- *Consultant technologique*

# Plusieurs visions projetées sont formulées par les professionnels du secteur, avec un impact direct sur les métiers et compétences

Hybridation : des outils legacy et IA, et des productions humaines et IA

1

## Développement des solutions « augmentées »

Intégration de l'IA dans les outils legacy, avec préservation de savoir-faire dits « traditionnels », en particulier sur des marchés premium.

Cette hybridation nécessite une maîtrise des outils legacy et de leurs fonctionnalités IA, ainsi qu'un maintien des compétences « traditionnelles ». Le niveau d'hybridation pourra néanmoins varier en fonction des métiers.

*Exemple : j'utilise les fonctionnalités d'Adobe Firefly pour retoucher via IAG les plans sur lesquels je travaille.*

2

## Développement de la curation des créations par IA

Utilisation de l'IA pour la création intégrale ou partielle de contenus audiovisuels.

La place majeure de l'IA dans la création, tant technique qu'artistique, provoque une transformation profonde des métiers, avec un renforcement du rôle de curation des professionnels. Le changement de paradigme occasionné est celui du passage d'une posture de création à une posture de curation des créations IA.

*Exemple : je génère une dizaine de plans grâce à l'IAG, que je sélectionne et sur lesquels j'interviens de façon plus précise grâce à du prompting*

3

## Remplacement (presque) total de l'intervention humaine par l'IA

Utilisation de l'IA pour l'intégralité de la création de contenus audiovisuels, de l'idéation à la post-production

Les progrès des technologies IA pourraient permettre à terme de structurer des pipelines reposant intégralement sur l'IA, et ne nécessitant de validation humaine qu'à certaines étapes critiques clés de la production.

*Exemple : je délègue à l'IAG la production de contenu proposé par cette même IA à partir de mon cadrage, et j'interviens à la fin du processus de production pour vérifier la conformité du contenu produit avec mon cahier des charges*

**Ces visions ne sont pas mutuellement exclusives**, et ne se veulent pas prescriptives. Du fait de l'évolution rapide des technologies, il n'est pas possible d'affirmer à ce jour la part que prendra à terme l'IA dans le processus de création audiovisuelle. Il est néanmoins possible d'affirmer que quel que soit le scénario exploré, l'IA aura un **impact plus ou moins important sur les compétences** de nombreux métiers du secteur, que ce soit au travers des **outils** qu'ils emploieront ou plus largement du fait de la nature de leurs **tâches** et de la **posture professionnelle** qu'ils auront à adopter.

II

## Perception des professionnels quant aux transformations induites par l'IA dans les métiers et les compétences

- b. Des évolutions, dont les trajectoires se dessinent encore, sont à attendre dans les métiers et les compétences des professionnels

23

30

# L'IA trouble les frontières entre les profils métiers, et fait émerger de nouveaux besoins en compétences

Les professionnels s'interrogent sur les trajectoires d'évolution de certains métiers, entre polyvalence élargie et hyperspécialisation renforcée.

Du fait de l'accessibilité des outils IA, les profils « créatifs » (réalisateur, scénariste, directeur artistique...) peuvent réaliser de façon autonome des tâches plus « techniques » (création de *proof of concept*...). Les profils techniques quant à eux pourraient bénéficier de l'automatisation de certaines tâches par l'IA pour se concentrer sur des activités à plus forte valeur ajoutée créative (les professionnels s'interrogent : est-ce que demain le motion designer, par exemple, délesté de la rotoscopie, pourra se concentrer sur la création graphique ?). L'IA générerait simultanément une **érosion des frontières entre créatifs et techniques** et donc une **polyvalence et une hybridation renforcée** de certains profils, qui pourront plus facilement **intervenir à différentes étapes** de la chaîne de production.

En parallèle, des besoins en profils très spécialisés semblent émerger. Des **spécialistes techniques** seront nécessaires pour la **configuration précise des outils et la supervision de la qualité** des productions. Plus globalement, des **experts numériques, dont profils ingénieurs**, seront nécessaires pour le **développement et la gestion des outils IA** : développement d'outil IA propriétaires, gestion des données, développement d'interfaces... Ces experts, également très recherchés en dehors du secteur du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo, pourront être des data scientists et data managers, machine learning operators, responsables innovation... Le besoin en profils spécialisés pourra néanmoins varier d'une société à une autre (entre une entreprise indépendante et un grand groupe par exemple).



Ces 15 dernières années on n'avait pas le choix de recourir à des spécialistes dans tous les domaines, à tous les niveaux de production. Aujourd'hui il y a une inversion du marché : on va rechercher de plus en plus de généralistes qui sont capables de faire plus de choses puisque l'IA, mais aussi la simplification des processus et la maturité des outils permet d'outrepasser plein de problématiques qu'on avait auparavant.

- *Consultant technologique*



Si on veut monter en qualité, on fait intervenir des spécialistes à chaque étape, et ils vont avoir besoin d'outils qui gèrent très bien leur spécialité et qui ne relancent pas tout le calcul du plan entier [...] pour manipuler des concepts de haut niveau.

- *Directeur innovation*



## Zoom sur un métier hybride | Directeur de l'innovation – Digital District

Parmi ses missions, on retrouve notamment : **veille technologique** et identification des opportunités d'intégration ; **développement d'outils IA** sur la base des solutions open source ; **suivi de projet** ; **formation interne**. Sa formation (dont autoformation) aux outils IA (ComfyUI par ex.) fait partie de ses missions. Il est l'interface entre les profils techniques et créatifs.



La culture du numérique, à la GAFAM, rentre de plus en plus dans le monde de l'audiovisuel. Mais il y a toujours un problème de recouvrement de compétences entre les gens du numérique et les gens de l'audiovisuel : les gens du numérique ne comprennent pas ce qu'est une image, [...] et les gens de l'audiovisuel ne comprennent pas le principe de l'asset management.

- *Consultant technologique*

Son développement soulève, de l'avis d'une partie des professionnels et acteurs de la formation, une série d'attendus à prendre en compte parmi les compétences des professionnels

Ces propositions sont le résultat de l'analyse de 111 syllabus de formations continues à l'IA pour le secteur du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo. Cette analyse a ensuite été croisée avec les conclusions des entretiens réalisés avec des professionnels, experts, établissements d'enseignement supérieur ou organismes de formation continue du secteur.

- 1 Maîtrise technique
- 2 Créativité et regard critique
- 3 Maîtrise des fondamentaux de l'IA
- 4 Maîtrise des enjeux transverses
- 5 Hybridation avec les savoir-faire métiers
- 6 Intégration dans l'organisation du travail

# ZOOM | Grille des attendus (1/3)

Note : Pour chaque rubrique ont été proposés trois niveaux de maîtrise (progressifs)

## 1

### Maîtrise technique

1. Présentation des caractéristiques d'une ou plusieurs solutions, de leur positionnement dans l'écosystème des solutions d'IA, et de leur valeur ajoutée pour l'exercice du métier
2. Prise en main guidée et maîtrise opérationnelle de l'outil (découverte des fonctionnalités de base, prompting basique, mise en application autour d'un cas d'usage métier)
3. Expertise technique avancée (workflows complexes multi-outils, interfaces nodales, API, LoRA)

## 2

### Créativité et regard critique

1. Application créative guidée (exercices avec consignes précises, sans projet)
2. Création d'un projet personnel et feedback sur le résultat (avec le souci d'un résultat cohérent avec une identité artistique ou d'un style propre)
3. Développement d'une posture créative réflexive (débat collectif sur la valeur créative de l'IA, capacité d'arbitrage et de critique du résultat)

Appréciation du positionnement moyen des  
111 offres de formation continue analysées  
en octobre 2025



## 3

**Fondamentaux de l'IA**

1. Culture générale de l'IA (historique, types d'IA : Machine Learning ou IA générative)
2. Compréhension des concepts clés (modèles génératifs, fonctionnement d'un LLM, notions d'hallucinations...)
3. Compréhension technique approfondie (architectures : réseaux neuronaux, Transformers, NLP...)

## 4

**Maîtrise des enjeux transverses**

1. Sensibilisation aux enjeux éthiques, juridiques (dont PI), environnementaux
2. Compréhension approfondie du cadre (RGPD, AI Act, droits d'auteur, empreinte carbone)
3. Capacité d'analyse des risques et positionnement critique (débat éthique, évaluation des risques, stratégie de conformité, arbitrage)

Appréciation du positionnement des 111 offres de formation continue analysées en octobre 2025



5

## Hybridation avec les savoir-faire métiers

1. Formation centrée sur la maîtrise de la solution d'IA (sans contextualisation au métier et à ses pratiques)
2. Apprentissage de l'IA appliquée au métier (avec cas d'usage sectoriels, intégration des solutions IA et Legacy)
3. Formation métier avec intégration de l'IA (apprentissage des fondamentaux métiers traditionnels ; module dédié sur l'IA comme accélérateur, avec articulation explicite entre savoir-faire classique et IA)

6

## Intégration dans l'organisation du travail

1. Usage individuel de l'outil (optimisation de tâches)
2. Construction et Design de workflow IA complet (à l'échelle individuelle et d'un projet)
3. Transformation de l'organisation du travail (impacts sur l'équipe, nouveaux rôles, stratégie d'adoption, conduite du changement)

Appréciation du positionnement moyen des  
111 offres de formation continue analysées  
en octobre 2025



## III

**Etat des lieux des offres de formation initiale et continue**

36

- a. L'offre est actuellement en pleine structuration, avec néanmoins une évolution qui tend vers davantage d'intégration de l'IA dans les parcours 37
- b. Malgré la diversité des approches, se dégagent quelques grands invariants dans les pratiques de formation à l'IA 60
- c. A l'international, des questionnements similaires viennent impacter le développement de la formation à l'IA 72

## III

**Etat des lieux des offres de formation initiale et continue**

36

- a. L'offre est actuellement en pleine structuration, avec néanmoins une évolution qui tend vers davantage d'intégration de l'IA dans les parcours

37

# Synthèse | L'offre est actuellement en pleine structuration, avec néanmoins une évolution qui tend vers davantage d'intégration de l'IA dans les parcours

- > L'intégration de l'IA dans les pratiques du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo suscite de nombreuses interrogations quant à son intégration ou non dans les parcours de formation. Ces interrogations parmi les acteurs de la formation sont le miroir des questionnements des professionnels, entreprises et autres acteurs de l'industrie, qui sont pour beaucoup encore dans une phase d'expérimentation d'intégration de l'IA dans leurs workflows.
- > On observe donc un **tâtonnement généralisé chez les acteurs de la formation**. Ce tâtonnement est particulièrement marqué chez les acteurs de la formation initiale, qui rencontrent de fortes résistances à l'IA chez leurs étudiants.
- > Chez les acteurs de la formation initiale et continue ayant fait le choix d'intégrer l'IA dans leurs enseignements, on retrouve plusieurs phénomènes :

1. En formation initiale, l'intégration de l'IA est très variable d'un établissement à l'autre, et ce à travers divers leviers : intégration dans les cours, initiatives pédagogiques dédiées, cursus spécialisés ;
2. Tant en formation initiale qu'en formation continue, les acteurs de la formation diversifient les formats d'apprentissage pour s'adapter au rythme rapide d'évolution des outils, et pour répondre aux besoins d'actualisation des connaissances ;
3. D'après les acteurs interrogés, une trajectoire de spécialisation des offres devrait se confirmer, par secteur, niveau d'expertise ou métier
4. Dans la formation professionnelle, la sensibilisation et les premiers usages sont majoritaires, et les formations d'approfondissement ou de spécialisation restent plus rares
5. Dans la formation initiale, on observe davantage de parcours spécialisés dans lesquels on peut distinguer :
  - Des parcours de formation à forte culture technologique ou ingénieur, pour des « profils hybrides » capables d'articuler par l'IA des activités créatives et techniques
  - Des parcours spécialisés visant à former à des métiers dits « augmentés » (Réalisateur IA, Chief IA Officer, Directeur Artistique IA, Creative Technologist)



La situation est encore trop récente et incertaine pour imposer l'apprentissage des outils IA. Il est important de respecter les convictions des étudiants dans ce contexte anxiogène. Ce qui est intéressant, c'est justement de comparer et de réfléchir aux différences des productions sans et avec IA, d'avoir un vrai débat sur le sujet pour comprendre et maîtriser l'IA.

*Formation initiale – Société commerciale*



Il y a deux ans, lors des premiers cours sur l'IA, certains étudiants ont refusé d'y assister. Nous n'adhérons pas à cette posture, car ces cours n'ont pas pour objectif de faire l'apologie de l'IA, mais bien d'en démystifier le fonctionnement et d'en déconstruire les mythes.

*Formation initiale – Société commerciale*

# 1. En formation initiale, une intégration variable de l'IA d'un établissement à l'autre

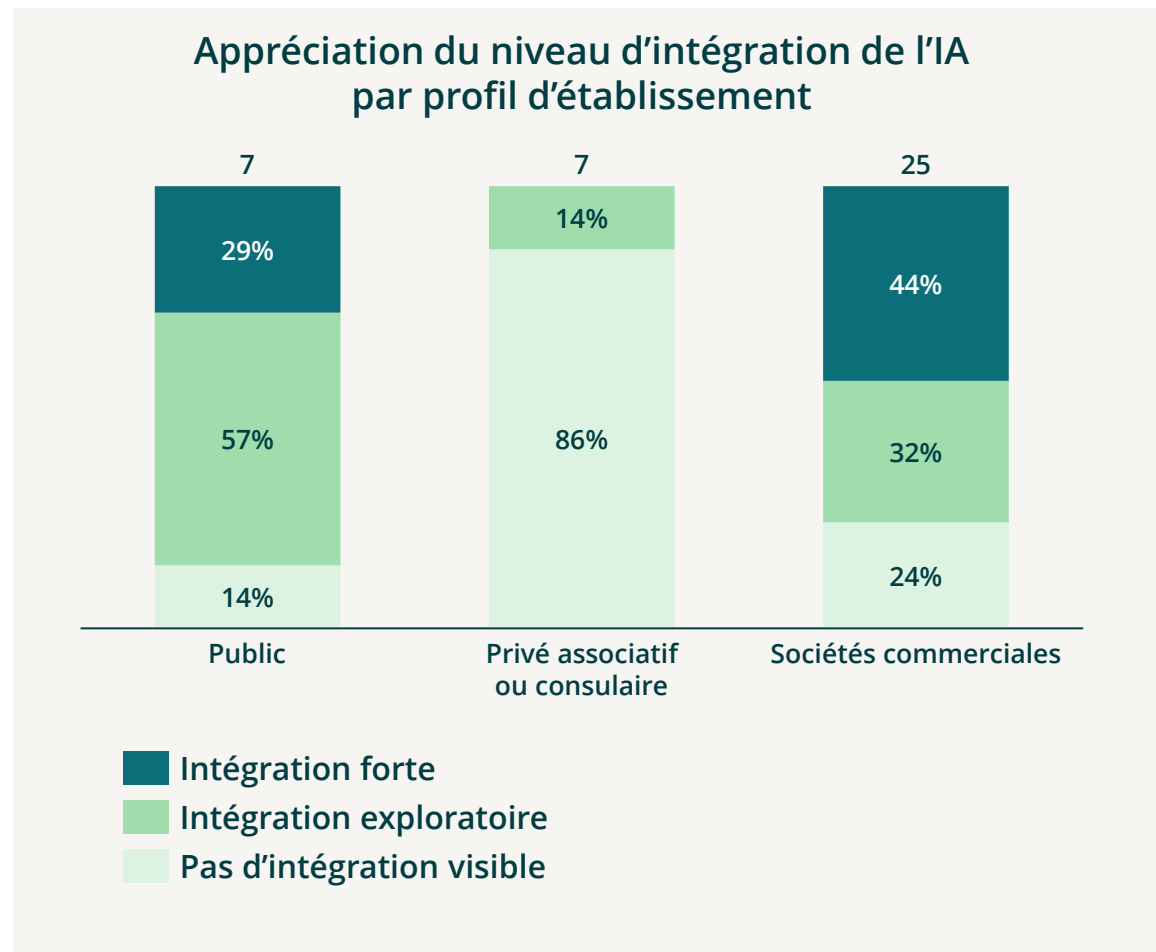
Deux tiers des établissements intègrent l'IA dans leurs activités, avec différents paliers. Les paliers ci-dessous ont été déterminés sur la base du positionnement public des établissements (communication sur le site internet par exemple). Certains peuvent avoir choisi d'intégrer l'IA dans leurs formations sans pour autant communiquer à ce sujet.

*Critères de classification*

	1 Pas de positionnement public 13 établissements	2 Intégration exploratoire 13 établissements	3 Intégration forte 13 établissements
<b>Critère 3</b> : Mise en place de parcours <u>spécialisés</u> innovation et IA	Inexistant	Inexistant	Variable
<b>Critère 2</b> : Mise en place de modules de formation <u>explicitement</u> orientés IA dans les formations initiales existantes	Non visible	Variable	Investi par l'établissement
<b>Critère 1</b> : Développement d'initiatives pédagogiques ou de sensibilisation autour de l'IA : rencontres, journées d'expérimentation, communication active...	Non visible	Variable	Investi par l'établissement

# 1. En formation initiale, une intégration variable de l'IA d'un établissement à l'autre

Si les acteurs privés sont les plus nombreux à adopter un positionnement public favorable vis-à-vis de l'IA ou à l'écoute des problématiques IA (en valeur absolue), on observe une part relative significative d'acteurs publics ayant également fortement inscrit l'IA dans leurs activités.



# 1. En formation initiale, une intégration variable de l'IA d'un établissement à l'autre

## Des initiatives pédagogiques formelles et informelles contribuent à la montée en compétences de l'ensemble des communautés de travail des établissements

- > L'apprentissage de l'IA se traduit par des **initiatives pédagogiques, qui participent à l'acculturation et à la prise en main de l'IA**. Ces initiatives pédagogiques peuvent répondre à plusieurs objectifs :
  - > **Sensibilisation** : par le biais de conférences (i.e. cycles de conférences du Lab EICAR IA et Cinéma) et de publications (i.e. Livre blanc « Guide des métiers de la création à l'ère de l'IA » d'e-artsup)
  - > **Expérimentation** : par l'organisation de challenges (i.e. IA Film Challenge du CLCF ou workshop de recherche-crédation de La fémis)
  - > **Partage d'expériences** : par l'animation de rencontres, de moments d'échanges entre pairs, ou de canaux dédiés (i.e. lancement du collectif Creative Machines? par Creative Seeds)
- > La conférence semble à date être l'initiative pédagogique d'acculturation à l'IA la plus répandue (11 établissements référencés ont proposé des conférences sur le sujet ces deux dernières années).
- > Ces initiatives pédagogiques contribuent à l'acculturation des étudiants et de **l'ensemble des communautés de travail de l'établissement plus largement**, par la mobilisation volontaire ou collective des équipes pédagogiques et administratives.
  - > Certains établissements, tels que l'INA, ont développé des **initiatives dédiées aux équipes (salariés et enseignants)**, afin de faciliter leur acculturation et montée en compétences.

## Les outils et pratiques IA infusent dans des modules dédiés mais aussi dans les enseignements non dédiés à l'IA

- > Parmi les 39 établissements étudiés, **17 établissements ont intégré dans une ou plusieurs de leurs formations existantes des cours ou des modules de formation portant explicitement sur l'IA**. Il s'agit :
  - > de cours d'initiation ou de sensibilisation générale (« outils de l'intelligence artificielle » par exemple)
  - > de formations « cas d'usage », c'est-à-dire la **mise en pratique pour un métier ou une activité donnée**.
- > Ces modules IA se retrouvent plus fréquemment dans des cursus où la **composante technologique est plus forte**, et notamment les cursus jeu vidéo.
- > Pour les modules IA dont le positionnement dans les maquettes pédagogiques est indiqué, ce sont généralement des **enseignements ponctuels**, concentrés sur un semestre (par an ou même parfois sur l'ensemble du cursus).
- > Même quand elle n'est pas explicitement mise en avant, **l'IA peut être présente dans d'autres enseignements** (exemple : formation aux outils *legacy*)

# 1. En formation initiale, une intégration variable de l'IA d'un établissement à l'autre

## Quelques exemples de pratiques différentes

### ÉCOLE MÉLIÈS

€ Privé associatif

🎓 300 étudiants

📅 1 à 5 ans

🎓 Non inscrit  
RNCP



« L'IA, ce n'est pas un outil, c'est une machine. [...] Une machine, c'est quelque chose qui remplace l'homme. L'IA est là, on ne pourra pas la supprimer. Il faut apprendre à la dompter. Ce qui signifie également qu'il faut défendre une certaine éthique dans la création. Il faut s'en servir pour raconter des histoires d'une manière particulière : [...] la création réclame de prendre son temps. L'IA pourra servir à réaliser un "rough", à faire de la recherche ou à explorer des rendus graphiques particuliers, mais ne remplacera jamais l'homme » (intervention de Franck Petitta le 8 février 2024 à Paris Images)

### La Fémis

€ Public

🎓 200 étudiants

📅 1 à 4 ans

🎓 RNCP Niveau 7



La Fémis a déployé en 2025 un « cycle thématique de recherche » sur l'intelligence artificielle. Ce cycle de recherche prend la forme de workshops de recherche-crédation, en lien avec les départements Montage, Décor, Image et Scénario de l'école, suivis d'une journée d'étude et de restitution publique.

« L'enjeu de recherche est donc double : contribuer à mettre au jour la manière dont ces techniques modifient nos pratiques professionnelles, et déployer des usages nouveaux de ces techniques par le biais de modules pédagogiques » (site internet de La Fémis)

La Fémis n'a pour l'instant pas communiqué quant à l'intégration de modules IA dans ses cursus.

### ARTFX

€ Société commerciale

🎓 1 000 étudiants

📅 5 ans

🎓 RNCP Niveau 7



Si l'école fait le choix de ne pas communiquer activement sur l'IA, ARTFX l'a néanmoins fortement intégré dans ses formations et sa structure.

L'école a développé un ensemble de modules théoriques d'introduction à l'IA : épistémologie, compréhension des fondamentaux techniques de l'IA, écoresponsabilité, propriété intellectuelle. En parallèle, des modules pratiques « métier » ont été intégrés dans les cursus, de Bachelor à Mastère, ainsi que des périodes « laboratoire » dédiées à l'expérimentation.

ARTFX a également recruté un référent pédagogique IA, chargé d'accompagner la réflexion sur l'évolution des programmes, de soutenir les initiatives pédagogiques, d'organiser la veille technologique de l'établissement, et de concevoir les formations à destination des professionnels.

# 1. En formation initiale, une intégration variable de l'IA d'un établissement à l'autre

## ZOOM | Le cas spécifique du jeu vidéo : si l'IA est une technologie présente de longue date dans les formations, l'adoption de l'IA générative est plus progressive

- > L'intelligence artificielle non générative (procédurale, décisionnelle...) est utilisée depuis plusieurs années par l'industrie du jeu vidéo. Cette technologie a été adoptée pour la configuration de personnages non joueurs, la création de paysages et de décors...
- > Ces technologies sont enseignées dans les formations à destination des **ingénieurs et des programmeurs** du jeu vidéo.
- > L'IA générative suscite quant à elle des **inquiétudes** parmi les étudiants et professionnels, notamment du fait des **enjeux d'éthique et de propriété intellectuelle**, mais également d'accès à l'emploi qui y sont associés. La résistance que génère l'intégration de l'IA dans les formations peut **freiner le développement de modules pédagogiques**.
- > La formation à l'IA (générative et non générative) est néanmoins **jugée importante pour les profils à forte composante technologique** (programmeurs, ingénieurs), qui pourront amener à développer des solutions sur mesure pour le compte de leurs entreprises.

La création procédurale n'a pas été perçue par les acteurs comme du vol, au contraire de l'IAG. C'était une machine qui permettait de créer plus vite, un outil créé avec l'accord de l'industrie, par l'industrie, pour les besoins de l'industrie.

*Formation initiale - Public*

L'IA générative n'a eu aucun impact sur nos formations, hormis une conférence annuelle d'une heure présentant les enjeux associés aux outils d'IA (juridiques, écologiques, etc.). Les étudiants se montrent très réticents. Sans chercher à leur imposer une position, nous estimons essentiel qu'ils puissent argumenter leurs convictions de manière scientifique.

*Formation initiale - Public*

L'IA ne doit pas être une boîte noire pour nos étudiants, ils doivent comprendre l'outil, le fonctionnement de l'algorithme et son implémentation. Nous avons introduit des cours d'IA avancés qui sont dispensés par des professeurs universitaires : machine learning, deep learning, IA générative... Nos étudiants vont être en mesure de développer des solutions sur mesure, ils ont une double casquette : la maîtrise du développement dans les logiciels, et la maîtrise de l'environnement de production d'un jeu vidéo.

*Organisme de formation initiale - Société commerciale*

## 2. Une diversification des formats d'apprentissage pour s'adapter au rythme d'évolution des outils, et répondre aux besoins d'actualisation des connaissances

Les professionnels et acteurs de la formation avec un positionnement avéré sur l'IA font état d'un rythme de développement « en cascade » et d'un renouvellement rapide des offres (tous les ans pour la formation initiale, parfois entre chaque session pour la formation continue). Le rythme de formation des apprenants ne peut néanmoins pas suivre le rythme d'évolution des solutions. Plusieurs organismes de formation continue envisagent de développer d'autres modes d'accès aux connaissances, plus agiles.

Un formateur envoie un nouveau plan de cours tous les 3-4 mois.  
*Formation continue*

### ILEV



Spécialisation IA, métiers de l'audiovisuel, marketing/publicité

220 entreprises pour 666 stagiaires (2024/2025)

ILEV envisage de mettre en place un « laboratoire vivant » accessible par abonnement : une **équipe de 10 consultants IA disponibles en temps réel** pour accompagner clients, anciens apprenants et nouveaux étudiants dans la mise à jour continue de leurs connaissances.

« Pour nous, aujourd'hui, ce n'est pas l'IA qui va trop vite, c'est notre façon d'apprendre qui n'est plus adaptée »

### THE MEDIA FACULTY



Spécialisation métiers de l'audiovisuel

The Media Faculty envisage de développer une offre d'abonnement à destination des entreprises, qui permettrait d'avoir accès à un volume annuel de formations, et à des sessions de formation à intervalles réguliers.

« Une offre d'abonnement ça a du sens par rapport au rythme de l'IA. Parfois on se fait un peu dépasser, puis on teste des choses, mais on ne les active pas tout de suite dans son quotidien professionnel. Donc ça ne sert pas à grand-chose de se former, c'est juste un peu de veille de distraction. »

### 3. D'après les acteurs interrogés, une trajectoire de spécialisation des offres devrait se confirmer (par secteur, par niveau d'expertise, par métier)

Nous identifions 3 principaux objectifs de formation, qui correspondent également à trois niveaux de maîtrise de l'IA voire trois moments de structuration des offres : Acculturation, Utilisation, & Intégration

#### ① ACCULTURATION

*Découvrir les grandes notions et la valeur ajoutée de l'IA*

- > Leur contenu n'est **pas nécessairement spécifique au secteur** de l'audiovisuel, du cinéma, de l'animation et du jeu vidéo.

#### ② UTILISATION

*Être en capacité de comprendre et manipuler en autonomie les outils IA*

- > Ces formations peuvent fréquemment prendre la forme de formations à **l'utilisation de logiciels IA** spécifiques ou non au secteur.
- > Elles peuvent se baser sur des **cas d'usages ou enjeux métiers spécifiques** au secteur.

#### ③ INTÉGRATION

*Savoir intégrer l'IA dans sa pratique*

- > Ces formations insistent davantage sur l'intégration des compétences IA dans les pratiques métiers, les compétences, les organisations du travail.

### 3. D'après les acteurs interrogés, une trajectoire de spécialisation des offres devrait se confirmer (par secteur, par niveau d'expertise, par métier)

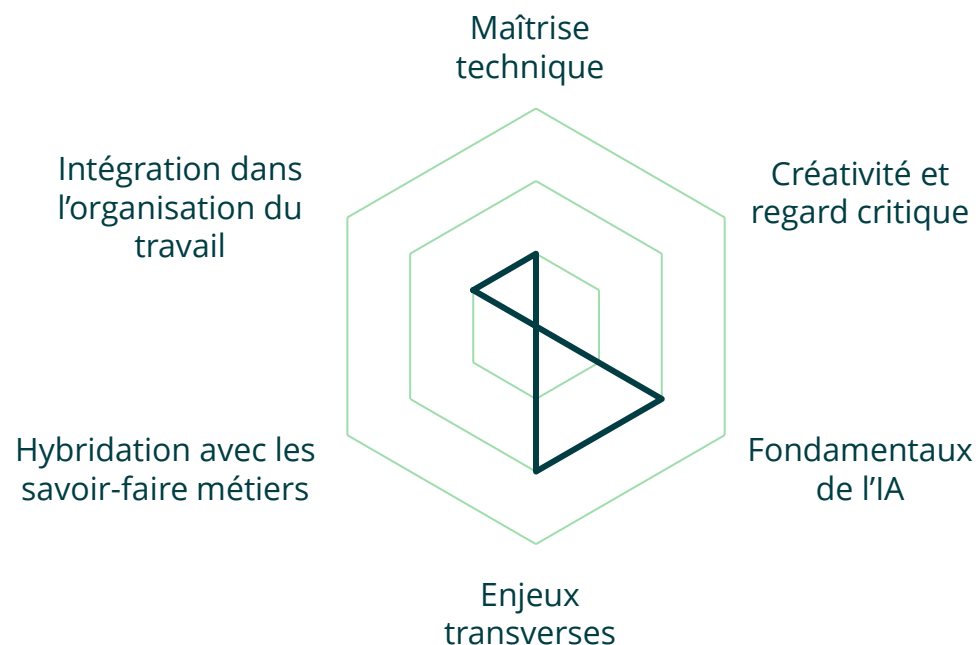
Acculturation | Exemple d'une formation professionnelle de sensibilisation

#### Comprendre et exploiter les IA génératives

Organisme : Orsys

Durée : 7 heures

Modalité : présentiel ou  
distanciel



#### Objectifs pédagogiques

- > Définir et utiliser efficacement les outils liés aux IA génératives
- > Écrire des prompts efficaces et adaptés avec une grille méthodologique
- > Mettre en place des processus de travail sur les cas d'usages les plus courants
- > Valider les contenus pour éviter toute prise de risque pour l'entreprise
- > Découvrir les dernières fonctionnalités des IA images, audios et vidéos

#### Contenu

- > **Comprendre les dimensions de la révolution en cours** : définition de l'IA générative, enjeux pour l'entreprise, présentation des principaux outils et acteurs
- > **Le fonctionnement/les limites des LLM et méthodologie d'écriture de prompts** : présentation des LLM (ChatGPT, Gemini, Copilot, Mistral, Claude), fonctionnement (base de connaissance, algorithme, RLHF, modération), limites et biais, méthodologie de construction de prompts efficaces
- > **Maîtriser les usages les plus courants en entreprise et les IA (images, audios et vidéos)** : amélioration de contenus existants (résumé, analyse, traduction), création de contenus (article, newsletter, e-mail), usages avancés (données Excel, SEO), extensions et outils spécifiques, tour d'horizon des outils image et vidéo
- > **Les questions éthiques et légales posées** : protection individuelle et de l'entreprise, questions légales (RGPD, droits d'auteur, plagiat, responsabilité), questions éthiques (transparence, désinformation)

### 3. D'après les acteurs interrogés, une trajectoire de spécialisation des offres devrait se confirmer (par secteur, par niveau d'expertise, par métier)

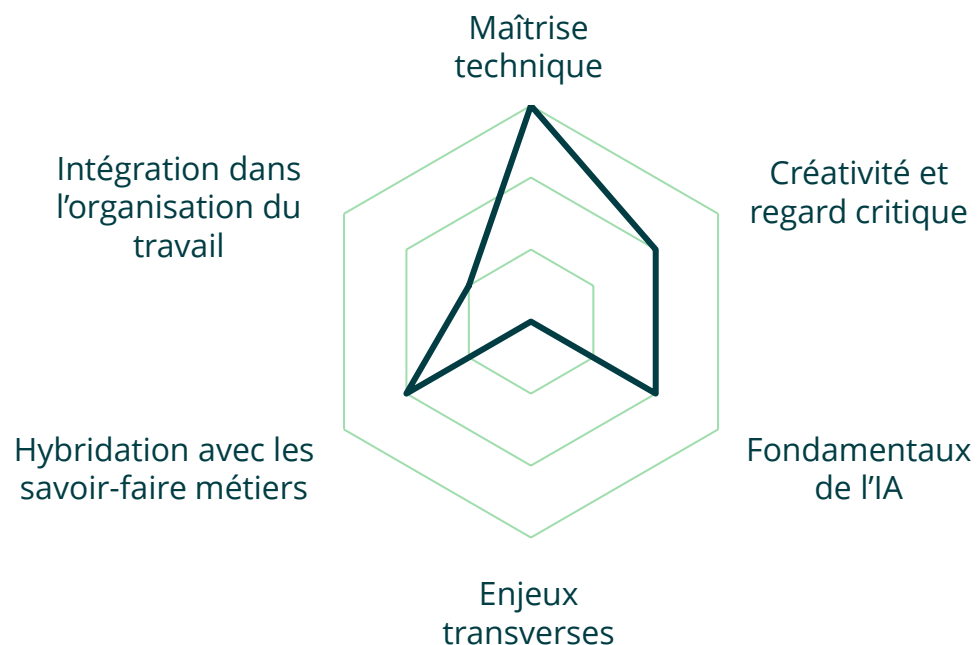
Utilisation | Exemple d'une formation professionnelle d'utilisation d'un outil IA génératif

## MidJourney : libérez votre créativité avec l'IA générative

Organisme : Les Gobelins

Durée : 14 heures

Modalité : présentiel



### Objectifs pédagogiques

- > Identifier les principes fondamentaux de l'IA générative d'images
- > Intégrer et maîtriser l'IA générative dans son process créatif
- > Produire des images et modifier des visuels existants avec MidJourney

### Contenu

- > **Introduction générale aux IA génératives d'images** : différences IA symbolique/générative, concepts fondamentaux (apprentissage automatisé, réseaux de neurones, modèles), fonctions principales (TextToImage, ImgToImg, InPainting, OutPainting)
- > **Comprendre l'écosystème MidJourney** : genèse et philosophie de l'outil, comparaison des abonnements et leurs limitations
- > **Prise en main de MidJourney** : Interface, différents modèles (versions génériques et Niji), création de prompts, syntaxe spécifique MidJourney
- > **Méthodologie de génération d'images** : conception de prompts efficaces selon style esthétique, approche itérative d'amélioration, intégration d'images de référence, upscale
- > **Approches avancées pour générer, corriger ou modifier des images** : techniques d'InPainting et OutPainting, multi-prompts, optimisation du flux de production, mode conversationnel (potentiel et limites)
- > **Personnaliser la génération d'images** : images personnelles comme références, création de moodboards, outils de mélange d'images (Blend), technique ImgToText
- > **Animer les images générées** : génération de vidéos à partir d'images, paramètres d'animation (Low/High Motion)
- > **Utiliser des outils annexes pour optimiser sa production** : chatbots pour automatiser la création de prompts, comparaison avec d'autres outils d'upscale

### 3. D'après les acteurs interrogés, une trajectoire de spécialisation des offres devrait se confirmer (par secteur, par niveau d'expertise, par métier)

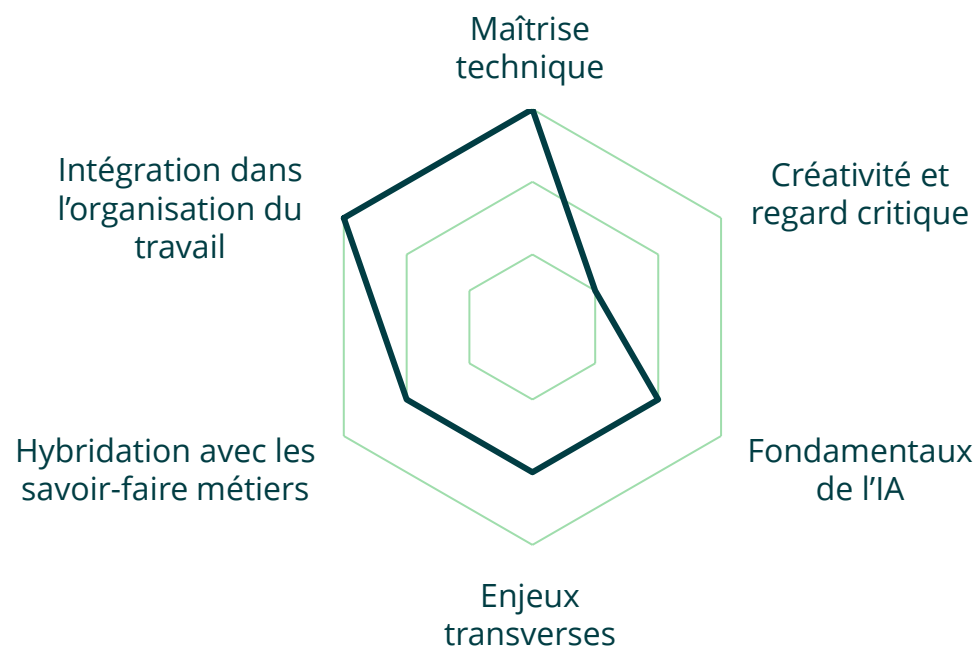
Intégration | Exemple d'une formation professionnelle intégrant l'IA dans la pratique professionnelle

#### Produire un film avec l'IA

Organisme : Dixit

Durée : 35 heures

Modalité : présentiel



#### Objectifs pédagogiques

- > Comprendre comment utiliser l'IA dans une production cinéma et audiovisuelle
- > Connaître et embaucher les métiers clés pour une bonne production assistée par IA
- > Connaître les principales technologies et comment elles fonctionnent
- > Imaginer, planifier et budgéter une production qui intègre des éléments IA
- > Connaître les possibilités mais aussi les limites de la production assistée par IA
- > Identifier les enjeux juridiques et éthiques liés à l'utilisation de l'IA

#### Contenu

- > **Initiation et maîtrise des outils de création d'images fixes** : création de documents de pitch, moodboards, bible artistique et storyboard
- > **L'IA sous l'angle juridique** : droit d'auteur, état du droit actuel, usages contractuels, enjeux de propriété intellectuelle et de concurrence
- > **L'usage de l'IA dans les phases de développement d'une production** : production artistique assistée par IA, création de trailers, techniques avancées (personnages, transfert de style, inpainting/outpainting)
- > **Création de plans et de séquences avec l'IA** : outils de création vidéo, techniques (text-to-video, image-to-video, video-to-video), techniques avancées (ControlNet, LoRA), études de cas
- > **Préparer une production avec l'IA** : dépouillement scénaristique avec lecture hybride entre prise de vue réelle et IA, budgétisation de projets avec plans IA, découpage technique
- > **Utiliser l'IA en phase de post-production** : IA et effets visuel, création de décors, création sonore, modification d'éléments (anonymisation, objets, décors)
- > **IA et gestion de production** : déploiement de l'IA dans l'équipe et la société de production, identification des nouveaux métiers

### 3. D'après les acteurs interrogés, une trajectoire de spécialisation des offres devrait se confirmer (par secteur, par niveau d'expertise, par métier)

- > Les entretiens avec les acteurs de la formation mais aussi avec les professionnels témoignent d'une **évolution dans les objectifs de formation**. Les premières demandes avaient pour objectif de **fournir un panorama de l'IA et d'en favoriser l'appréhension**.
- > Les acteurs de la formation observent aujourd'hui un **glissement de la demande vers l'utilisation de l'intelligence artificielle contextualisée au métier**. Il s'agit tout à la fois de former à l'utilisation des outils, mais aussi :
  - > De favoriser une **utilisation réfléchie et raisonnée** de l'IA, grâce à un bagage méthodologique solide ;
  - > De faciliter la **perception des limites de l'IA**, et développer une posture d'itération créative et critique chez les apprenants.
  - > D'appréhender l'intégration concrète de l'IA dans un **métier, un workflow, une organisation du travail et une équipe**
- > **Les offres de formation qui prennent compte de l'intégration de l'IA dans les pratiques et les environnements professionnels sont néanmoins encore émergentes** (analyse des impacts sur un workflow, une équipe, transformation du métier, conduite du changement, articulation avec les compétences métiers ...)

”

Je suis assez persuadé que l'AI for RH, l'AI for finance, etc., ça va devenir énorme aussi. On va aller vers une spécialisation des IA, les cas d'usage vont devenir plus métier. Pour la formation, il va falloir un tronc commun (savoir prompter par exemple), et avoir des briques un peu différenciantes en fonction des métiers.

*Responsible innovation*

”

Petit à petit, on sort du parcours de départ qui était de l'initiation, de l'acculturation à l'intelligence artificielle, pour assez vite proposer des parcours adaptés aux métiers; et donc rentrer le plus possible dans les usages et de manière opérationnelle.

*Formation continue – Société commerciale*

## 4. Dans la formation professionnelle, la sensibilisation et les premiers usages sont majoritaires, et les formations d’approfondissement ou de spécialisation restent plus rares

La formation professionnelle a dépassé le cap de la seule sensibilisation pour adresser aussi l’utilisation des outils, mais elle reste encore peu spécialisée

### Groupe 1 : la formation à l’IA dans le secteur

En 2024, sur la base des données de consommation de formation consolidées annuellement par l’AFDAS, on comptabilise :

# 4 198

Actions de formation

Réalisées par des professionnels (**permanents et intermittents du spectacle**<sup>(1)</sup>) du secteur du cinéma, de l’audiovisuel, de l’animation et du jeu vidéo. Ces formations, majoritairement dites « **généralistes** », **portent explicitement sur l’IA.**

#### Exemples de formations généralistes les plus suivies en 2024

Comprendre la révolution de l’IA : enjeux, usages, opportunités et questions

IA Généraliste

Intelligence artificielle

Les outils de l’IA pour gagner du temps et de l’efficacité

S’initier à l’intelligence artificielle



### Groupe 2 : la formation à l’IA pour répondre aux besoins métiers du secteur

En 2024, parmi ces 4 198 actions de formation, on comptabilise :

# 405

Actions de formation

explicitement axées « **IA pour l’audiovisuel / cinéma / animation / jeu vidéo** », traitement de l’image, de la vidéo ou du texte

#### Exemples de formations besoins métiers

Boost transformation numérique, IA et création de contenu artistique

Post Production et génération de vidéos IA

Midjourney pour les créatifs - Groupe 1 et 2

Maîtrise avancée des fonctionnalités de l’Intelligence Artificielle dans la suite Adobe

Perfectionnement aux outils d’IA pour la création de contenus visuels et vidéos



En parallèle, notre analyse documentaire révèle **111** formations disponibles en octobre 2025.

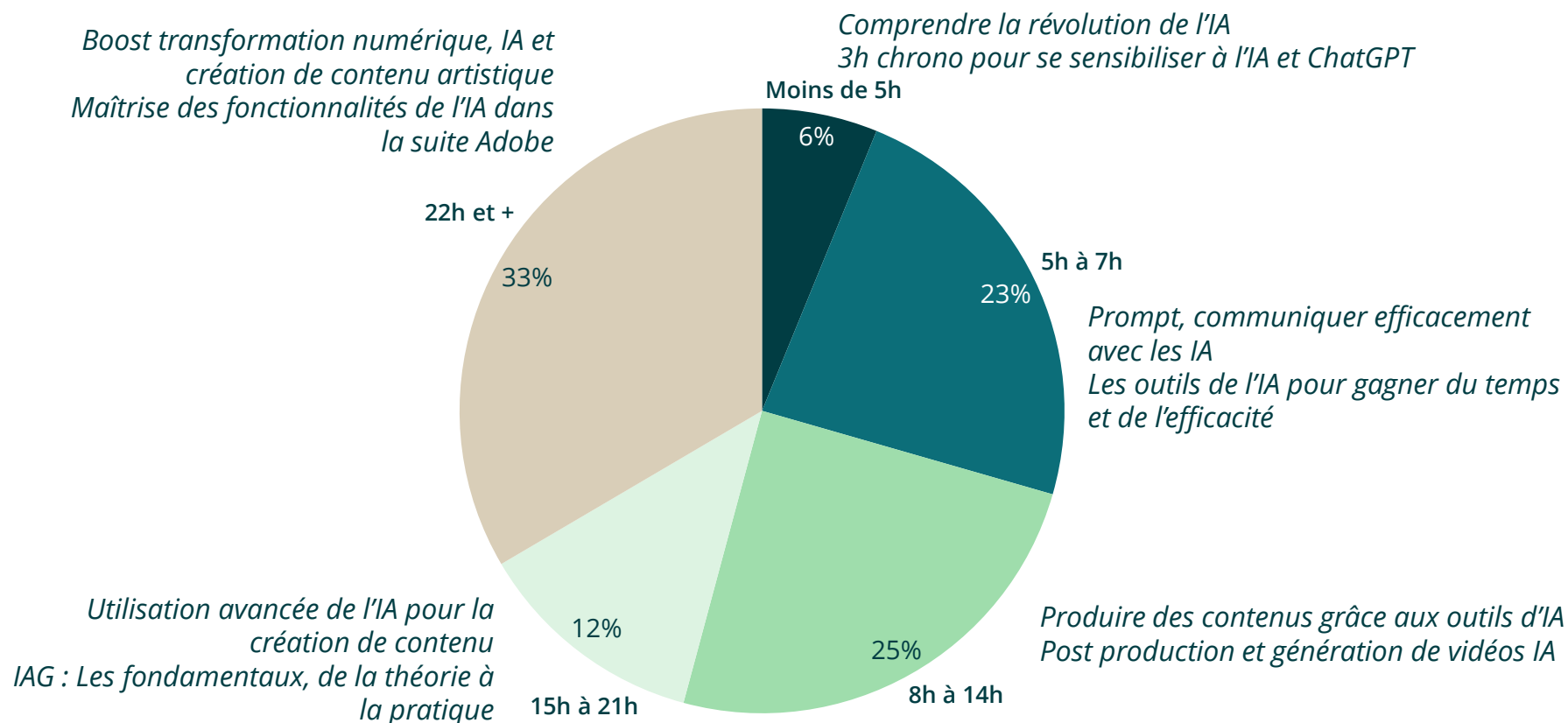
(1) N’ont été conservés que les techniciens du secteur audiovisuel, du fait de la difficulté à catégoriser dans un secteur certains intermittents (artistes-auteurs par exemple)

## 4. Dans la formation professionnelle, la sensibilisation et les premiers usages sont majoritaires, et les formations d'approfondissement ou de spécialisation restent plus rares

La formation professionnelle a dépassé le cap de la seule sensibilisation pour adresser aussi l'utilisation des outils, mais elle reste encore peu spécialisée

Dans le groupe 1, les actions de formation sont tournées vers la sensibilisation et vers les premiers usages. 54% des formations durent deux jours ou moins, et la durée moyenne d'une action de formation est de 8,4h.

Répartition des 275 formations différentes suivies en 2024, par durée moyenne (avec exemples d'intitulés)

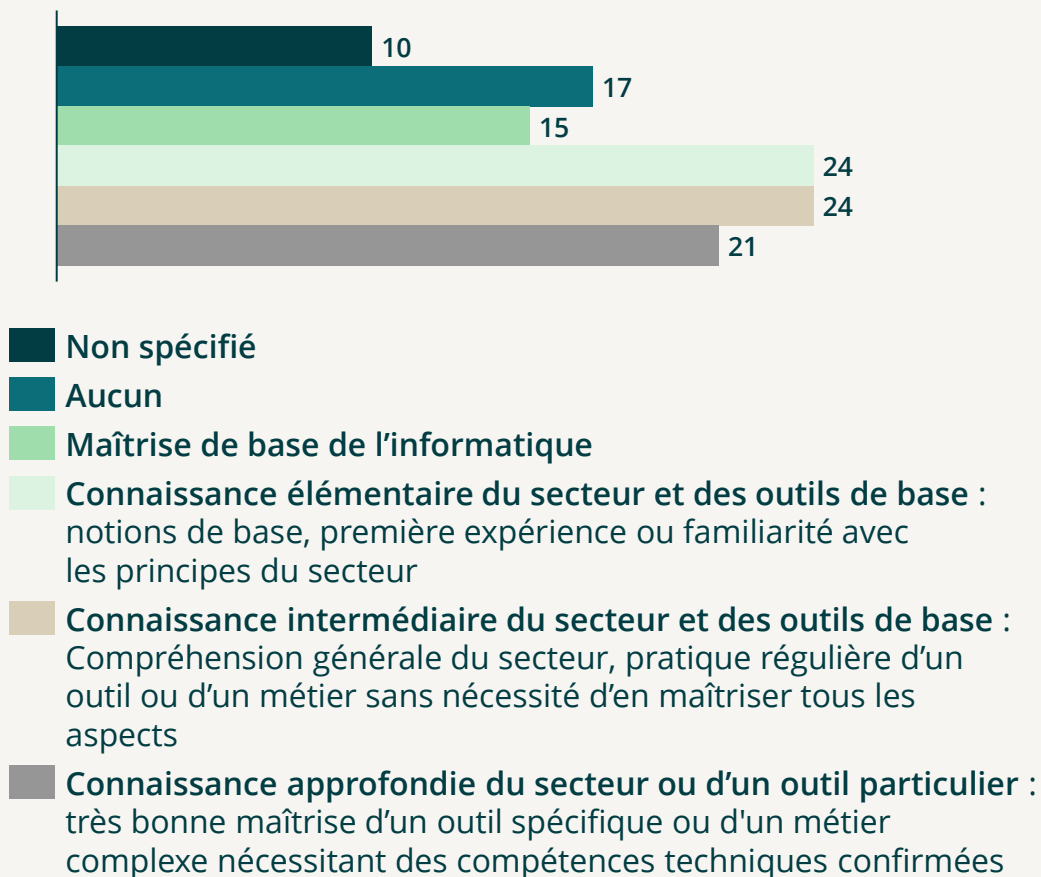


## 4. Dans la formation professionnelle, la sensibilisation et les premiers usages sont majoritaires, et les formations d'approfondissement ou de spécialisation restent plus rares

Dans le groupe 2, la spécialisation des offres reste encore timide, avec de nombreuses formations adressant de multiples secteurs ou niveaux d'expertise. Les organismes de formation envisagent néanmoins une évolution des offres vers plus de spécialisation à mesure que se développent les cas d'usage par secteur ou par métier.

- > En octobre 2025, très peu de formations sont dédiées à un segment exclusif (animation, jeu vidéo, cinéma ou audiovisuel) : la grande majorité reste transverse à la filière. Le public visé par les formations est souvent large en termes de métiers, même si elles peuvent adresser une tâche ou une étape de production précise (« Créer et organiser un storyboard grâce à l'IA »...).
- > Les prérequis pour l'accès aux formations sont globalement peu restrictifs, rendant la majorité des offres accessibles à l'ensemble des professionnels du secteur, indépendamment du profil (technique, artistique, encadrement).
- > Il est néanmoins difficile d'évaluer la vitesse d'évolution de la spécialisation. Celle-ci pourrait par exemple être freinée par des contraintes économiques (public insuffisant en cas de formation métier trop circonscrite ; difficulté pour l'apprenant à financer l'intégralité du parcours de formation, de la sensibilisation à l'expertise ; ...).

Niveau de prérequis des formations référencées en octobre 2025



## 4. Dans la formation professionnelle, la sensibilisation et les premiers usages sont majoritaires, et les formations d'approfondissement ou de spécialisation restent plus rares

### Un exemple de parcours spécialisé appliqué chez Arts & Production Business School


The Media Faculty a ouvert en 2025 une « Arts & Production Business School, » avec un premier parcours « Production & IA » (en contrat de professionnalisation). L'OF y propose une approche « l'apprentissage de l'intelligence artificielle à adapter aux problématiques et au fonctionnement du secteur des industries créatives, avec un focus sur l'audiovisuel, le digital et le cinéma ».

#### Objectifs de la formation :

- > Piloter la production d'un programme audiovisuel ou cinématographique en prenant en compte les évolutions technologiques, les nouvelles méthodes de financement et les exigences du marché.
- > Diriger une équipe pluri-disciplinaire et conduire un projet, de la conception à la post-production, dans un cadre collaboratif qui intègre une grande diversité de compétences.
- > Maîtriser les outils d'IA générative et penser leur application et leur évolution à toutes les étapes de fabrication d'un programme audiovisuel ou cinématographique.
- > Adapter en continu sa pratique aux évolutions du secteur et spécificités des diffuseurs.
- > Approfondir la maîtrise des outils IA et explorer de nouvelles narrations.

**Durée et modalités :** 350h sur 12 mois en alternance, avec 1 semaine de formation toutes les 5 semaines

**Prérequis et public cible :** « A minima 5 années d'expérience dans le secteur de la production audiovisuelle ou cinéma »

 *Nous ne formons pas à un métier dédié, ni au rôle de référent IA au sein des structures. L'objectif est de développer les compétences de l'ensemble de la promotion, à travers une actualisation des connaissances et une montée en expertise sur les questions d'intelligence artificielle. »*

#### Modules production :

- > Panorama des métiers et écosystèmes de production
- > Développement et conception
- > Modèles économiques, monétisation et financement
- > Budget et planification de projet
- > Production exécutive et juridique

#### Modules IA :

- > Conception et narration assistée par IA
- > Préproduction visuelle et prototypage
- > Initiation aux outils de fabrication
- > Gestion de projets et workflow IA

#### Modules transverses :

- > Besoins et tendances de marché
- > Enjeux environnementaux et sociaux
- > Soft skills

## 5. Dans la formation initiale, des parcours très spécialisés se structurent

Cinq établissements ont développé ou sont en train de développer des parcours spécialisés IA et / ou nouvelles technologies pour le secteur, sous la forme de Mastères ou de Master of Sciences<sup>(1)</sup>

Etablissement	Nom de la formation	Certification RNCP	Durée	Prérequis	Débouchés
<b>ENS Louis Lumière / Polytechnique</b>	Master of Science and Technology (MSCT) « Extended Cinematography »	Niveau 7	2 ans	Bac + 3 (double licence Mathématiques et informatique)	Ingénieurs de l'image ; Direction de production audiovisuelle ; Direction et ingénierie recherche et développement ; Supervision des effets spéciaux ; Supervision Motion Capture ; Direction technique ; Architecture logiciel ; Direction de la photo ; Spécialisation en production virtuelle ; Supervision de la production virtuelle ; Technical Director ; Creative Technologist ; 3D generalist ; Ingénieur en informatique graphique ; Chercheur
<b>ISART Digital</b>	Mastère Image et Innovation	Niveau 7	2 ans	Bac + 3 (formation graphiste 2D et/ou 3D)	Artiste 2D/3D ; Concept Artist ; FX Artist ; Technical Director ; CG Generalist ; Modeleur 3D ; Environment Artist ; Character Artist ; Crowd Artist ; Lighting Artist ; Compositing Artist ; Chief Digital Content ; Directeur Créatif ; Marketing Artist ; Immersive Artist ; Real Time & 3D Artist ; Lookdev Artist ; Layout/Previs Artist
<b>CLCF</b>	Mastère Direction Artistique et Réalisation IA	Niveau 7	2 ans	Bac + 3	Directeur artistique ; Réalisateur ; Responsable de l'innovation et/ou de l'IA dans les industries culturelles et créatives ; Chef de projet/producteur IA
<b>Brassart</b>	Formation Direction Artistique, spécialisation Interactivité et Innovation	Niveau 7	2 ans	Bac + 3	Designer de Marque / Brand Designer ; Web Designer ; Designer Graphique ; Directeur Artistique ; Motion Designer ; Illustrateur ; UX Designer / Designer d'expérience
<b>EICAR</b>	Mastère 1 Auteur Réalisateur – Films d'Intelligence Artificielle [ouverture septembre 2026]	Niveau 6	1 an	Bac + 3	Auteur-réalisateur ou Réalisateur de films IA ; Assistant mise en scène ; Créateur IA ou Creative technologist

(1) D'autres établissements étudiés ont développé des parcours spécialisés IA et dont les débouchés sont plus diversifiés. Ils sont présentés en annexe

## 5. Certains visent la formation de « profils hybrides », à forte culture technologique ou ingénieur, et capables d'articuler par l'IA activités créatives et techniques

L'intégration de l'IA dans les pipelines fait émerger des besoins en profils hybrides, à l'intersection du créatif et du technique. Ces besoins sont adressés aujourd'hui par certaines des formations rencontrées.

- > L'intégration de l'IA nécessite des **expertises techniques**, de façon à traduire en workflows opérationnels des problématiques techniques et de production. Cette expertise technique doit permettre de :
  - > **Maîtriser les techniques et logiciels legacy** ;
  - > **Identifier les outils IA** correspondant aux besoins d'une production donnée ;
  - > **Veiller à l'interopérabilité et à l'hybridation** des solutions identifiées avec les outils existants, voire, **contribuer à leur développement en interne** ;
  - > **Construire des pipelines cohérents** intégrant l'IA aux étapes pertinentes ;
  - > **Accompagner la montée en compétences** des équipes.
  
- > Si leur compétence principale reste la construction de pipelines plutôt que la maîtrise de l'IA en tant que telle, ils ont néanmoins besoin d'une vision aussi exhaustive que possible des outils existants.
  
- > Les profils hybrides ont également une compréhension des enjeux et du langage créatif : histoire et esthétique du cinéma, sémiologie... Cette double casquette technique et créative leur permet de dialoguer et de faire le lien avec les différents acteurs de l'écosystème du cinéma, du jeu vidéo, de l'animation ou de l'audiovisuel.



Être un homme de plateau dans les nouvelles technologies, c'est aussi être un homme de développement. Et vice-versa. La frontière entre l'utilisation d'un outil et sa configuration est beaucoup plus poreuse, et cette porosité va augmenter avec l'IA. En fonction du projet, de vos besoins, vous allez créer de la technologie pour votre production. On est dans le même triangle création / technologie / industrie qu'à l'époque de Méliès.

*Formation initiale - Public*



Savoir utiliser les IA génératives c'est une compétence Technical Director évidente. Il faut savoir manier l'image dans sa beauté, dans sa rigueur technique. Mais il faut aussi savoir comprendre les outils, leur interconnexion et donc ce que ça engage en termes d'interopérabilité et de logique informatique. On peut faire des choses très intéressantes avec ces outils dès lors qu'on est capable de les hybrider.

*Formation initiale - public*



### Zoom sur les métiers hybrides évoqués

- > Technical Director
- > Pipeline Developer
- > Développeur R&D informatique graphique
- > Superviseur de production virtuelle
- > Graphique software engineer
- > Real-time graphics programmer
- > Creative technologist



Les gros studios ont un service spécifique et des ingénieurs dédiés qui les aident à faire l'intégration des technologies dans leur workflows. Dans les studios plus petits, ce sont des Technical Director qui vont faire évoluer leur pipeline de production et qui vont intégrer au fur et à mesure les nouvelles versions ou les nouveaux logiciels dans les pipelines.

*- Editeur de logiciels*

# 5. Certains visent la formation de « profils hybrides », à forte culture technologique ou ingénieur, et capables d'articuler par l'IA activités créatives et techniques

Exemples de parcours de formation de profils dits « hybrides »

**ISART DIGITAL**

€ Société commerciale

🎓 1 000 étudiants

📅 5 ans

🎓 RNCP Niveau 7

ISART Digital propose un **cycle Ingénieur Jeu Vidéo**.

Le cycle forme des **spécialistes capables d'évoluer « au cœur des technologies qui transforment le jeu vidéo et l'industrie numérique »**. Les étudiants doivent développer une compréhension avancée des architectures logicielles et matérielles, de l'ingénierie des systèmes temps réel, du calcul haute performance, de la modélisation et de la simulation, ainsi que de l'IA et du traitement des données.

“ Cette double casquette scientifique et technique doit permettre aux ingénieurs jeu vidéo de développer des solutions sur mesure adaptées aux besoins du jeu vidéo.

En fin de cursus, les étudiants visent des postes de Technical Director, Pipeline Developer, superviseur de production virtuelle, ingénieur IA pour le jeu vidéo, etc.



**ATI**

€ Public

🎓 90 étudiants


📅 3 ans

🎓 RNCP Niveau 7

ATI propose un **parcours universitaire apportant à la fois des compétences artistiques** (pipeline créatif, art numérique, compositing) **et des compétences techniques** (programmation, moteurs temps réel, modélisation).

Bien que la formation ne forme pas directement au métier de Technical Director, **l'appétence de ses étudiants pour l'artistique et la technique fait émerger ce profil hybride.**

“ Le véritable potentiel de ces outils se révèle dans leur capacité à être hybridés. Lorsqu'un besoin de production émerge sans qu'aucun outil existant n'y réponde, il devient nécessaire de développer cet outil. La compétence du Technical Director réside dans cette capacité à identifier les fonctionnalités de chaque technologie et à créer les passerelles nécessaires entre les outils.



**Louis-Lumière x Polytechnique**

€ Public

🎓 9 étudiants (lancement en 2025)

📅 2 ans

🎓 RNCP Niveau 7

Le double-diplôme **Master of Science and Technology Extended Cinematography** se positionne comme une « passerelle entre la science et l'art ». Polytechnique apporte la **R&D scientifique** tandis que Louis-Lumière apporte la **compréhension du langage cinématographique et la pratique du plateau**.

À l'heure où l'IA rend la frontière entre "utiliser un outil existant" et "créer ses propres outils" de plus en plus floue, le double diplôme ambitionne de former des développeurs de technologies sur mesure. Les diplômés seront « **capables de créer les technologies dont l'industrie a besoin** », parce qu'ils en comprennent intimement les enjeux et contraintes.




## 5. Certains visent la formation de « profils hybrides », à forte culture technologique ou ingénieur, et capables d'articuler par l'IA activités créatives et techniques



BAU, centro universitario de artes y diseño de Barcelona

€ Privé



Environ 1 000 étudiants



Spécialisé en arts et design

Sous la coordination pédagogique de Jorge Caballero et Anna Giralt Gris (Artefacto), le *Master en IA appliquée au cinéma, à la narration et à la production audiovisuelle* se présente comme une formation avancée à l'intersection des études filmiques et des études computationnelles qui sous-tendent les narrations numériques<sup>(1)</sup>. Le master a pour objectif de permettre aux étudiants de développer :

- > Des critères pour évaluer les technologies et les processus (viabilité technique, impact juridique et social, durabilité)
- > Des compétences pour documenter et communiquer leurs décisions en toute transparence (métadonnées, crédits et annexes techniques)

« La technologie est beaucoup plus vaste que l'intelligence artificielle générative. Les humanités numériques sont le domaine qui relie les systèmes informatiques et le cinéma, et le domaine qui est au cœur de ce que nous proposons. L'intelligence artificielle, générative ou non, n'est qu'une partie de ce que nous proposons. »

**Public cible :** Profils disposant d'une formation en cinéma et en communication audiovisuelle (réalisation, scénario, montage, photographie, son, production), en sciences humaines (études culturelles, philosophie, anthropologie, littérature, histoire de l'art), design et les arts numériques, et profils techniques (informatique/ingénierie créative) souhaitant « intégrer l'IA, l'analyse de données et les protocoles de transparence dans leurs processus créatifs et de production. »

### Débouchés professionnels :

- > **Profils technico-crétifs :** Pipeline TD spécialisé dans les flux génératifs ; Data wrangler et conservateur de datasets cinématographiques ; Coordinateur de production virtuelle avec IA
- > **Création et réalisation audiovisuelle avec IA :** Réalisateur de cinéma algorithmique et de récits génératifs ; Superviseur IA pour la production et la post-production ; Créateur de contenus immersifs et de formats hybrides
- > **Recherche et développement :** Chercheur en humanités numériques et cinéma computationnel ; Analyste de données culturelles et de récits pour plateformes ; Développeur de méthodologies d'IA pour les industries créatives
- > **Conseil et stratégie :** Consultant en éthique numérique et gouvernance de l'IA pour le secteur audiovisuel ; Expert en propriété intellectuelle et protocoles de transparence ; Conseiller en transformation numérique pour les sociétés de production et les festivals
- > **Entrepreneuriat et innovation :** Fondateur de startups Media-Tech ; Chef de projets d'innovation dans des studios et des sociétés de production ; Directeur de laboratoires de création numérique et d'IA

(1) Modules pédagogiques en annexe

## 5. D'autres parcours spécialisés visent à former à des métiers « augmentés » (Réalisateur IA, Chief IA Officer, Directeur Artistique IA, Creative Technologists)

### Exemples de parcours

#### CLCF (Conservatoire Libre du Cinéma Français)

€ Société commerciale

🎓 450 étudiants

📅 5 ans

🎓 RNCP Niveau 7

CLCF

Le Conservatoire Libre du Cinéma Français (CLCF) lance à la rentrée 2026 un **Mastère Directeur Artistique et Réalisation IA**, formation spécialisée de 2 ans visant à former des professionnels de la création augmentée par l'IA (dans une diversité de secteurs). Ce parcours recrute des profils hétérogènes, avec une sensibilité forte à la culture et au métier de l'image et de l'audiovisuel.

Pour le CLCF, l'apprentissage de l'IA ne peut se faire sans une maîtrise préalable des fondamentaux créatifs et artistiques.

🗣️ *A chaque fois qu'on va aborder la génération, que ce soit à travers des LLM ou des outils de génération vidéo/audio/image, on va le faire précéder de plusieurs semaines de cours théoriques (histoire de l'art, dramaturgie, etc.).*

Objectifs pédagogiques de la formation (*source – site internet du CLCF*) :

- > Maîtriser l'IA pour transformer la création audiovisuelle
- > Approfondir la maîtrise des outils IA et explorer de nouvelles narrations
- > Développer des compétences en gestion de projet interdisciplinaire
- > Former des professionnels de la création augmentée : « À la croisée de l'art et de la technologie, ce programme prépare les étudiants à anticiper les mutations du secteur et à devenir des acteurs clés de l'innovation audiovisuelle dans les ICC et pas seulement le cinéma. »

#### ISART DIGITAL

€ Société commerciale

🎓 1 000 étudiants

📅 5 ans

🎓 RNCP Niveau 7

ISART  
DIGITAL

ISART Digital propose un **Mastère Image et Innovation**, formation en 2 ans visant à former des créateurs capables de manipuler des outils « à la pointe de la technologie ». Le Master recrute des étudiants possédant déjà des bases techniques solides ainsi qu'une appétence pour l'expérimentation.

Le programme s'articule autour de quatre blocs de compétences (*source – site internet d'ISART*) :

- > Mettre en œuvre une veille technologique et artistique sur le marché de la 2D/3D
- > Assurer la conception artistique et la préproduction d'une œuvre numérique 2D/3D
- > Manager des équipes créatives et techniques
- > Piloter la réalisation d'une œuvre numérique 2D/3D

Les étudiants réalisent différents projets durant leur parcours, de sorte à se « déssectoriser » et ainsi accéder à un plus large marché de l'emploi. Une attention particulière est portée à l'IA open source et au calcul local afin de répondre aux enjeux de propriété des données et d'impact environnemental.

## 5. D'autres parcours spécialisés visent à former à des métiers « augmentés » (Réalisateur IA, Chief IA Officer, Directeur Artistique IA, Creative Technologists)

Ces parcours ont notamment pour particularité d'élargir très largement leur vivier de recrutement et leurs débouchés professionnels projetés.

- > Les cursus identifiés (dont certains sont encore en cours de conception) s'adressent à des étudiants possédant déjà un bagage académique équivalent à Bac+2 ou Bac+3.
  - > Les prérequis techniques annoncés pour l'admission dans ces formations ne limitent pas l'admission aux seuls profils techniques du secteur (motion designers, game programmers...).
  - > Sont recherchés des profils ayant une **forte appétence pour les métiers de l'image** sans nécessairement, en fonction des formations, de diplôme d'études cinématographiques. **Une solide culture de l'image est néanmoins requise et jugée essentielle pour la bonne utilisation des outils d'IA.**
  
- > Face à l'impact projeté de l'IA sur le marché de l'emploi du cinéma, de l'animation, de l'audiovisuel, et du jeu vidéo, certains établissements interrogés ont fait le choix de « déssectoriser » les étudiants pour leur permettre d'accéder à un marché de l'emploi plus large en diversifiant les secteurs cibles (CLCF, Isart Digital, Brassart : médias interactifs, design graphique, web, marketing...).



Nous voulons former des professionnels capables de générer un plan de film avec l'IA. Pour cela, il faut savoir décrire précisément un type de cadrage, une école esthétique à laquelle on souhaite se référer. Le socle de compétences que doivent posséder les jeunes pour affronter les mutations de l'emploi, ce n'est pas la maîtrise technique d'un outil, mais une solide culture des humanités.

*Formation initiale – Société commerciale*



Si je suis réalisateur IA, je ne ferai peut-être pas tous mes films exclusivement avec l'IA, mais j'aurai compris comment elle peut rendre mes histoires plus impactantes ou mes films plus époustouflants. C'est ainsi que nous concevons notre offre de formation : former des réalisateurs enrichis ou augmentés grâce à l'IA.

*Formation initiale – Société commerciale*

III

## Etat des lieux des offres de formation initiale et continue

36

b. Malgré la diversité des approches, se dégagent quelques grands invariants dans les pratiques de formation à l'IA

60

# Synthèse | Malgré la diversité des approches, se dégagent quelques grands invariants dans les pratiques de formation à l'IA

- > Les établissements d'enseignement supérieur et organismes de formation projettent un impact de l'IA sur les formations :
  - > Pour la formation initiale, une grande majorité d'acteurs de la formation **s'interrogent sur les évolutions à mettre en œuvre dans leurs offres existantes** (voire, commencent à intégrer des évolutions), quand bien même certains n'envisagent pas de créer des formations spécialisées IA et / ou nouvelles technologies.
  - > Pour la formation continue, certains organismes observent un **report de la demande vers des formations IA, aux dépens des formations préexistantes**. Si les organismes sont régulièrement amenés à mettre à jour leurs formations à l'IA, ils s'interrogent tout autant sur **les composantes fondamentales qui sont amenées à rester de façon permanente**.
- > Les acteurs rencontrés s'accordent sur la nécessité d'un **socle d'attendus et de compétences indispensables à la bonne compréhension et utilisation de l'IA**. Si cet ensemble de compétences socles varie en fonction du public cible, de la nature des formations, ou bien des établissements ou organismes de formation eux-mêmes, on identifie néanmoins des **pratiques récurrentes** :

1. Un recours à des formateurs intégrant l'IA dans leurs propres pratiques professionnelles ;
2. Une vigilance des acteurs à autonomiser les apprenants vis-à-vis des solutions, et à en démystifier l'usage ;
3. Une place significative de la mise en pratique dans le parcours de formation ;
4. Des savoir-faire « traditionnels » à préserver, voire indispensables pour la bonne utilisation des outils IA ;
5. Une compréhension des fondamentaux de l'IA jugée essentielle, mais aussi différentes visions du "juste niveau" de connaissances à acquérir ;
6. Parmi les enjeux transverses, une prise en compte plus fréquente du juridique, que de l'éthique et de l'écologie.
7. La data comme socle nécessaire à l'utilisation de l'IA, bien qu'en cours de structuration dans les formations

“

Nous sommes évalués sur le taux d'insertion de nos diplômés. Cela nous amène à questionner la pertinence de certaines formations avec nos équipes pédagogiques. Les métiers du montage, en particulier, suscitent de fortes interrogations. [Du fait des outils IA, le métier et les débouchés vont sûrement évoluer]

*Formation initiale - Public*

“

Nous enseignons le prompting dans une logique de performance face à l'outil : c'est-à-dire réussir à faire une image en 7-8 prompts au lieu de 45 (plus économique, et plus écologique).

*Formation continue - Société commerciale*

# 1. Un recours à des formateurs intégrant l'IA dans leurs propres pratiques professionnelles

- > Pour assurer leurs modules de formation à l'IA, les organismes de formation et établissements font **fréquemment appel à des intervenants externes (qu'il s'agisse de professionnels du secteur ou bien de formateurs spécialisés)**. Ce recours à des intervenants externes **n'est pas propre aux formations IA**, tant pour la formation initiale que pour la formation continue.
- > Les organismes de formation et établissements privilégient des **professionnels ayant intégré l'IA dans leurs propres pratiques**, qui **connaissent donc la réalité terrain** et qui maîtrisent le vocabulaire de leurs apprenants. Leur utilisation personnelle de l'IA contribue également à la mise à jour de leurs connaissances.
- > Pour autant, certains organismes de formation et établissements font part de **difficultés à identifier des intervenants qui soient à la fois des professionnels du secteur et des experts de l'IA**.
  - > Les « experts IA » sont présentés comme nombreux, mais parfois sans « références solides » ou de familiarité avec le secteur.
  - > Concernant les professionnels du secteur, de nombreux formateurs historiques sont eux-mêmes en phase de montée en compétences.
- > En parallèle, certains organismes de formation et établissements évoquent des difficultés à recruter des intervenants qui **concilient expertise et pédagogie**.



Tous les formateurs avec lesquels on travaille sont des personnes qui ont un pied dans la production. Celui qui va dispenser la formation *S'aider de l'IA pour écrire un scénario* utilise l'IA au quotidien dans le cadre de son métier de scénariste. Ce n'est pas juste quelqu'un qui a compilé toutes les demandes possibles et imaginables, et qui s'est improvisé formateur dans tel domaine.

*Formation continue – Société commerciale*



On a des intervenants qu'on n'avait pas avant : ce sont des intervenants qui utilisent l'IA dans leur entreprise et qui, forts de cette expérience, viennent enseigner chez nous. Ce sont des intervenants, si je caricature, qui étaient à la marge de notre industrie avant, mais comme ils maîtrisent les outils de l'IA, ils deviennent centraux aujourd'hui.

*Formation initiale – Société commerciale*



Les experts IA du secteur sont rares. Depuis deux ans, nous constituons un nouveau réseau d'experts spécialisés en IA, issus soit du jeu vidéo ou de l'animation, soit d'autres secteurs comme la tech pure.

*Formation initiale – Société commerciale*

# ZOOM | Une majorité de professionnels du secteur du cinéma, de l'audiovisuel de l'animation ou du jeu vidéo parmi les formateurs

## CIFAP

€ Société commerciale

📖 Spécialisation métiers de l'audiovisuel, du cinéma, de la musique et du spectacle vivant

🎓 587 stagiaires en 2025

# CIFAP

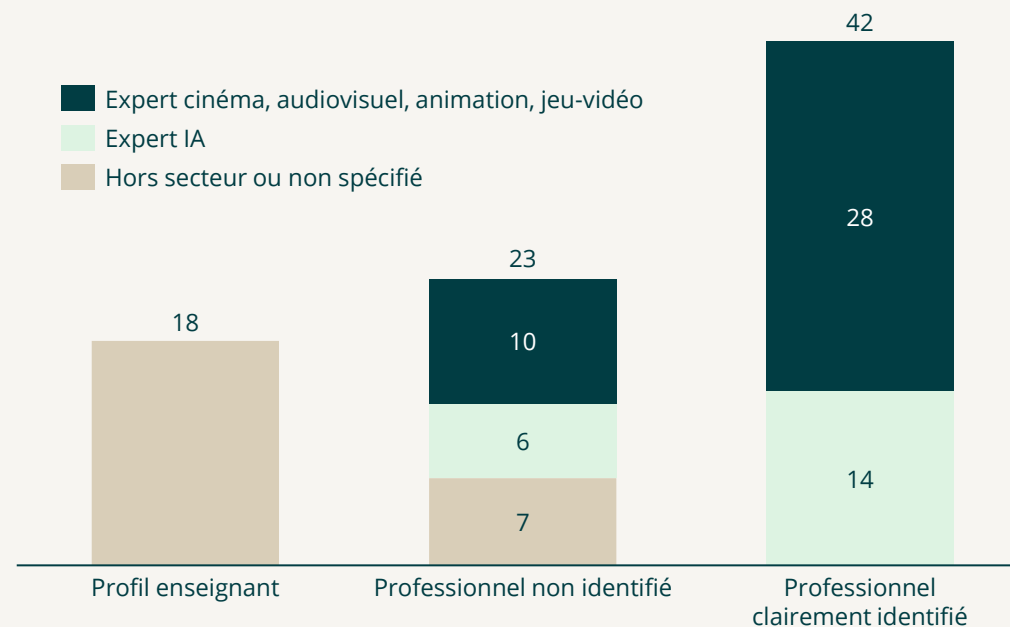
### Critères de recrutement des formateurs :

- > Professionnels de l'image, du scénario, de l'audiovisuel
- > Spécialistes de l'IA avec une pratique avérée
- > Ayant déjà eu des expériences de formation ou intéressés par la pédagogie
- > Expériences préalables et références client pertinentes

🗣️ *J'ai participé à différents séminaires sur les IA dans lesquels des professionnels présentaient des tas d'outils. C'est comme ça que j'ai repéré mes formateurs, de vrais spécialistes des IA qui les utilisent depuis longtemps. Je les identifie par ma participation à des salons professionnels, à des séminaires, et je les sollicite pour savoir s'ils sont déjà formateurs, connaître leurs expériences préalables... Je reçois à peu près 5 / 6 candidatures par semaine de professionnels qui voudraient faire de la pédagogie IA. Ils se déclarent experts ou familiers de l'utilisation des IA. Mais quand je regarde leur CV, je ne vois pas grand-chose sur les IA. Je recherche l'antériorité.*

## Profil des intervenants de l'échantillon des formations spécialisées référencées en octobre 2025

NB : Les formations ne spécifiant pas leur formateur ne sont pas mentionnées (28 formations sur 111)



**Profil enseignant :** Professionnels de la pédagogie dont l'enseignement constitue l'activité principale

**Professionnel non identifié :** Praticiens de l'audiovisuel ou de l'IA évoqués de façon anonyme et dont l'expertise sectorielle reste peu explicitée

**Professionnel clairement identifié :** Praticiens de l'audiovisuel ou de l'IA dont le nom, l'expertise sectorielle, le parcours ou les réalisations sont explicités

## 2. Une vigilance forte des acteurs à autonomiser les apprenants vis-à-vis des solutions, et à en démystifier l'usage

- > Les acteurs de la formation sont confrontés à un triple phénomène :
  - > Une **vision partielle ou non réaliste des productions rendues possibles par l'IA** ;
  - > Des **attentes fortes mais parfois divergentes** des formateurs et apprenants, à la fois quant aux solutions à employer et aux licences dont il faut disposer dans le cadre de la formation ;
  - > Une **évolution extrêmement rapide des solutions**, qui peut rendre obsolètes les connaissances acquises dans le cadre de la formation.
  
- > Dans ce contexte, certains acteurs observent une évolution dans l'intention pédagogique de la formation, moins centrée sur la transmission d'un savoir-faire mais davantage sur **l'autonomisation de l'apprenant**.
  
- > Cela se traduit concrètement par :
  - > **L'apprentissage des fondamentaux de l'IA** (concepts technologiques et scientifiques sous-jacents), afin d'aller à l'encontre de l'image de la « boîte noire » ;
  - > La **présentation des mécanismes de fonctionnement des différentes interfaces** les plus utilisées ;
  - > **L'apport de compétences dites « capacitanes »**, par exemple en matière de prompting.

”

L'enjeu de nos formations est de pouvoir faire du prompt avancé et maîtriser la syntaxe et la grammaire de l'IA.  
*Formation continue – Société commerciale*

”

Avant, on donnait une manière de travailler et on expliquait comment fonctionnait chaque outil. Aujourd'hui, on donne les moyens aux gens de travailler tout seul et de se perfectionner tout seul. [...] Nous apprenons à nos apprenants à être agiles.  
*Formation continue – Société commerciale*

### 3. Une place significative de la mise en pratique dans le parcours de formation

- > La mise en pratique, en tant que vecteur d'appropriation et de prise en main de l'IA, est largement plébiscitée par les établissements et organismes de formation interrogés. La pratique permet :
  - > D'apprendre l'utilisation concrète des outils IA ;
  - > De s'en approprier le fonctionnement et les limites (par le test, dans une logique également de démystification de l'IA) ;
  - > De se forger sa propre idée des outils et de la pertinence (ou non) de les intégrer à sa pratique.
- > De nombreuses formations continues, à visée opérationnelle donc, privilégient une approche pratique. Sur les 111 formations IA spécialisées pour le secteur référencées en octobre 2025, 96% des formations privilégient une approche pratique, avec des exercices concrets et une mise en application directe, tandis que les formations purement théoriques restent très minoritaires. 34% des formations sont focalisées sur la maîtrise d'un outil ou d'une plateforme spécifique. Les stagiaires sont par ailleurs évalués sur leurs productions plutôt que sur leurs connaissances théoriques.
- > En formation initiale, cette mise en pratique se traduit par :
  - > L'intégration de l'IA dans les cours pratiques (et notamment l'enseignement des fonctionnalités IA des outils legacy tels que la suite Adobe par exemple) ;
  - > Des initiatives pédagogiques favorisant l'expérimentation des étudiants, ou plus largement, de l'ensemble de la communauté de l'établissement.
- > La promotion de la pratique est étroitement liée au souci de la transparence sur l'utilisation de l'IA par les étudiants dans leurs productions académiques. Certains établissements encouragent, voire demandent à leurs étudiants de déclarer toute utilisation de l'IA dans leurs travaux : les objectifs de l'utilisation de l'IA et les outils employés.



Notre pédagogie par projet permet à nos étudiants d'avoir un rapport direct aux outils IA. Nous sommes convaincus qu'il faut les faire travailler avec ces outils pour qu'ils développent un positionnement critique et qu'ils puissent s'interroger sur les dimensions esthétiques, narratives, techniques...

*Formation initiale - Public*



Ma volonté c'est que les formations soient les plus pratiques possibles. Ça me paraît très important d'avoir des notions sur les fondamentaux [...] mais de façon extrêmement synthétique, condensée.

*Formation continue - Société commerciale*



#### Benchmark | Universidad ORT (Uruguay)

##### Politique d'utilisation de l'IA par les étudiants

- > Sur la fiche de consignes des travaux obligatoires, chaque enseignant inscrit ses indications quant à l'utilisation de l'IA.
- > Lors du rendu des travaux, les étudiants doivent préciser :
  - > Les motivations argumentées de l'utilisation de l'IA
  - > Les outils employés
  - > Les prompts testés

## ZOOM | Des initiatives pédagogiques favorisant la mise en pratique

### EICAR



EICAR organise le **Challenge 96h** pour ses étudiants de deuxième année du Bachelor Réalisation. Une 60aine d'étudiants **produisent un court métrage en équipes, en utilisant uniquement des outils IA**. Le campus reste ouvert 24h/24 et des « *experts IA* » les encadrent.

Malgré des réactions initiales parfois réfractaires, les résultats sont convaincants selon les organisateurs. Selon ces derniers, les étudiants témoignent avoir pu raconter des histoires impossibles à produire avec leurs moyens habituels et **avoir compris comment l'IA peut enrichir leurs créations futures**.

### CLCF



Le CLCF a organisé l'**IA Film Challenge**, un concours ouvert aux jeunes de 15 à 30 ans. Dix équipes ont bénéficié de deux jours de formation gratuite aux outils IA, puis disposé de 72 heures pour **réaliser un court métrage intégrant au moins 50% d'IA générative**.

Selon les organisateurs, les résultats du challenge ont confirmé que les meilleures réalisations proviennent de participants ayant déjà une appétence pour le montage et la mise en scène. Le challenge démontrerait également que, sans créativité, les films seraient d'intérêt moindre malgré la qualité technique des images générées par IA.

### ISART Digital



Le Master Image et Innovation d'ISART articule son enseignement autour de **quatre projets pratiques** : réseaux sociaux, clip musical, immersif, et documentaire.

Cette mise en pratique doit permettre aux étudiants **d'expérimenter, de tester différentes options et de voir jusqu'où ils peuvent aller avec les outils numériques et d'IA**. Le format du clip musical a été délibérément choisi car il « *accepte les accidents et les hallucinations de l'IA comme des opportunités créatives* » plutôt que des défauts. Cette liberté d'expérimentation **favorise la prise en main des outils IA** par les étudiants et leur hybridation avec les outils classiques.

### ARTFX



ARTFX a intégré à son parcours des **périodes « laboratoires »**.

Les étudiants doivent créer une œuvre en intégrant obligatoirement plusieurs technologies (dont au moins une brique IA), mais aucun workflow ne leur est imposé. Ces périodes invitent les étudiants à déterminer **par eux-mêmes les outils et le workflow adaptés pour réaliser leur intention créative**. Cette approche doit leur permettre de s'approprier les possibilités des outils IA, et développer leur capacité à naviguer dans l'incertitude technologique.

Les étudiants peuvent cependant exercer un **« droit de retrait »** s'ils ne souhaitent pas utiliser l'IA des cours pratiques. Leurs productions, réalisées sans IA, sont comparées à celles d'autres étudiants afin d'identifier les possibilités et limites de chaque production.

## 4. Des savoir-faire « traditionnels » à préserver, voire indispensables pour la bonne utilisation des outils

- > Les professionnels, experts, établissements d'enseignement supérieur et organismes de formation interrogés convergent sur le constat qu'un **bon utilisateur d'IA est avant tout un bon créateur d'images** : « *Les personnes qui réalisaient de bonnes images avant, qui avaient un œil entraîné et une culture de l'image, ce sont aussi les personnes qui continuent à réaliser de bonnes images aujourd'hui à l'ère de l'IA.* »
  - > A l'ère de la génération automatisée, les professionnels signalent un **changement de paradigme, avec un passage du « faire » au « choisir »** à partir de multiples variantes créées par l'IA. En parallèle, l'accessibilité des outils d'IA générative fait baisser la barrière à l'entrée de la création d'images, et permet à des personnes extérieures au secteur de s'en saisir. Aussi, « l'œil critique » des professionnels du secteur, forgé par l'expérience et la connaissance des exigences du secteur, deviendrait un élément d'autant plus différenciant.
- > Parmi les 39 établissements d'enseignement supérieur étudiés, 17 affichent des cours ou modules portant sur l'IA. Ces cours sont plus fréquemment positionnés **dans les dernières années de formation** (notamment mastère), après l'acquisition d'un socle artistique fondamental et des fondamentaux techniques des outils legacy.
- > Selon les personnes interrogées, la bonne utilisation de l'IA nécessite donc le maintien d'un socle de savoir-faire dits « traditionnels », déjà enseignés dans les formations cinéma, animation, audiovisuel ou jeu vidéo. Le niveau de maîtrise de ces savoirs et savoir-faire peut varier en fonction des métiers (à composante technique, créative ou d'encadrement) et du secteur (cinéma, animation, audiovisuel ou jeu vidéo).



On est sur trois temporalités différentes en simultané : une avec des savoir-faire du cinéma qui ont presque 100 ans ; une autre avec des savoir-faire qui ont 10 – 15 ans, avec des petites évolutions dues à des améliorations de logiciels ; et puis maintenant des innovations technologiques qui changent toutes les semaines.

*Directeur de l'innovation*



Pour utiliser l'IA, les compétences fortes à développer sont du côté des savoirs théoriques, de la culture de l'image : histoire de l'art, histoire du cinéma, histoire de la photographie, sémiologie... Au moment où tout le monde peut générer des images, les personnes qui vont être capables de sortir du lot sont celles qui sauront ce qui forme une belle image.

*Formation initiale – Société commerciale*



### Zoom sur un savoir-faire traditionnel | Le stop-motion

A l'ère de l'IA, les œuvres de stop-motion sont présentées comme des productions à haute qualité et **haute valeur ajoutée technico-artistique**. Leur caractère artisanal et onéreux les destinerait à des **marchés premium**, voire de niche, au contraire de productions « mass market » réalisées par IA. Ce savoir-faire est néanmoins présenté comme un **incontournable** de l'histoire du cinéma et de l'apprentissage de celui-ci.



Les technologies [IA] peuvent faire disparaître les savoir-faire. Mais il y aura toujours une niche, tout comme il y aura toujours du stop-motion alors que c'est une absurdité économique. Le public en redemande, il veut voir des performances, sentir que des gens ont galéré, partager un moment humain.

*Directeur de l'innovation*

# ZOOM | Propositions de savoirs et savoir-faire traditionnels à acquérir en formation initiale, préalablement à l'acquisition de compétences IA, selon les personnes interrogées

*Le niveau de maîtrise des savoirs et savoir-faire peut varier en fonction des métiers et des secteurs*

Savoirs et savoir-faire à préserver	Exemples d'enseignements théoriques et/ou pratiques
Culture de l'image	Histoire du cinéma (principaux courants, grandes figures du cinéma...)
	Langage cinématographique et sémiologie (Intention de mise en scène, types de plans, mouvements de caméra et cadrages, lumière...)
	Histoire de l'art (principaux courants, supports artistiques...)
	Art de l'image et du cinéma (dessin anatomique, composition photographique, travail du son...)
Direction artistique	Conceptualisation d'univers (moodboards, proof of concept...)
	Caractérisation de personnages (moodboards, castings...)
Création textuelle	Narration et dramaturgie (courants littéraires, structure d'un récit, techniques de narration...)
	Ecriture de scénario / écriture audiovisuelle (construction de scènes, dialogues...)
Compréhension de l'écosystème professionnel	Outils legacy (en fonction des besoins métiers : Maya, Adobe...)
	Cadre juridique et social de la production (chaîne de valeur, environnement réglementaire...)
	Gestion de projet et travail en équipe

Si vous voulez réaliser des films avec de l'IA, on va d'abord vous former à être réalisateur, à construire une histoire, à la découper, à trouver des personnages, un casting, etc. Vous suivez un bachelor réalisation cinéma et audiovisuel en trois ans. Ensuite, vous avez un M1 spécialisé Réalisation IA. Mais vouloir faire un film en IA dès la première année post-bac sans même avoir compris ce que c'était un arc narratif, ce n'est pas possible.  
*Formation initiale – Société commerciale*

La connaissance livresque est essentielle. Pour utiliser l'IA, vous vous exprimez avec des mots. Et plus vous avez une richesse de vocabulaire, une compétence grammaticale et une connaissance de la grammaire du cinéma, plus vous saurez utiliser les IA.  
*Editeur de logiciel*

## 5. Une compréhension des fondamentaux de l'IA jugée essentielle, mais différentes visions du « juste niveau » de connaissances à acquérir

- > **L'importance de la sensibilisation à l'IA fait l'unanimité** : les professionnels interrogés estiment essentiel d'être en mesure de comprendre le fonctionnement et les limites de l'IA, de façon à la démystifier, à en optimiser les usages et à en comprendre et résoudre les biais. Ces connaissances sont d'autant plus importantes qu'elles développent leur autonomie : c'est-à-dire, leur capacité à naviguer de façon critique entre différentes solutions, et à monter rapidement en compétences sur différents outils.
- > **Le niveau de maîtrise attendu fait néanmoins débat** :
  - > Certains considèrent que cette compréhension de l'IA doit aller jusqu'à la maîtrise des grands concepts techniques qui sous-tendent le fonctionnement de l'IA (traitement du langage naturel, vision par ordinateur, alignement, problème de la boîte noire...), sans pour autant maîtriser les considérations scientifiques.
  - > D'autres privilégient une approche plus pragmatique de l'IA, où la maîtrise de l'usage prime, de façon à outiller rapidement les professionnels.

“ Pour développer des compétences qui survivent au passage d'un outil à un autre et à l'évolution des modalités IA, le fait d'avoir une compréhension plus en profondeur est essentiel. Il faut comprendre les problèmes sous-jacents pour choisir les bons outils.  
*Directeur de l'innovation* ”

“ Le premier élément à comprendre est la nature même de l'IA et du deep learning : c'est la base. Il faut comprendre les biais potentiels et le fonctionnement de ces technologies. Ensuite vient l'apprentissage pratique : commencer par les outils grand public, s'entraîner, puis progresser vers des modèles plus complexes et plus puissants.  
*Directeur de production* ”

**ARTFX**

€ Société commerciale

🎓 1 000 étudiants

📅 5 ans

RNCP Niveau 7

ARTFX a développé une approche pédagogique de l'IA fondée sur la « *compréhension profonde de ses mécanismes et de son inscription dans l'histoire des arts et des sciences* ». Cette formation est dispensée aux étudiants, aux équipes de l'école et aux professionnels bénéficiant de l'offre de formation continue de l'école.

ARTFX a fait le choix pédagogique de commencer par un **cours théorique d'épistémologie**, de sorte à replacer l'IA dans une perspective historique plutôt que de la présenter comme une révolution sans précédent.

Les étudiants apprennent les **fondamentaux techniques sur l'IA** (réseau de neurones, inférences, espaces latents, etc.). L'objectif est qu'ils « *disposent d'un vocabulaire précis pour en parler et qu'ils soient capables de comprendre les limites internes de ces modèles plutôt que de les considérer comme des boîtes noires magiques.* »

Cette approche repose sur la conviction que la **compréhension profonde des mécanismes de l'IA est essentielle pour développer une utilisation critique et créative de ces technologies.**

## 6. Parmi les enjeux transverses, une prise en compte plus fréquente du juridique que de l'éthique et de l'écologie

- > L'ensemble des structures interrogées, établissements d'enseignement supérieur et organismes de formation continue, déclarent **sensibiliser « systématiquement » leurs apprenants aux enjeux transverses de l'IA dans le cadre de leurs formations : juridique, éthique, écologie**. Néanmoins, ces sujets ne sont pas toujours **explicitement adressés** dans les intitulés de formation ou les syllabus.
  
- > La **propriété intellectuelle** est unanimement reconnue par ces acteurs comme un enjeu primordial pour l'utilisation de l'IA. Si la sensibilisation est estimée essentielle pour toutes les personnes utilisant des outils IA, la responsabilité de la protection de la propriété intellectuelle repose principalement sur les personnes occupant des postes d'encadrement, qui doivent encadrer et sécuriser l'utilisation qui est faite de l'IA tout au long de la production.
  
- > Au contraire, pour les professionnels consultés durant l'étude, la **prise en compte des enjeux éthiques et environnementaux semble pour l'instant reposer principalement sur des sensibilités personnelles** plus que sur un réel besoin en compétences.
  - > Sans cadre réglementaire clair ni outils partagés de calcul de l'empreinte carbone de l'IA, la prise en compte des enjeux environnementaux est encore limitée.
  - > Sur les questions éthiques, plusieurs structures ont tenté de transmettre à leurs apprenants à la fois des connaissances théoriques et des lignes de conduite. Le SPI a par exemple élaboré une charte d'utilisation responsable de l'IA. Elle a pour objectif de guider les producteurs dans la mise en place de bonnes pratiques IA, sans être contraignante.
  
- > La prise en compte des enjeux transverses dans les formations, et notamment de l'éthique de l'utilisation de l'IA, est une **attente forte** des apprenants interrogés (cf. partie enquête).

“

La responsabilité juridique, c'est un enjeu de survie pour les producteurs. Ils vont avoir besoin d'accompagnement dans ce domaine : pour comprendre ce qu'ils ont le droit de faire, ce à quoi ils sont tenus, et auprès de quels organismes.

*Directeur de production*

“

Toutes nos formations ont un volet « éthique » qui aborde les limites et les enjeux RSE de l'intelligence artificielle. S'il est important de savoir utiliser les outils IA, il faut également savoir les contester.

*Formation continue - Public*



### Benchmark | Internationale Filmschule Köln (Allemagne)

#### Sujets d'éthique abordés dans le cadre de la formation à l'IA

- > Perpétuation des inégalités : impact des données d'entraînement sur les représentations de l'IA (biais et stéréotypes, invisibilisation de certaines populations...)
- > Géopolitique de l'IA : écosystème des solutions IA et rapports de pouvoir internationaux (relations Chine-Etats-Unis, implantation de data centers dans le « Sud Global »...)
- > Place de la création : réflexion sur la place de l'IA dans les processus de création, transparence sur l'utilisation de l'IA

## 7. En toile de fond, l'IA pose également la question de la compréhension et de la maîtrise des enjeux data

L'utilisation des outils d'IA, et son intégration subséquente dans les workflows, nécessite également une **compréhension des enjeux data et de sécurité associés**.

Une **acculturation à la data** est ainsi présentée comme essentielle pour l'ensemble des professionnels : Qu'est-ce que la data ? Comment est-elle générée ? Qu'est-ce qu'une data de qualité ? Comment la gérer et la structurer ? Quelles sont les réglementations qui encadrent l'utilisation et le stockage de cette data ?

Pour certains profils à forte expertise technologique / ingénieur, des **compétences en gestion de données** seraient nécessaires :

- > Tout d'abord, pour **l'entraînement des IA** : le développement d'IA propriétaires ou sur mesure va nécessiter des compétences pour consolider et structurer les données d'une entreprise de façon à les convertir en données d'apprentissage.
- > Ensuite, pour la **gestion sécurisée et le stockage des données audiovisuelles**, générées par IA ou non, et leur exploitation.

Ce travail de traitement et de structuration est continu, et peut mobiliser des profils spécifiques tels que des data scientists ou data managers.

**La prise en compte des enjeux data dans les formations initiales et continues semble encore en cours de structuration.**

”

Il faut enseigner comment générer de la data et comment la gérer au sein d'une organisation : créer des données d'apprentissage demande une capacité d'organisation des données d'une entreprise, et des métiers de *data officer*. Nous avons besoin de personnes qui vont se poser la question de la structuration de la donnée pour en faire un axe de différenciation.

*Directeur de production*

”

La data, c'est le niveau d'avant l'IA. Il faut former les gens à l'utilisation de la data pour le *business*, pour les audiences. Cela ne sert à rien d'aller plus loin s'il n'y a pas une bonne base de données ou si les professionnels n'ont pas bien compris comment utiliser la data.

*Directeur de l'innovation*

”

Apprendre à utiliser la donnée pour l'IA est un nouveau type de compétences qui doit exister en informatique.

*Directeur de production*

## III

**Etat des lieux des offres de formation initiale et continue**

36

- c. A l'international, des questionnements similaires viennent impacter le développement de la formation à l'IA

72

# Benchmark | A l'international, des questionnements similaires viennent impacter le développement de la formation à l'IA (1/2)

- > En France et à l'international, le constat est souvent partagé : **l'intégration de l'IA dans les productions serait amenée à faire évoluer les formations initiales et continues du secteur**. Cette évolution projetée ou souhaitée est néanmoins confrontée à des difficultés à prédire avec certitude la trajectoire d'évolution des technologies et à identifier les solutions IA à intégrer dans les formations.
- > **Au sein des établissements internationaux interrogés, la structuration de l'offre de formation à l'IA est en cours**, avec une réflexion à plusieurs niveaux :
  - > L'intégration de l'IA dans les cours existants, notamment *via* la formation aux outils intégrant des fonctionnalités IA ;
  - > Le développement de cours ou de modules dédiés, voire de cursus, comme c'est le cas à BAU, en Espagne (*voire pages 57 et 141*) ;
  - > L'encadrement de l'utilisation de l'IA dans les productions des étudiants, qu'elles s'inscrivent ou non dans le cadre d'une évaluation, avec un double impératif de maintien de la liberté d'expérimentation des étudiants et de transparence des évaluations ;
  - > La formation et la montée en compétences des formateurs.
- > **Concernant les contenus des enseignements, on retrouve des partis-pris similaires** à ceux évoqués par les établissements français :
  - > Fondamentaux techniques et scientifiques de l'IA, afin d'en favoriser l'utilisation éclairée ;
  - > Culture de l'image et création audiovisuelle et textuelle, pour le développement de la créativité et du regard critique des étudiants ;
  - > Enjeux transverses (éthiques, juridiques, environnementaux) afin d'encourager une utilisation responsable de l'IA. Les questions d'éthique notamment semblent davantage approfondies dans les formations à l'international que nous avons pu étudier (enjeux géopolitiques, représentations discriminantes, impacts créatifs...).
- > Ces enseignements ont pour objectif de doter les étudiants d'un bagage méthodologique dans leur approche et utilisation de l'IA, et de faciliter leur autoformation.
- > **En parallèle des enseignements d'IA, des initiatives pédagogiques sont également en cours de développement au sein des établissements interrogés**, et pourraient être source d'inspiration pour d'autres établissements :
  - > Développement d'un protocole formalisé et partagé à l'échelle de l'établissement, encadrant l'utilisation de l'IA dans les productions académiques (*voire page 65, Uruguay*) ;
  - > Développement de projets de recherche-crédation ou de recherche appliquée (qui vise la résolution d'un problème pratique déterminé), en partenariat avec le monde professionnel, pour permettre aux étudiants d'expérimenter et de développer des cas d'usages IA (*voire page 123, Allemagne*) ;
  - > Mise en place d'un fond de recherche à destination de l'ensemble des enseignants de l'université souhaitant expérimenter et inclure l'IA dans leurs enseignements, piloté par un comité d'évaluation transdisciplinaire (*voire page 123, Uruguay*).

## Benchmark | A l'international, des questionnements similaires viennent impacter le développement de la formation à l'IA (2/2)

- > **Les établissements interrogés soulignent également l'importance de temps et de lieux d'échanges entre établissements et avec les professionnels** afin de faciliter l'évolution des formations, lorsqu'elle est pertinente. Ces échanges permettent le partage de bonnes pratiques et d'initiatives, le partage de cas d'usages de l'IA dans l'industrie, et l'identification des besoins en compétences.
  - > Au Royaume-Uni, des structures telles que **ScreenSkills** proposent et animent ce genre d'échanges. Screenskills est un organisme dédié au développement des compétences pour les industries audiovisuelles et cinématographiques britanniques, qui rassemble les professionnels et acteurs de la formation du secteur. Screenskills organise notamment des **ateliers et des sessions d'échanges pour permettre le partage d'informations et de retours d'expériences**. En parallèle, la structure évalue et accrédite des cours post-bac qui répondent aux besoins en compétences du secteur, en fonction notamment de leurs liens avec le monde professionnel.



Nous avons la chance d'avoir des réseaux d'établissements d'enseignement du secteur du cinéma et de l'audiovisuel, avec un groupe de travail et de messagerie où les enseignants partagent leurs bonnes pratiques et découvertes. Et c'est très utile, parce que ça veut dire qu'il y a quelqu'un d'autre, dans cet environnement flou, qui peut dire « J'ai essayé ça. Ça n'a pas fonctionné. », ou, « Je vous partage cette découverte ».

*Formation initiale internationale - Privé*

- > De l'avis des acteurs interrogés, **au niveau international, l'intégration de l'IA dans les cours et formations du secteur est encore au stade du tâtonnement**. Chaque établissement progresse généralement de manière indépendante, en tirant parti ou non des lieux d'échanges qui peuvent exister. De plus, là où l'intervention publique est plus faible (aux Etats-Unis par exemple), les acteurs interrogés ne font pas part d'attentes concernant l'intervention de structures comparables au CNC ou à l'AFDAS pour accompagner l'évolution des formations.

IV

## Retour critique des apprenants sur les offres de formation initiale et continue

- a. Analyse du questionnaire apprenant
- b. Analyse du retour critique d'un échantillon d'apprenants de la formation continue

74

75

110

IV

# Retour critique des apprenants sur les offres de formation initiale et continue

a. Analyse du questionnaire apprenant

74

75

## Méthodologie | Près de 400 professionnels et étudiants du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo ont partagé leur retour critique sur leurs expériences de formation à l'IA, et leurs attentes quant à l'offre de formation

- > Une enquête en ligne a été diffusée entre le **jeudi 11 décembre 2025** et le **vendredi 16 janvier 2026**.
- > Cette enquête était destinée aux **professionnels et étudiants** des secteurs du cinéma, de l'audiovisuel, de l'animation et du jeu vidéo, **ayant suivi** :
  - > **Une formation dédiée à l'IA** (par exemple : « Maîtriser les IA génératives »)
  - > **Une formation intégrant l'IA** dans l'apprentissage d'un métier (par exemple : montage vidéo, sound design, production... avec des modules IA)
- > Plusieurs canaux de diffusion ont été retenus :
  - > Diffusion de l'enquête auprès des bénéficiaires de l'AFDAS ayant suivi une formation catégorisée « IA » sur l'année 2025 ;
  - > Transmission du questionnaire aux établissements d'enseignement supérieur, organismes de formation continue, et organisations professionnelles rencontrés en entretien (pour diffusion auprès de leurs apprenants et alumni) ;
  - > Transmission du questionnaire à l'échantillon d'établissements d'enseignement supérieur étudié (39 établissements) pour diffusion auprès de leurs apprenants et alumni ;
  - > Diffusion du questionnaire sur des réseaux collaboratifs (Creative Machines, Prompt Club).
- > Au total, **378 professionnels et étudiants** ont répondu de manière partielle ou complète à l'enquête. On dénombre :
  - > **315 réponses complètes** ;
  - > **63 réponses partielles** – c'est-à-dire, des répondants qui n'ont pas intégralement répondu au questionnaire. Parmi eux, ont été pris en compte les répondants ayant répondu à **au moins 6 questions** (à savoir 26 réponses).

## Synthèse | Principaux enseignements de l'enquête

1. Une diversité de profils qui a recours à l'IA
2. Un recours à la formation qui relève de motivations personnelles et révèle une certaine proactivité
3. Au global, un niveau de satisfaction élevé
4. Des répondants qui déclarent avoir acquis une compréhension du fonctionnement et des limites de l'IA, et une maîtrise des outils
5. Un apprentissage de l'IA qui se poursuit en dehors des formations formelles pour la quasi-totalité des professionnels et étudiants

## Principaux enseignements | Une diversité de profils qui a recours à l'IA

- > Si les répondants sont majoritairement des professionnels en activité (salariés, intermittents ou indépendants), on observe néanmoins **une certaine diversité de profils parmi les répondants**, en termes de :
  - > Tranches d'âges (29% des répondants ont moins de 30 ans, 36% ont entre 30 et 49 ans, 34% ont 50 ans ou plus) ;
  - > De métiers et de secteurs d'activité, avec une représentation de l'ensemble des secteurs couverts par cette étude.
  
- > **Plus de la moitié des répondants utilise l'IA régulièrement** (*a minima* une fois par semaine, voire tous les jours). Au contraire, peu de répondants n'utilisent jamais l'IA. On identifie plusieurs raisons à cette non-utilisation :
  - > Par manque de besoin ou d'opportunité ;
  - > Par choix ;
  - > Par inadéquation entre les outils ou compétences disponibles et les besoins réels.
  
- > **Les trois quarts des répondants déclarent avoir déjà suivi une formation à l'IA.**
  - > Pour ce groupe de répondants, 65% sont des professionnels, avec une représentation de l'ensemble des tranches d'âges et des secteurs (16% ont moins de 30 ans, 45% ont entre 30 et 49 ans, 39% ont 50 ans ou plus).
  - > Le **volume d'heures de formation suivi par ce groupe est significatif**. Près de la moitié ont suivi 22 heures (ou plus) de formation ces deux dernières années. Les intermittents du spectacle en particulier se forment sur des durées plus longues : 66% ont suivi des formations de 22 heures ou plus, contre 20% des salariés permanents.
  
- > **Par ailleurs, chez les répondants n'ayant pas suivi de formation, on observe :**
  - > Une majorité d'étudiants (56%) et de personnes de moins de 30 ans (72%). De fait, seuls 36% des étudiants déclarent avoir suivi une formation dédiée à l'IA ou une formation métier intégrant l'IA.
  - > Chez les professionnels, une représentation notable de réalisateurs et d'animateurs
  
- > **Les formations suivies sont majoritairement dédiées à la mise en pratique des outils d'IA** plutôt qu'à la découverte de l'IA ou à l'exercice du métier avec l'IA. L'utilisation de l'IA (comprendre et manipuler en autonomie les outils et fonctionnalités IA) est signalée comme étant le premier objectif de formation des répondants, avec de légères variations par métier.
  - > Les réalisateurs sont 76% à déclarer que la découverte de l'IA était l'un des objectifs principaux de leur formation, devant l'utilisation de l'IA (73%).
  - > Les scénaristes, graphistes, et directeurs artistiques sont 95% à déclarer que l'utilisation de l'IA était l'un des objectifs principaux de la formation, devant la découverte de l'IA (50%, 43%, et 39% respectivement).<sup>2</sup>

## Principaux enseignements | Un recours à la formation qui relève de motivations personnelles et révèle une certaine proactivité

- > Concernant les choix de départ en formation des professionnels, les motivations personnelles prévalent fortement sur les obligations ou recommandations externes. En effet, les professionnels ne sont que très peu à déclarer s'être formés par recommandation (19%) ou à la demande de leur employeur (9%).
- > La recherche d'efficacité et de performance, le développement du parcours professionnel et le développement personnel sont les principales attentes des professionnels quant à leur formation, et ce à des niveaux similaires. Les principales motivations déclarées concernent :
  - > Un désir de rester compétitif et ne pas être dépassé (73% des répondants)
  - > Une volonté de tester de nouveaux outils (72% des répondants)
  - > Une envie d'explorer de nouvelles possibilités créatives (67% des répondants)
  - > Un souhait de gain de temps et d'efficacité (57% des répondants).
- > Les motifs collaboratifs associés à l'IA (« pour mieux collaborer avec mon équipe », « pour mieux manager mon équipe ») sont marginaux dans les motivations de formation des professionnels.
- > Au contraire, les étudiants ayant suivi une formation (23 répondants), déclarent majoritairement avoir suivi une formation à l'IA parce qu'elle était obligatoire dans le cadre de leur cursus (73%). La curiosité (et l'envie de se faire sa propre opinion) est le deuxième motif qui conduit les étudiants à se former.

# Principaux enseignements | Au global, un niveau de satisfaction élevé

- > Le niveau de satisfaction vis-à-vis de la formation est globalement élevé, voire très élevé, avec peu de variations :
  - > Le niveau de satisfaction est globalement le même quel que soit le métier, ou l'objectif de formation.
  - > Les professionnels sont, dans leur grande majorité, satisfaits ou plutôt satisfaits des formations suivies (82%). Les avis des étudiants sont plus mitigés (56% de satisfaits ou plutôt satisfaits), mais cela est à mettre en regard du faible nombre de répondants (18) et de l'obligation de formation dans le cadre du cursus (pour 13 répondants sur 18).
  
- > Le volume horaire de la formation est quant à lui un facteur différenciant dans le niveau de satisfaction :
  - > Les répondants ayant suivi 22h de formation ou plus sont 92% à se déclarer satisfaits ou plutôt satisfait (soit 113 sur 123 répondants)
  - > En revanche, près de la moitié des répondants ayant suivi 4h de formation ou moins se déclarent insatisfaits ou plutôt insatisfaits du contenu et de la qualité des formations suivies (soit 12 sur 25 répondants).
  
- > Cette satisfaction (ou insatisfaction) est due à plusieurs facteurs-clés :
  - > La personnalisation de la formation et son adaptation aux besoins de l'apprenant.
    - > Les insatisfaits regrettent une formation trop généraliste (51%), qui ne s'adapte pas suffisamment à leur métier (30%), et trop simple pour leur niveau d'expertise (23%).
    - > Pour les satisfaits, l'adaptation du contenu au niveau de l'apprenant est le quatrième facteur de satisfaction (28%), devant l'application du contenu au métier (8<sup>e</sup> facteur de satisfaction sur 14). Pour autant, si ce n'est pas un facteur prioritaire explicatif de la satisfaction, il n'en demeure pas moins un facteur important.
  - > Le niveau du formateur.
    - > Avoir un formateur « compétent et à jour sur l'IA » est le premier critère de satisfaction.
  - > La mise en application.
    - > Pour les satisfaits, la réalisation d'exercices pratiques « pertinents et concret » est le troisième critère de satisfaction.
    - > Au contraire, les insatisfaits regrettent que la formation soit trop théorique et pas assez pratique (4<sup>e</sup> facteur d'insatisfaction). Le manque de mise en pratique est le deuxième critère d'insatisfaction chez les personnes ayant suivi 4h de formation ou moins.

# Principaux enseignements | Des répondants qui déclarent avoir acquis une compréhension du fonctionnement et des limites de l'IA, et une maîtrise des outils

- > Les répondants ont une perception plutôt positive des connaissances transmises par la formation, avec une acquisition affirmée de compétences. On observe de manière générale un bon niveau de compétences déclarées acquises au regard de la grille des 6 attendus établie précédemment (cf. partie 2)

## Attendu | Maîtrise technique

### Attendu | Hybridation avec les savoir-faire métiers

- > Les répondants déclarent dans leur grande majorité **connaître les outils et savoir les choisir** en fonction de leurs besoins.
- > L'intégration dans les habitudes de travail et avec les solutions « legacy » **ne semble pas systématique**. Seule la moitié des répondant déclarent avoir appris à utiliser des fonctionnalités complexes, et plus de la moitié ne met que ponctuellement en œuvre les compétences acquises.

## Attendu | Fondamentaux de l'IA

### Attendu | Créativité et regard critique

- > Les limites de l'IA semblent clairement perçues par les apprenants, qui déclarent également en comprendre le fonctionnement technique détaillé.
- > Nous pouvons émettre l'hypothèse que **la formation contribue à la démystification de l'IA**, via sa prise en main par les professionnels, leur perception accrue de ses possibilités et de ses limites, et leur compréhension plus fine de son fonctionnement.

## Attendu | Maîtrise des enjeux transverses

- > Les répondants déclarent **également avoir été sensibilisés aux questions d'éthique, de droit et d'environnement (67%)**. Ils sont même 65% à déclarer **savoir identifier les risques de l'IA**.
- > Les **contributions libres en fin d'enquête viennent cependant nuancer** cette prise en compte des enjeux transverses. Ces enjeux ne sont pas d'ailleurs identifiés comme des objectifs prioritaires des formations.

## Attendu | Intégration dans l'organisation du travail

- > De nombreux répondants se sont déclarés « non concernés » par les compétences relatives à l'organisation du travail avec l'IA.
- > Ce nombre plus élevé de « non concernés » pourrait indiquer que **cette dimension serait encore peu prise en compte par les formations**.

- > Le niveau d'acquisition des compétences est très légèrement en retrait lorsqu'elles concernent des sujets qui pourraient faire l'objet de formations spécialisées ou à plus haut niveau (par exemple : accompagnement des équipes dans l'adoption de l'IA ; compréhension des règles juridiques qui encadrent l'IA ; création de projets en mobilisant l'IA).
- > Il s'agit néanmoins ici de la **perception des apprenants**, et le niveau d'acquisition des compétences déclaré est parfois contredit par des contributions libres des répondants.

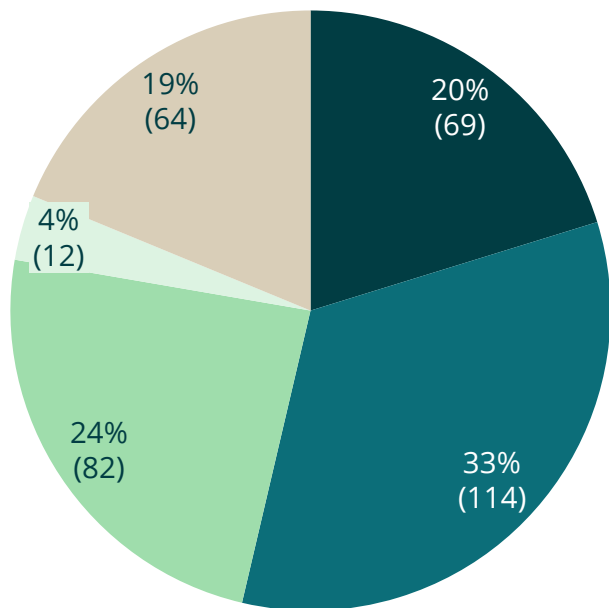
# Principaux enseignements | Un apprentissage de l'IA qui se poursuit en dehors des formations formelles pour la quasi-totalité des professionnels et étudiants

- > En dehors de la formation formelle, les professionnels et étudiants se maintiennent informés sur l'IA et poursuivent leur apprentissage *via* divers canaux :
  - > **L'apprentissage par les pairs**
    - > 54% des répondants déclarent apprendre au gré des échanges avec leurs pairs ou collègues. Il s'agit du premier vecteur d'apprentissage pour les étudiants (63%, 44 répondants sur 69 au total) et du deuxième pour les professionnels (52%, 141 répondants sur 272 au total).
  - > **L'autoformation et la recherche individuelle d'information**
    - > L'autoformation est le premier recours des professionnels (57%) et le quatrième pour les étudiants (26%). Dans les deux cas, la recherche d'information sur les réseaux sociaux, sites webs, blogs, ou *via* des podcasts ou vidéos est prépondérante, et en particulier chez les moins de 30 ans.
  
- > **La participation à des réseaux ou moments d'échanges organisés est plus faible.**
  - > Les répondants ont un recours limité à des plateformes d'échanges telles que Discord (15%).
  - > La participation à des conférences ou salons est limitée (14%)

# Résultats de l'enquête en ligne | Profil des répondants

## Vous êtes...

Nombre de réponses : 341

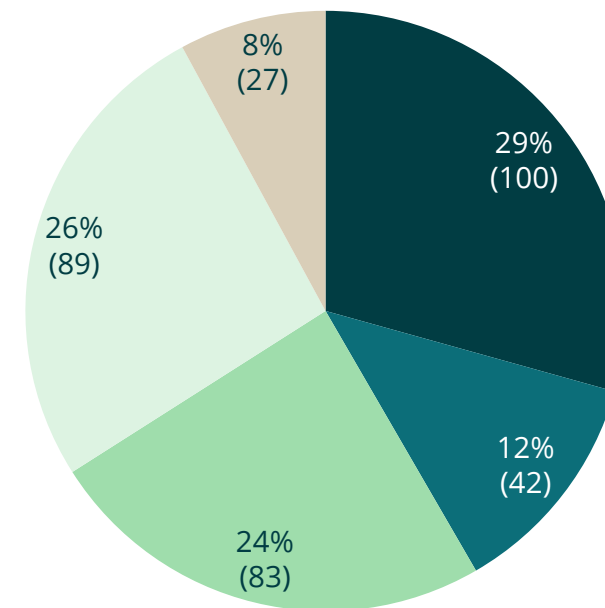


- Etudiant
- Professionnel en activité : salarié permanent
- Professionnel en activité : intermittent du spectacle
- Sans activité ou demandeur d'emploi
- Autre

Freelance, artiste-auteur, indépendant, professionnelle indépendante, etc.

## Votre tranche d'âge

Nombre de réponses : 341

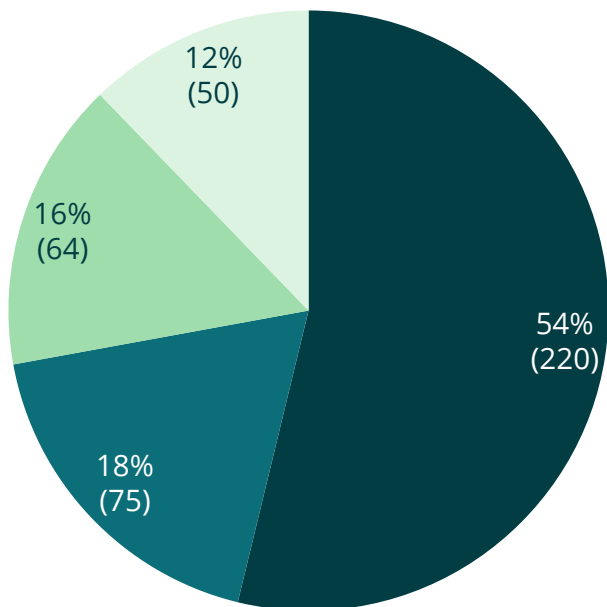


- Moins de 30 ans
- 30-39 ans
- 40-49 ans
- 50-59 ans
- 60 ans et plus

# Résultats de l'enquête en ligne | Profil des répondants

*Vous travaillez ou, si vous êtes étudiant, projetez de travailler dans le secteur*

Nombre de réponses : 341 (plusieurs réponses possibles)



- Du cinéma et/ou de l'audiovisuel
- Du jeu vidéo et/ou de l'animation et/ou des effets visuels
- De la publicité
- Autre

Photographie, événementiel, musique, graphisme, journalisme, spectacle vivant, design, presse, etc.

*Votre métier actuel / Le métier pour lequel vous vous formez*

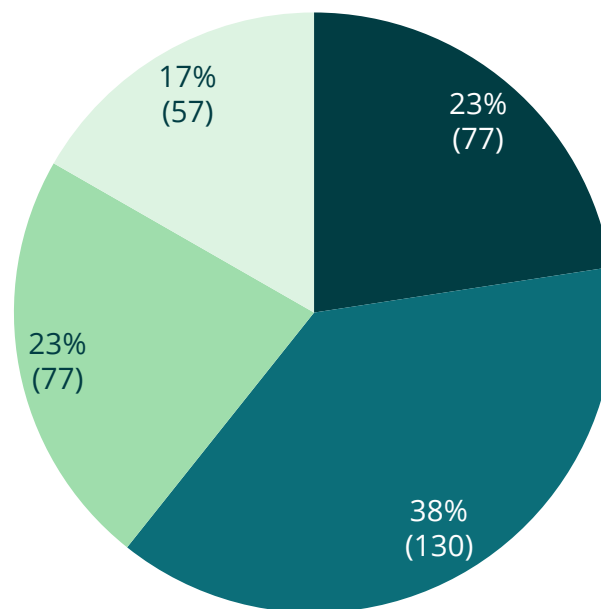
Nombre de réponses : 341

Métiers les plus cités
Réalisateur
Animateur (2D, 3D, non précisé)
Scénariste
Graphiste
Producteur
Directeur artistique
Monteur
Photographe
Journaliste
Motion designer

## Résultats de l'enquête en ligne | Profil des répondants

*A quelle fréquence utilisez-vous aujourd'hui des solutions d'intelligence artificielle (générative ou non) dans le cadre de vos activités professionnelles ou de votre parcours ?*

Nombre de réponses : 341



- Tous les jours
- Régulièrement (1 à 4 fois par semaine)
- Rarement (1 à 3 fois par mois)
- Jamais

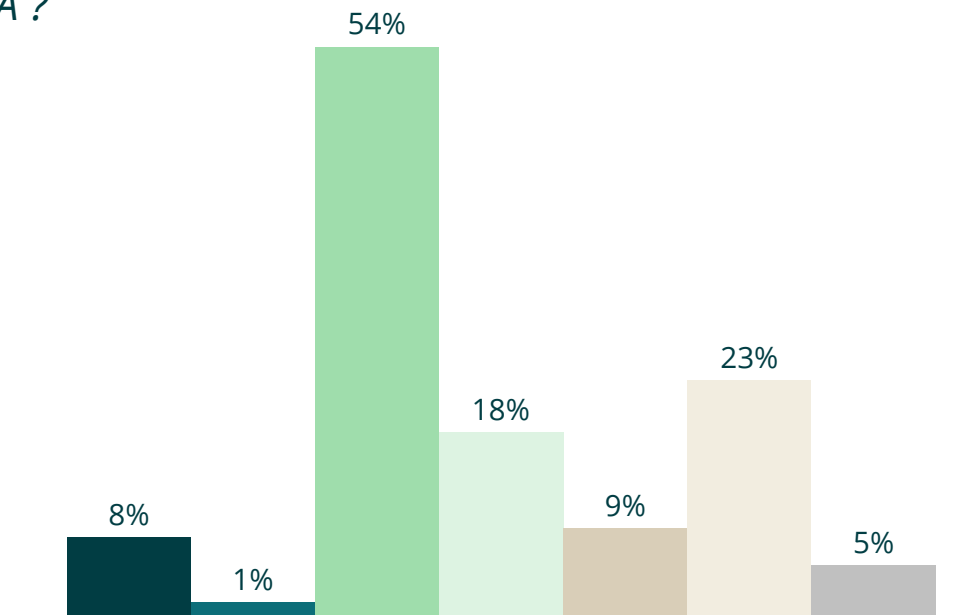
# Résultats de l'enquête en ligne | Votre apprentissage de l'IA

## Dans quel(s) cadre(s) avez-vous suivi des formations incluant l'IA ?

Nombre de réponses : 341 (plusieurs réponses possibles)

- Module(s) de formation IA dans mon cursus étudiant
- Parcours d'études spécialisé sur l'IA (Mastère, Bachelor, MSc...)
- Formation professionnelle auprès d'un organisme de formation
- Plan de formation de mon entreprise
- Formation en ligne (MOOC, plateforme e-learning...)
- Je n'ai pas suivi de formations incluant l'IA
- Autre

Creative Machines, CCI, articles, tutoriels/autoformation



## Le cas échéant, dans quel établissement ou auprès de quel organisme de formation ?

Nombre de réponses : 196

### Etablissements et organismes de formation les plus cités

Video Design Formation

The Media Faculty

INA

Mille Sabords

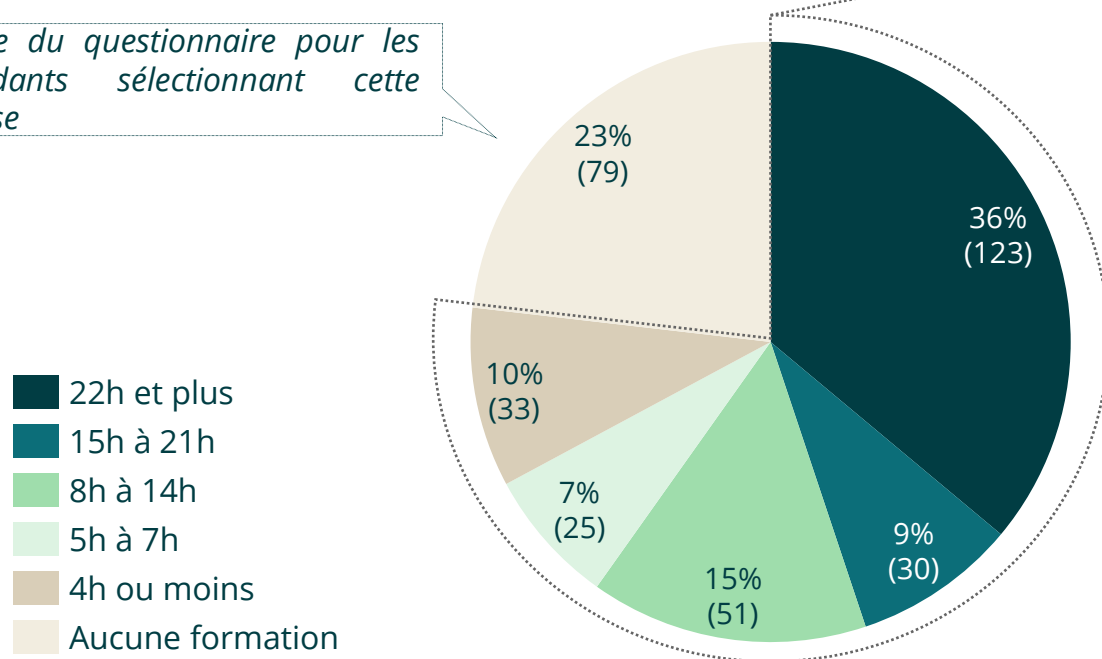
Les Gobelins

# Résultats de l'enquête en ligne | Votre apprentissage de l'IA

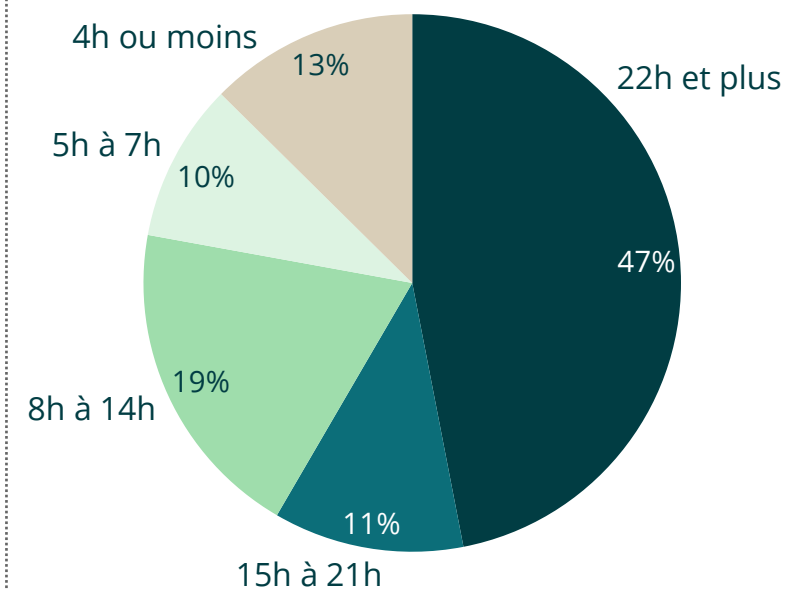
Combien d'heures de formation ou de cours incluant l'IA estimez-vous avoir suivi sur la période 2024-2025 (formations dédiées à l'IA OU formations métier intégrant des modules/outils IA) ?

Nombre de réponses : 341

Clôture du questionnaire pour les répondants sélectionnant cette réponse



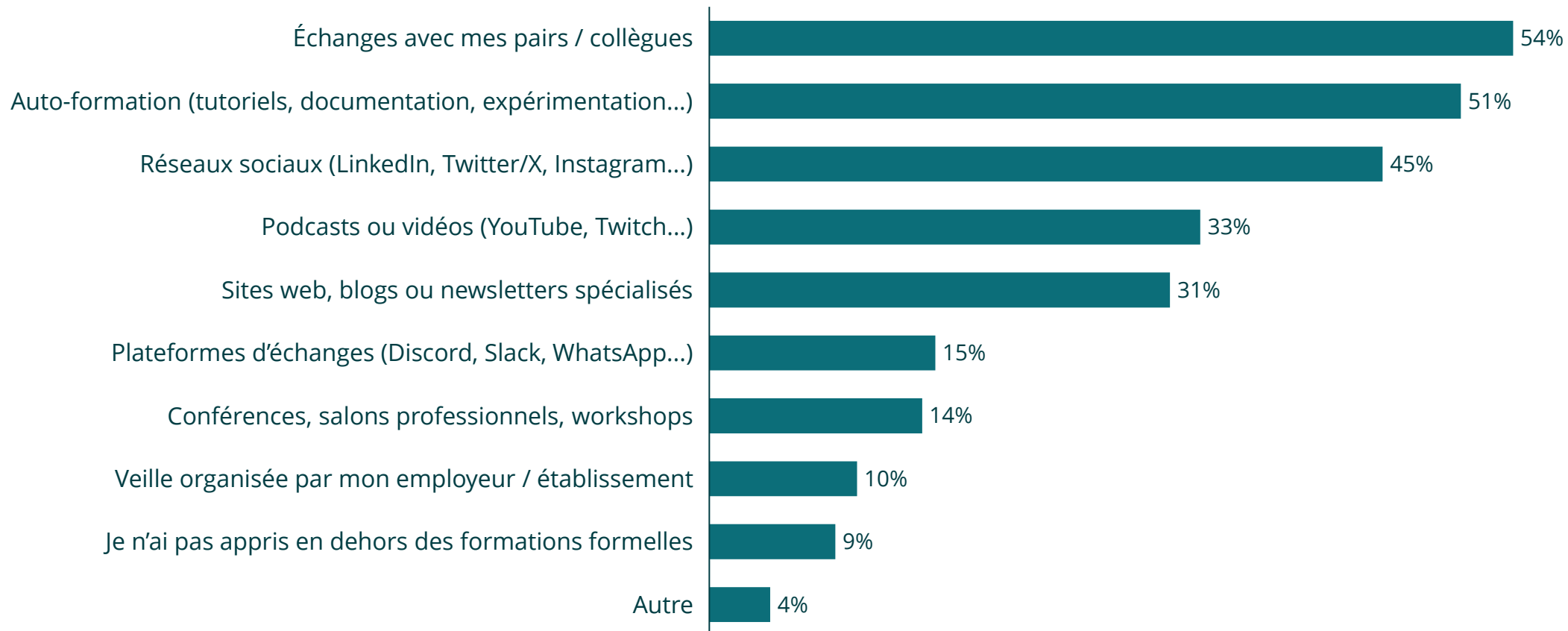
Répartition par volume horaire des répondants ayant suivi une formation



## Résultats de l'enquête en ligne | Votre apprentissage de l'IA

*En dehors des formations formelles, comment avez-vous appris et comment vous tenez-vous informé sur l'IA ?*

Nombre de réponses : 341 (plusieurs réponses possibles)

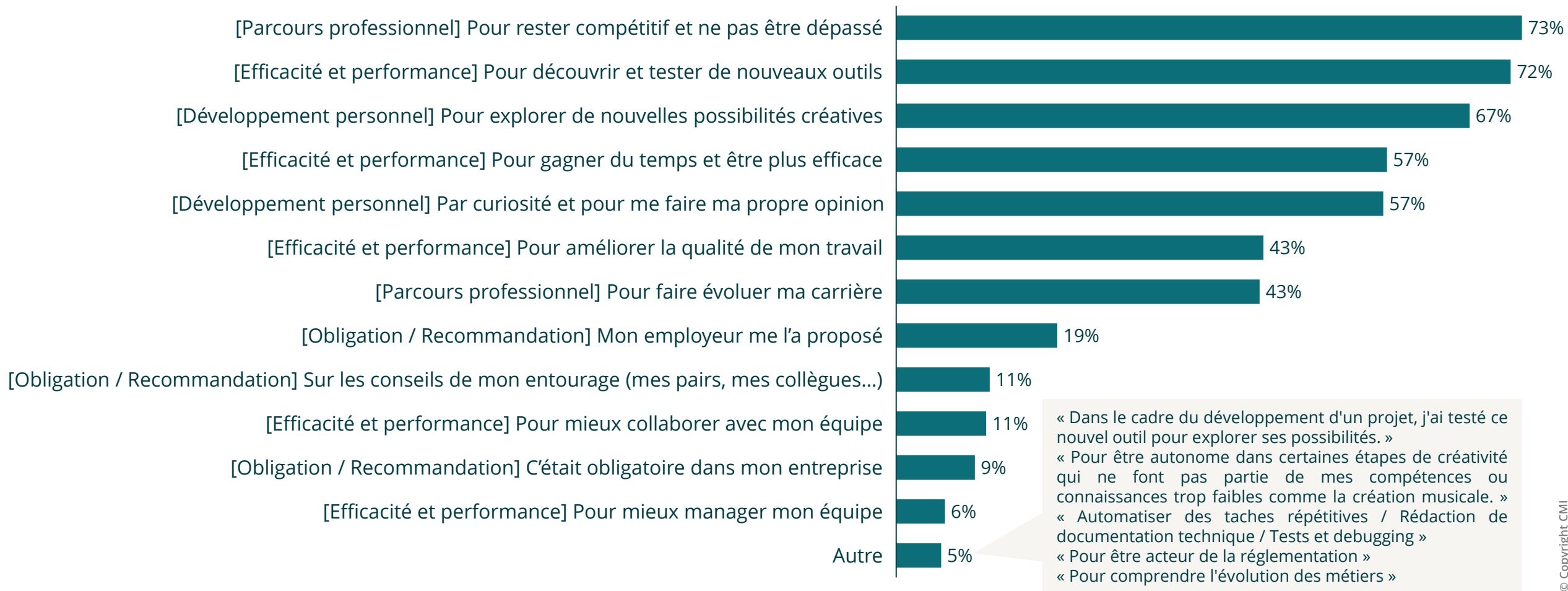


# Résultats de l'enquête en ligne | Pourquoi vous êtes-vous formés à l'IA ?

*Pourquoi vous êtes-vous formés à l'IA ?*

## **Réponses des non-étudiants**

Nombre de réponses : 228 (plusieurs réponses possibles)

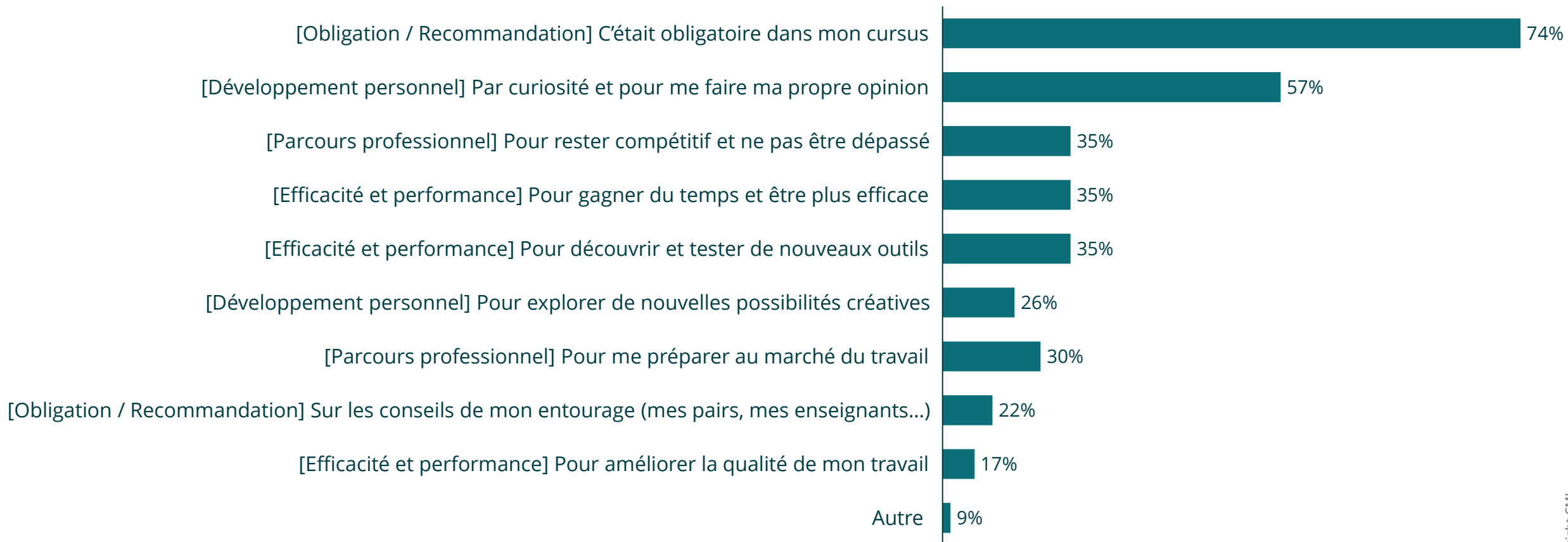


# Résultats de l'enquête en ligne | Pourquoi vous êtes-vous formés à l'IA ?

*Pourquoi vous êtes-vous formés à l'IA ?*

## **Réponses des étudiants**

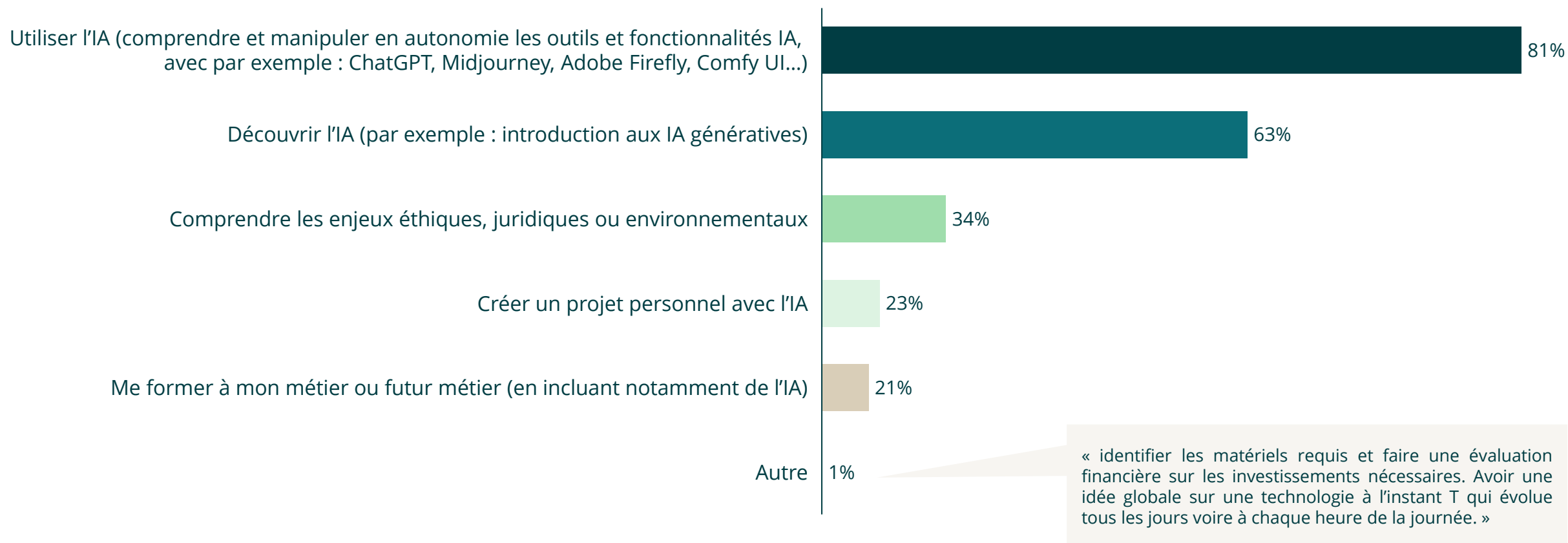
Nombre de réponses : 23 (plusieurs réponses possibles)



# Résultats de l'enquête en ligne | Quels étaient les principaux objectifs de ces formations ?

## Quels étaient les principaux objectifs de ces formations ?

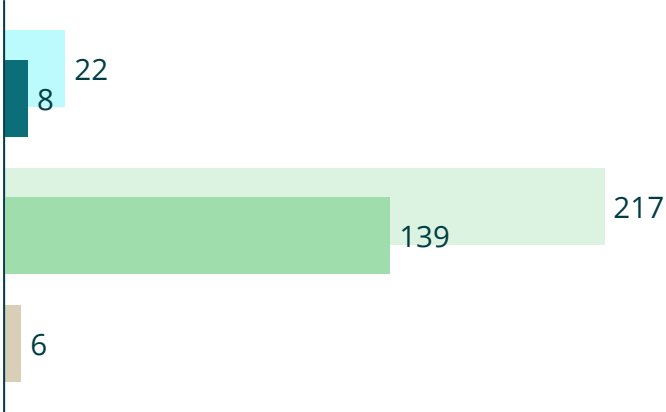
Nombre de réponses : 258 (plusieurs réponses possibles)



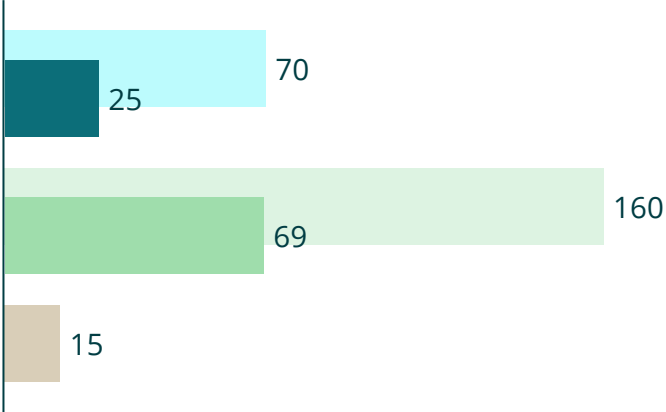
# Résultats de l'enquête en ligne | Utilisation des outils

Nombre de réponses : 245

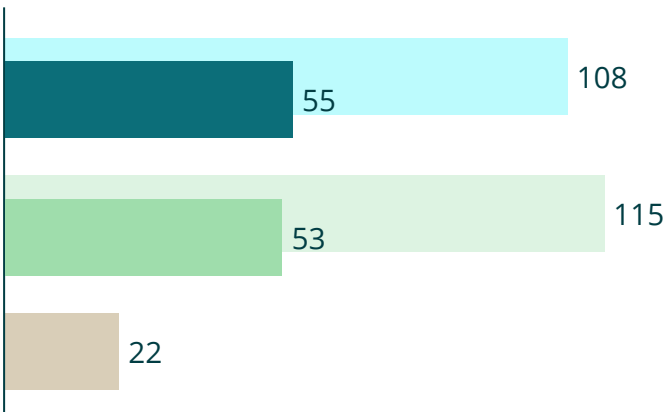
*J'ai découvert ou approfondi ma connaissance des outils d'IA (comme ChatGPT, Midjourney, Runway..) et compris ce qu'ils pouvaient m'apporter*



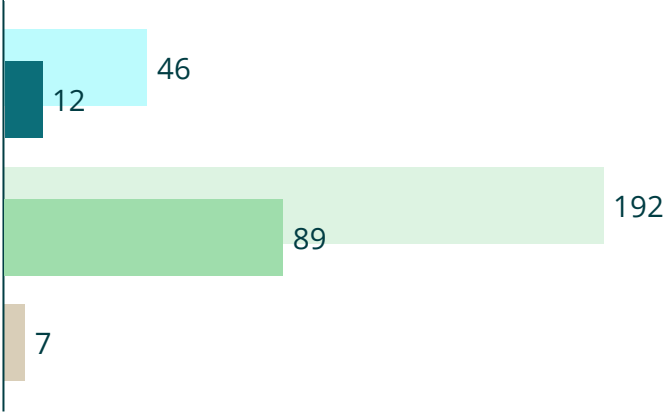
*J'ai appris à intégrer les outils d'IA avec les solutions logicielles déjà utilisées*



*J'ai appris à utiliser des fonctionnalités avancées (par exemple : workflows complexes, combinaison de plusieurs outils...)*



*J'ai appris à savoir choisir le bon outil d'IA en fonction de mes besoins, de leurs atouts et inconvénients*

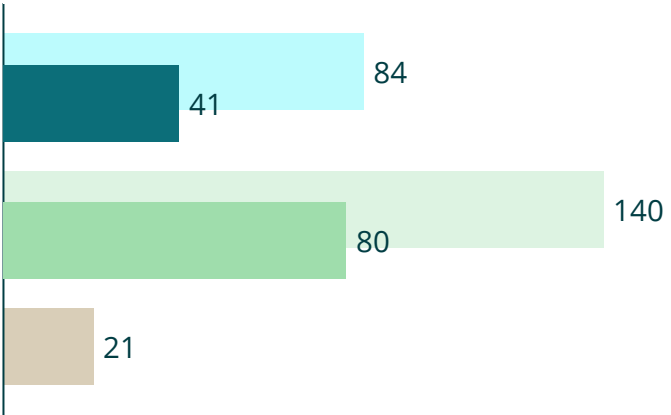
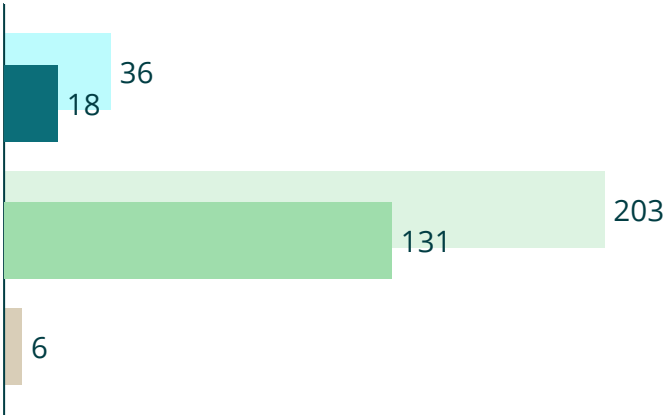


# Résultats de l'enquête en ligne | Créativité et esprit critique

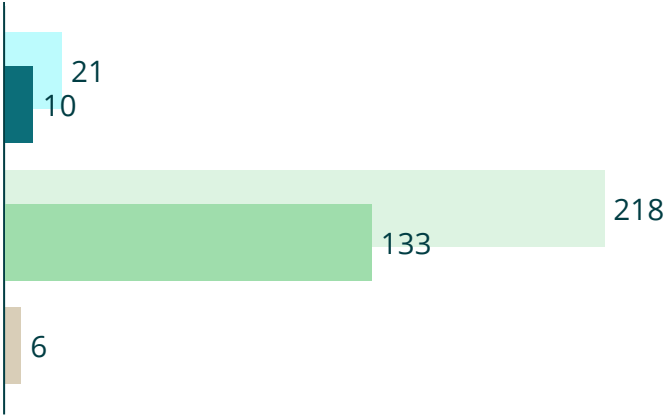
Nombre de réponses : 245

*J'ai expérimenté l'IA de manière créative à travers des exercices pratiques*

*J'ai créé mon propre projet en mobilisant l'IA*



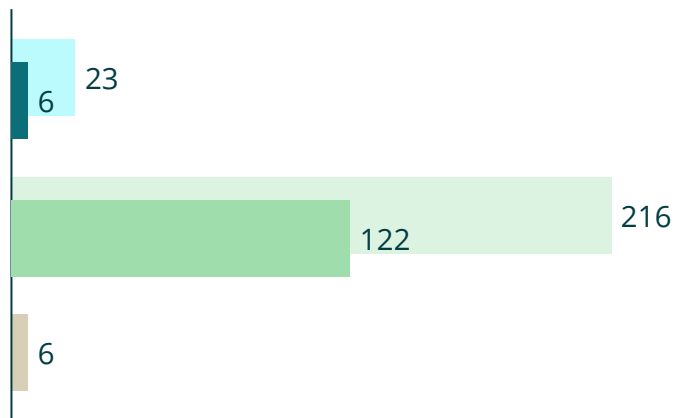
*J'ai appris à évaluer la qualité des résultats de l'IA et à identifier ses limites (erreurs, biais...)*



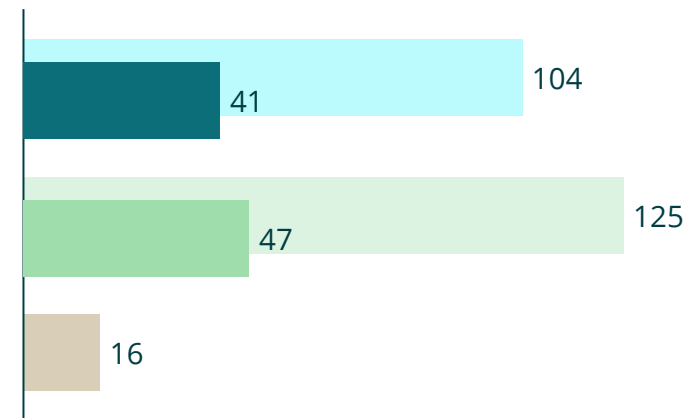
# Résultats de l'enquête en ligne | Compréhension de l'IA

Nombre de réponses : 245

*J'ai compris comment fonctionne l'IA (par exemple : comment elle génère des images, ce qu'est le prompting, ses erreurs possibles...)*



*J'ai compris le fonctionnement technique détaillé de l'IA (par exemple : réseaux neuronaux, LLM...)<sup>(1)</sup>*



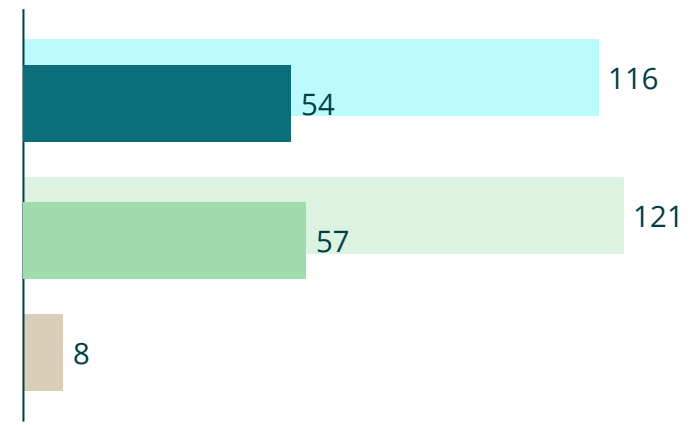
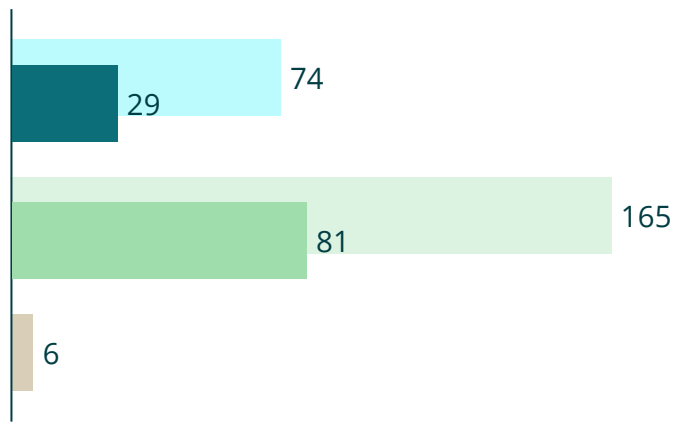
(1) La compréhension réelle du fonctionnement technique détaillé de l'IA peut ici être interrogée. Un biais de perception peut fausser les réponses : les répondants peuvent avoir été sensibilisés à ces différents concepts sans pour autant être en mesure de les restituer de façon approfondie à la suite de la formation.

# Résultats de l'enquête en ligne | Ethique, droit, environnement

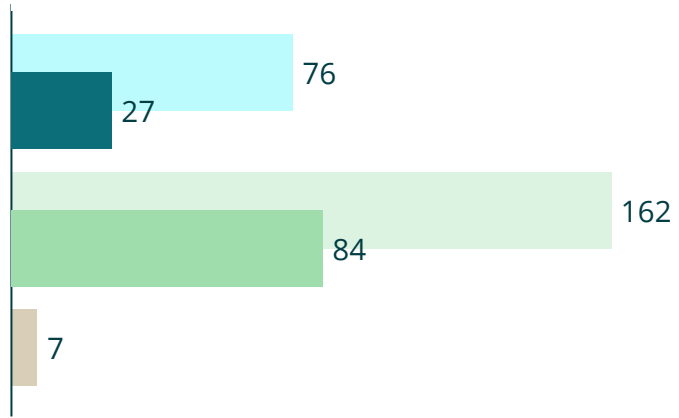
Nombre de réponses : 245

*J'ai été sensibilisé(e) aux questions d'éthique, de droit et d'environnement liées à l'IA*

*J'ai compris les règles juridiques qui encadrent l'utilisation de l'IA (par exemple : RGPD, AI Act...)*



*J'ai appris à identifier les risques de l'IA et à prendre position sur son utilisation*

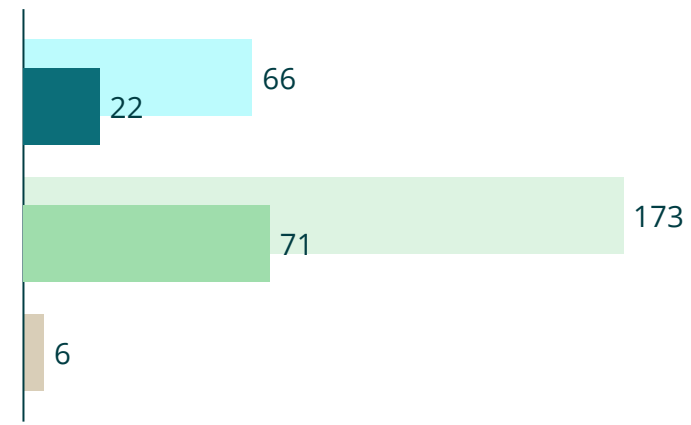
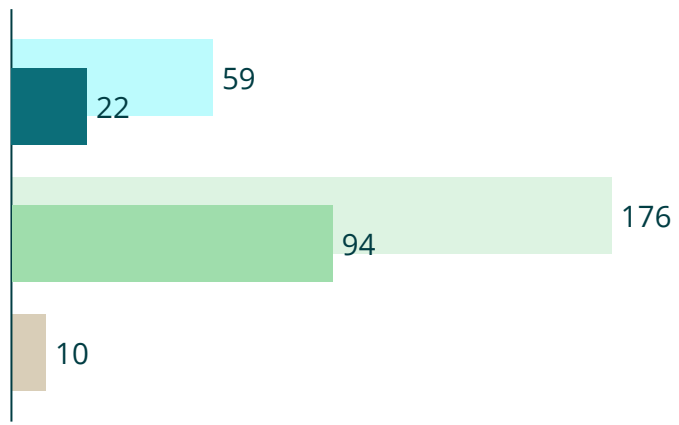


# Résultats de l'enquête en ligne | Application à mon métier ou futur métier

Nombre de réponses : 245

*J'ai appris à utiliser l'IA dans des situations concrètes (par exemple : créer un storyboard, écrire un scénario, générer des assets...)*

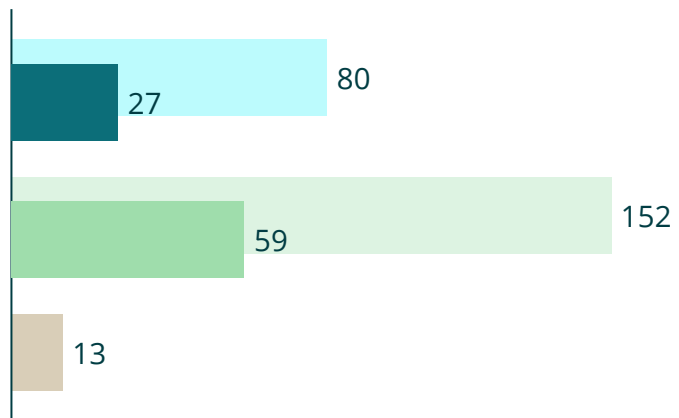
*J'ai appris à intégrer l'IA dans mes habitudes de travail*



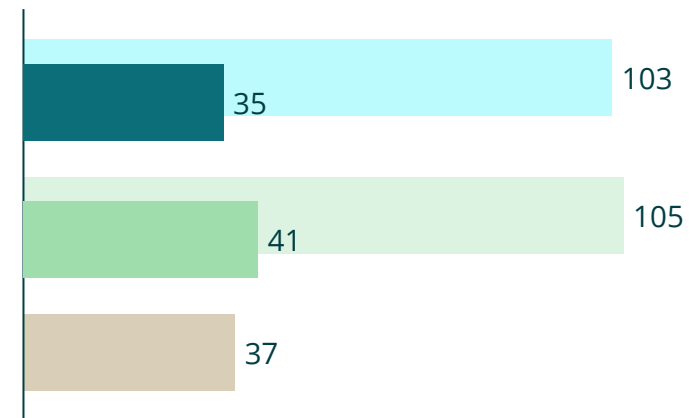
# Résultats de l'enquête en ligne | Organisation de mon travail

Nombre de réponses : 245

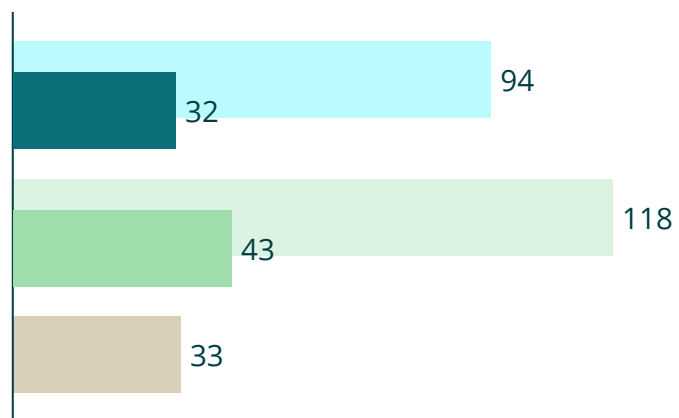
*J'ai appris à utiliser l'IA dans les étapes pertinentes d'un projet (de l'idée à la réalisation)*



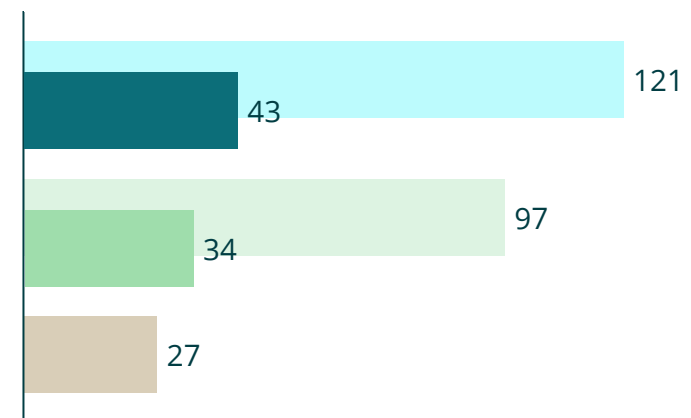
*J'ai compris comment l'IA change la façon de travailler en équipe (nouveaux rôles, nouvelle organisation...)*



*J'ai compris comment l'IA peut améliorer la gestion et le pilotage de projets*



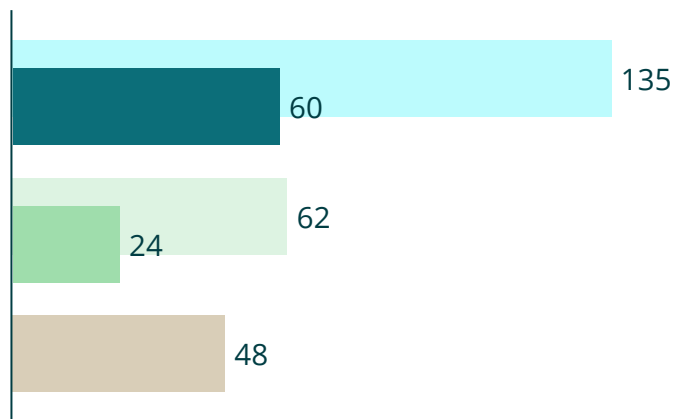
*J'ai appris à évaluer les impacts de l'IA sur les budgets et les délais de production*



# Résultats de l'enquête en ligne | Organisation de mon travail

Nombre de réponses : 245

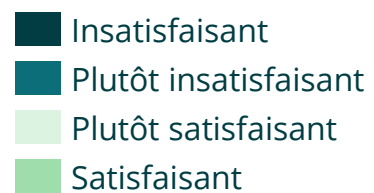
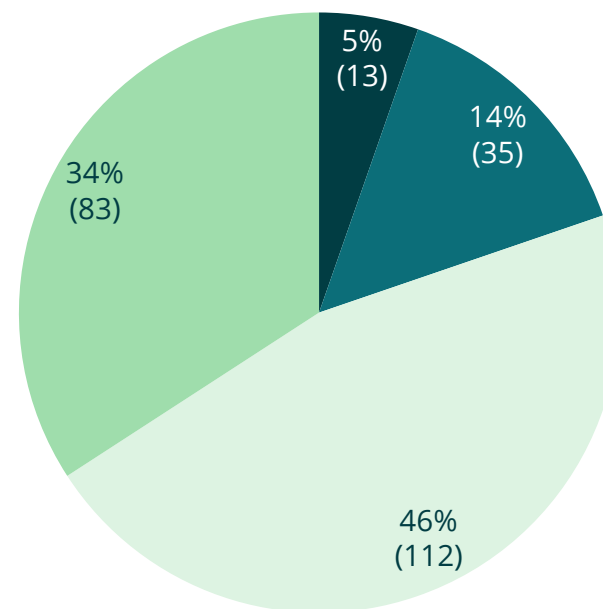
*J'ai compris comment accompagner une équipe dans l'adoption de l'IA*



## Résultats de l'enquête en ligne | Satisfaction des répondants

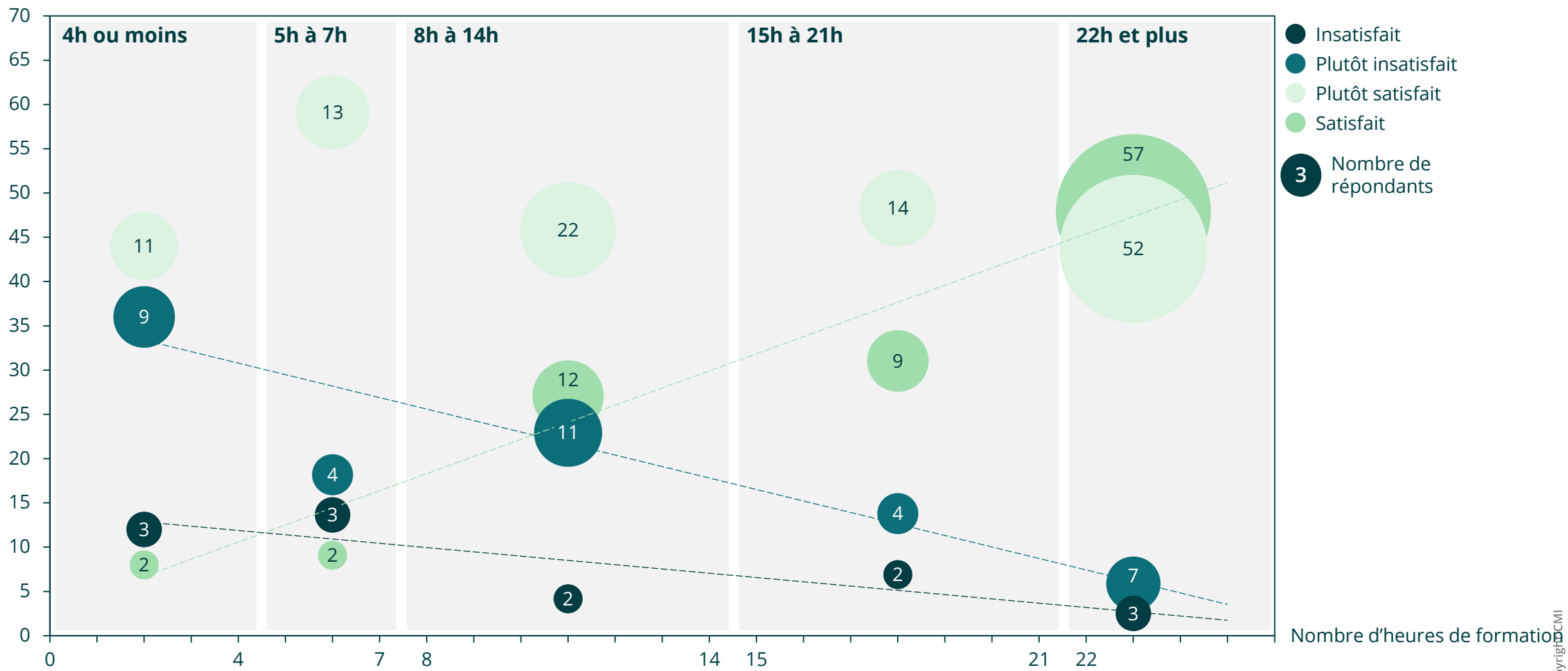
*Sur une échelle de 1 à 4, comment évaluez-vous de façon générale le contenu et la qualité des formations suivies ?*

Nombre de réponses : 243



# ZOOM | Evolution du niveau de satisfaction en fonction du nombre d'heures de formation

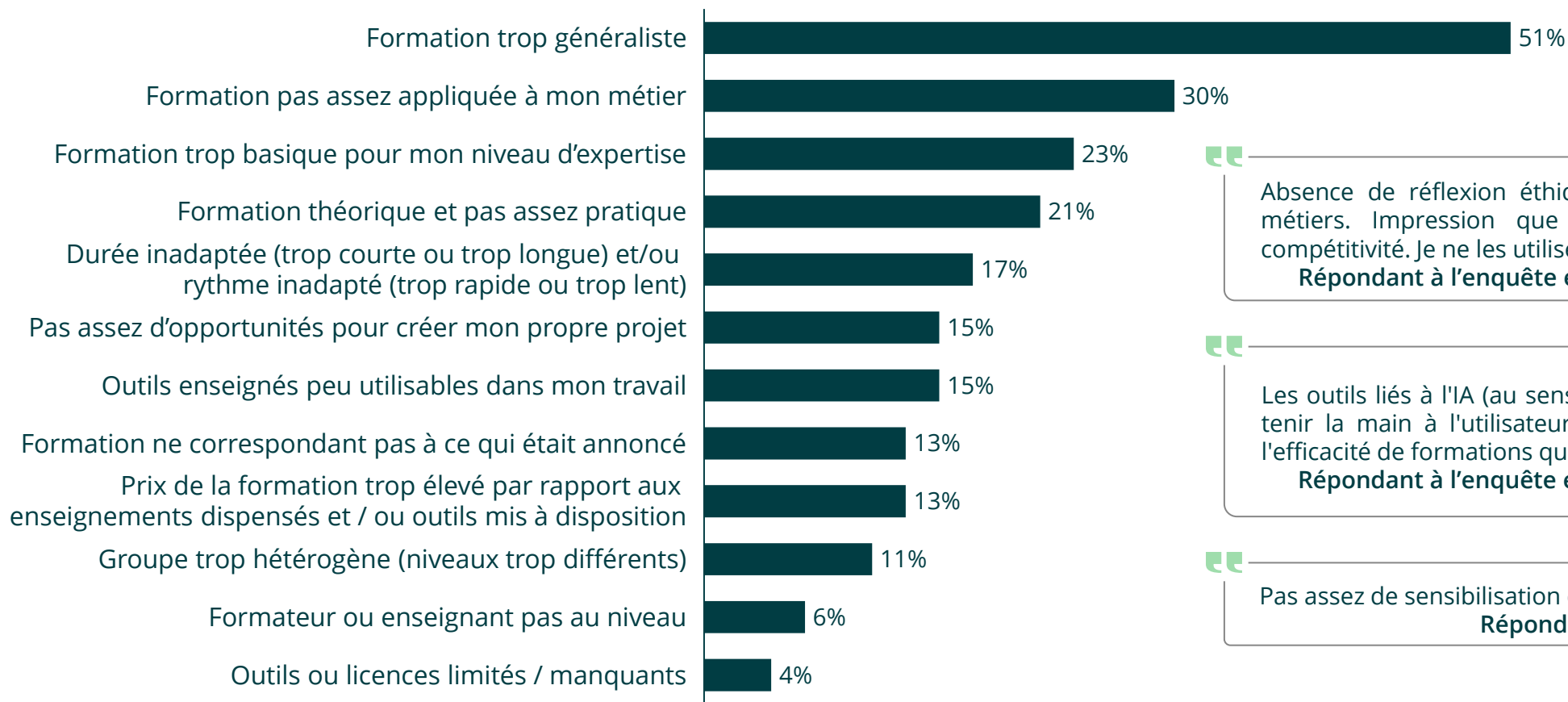
Taux de satisfaction



# Résultats de l'enquête en ligne | Satisfaction des répondants

Pourquoi êtes-vous *insatisfait* ? Sélectionnez les trois raisons principales

Nombre de réponses : 47 (plusieurs réponses possibles)



Absence de réflexion éthique sur l'usage de l'IA dans nos métiers. Impression que ces outils sont un leurre de compétitivité. Je ne les utilise jamais depuis.  
**Répondant à l'enquête en ligne (Professionnel, 30-39 ans)**

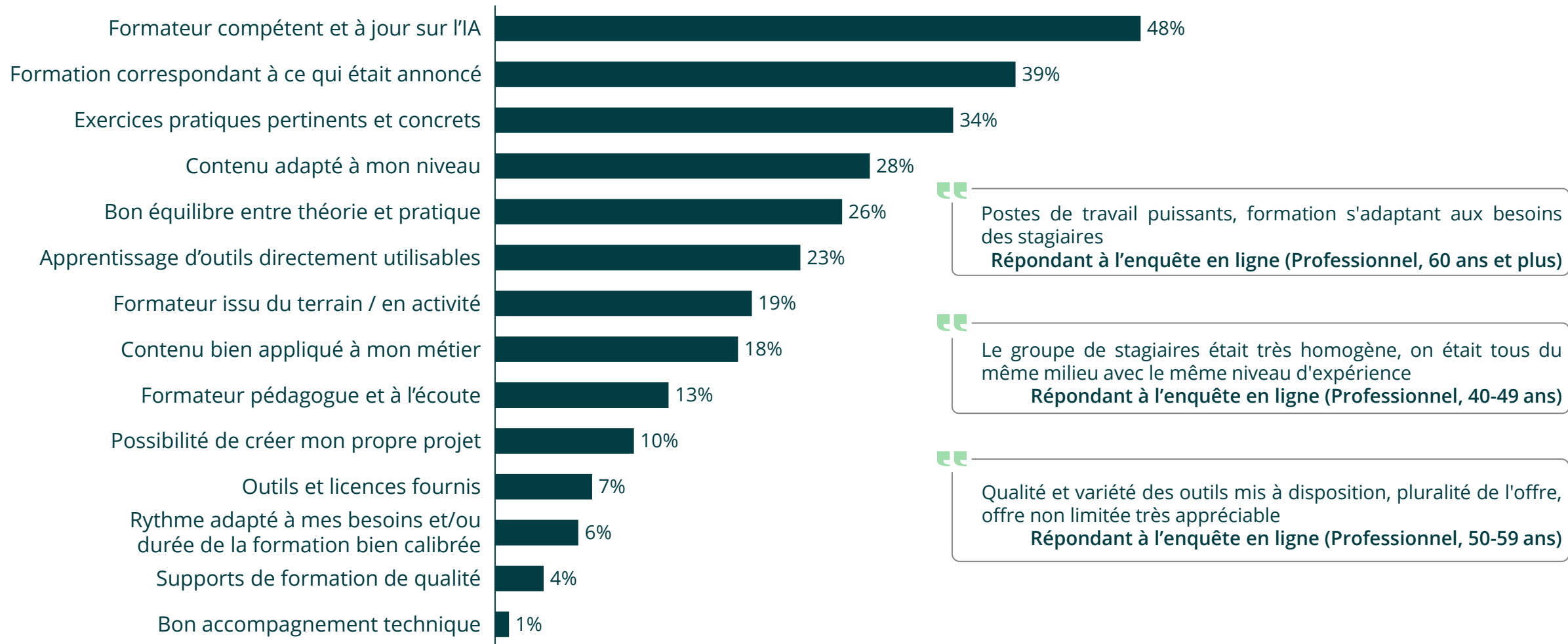
Les outils liés à l'IA (au sens large) ont déjà la particularité de tenir la main à l'utilisateur, et je ne suis pas convaincu de l'efficacité de formations qui paraphrasent la documentation.  
**Répondant à l'enquête en ligne (Professionnel, 30-39 ans)**

Pas assez de sensibilisation éthique et écologique  
**Répondant à l'enquête en ligne (Etudiant)**

# Résultats de l'enquête en ligne | Satisfaction des répondants

Pourquoi êtes-vous **satisfait** ? Sélectionnez les trois raisons principales

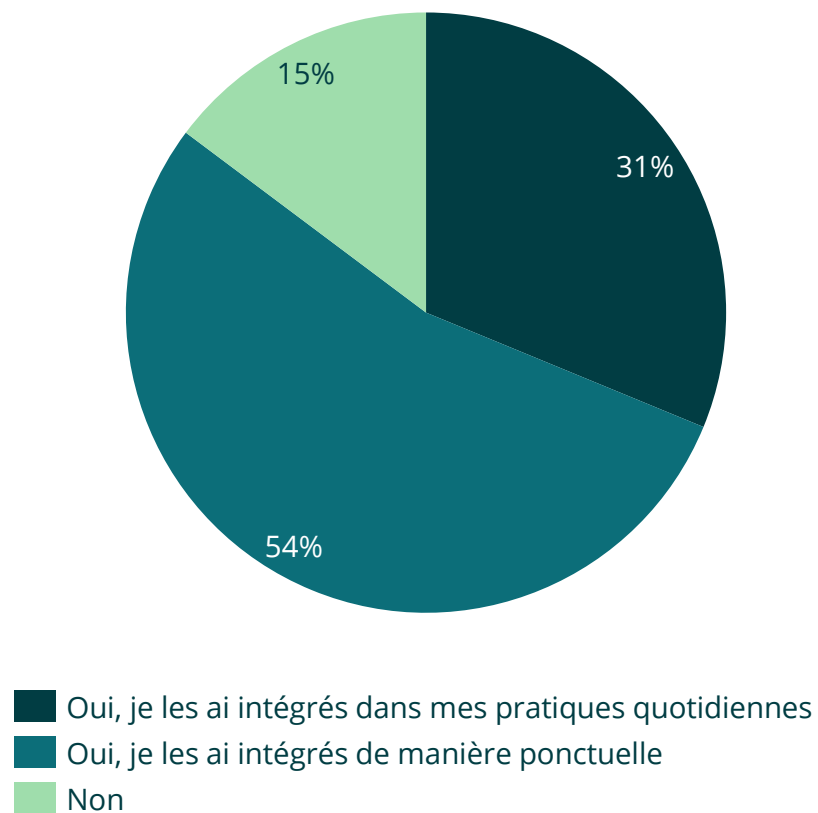
Nombre de réponses : 192 (plusieurs réponses possibles)



## Résultats de l'enquête en ligne | Mise en pratique des compétences acquises

*Avez-vous pu mettre en pratique les savoir-faire ou les compétences acquises pendant la formation ?*

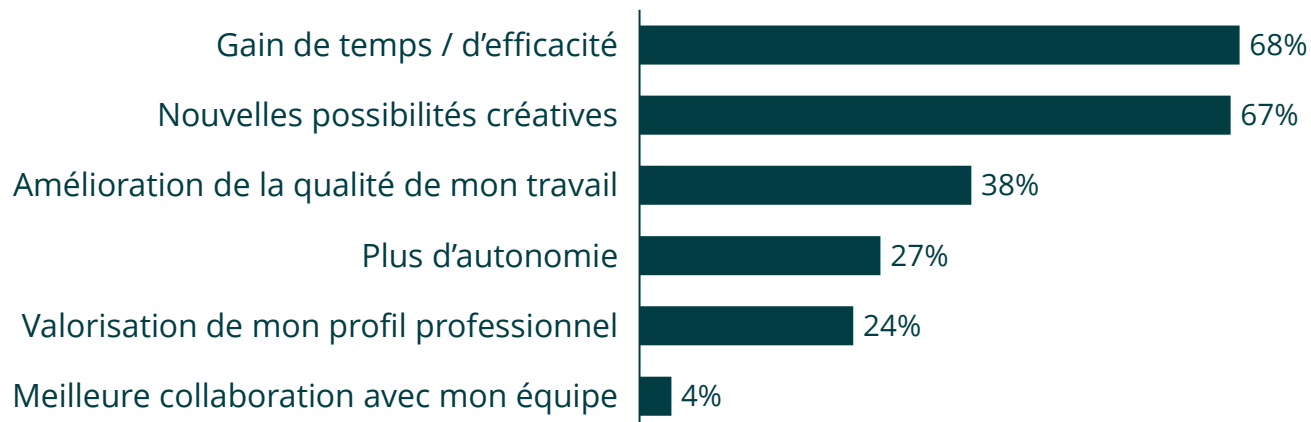
Nombre de réponses : 237



# Résultats de l'enquête en ligne | Mise en pratique des compétences acquises

## *Si oui, pour quels bénéfices ?*

Nombre de réponses : 193



L'IA a créé à ma place des images que je n'aurais pas su créer. Sans IA, quelqu'un d'autre que moi aurait su le faire.  
Répondant à l'enquête en ligne (Professionnel, 50-59 ans)

## *Si non, pourquoi ?*

Nombre de réponses : 34



En tant qu'artiste avec un minimum de respect pour ma pratique je choisis de continuer de créer et réfléchir avec ma tête plutôt que de faire partie du plus gros problème dans l'industrie du cinéma aujourd'hui : l'utilisation de l'IA en tant qu'« art ».  
Répondant à l'enquête en ligne (Professionnel, moins de 30 ans)

## Résultats de l'enquête en ligne | Remarques des répondants

*Avez-vous des remarques, attentes ou conseils concernant l'offre de formation à l'IA dans votre domaine ?*

Nombre de réponses : 102

### Concernant le manque d'attention portée aux enjeux transverses

« Les discours sur la formation à l'intelligence artificielle reposent sur une contradiction majeure. D'un côté, on affirme que l'IA ne remplacera jamais l'humain ; de l'autre, elle est présentée avant tout comme un outil de productivité, de réduction des coûts et de diminution de la main-d'œuvre. Former à l'IA sans interroger ce que cela fait au travail humain, au sens de l'activité, au lien social et à la finalité même de ce que l'on produit, revient à accompagner une dérive déjà bien engagée : celle d'un monde qui confond le fonctionnement avec le sens. Une offre de formation qui se contente d'enseigner des usages sans poser la question du pourquoi et du jusqu'où ne forme pas des personnes, mais prépare des exécutants adaptables. Or nous ne sommes ni des lignes de coûts, ni des indicateurs de performance, ni des ressources interchangeables. Tant que cette évidence ne sera pas clairement posée, la formation à l'IA participera davantage à la déshumanisation du travail qu'à son émancipation. » *(Professionnel, 50-59 ans)*

« Les formateurs que j'ai vus n'ont aucun recul critique sur les conséquences de l'usage de l'IA et ont tendance à le sur vendre, à minimiser ses limites. La dimension éthique est également trop absente. » *(Professionnel, 50-59 ans)*

« L'attente que nous avons tous en tant qu'artistes est de voir un brin de réflexion de la part des écoles qui se disent d' "art" mais qui participent à l'obsolescence de ce qu'elles enseignent, et par la même occasion rendre encore plus précaire la situation professionnelle future de leurs étudiants. » *(Professionnel, moins de 30 ans)*

« Sensibilisation éthique et écologique » *(Professionnel, 50-59 ans)*

« Apprendre à défendre le choix de ne pas s'en servir pour créer. Apprendre à ne pas perdre son temps à tester des logiciels pour constater que cela n'est pas assez contrôlable dès que l'on sort de la fabrication de fakenews. Apprendre à détecter les productions IAG et les atteintes à la propriété intellectuelle. Construire une éthique de l'IA. » *(Professionnel, 50-59 ans)*

« Je trouve qu'il y a une importante mise en valeur des outils génératifs (apprendre à prompter, qu'est ce qui doit être délégué à l'IA etc) mais étant donné que la technologie est assez nouvelle et surtout en évolution, j'aimerais comprendre mieux comment l'IA fonctionne techniquement (d'où viennent les images, quelles sont les conséquences de son utilisation; etc). Je pense que ça mettrait en avant les enjeux éthiques aussi. Je n'ai pas été informée des législations autour de l'IA et son utilisation, ou de son usage d'ores et déjà dans les productions. » *(Etudiant, moins de 30 ans)*

« Même si le sujet est flou, une sensibilisation à l'environnement juridique, le fait de pouvoir échanger avec un pro des Arts Graphiques et du droit à l'image serait un vrai plus. » *(Professionnel, 40-49 ans)*

« Responsabiliser les utilisateurs sur la consommation abusive de l'IA, le droit à l'image, la diffusion de fausses images/informations, la profusion qui n'amène pas à de la qualité, bref, du bon sens de l'utilisation de l'IA » *(Professionnel, 50-59 ans)*

« J'ai vraiment été satisfaite de ma formation. Cependant j'aurais voulu avoir un regard environnemental sur l'impact de ce nouvel outil. Comment il fonctionne, les serveurs... » *(Professionnel, 30-39 ans)*

## Résultats de l'enquête en ligne | Remarques des répondants

*Avez-vous des remarques, attentes ou conseils concernant l'offre de formation à l'IA dans votre domaine ?*

Nombre de réponses : 102

- « Pour apprendre à bien se servir de l'IA, il faut avant tout être sensibilisé sur les droits d'auteur et les règles éthiques. » *(Professionnel, 30-39 ans)*
- « Aucune éthique » *(Professionnel, 50-59 ans)*
- « Mieux former sur l'impact environnemental et éthique de l'IA et éventuellement sur comment se passer de l'IA à l'heure actuelle. » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « Rappeler davantage les biais et les dérives de cet outil. Ainsi que l'impact écologique et humain (travailleur du clic) » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « Besoin d'un encadrement éthique » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « La partie juridique n'est JAMAIS abordée, ce qui perpétue l'éternel problème des formations techniques : il y aura de mauvaises pratiques doublées d'un sentiment d'impunité ou de non-responsabilité. C'est dommage car on pourrait très bien imaginer des formations "pratiquer l'IA dans le respect du droit. » *(Professionnel, 30-39 ans)*
- « Je reste souvent sur ma faim en ce qui concerne les aspects juridiques et les aspects en lien avec les droits d'auteur et l'utilisation des images » *(Professionnel, 50-59 ans)*
- « Un module concernant les différents droits ne serait pas de trop » *(Professionnel, 30-39 ans)*
- « Plus de sensibilisation aux impacts écologiques. L'INA le fait très bien. » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « Réfléchir l'IA génératrice d'images dans une production cinématographique et artistique classique. Comment cela peut être un facilitateur sans pour autant remplacer tout le monde. » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « La partie créativité est difficile à former tant que n'a pas été clarifié à qui appartient formellement les outputs générés par des LLMs... Il me semble extrêmement important de comprendre comment fonctionnent les modèles et sur quelles données ils se basent. » *(Professionnel, 30-39 ans)*

### Concernant la rapidité d'évolution, obsolescence des formations

- « Formation trop vite obsolète » *(Professionnel, 50-59 ans)*
- « Ce qui m'intéresse dans l'IA c'est trouver des schémas pérennes, hors là, c'est toujours large et amené à évoluer. Ou sinon je n'ai juste pas le temps de mettre en pratique. » *(Professionnel, moins de 30 ans)*
- « Ca bouge tellement vite qu'il faudrait des formations régulièrement » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « Il va falloir que les formations évoluent très vite pour suivre la progression des IA. » *(Professionnel, 30-39 ans)*

## Résultats de l'enquête en ligne | Remarques des répondants

*Avez-vous des remarques, attentes ou conseils concernant l'offre de formation à l'IA dans votre domaine ?*

Nombre de réponses : 102

- « Peut-être une approche permettant de coordonner différentes IA complémentaires, mais encore une fois tout cela évoluant si vite, je crois que rien ne peut remplacer la veille qui est essentielle. » *(Professionnel, 50-59 ans)*
- « L'IA va trop vite pour que les formations puissent suivre les évolutions et correctement les expliquer. À mon sens, il faudrait des modules de compétences avec des cas pratiques où 1 logiciel est utilisé. » *(Professionnel, moins de 30 ans)*
- « Formations permanentes nécessaires au vu de l'évolution des outils de l'IA toujours plus performants » *(Professionnel, 50-59 ans)*
- « Il faudrait mettre en place des formations de mise à niveau car l'offre d'IA s'étoffe beaucoup et évolue constamment. » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « Proposer une session de mise à jour annuelle. Indispensable dans l'environnement de l'IA générative. » *(Professionnel, 60 ans et plus)*
- « Très bonne formation mais les outils évoluent très vite et besoin de se former aux nouveaux contenus 5 mois après la formation » *(Professionnel, 50-59 ans)*
- « Il faudrait en avoir davantage car les applications évoluent très vite, à avoir des différentes pas que Midjourney, ChatGPT ou Runaway » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « Les techniques et les pratiques évoluant très vite, le besoin en formation régulières va être une nécessité » *(Professionnel, 60 ans et plus)*
- « Mises à jour régulières car évolue très vite » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « Ça évolue très vite, il faut continuer à se former régulièrement » *(Professionnel, 50-59 ans)*
- « L'IA évolue si vite que je souhaiterais suivre d'autres formations. » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « Pour le moment l'IA n'est pas encore intégrable dans un pipeline de prod pour des séries ou des longs métrages, car les outils sont en renouvellement permanents et donc instables » *(Professionnel, 60 ans et plus)*

### Concernant le budget qu'une formation représente

- « [J'attends des] formations accessibles en termes de budget et de prise en charge (trop de reste à charge) » *(Professionnel, 50-59 ans)*
- « Dommage que toutes les formations soient sur Paris, cela représente un surcoût » *(Professionnel, 60 ans et plus)*

## Résultats de l'enquête en ligne | Remarques des répondants

*Avez-vous des remarques, attentes ou conseils concernant l'offre de formation à l'IA dans votre domaine ?*

Nombre de réponses : 102

### Concernant l'intégration dans les workflows

« Il faudrait une formation plus large qui intègre l'IA à un workflow global de qualité » *(Professionnel, 50-59 ans)*

« Elle manque globalement d'un aspect pratique, sur les étapes où l'IA peut être intégrée de manière pertinente, et comment elle peut s'intégrer dans mon processus de travail. » *(Professionnel, 50-59 ans)*

« Nécessité de formateur.rices en activité pour mieux intégrer l'IA dans un workflow. » *(Professionnel, 40-49 ans)*

### Concernant la nécessité d'adapter les formations aux différents profils qui la suivent

« J'imagine que les formations sont pertinentes pour des métiers où les personnes ne sont pas à l'aise avec l'outil informatique, mais les employés du secteur de l'animation sont largement familiarisés à ces technologies, et sont globalement assez présents sur les plateformes qui proposent du contenu pédagogique en ligne. Je pense que l'offre de formation IA répond plus à l'engouement des producteurs et des directions qui ne comprennent pas toujours les enjeux techniques de la production audiovisuelle, et qui voient dans l'IA un moyen "magique" de produire du contenu. Mon opinion peut paraître sévère, mais c'est une réalité pour nous (directeurs techniques et chefs de départements) de devoir répondre à des demandes lunaires alimentées par la croyance que de nos jours les choses se font toutes seules. » *(Professionnel, 30-39 ans)*

« Créer des formations de différents niveaux et par métier Consacrer du temps aux agents IA pour pouvoir vraiment intégrer l'IA à des processus quotidiens » *(Professionnel, 50-59 ans)*

« Une formation davantage orientée graphisme. Des offres ciblées métiers. » *(Professionnel, 50-59 ans)*

# Résultats de l'enquête en ligne | Remarques des répondants

*Avez-vous des remarques, attentes ou conseils concernant l'offre de formation à l'IA dans votre domaine ?*

Nombre de réponses : 102

## Concernant l'expertise des formateurs

- « Les étudiants dans les écoles de cinéma ne sont absolument ni sensibilisés ni formés parce que les formateurs eux-mêmes le sont rarement. On forme à la chaîne des futurs chômeurs qui n'auront même pas les bonnes qualifications alors que le marché est déjà très tendu. » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « Les formateurs finissent souvent par tenter de nous impressionner sur l'IA générative (l'effet wahou) plutôt que nous apprendre à prompter efficacement (il faudrait faire plus d'exercices liés à nos métiers). » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « Plus d'anticipation des contraintes en studio et avoir des intervenants qui travaillent en studio et non juste des formateurs. » *(Professionnel, 30-39 ans)*

## Autres contributions

- « Je suis outrée par la multiplication des formations IA. Elles donnent l'illusion que l'écriture scénaristique est facile. Elles n'apportent aucune compétence nouvelle aux stagiaires mais leur donne l'illusion d'être compétents. ça vaut pour les producteurs comme pour les réalisateurs qui pensent qu'ils vont pouvoir se passer de scénaristes. ça vaut pour les scénaristes qui vont croire qu'ils seront meilleurs et plus performants. C'est du gâchis d'argent et je ne comprends pas que l'Afdas finance cela. » *(Professionnel, 30-39 ans)*
- « Initiation obligatoire pour se positionner professionnellement » *(Professionnel, 60 ans et plus)*
- « Ca devrait être obligatoire pour tous, pour apprendre à s'en servir et qu'on soit alors tous au même niveau de connaissance du sujet » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « Il faut que ce soit plus long, accès à tous les outils, plus en profondeur » *(Professionnel, 60 ans et plus)*
- « Proposer plusieurs modules allant de l'initiation au perfectionnement » *(Professionnel, 40-49 ans)*
- « Trop de logiciels présentés lors de la formation, très difficile à suivre. Exercices trop rapides. » *(Professionnel, 50-59 ans)*

IV

# Retour critique des apprenants sur les offres de formation initiale et continue

74

b. Analyse du retour critique d'un échantillon d'apprenants de la formation continue

110

# Synthèse | Principaux enseignements des *focus groups*

16 volontaires<sup>(1)</sup> ayant répondu à l'enquête, et tous professionnels du secteur, ont participé à titre gracieux à **deux *focus groups***, organisés en janvier 2026. Ces apprenants ont été invités à réagir sur les résultats préliminaires de l'enquête, à partager leur retour critique sur les formations suivies, et à émettre des propositions pour l'évolution de l'offre de formation à l'IA pour le secteur.

Plusieurs éléments ressortent de ces *focus groups* :

## Un consensus sur le besoin en formation à l'IA, et notamment de formations pratiques

1. L'IA ne remplace pas l'expertise métier mais se former devient indispensable pour ne pas « *prendre de retard* » face à cette transformation rapide
2. L'IA nécessite un apprentissage conséquent et pratique

## Un besoin exprimé de formations spécialisées et capacitanes

3. Les formations pourraient être plus spécialisées afin de s'adapter aux cas d'usages et besoins de chaque métier ou secteur
4. Les formations outillent les professionnels et constituent un tremplin vers l'exploration autonome de nouveaux outils et l'autoformation

## Des attentes sur la prise en compte des enjeux transverses et la capacité à valoriser les acquis à l'issue de la formation

5. Les enjeux transverses restent insuffisamment traités, et notamment les questions juridiques
6. Des interrogations subsistent sur l'accessibilité et la valorisation des compétences IA

(1) Liste des participants en annexe

# Principaux enseignements | Un consensus sur le besoin en formation à l'IA, et notamment de formations pratiques

## 1. L'IA ne remplace pas l'expertise métier mais se former devient indispensable pour ne pas « *prendre de retard* » face à cette transformation rapide

- > L'IA ne serait pas une « *solution magique* » capable de remplacer l'expertise professionnelle. Elle est majoritairement perçue comme un **outil venant compléter les savoir-faire existants**. Une solide connaissance du métier de base reste indispensable pour réaliser un travail satisfaisant avec l'IA, qui ne peut compenser les éventuelles lacunes techniques et créatives préexistantes chez l'utilisateur. Ce sont justement les professionnels ayant une grande expertise dans leur domaine qui sont les mieux placés pour évoluer avec l'IA.
- > Malgré cette lucidité sur les limites de l'IA, **se former apparaît comme une nécessité pour la majorité des professionnels**, pour se préparer au mieux aux évolutions possibles du marché du travail. Si certains le font par curiosité, d'autres ne veulent pas « *rater le train en marche* ». **Se former à l'IA est ainsi perçu comme un moyen de rester compétitif et à jour avec les pratiques du secteur.**



Si on n'a pas appris notre métier en dehors de l'IA, l'IA ne fera pas grand-chose à notre place. [...] Les formations à l'IA sont importantes car elles nous permettent de nous mettre à jour et de ne pas nous faire dépasser par la vitesse d'évolution des technologies.

## 2. L'IA nécessite un apprentissage conséquent et pratique

- > Les formations courtes (trois jours ou moins) ne permettraient pas une acquisition solide de compétences. Le rythme d'enseignement est trop rapide, laissant peu de place à la pratique, et les sujets sont « survolés », ne permettant pas une acquisition solide des connaissances et compétences.
- > Au contraire, les formats plus longs (deux à trois semaines) rencontrent une certaine adhésion. **Ce temps long permet de prendre le temps de traiter de nombreux sujets** (dont les enjeux transverses), et permet aux apprenants **de gagner en confiance pour utiliser l'IA de manière autonome**. Ce temps long permet d'assimiler les fondamentaux nécessaires pour appréhender les mises à jour et évolutions logicielles qui émergeront pendant et après leur formation. Toutefois, il peut être difficile pour les professionnels de libérer autant de temps pour une même formation.
- > La **pratique est jugée primordiale**. Elle permet aux apprenants de **tester les outils, d'identifier les possibilités et limites de ces outils**, et de **construire des workflows personnalisés**.



Nous avons suivi deux semaines d'apprentissage théorique et pratique puis une semaine complète pour réaliser un projet personnel. Ce format m'a permis de lier les différents modules d'apprentissage, faire face à des problématiques concrètes et me préparer à la réalité du monde du travail où il faut produire des projets complets.

# Principaux enseignements | Un besoin exprimé de formations spécialisées et capacitanes

## 3. Les formations pourraient être plus spécialisées afin de s'adapter aux cas d'usages et besoins de chaque métier ou secteur

- > Un besoin fort de formations spécialisées par métiers et par secteur ressort des échanges (cinéma en prises de vues réelles, publicité, télévision, animation...). Si les formations généralistes permettent une première approche de l'IA, elles présentent également des limites car **les problématiques, les besoins, et les workflows varient considérablement selon les métiers**. L'hétérogénéité des groupes (en termes de métiers) peut également être source d'insatisfaction.
- > Au contraire, **l'adaptation des formations aux besoins et aux projets de chacun** contribue à la satisfaction des apprenants. Ainsi, **les formations qui proposent de tester des workflows concrets et d'articuler les outils avec des pratiques et logiciels métiers sont particulièrement appréciées**, et contribuent à la mise en pratique des compétences post-formation.



Un monteur son ne va pas avoir les mêmes problématiques qu'une costumière, en termes de workflow mais également en termes d'outils qu'il sera possible d'utiliser. L'hyperspécialisation de la formation par métier est peut-être la clé d'une formation réellement utile.

## 4. Les formations outillent les professionnels et constituent un tremplin vers l'exploration autonome de nouveaux outils et l'autoformation

- > L'un des atouts majeurs déclaré des formations à l'IA est leur fonction de « **tremplin** » vers **l'autoformation** : elles favorisent l'exploration de nouveaux outils en autonomie et le développement de nouvelles pratiques une fois la formation terminée. **Les formations représentent ainsi un premier pas dans l'IA via l'acculturation aux outils et à leur fonctionnement**, et dotent les apprenants de la « confiance » nécessaire pour poursuivre leur apprentissage en autonomie.
- > L'autoformation se fait ensuite *via* Youtube, les réseaux sociaux, les outils d'IA eux-mêmes... Elle est présentée comme une solution partielle à « **l'obsolescence des formations** » du fait de l'évolution rapide des outils.
- > La nécessité de doter les apprenants des **clés pour la mise à jour de leurs connaissances et compétences** est ici mise en exergue, afin de leur permettre de **naviguer en autonomie dans un environnement instable**.



Cette formation a été une impulsion pour explorer d'autres outils.

# Principaux enseignements | Des attentes fortes quant au contenu et à l'organisation des formations, au-delà de la transmission de compétences techniques

## 5. Les enjeux transverses restent insuffisamment traités, et notamment les questions juridiques

- > Les apprenants soulignent unanimement que **les enjeux transverses** (juridique, éthique, environnement) **liés à l'utilisation de l'IA sont insuffisamment abordés** dans les formations, **alors qu'ils sont pourtant essentiels pour une utilisation responsable et « sécurisée » de ces technologies.**
- > **La maîtrise des enjeux juridiques en particulier est présentée comme une condition *sine qua non* de l'utilisation professionnelle de l'IA.** A ce titre, les enjeux de droit d'auteur et de propriété intellectuelle sont source d'inquiétude, autant pour la génération de productions IA que pour leur protection. Pour autant, ces questions ne seraient aujourd'hui pas ou peu abordées lors des formations, au contraire de ce qui est annoncé par les organismes de formation.
- > Plusieurs hypothèses sont évoquées pour expliquer ce manque d'attention portée aux enjeux transverses : volonté des formateurs de ne pas créer de débat, manque de temps, évolution rapide de la législation sur ces sujets.

“

Est-ce que nos productions IA sont protégées au titre du droit d'auteur ? Est-ce qu'il faut les déposer ? A qui appartiennent les droits ? Comment proposer une prestation IA à un client si on n'est pas sûr de ne pas le mettre en danger juridiquement ? Tout ça n'a pas été abordé.

## 6. Des interrogations subsistent sur l'accessibilité et la valorisation des compétences IA

- > L'accès aux outils IA représente un coût important pour les professionnels : pendant les formations, les apprenants peuvent tester des outils sans contrainte budgétaire ou presque ; suite à la formation, ils doivent intégrer ce coût dans leur budget professionnel. Ils expriment donc le **souhait de voir davantage de formations sur les solutions gratuites et open source.**
- > La concentration des formations dans les grandes villes de France hexagonale (et notamment à Paris) peut également représenter un frein à la formation. Un souhait de **développement de formations en ligne ou mieux réparties géographiquement** est exprimé par les apprenants.
- > Enfin, **les apprenants peinent à se positionner sur le marché du travail** : ils font part de difficultés à définir et à valoriser leurs compétences IA auprès de clients ou employeurs, et à les faire figurer sur un contrat de travail. **Le manque de définitions claires des « nouveaux métiers IA » complique la valorisation professionnelle et salariale de ces compétences.** Des formations qualifiantes et des dénominations de métiers reconnaissant officiellement les compétences IA sont présentées comme des pistes de solution.

“

On ne sait pas comment préciser cette compétence. Je pense qu'il faudrait que les formations soient qualifiantes, qu'elles disent : « A partir de maintenant, vous êtes talent IA, artiste IA ».

“

On m'a proposé d'être prompteuse, ce que j'ai trouvé très réducteur. C'est avant tout un regard qu'on propose. Le manque de cadre juridique sur ce qu'on fait ne facilite pas la valorisation de ces compétences.

V

## Enjeux de développement de l'offre établis par les établissements d'enseignement supérieur et les organismes de formation

115

- a. Le développement des formations requiert, pour les acteurs interrogés, un développement de capacités critiques articulant veille, formation des formateurs, voire recherche appliquée
- b. Proposer des formations à l'IA interroge le modèle économique et la soutenabilité des formations
- c. Les acteurs déploient des stratégies d'adaptation face au cadre réglementaire de la formation

116

123

126



## Enjeux de développement de l'offre établis par les établissements d'enseignement supérieur et les organismes de formation

115

- a. Le développement des formations requiert, pour les acteurs interrogés, un développement de capacités critiques articulant veille, formation des formateurs, voire recherche appliquée

116

# La capacité de veille devient critique pour l'actualisation des formations

- > Face à l'évolution rapide des solutions et à la multiplication de celles-ci sur le marché, la **veille devient un élément différenciant** pour les établissements et organismes de formation. Cette veille doit permettre :
  - > **L'identification de nouvelles solutions adaptées** aux usages du secteur, et des **besoins en compétences** qu'elles peuvent entraîner ;
  - > La **mise à jour des formations existantes**, voire le **développement de nouvelles formations**.
- > La veille peine néanmoins à se structurer, tant à l'échelle des établissements que des enseignants. Certains organismes de formation continue délèguent ainsi leur veille aux formateurs externes qu'ils peuvent employer dans le cadre de leurs formations.
- > Les établissements et organismes de formation interrogés ont fait part de plusieurs initiatives visant à structurer ou simplifier la veille :
  - > Mise en place de canaux de communication dédiés (Teams, Whatsapp...) rassemblant formateurs et référents pédagogiques ;
  - > Organisation de rencontres et d'événements (TV3.0 de The Media Faculty par exemple) ;
  - > Participation à des événements externes et partage en interne de comptes-rendus ;
  - > Organisation de conseils de perfectionnement impliquant des professionnels du secteur ;
  - > Animation de la communauté interne (débat, rencontres...) ;
  - > Bases de connaissances partagées ;
  - > ...
- > Pour les structures interrogées, la **proximité avec l'industrie et les professionnels en exercice est primordiale** afin de réaliser une veille sur les usages du secteur. En parallèle, certains **éditeurs de logiciels interrogés regrettent ne pas pouvoir intervenir plus fréquemment** au sein des établissements, au contact des étudiants.



Auparavant, nous avions cinq formations phares qui restaient stables pendant une dizaine d'années, sans modification notable. Désormais, nos formations évoluent chaque année.

*Formation continue – Société commerciale*



On essaie de rester en contact avec les entreprises du secteur pour savoir quelles sont les compétences qu'elles cherchent, et comment on adapte nos formations pour préparer les étudiants à ces nouveaux usages. On essaie de suivre les évolutions de l'industrie mais ce n'est pas toujours simple. Les pratiques sont hétérogènes et les entreprises sont prudentes dans leur communication sur l'IA.

*Formation initiale - Public*

# L'actualisation des formations génère un besoin de formation des formateurs

- > Du fait du **rythme d'évolution des solutions**, les formateurs peuvent parfois être moins bien informés que leurs apprenants – un constat qui n'est pas à généraliser mais qui met en exergue le **besoin d'autoformation constante des formateurs**.
- > De façon similaire à la veille, la formation des formateurs **peine encore à se structurer** au sein des établissements et organismes de formation. Ces difficultés sont particulièrement marquées chez les établissements et organismes de formation employant des **intervenants externes**, professionnels en exercice. Ces derniers **n'ont pas forcément le temps d'assister à des formations**, et en particulier des formations gratuites, et **ne peuvent pas être contraints** par les établissements et organismes à se former.
- > La **formation des formateurs repose encore beaucoup sur leur autoformation**, qui peut être influencée par les sensibilités personnelles de chacun. En parallèle, les formateurs eux-mêmes peuvent être confrontés à des **difficultés à se former du fait du coût associé à l'utilisation des outils** (licences, cartes graphiques...).
- > Certains établissements et organismes de formation tentent toutefois de structurer et déployer davantage la formation de leurs formateurs au travers de divers leviers :
  - > **Animation de la communauté interne** et organisation de temps d'échanges et de partages d'expériences ;
  - > **Organisation de conférences**, workshops, challenges ou autres temps d'expérimentation ;
  - > **Mise en place de plans de formation** à l'échelle de l'établissement.
- > La formation des formateurs peut néanmoins représenter un **coût supplémentaire pour l'établissement**.
- > En parallèle, plusieurs établissements interrogés ont lancé des réflexions quant à l'utilisation de l'IA pour la pédagogie (élaboration de supports de cours, test de nouvelles modalités d'enseignement...).



Nous cherchons à susciter l'intérêt de tous pour la formation à l'IA en exposant l'ensemble des équipes aux enjeux du sujet. Notre école compte 70 employés permanents et 230 intervenants externes, dont certains ne viennent qu'une semaine par an. À travers nos initiatives pédagogiques sur l'IA et le discours que nous portons, nous espérons permettre à ces intervenants de comprendre notre démarche

*Formation continue – Société commerciale*



On invite nos intervenants et notre staff aux événements qu'organise notre laboratoire, donc ils finissent par être curieux et vouloir se former. Le défi réside sur notre capacité à mobiliser les budgets pour organiser ces formations.

*Formation continue – Société commerciale*

# ZOOM | Des initiatives concrètes pour structurer l'accompagnement des formateurs

## ARTFX

€ Société commerciale

🎓 1 000 étudiants

📅 5 ans

🎓 RNCP Niveau 7

**ARTFX**  
SCHOOL OF  
DIGITAL  
ARTS

ARTFX a nommé un référent pédagogique IA chargé d'accompagner l'évolution des programmes et la structuration d'initiatives IA à l'échelle de l'établissement.

🗣️ *L'intégration de l'IA dans nos formations ne peut pas se faire de manière spontanée. Sans structuration, nous n'aurions que des initiatives isolées et éphémères. L'enjeu est que l'IA ne devienne pas 'quelque chose en plus' mais soit intégrée de manière structurelle dans notre dispositif pédagogique. C'est pourquoi nous avons mis en place une organisation dédiée.*

Le référent pédagogique IA contribue à la réflexion sur l'évolution des formations initiales, qu'il alimente par la **veille technologique** qu'il réalise pour l'établissement. Il contribue également au **développement de formations continues**.

En parallèle, il soutient le **développement d'initiatives locales IA sur les campus d'ARTFX** et peut être amené à participer à des événements professionnels.

## INA Campus

€ Public

🎓 300 étudiants, 3000 professionnels formés

📅 5 ans

🎓 RNCP Niveau 7

ina campus

ÉCOLE DES MÉDIAS  
ET DU NUMÉRIQUE

INA campus a mis en place les **Cafés de l'IA** pour accompagner la formation de ses équipes pédagogiques face à l'évolution rapide de l'IA.

Ces rencontres ont été créées pour inviter le personnel à s'approprier les nouveaux outils et créer l'émulation dans les méthodes de travail. Elles se tiennent un mardi par mois et sont ouvertes à tous les employés de l'INA, au-delà des responsables pédagogiques.

Le principe repose sur le **partage de cas d'usages concrets** : un opérationnel ou un invité présente l'utilisation de l'IA dans son domaine spécifique. S'ensuit un temps d'échange et de réaction, au cours duquel les personnels de l'INA peuvent exposer leurs problématiques et partager leurs bonnes pratiques.

# La recherche appliquée se présente comme un terrain d'expérimentation facilitant l'approfondissement et l'évolution des enseignements

- > **La structuration des activités de recherche** d'un établissement, au sein d'un laboratoire par exemple, favorise **l'expérimentation des outils** (de leurs possibilités et limites, des cas d'usages qui peuvent en découler, et de leur possible intégration dans les workflows) et des **nouvelles formes narratives permises par l'IA**, dans une logique de **recherche appliquée**.
- > Les laboratoires proposent un **cadre qui facilite la recherche scientifique et créative autour de l'IA et la mise en commun des résultats de travaux de recherche**. De ce fait, les activités de recherche facilitent la **montée en compétences des enseignants-chercheurs** et formateurs sur les outils IA, et **l'actualisation des enseignements**.
- > **Les activités de recherche peuvent être partenariales** et impliquer des acteurs économiques (entreprises par exemple). Ici, la recherche appliquée et partenariale permet aux enseignants et / ou aux étudiants de travailler activement sur des **problèmes rencontrés par l'industrie et d'appréhender en temps réel les mutations des pipelines et des métiers**.
- > **La structuration d'activités de recherche est plus commune au sein des établissements publics**, qui emploient des enseignants-chercheurs dont une partie du temps doit être allouée à la recherche. L'orientation des étudiants vers la recherche y est également encouragée, par la réalisation de mémoires de recherche en M2 par exemple.
- > Certaines initiatives de recherche commencent à se structurer au sein des structures privées interrogées. C'est par exemple le cas de l'ISART, qui a mis en place un laboratoire de recherche.
- > L'expérimentation et l'intégration de l'IA dans les formations par le prisme de la recherche apporte des réponses à certaines problématiques soulevées par l'IA (veille, identification des outils pertinents...). Cependant, cette **structuration d'activités de recherche n'est pas nécessairement répliquable au niveau de la formation continue**.



Notre avantage par rapport aux écoles normales, c'est qu'on dispose de chercheurs de très haut niveau, spécialistes de leurs domaines, qui travaillent sur les modèles d'IA. Ces chercheurs font partie de l'équipe, ils enseignent. Ainsi, on bénéficie instantanément d'une veille technologique via leurs recherches.

*Formation initiale - Public*



Nous fixons nos maquettes pédagogiques sur la base de nos recherches. [...] Le laboratoire va nous alimenter scientifiquement, mais aussi nous permettre de créer un espace de dialogue, d'actualité, de confrontation. Un espace de réflexion critique qui interroge la formation.

*Formation initiale - Public*



## Zoom sur la recherche-crétion IA | ATI / INREV

### Présentation des orientations de recherche-crétion du laboratoire INREV (AIAC) – Paris 8 : Intelligence & Vie Artificielle

Relation avec la réalité virtuelle/augmentée ou mixte dans une approche arts/sciences/technologies.

Les travaux visent à développer et à créer des entités virtuelles et des avatars doués de capacités perceptives et actives, grâce aux algorithmes d'IA & VA, capables d'interagir avec l'environnement virtuel, et avec les spectateurs/acteurs utilisant les technologies interactives et immersives de la réalité virtuelle, augmentée ou mixte.

# ZOOM | Des modèles visant à anticiper et résoudre les problématiques de l'industrie en connectant formations, studios et artistes

## ISART Digital

€ Société commerciale

🎓 1 000 étudiants

📅 5 ans

🎓 RNCP Niveau 7

ISART  
DIGITAL

Le **laboratoire de recherche** appliquée d'ISART Digital a pour vocation de **réfléchir aux différents enjeux liés à l'IA dans les secteurs de l'audiovisuel et du jeu vidéo**. Il fonctionne en collaboration avec des **entreprises partenaires qui viennent exposer leurs problématiques concrètes**, donnant lieu à des recherches menées au sein du laboratoire.

**Les étudiants peuvent y réaliser des stages** : une convention de stage est rédigée entre l'étudiant et l'entreprise ayant soumis un sujet de recherche, mais les étudiants sont rattachés au laboratoire et encadrés directement par l'équipe pédagogique.

🗣️ *Beaucoup d'étudiants sont réticents, inquiets que l'IA remplace les artistes. Le laboratoire leur montre qu'en étant malins, ils peuvent s'en servir comme outil pour augmenter leur travail. Parfois ça ne marche pas, et c'est aussi rassurant de constater qu'on ne peut pas tout faire.*

Pour les entreprises et l'établissement, le laboratoire permet de **travailler en temps réel sur l'évolution des workflows et des usages**. Pour les étudiants, le stage permet de **mieux comprendre l'utilité de chaque outil, de développer un esprit critique et de démystifier l'IA** en confrontant ses possibilités à ses limites.

**Les découvertes du laboratoire alimentent les cours**, créant une circulation des savoirs entre recherche et formation.

## Louis-Lumière x Polytechnique

€ Public

🎓 9 étudiants (lancement en 2025)

📅 2 ans

🎓 RNCP Niveau 7

Louis-Lumière  
école nationale supérieure



Polytechnique et l'ENS Louis-Lumière portent un **projet de chaire de recherche en partenariat avec des acteurs majeurs du cinéma et du jeu vidéo**.

Le projet repose sur un constat : *« Il y a une grosse séparation entre l'industrie, la recherche et peut-être même encore plus avec les artistes. C'est vraiment un gros challenge. »*

L'objectif de la chaire est de **créer un espace de collaboration** où les trois sphères travaillent ensemble dès l'origine des projets de recherche, où **les besoins exprimés par les studios et les artistes deviennent la base des projets de recherche menés par les étudiants et chercheurs**.

🗣️ *L'idée est d'inclure des artistes et des professionnels du cinéma et du jeu vidéo dès le départ. On leur demande de quoi ils ont besoin, quelles tâches répétitives ils aimeraient automatiser pour se concentrer sur la dimension créative et innovante. On les intègre dès la conception des nouveaux outils qu'on va développer pour eux.*

Des acteurs ont déjà manifesté leur intérêt pour ce modèle.

# Benchmark | Des établissements internationaux développent également des activités de recherche appliquée et recherche-crédation sur l'IA



## Iffs Internationale Filmschule Köln

€ Privé à but non lucratif

📺 Audiovisuel et cinéma (formation initiale et continue)

🎓 Plus de 200 étudiants

L'Internationale Filmschule Köln a établi **un partenariat avec le Moovy Tanzfilmfestival** (festival de films de danse de Cologne) afin d'intégrer des activités de recherche-crédation au sein du Master Digital Narratives. Les étudiants du master sont invités à **développer des projets audiovisuels en utilisant l'IA, appliquée à la danse et au mouvement.**

🗣️ *L'objectif était de penser le mouvement et la danse à travers le prisme de l'IA. Notre partenaire souhaite explorer comment traduire la dimension physique de la danse, cette qualité particulière des performances live qui ne peut pas encore être correctement traduite ni dans le film ni en réalité virtuelle. Ils voulaient que nous expérimentions avec l'IA sur cette question, pour voir quelles nouvelles possibilités créatives il était possible de faire émerger.*

Avec cette commande, les étudiants travaillent en petits groupes, dans une logique de recherche-crédation, pour développer des prototypes intégrant l'IA appliquée au mouvement.

Par exemple, un des projets réalisés transforme la danse en un dialogue entre l'IA et le mouvement : des danseurs sont filmés, l'IA traduit leurs mouvements en musique, puis d'autres danseurs créent une chorégraphie sur cette musique générée, et le cycle se répète.



## Universidad ORT Uruguay

€ Privé

📺 Généraliste (formation initiale et continue)

🎓 Plus de 10 000 étudiants

La Universidad ORT a mis en place un fond destiné à la recherche sur l'IA. **Ce fond est à destination des enseignants qui souhaitent expérimenter autour des usages d'un outil IA et tester ou implémenter cet usage dans leurs cours.**

Les enseignants doivent soumettre leur proposition de recherche au Comité d'évaluation du fond (présidé par le vice-président de l'Université), en **détaillant le cas d'usage qu'ils souhaitent développer grâce à un outil IA déterminé**, et la façon dont ils souhaitent intégrer cet outil et ses usages dans leurs cours.

Une enveloppe financière est ensuite allouée aux projets sélectionnés. Les enseignants doivent ensuite déployer leur recherche dans leurs cours dans des délais resserrés (« deux ou trois cours »), et rendre compte des résultats au Comité d'évaluation.





## Enjeux de développement de l'offre établis par les établissements d'enseignement supérieur et les organismes de formation

- b. Proposer des formations à l'IA interroge le modèle économique et la soutenabilité des formations

115

123

# Former à l'IA nécessite des investissements technologiques et logiciels coûteux

Les acteurs interrogés font part de préoccupations sur la manière dont les limites du modèle économique de l'IA risquent de « retomber » sur les acteurs de la formation. Ces derniers font part de vives inquiétudes quant aux surcoûts induits par l'utilisation des outils d'IA, à plusieurs niveaux.

- > La formation pratique à l'IA nécessite de **sélectionner et de se procurer les outils** auxquels les apprenants seront formés sur plusieurs sessions, ce qui s'avère difficile pour les établissements et organismes de formation au regard du rythme d'évolution des outils.
- > Les **licences et abonnements nécessaires** à l'utilisation des outils représentent un **budget incertain et potentiellement conséquent** du fait de l'imprévisibilité du nombre de crédits nécessaires pour obtenir la génération souhaitée. Les éditeurs de solutions IA ne proposeraient pas non plus de « **comptes éducation** » permettant d'obtenir des tarifs préférentiels.
  - > Face à ce constat, certains acteurs requièrent des apprenants qu'ils se dotent de leurs propres abonnements ;
  - > D'autres font le choix de prioriser des solutions open-source afin de contourner les coûts d'abonnement.
- > Les établissements et organismes de formation doivent également composer avec les **attentes des apprenants** sur le volume de crédits, avec parfois une sur-utilisation des licences des établissements à des fins personnelles.
- > En parallèle, l'utilisation d'outils IA, en particulier d'IA locales, requiert du **matériel informatique (ordinateurs, cartes graphiques...)** puissant et onéreux – soit des investissements que les établissements et organismes de formation ne sont pas toujours en mesure de porter.
- > Les établissements et organismes de formation ont exprimé le souhait de voir **se structurer un dialogue de branche avec les éditeurs de logiciels IA**, et notamment les éditeurs européens, pour faciliter l'accès aux outils et à des solutions garantissant la protection des données.

« Avec le matériel traditionnel, nous savions qu'une caméra durerait plusieurs années. Avec les outils IA, si nous achetons une licence pour six mois ou un an, elle peut devenir obsolète en trois semaines. C'est presque jouer à la roulette russe.  
Formation initiale – Société commerciale

« Quand on lance un atelier de plusieurs jours utilisant l'IA, on ne sait pas combien cela aura coûté à la fin.  
Formation initiale – Société commerciale

« Pour utiliser les IA génératives, surtout si on les utilise en local, il faut des machines qui coûtent très cher et qu'il faut entretenir. Je ne sais pas comment on va rentrer dans nos frais. On va peut-être être obligés d'acheter des machines de moindre qualité, et parce qu'elles ne seront pas assez puissantes, on n'enseignera peut-être pas l'intelligence artificielle.  
Formation initiale – Public

## L'IA contraint la rentabilité des formations

- > Au-delà des investissements logiciels et technologiques, la structuration d'une formation à l'IA représente elle-même un surcoût supplémentaire pour les établissements et organismes de formation.
  - > Le **coût d'intervention des formateurs** est le premier surcoût déclaré. Celui-ci serait plus élevé du fait de leurs compétences « encore rares » mais également du fait du temps investi dans leur propre autoformation. Le **travail de veille des formateurs** est parfois intégré dans le prix final de la formation.
  - > Le **rythme de renouvellement rapide** des syllabus des formations et les coûts entraînés par leur actualisation limite également le retour sur investissement des acteurs de la formation.
  - > Dans le cas des formations spécialisées, les organismes de formation craignent également de **ne pas parvenir à recruter suffisamment d'apprenants** pour rentabiliser la formation.
  
- > Au-delà de l'augmentation du prix de la formation, les organismes de formation réfléchissent à d'autres **stratégies d'adaptation** pour atteindre la rentabilité :
  - > Une **augmentation du nombre d'apprenants** par groupe, au risque d'accroître l'hétérogénéité du groupe en baissant les prérequis à l'entrée ;
  - > Une offre de formation IA limitée à des « **produits d'appels** » (à savoir des formations généralistes à l'utilisation de l'IA), aux faibles marges mais permettant d'attirer un plus grand nombre d'apprenants.



Ces formations génèrent peu de marge. Elles constituent davantage des produits d'appel. La baisse des montants de prise en charge de l'AFDAS intervenue en juillet a rendu l'équilibre économique encore plus difficile. Dans ce contexte, nous ne prévoyons pas de développer d'autres formations à l'IA à court terme en raison des coûts trop importants.

*Formation continue – Société commerciale*



Pour l'instant, nous intégrons le coût des outils directement dans nos budgets prévisionnels de chaque parcours de formation, en définissant une enveloppe budgétaire approximative. Cette approche nous permet de faire évoluer le seuil minimum de participants requis pour assurer la pérennité financière de nos formations.

*Formation continue – Société commerciale.*



## Enjeux de développement de l'offre établis par les établissements d'enseignement supérieur et les organismes de formation

115

c. Les acteurs déploient des stratégies d'adaptation face au cadre réglementaire de la formation

126

# Le cadre du RNCP et les délais associés se révèlent contraignants au vu de l'évolution des outils et formations

- > Les établissements de formation initiale soulignent des **difficultés à articuler renouvellement rapide des formations et respect du cadre RNCP** (Répertoire National des Certifications Spécifiques). Les délais nécessaires à l'inscription au RNCP (1 promotion diplômée) ainsi que la durée de validité des fiches (5 ans) sont jugées **incompatibles avec l'accélération du rythme de renouvellement** des formations du fait de l'IA.
- > **On identifie des stratégies d'adaptation pour faire évoluer les formations dans le cadre du RNCP :**
  - > Pas de mention de l'IA dans les fiches RNCP mais intégration dans les cursus au titre des outils à maîtriser ;
  - > Ajout de compétences et d'enseignements non inscrits sur les fiches RNCP dans les syllabus ;
  - > Rédaction de blocs de compétences « *avec un certain niveau d'abstraction* » ou « *flous* » qui permettent une certaine liberté d'application en matière d'outils et d'enseignements.
- > **Les titres RNCP de niveau 7 sont jugés plus propices** à ces stratégies d'adaptation, car ils évaluent la capacité d'encadrement plus que des « hard skills » techniques précises. **Les titres de niveau 5 et 6, ainsi que le BTS audiovisuel** - formation de référence dans le secteur - sont jugés plus problématiques car très descriptifs sur des outils et workflow spécifiques.
- > **Les titres expérimentaux**, tels que ceux délivrés par la CPNEF, sont perçus comme une solution à explorer, mais demeurant imparfaite sans réduction des délais et des conditions d'attribution.
- > Pour les formations qui relèvent de la formation continue, **les difficultés vis-à-vis du cadre du RS (Répertoire Spécifique) sont similaires**, avec de nombreux organismes de formation qui font le choix de ne pas rendre leurs offres certifiantes. Selon certains organismes de formation, ce choix peut également se justifier par l'expression de besoins de professionnels, qui recherchent plutôt des compétences rapidement applicables dans le cadre de leur emploi.



Les titres RNCP sont déposés et renouvelés sur plusieurs années. Il y a quelques années, lorsqu'un titre était renouvelé pour cinq ans, nous nous réjouissons d'avoir cinq ans de stabilité. Aujourd'hui, face à un renouvellement de cinq ans, nous nous interrogeons : il faudra probablement actualiser le programme avant terme, tant les évolutions sont rapides.

*Formation initiale – Société commerciale*



Pour la formation courte, il serait souhaitable de créer des titres expérimentaux. Des titres qui ne seraient pas figés, mais délivrés pour une durée déterminée, avec un comité de suivi chargé d'évaluer leur pertinence. Cela nous permettrait d'innover davantage.

*Formation initiale – Société commerciale*



Certaines formations ne se prêtent pas à la certification, parce que les modalités d'évaluation sont trop lourdes pour des publics qui cherchent seulement à avoir quelques compétences en plus.

*Formation continue – Société commerciale*

# L'intervention des organismes de formation tend parfois vers la prestation de conseil

- > Les acteurs de la formation continue témoignent de **demandes d'entreprises ou de studios qui relèvent plus de la prestation de conseil** que de formation. Au-delà de la montée en compétences de leurs collaborateurs, certaines entreprises souhaitent un **accompagnement technique pour l'intégration de l'IA dans leurs pipelines et la gestion du changement**.
- > Les prestations de conseil ne rentrant pas dans le cadre des prestations financées par l'AFDAS (ni, parfois, dans les compétences des formateurs), certains organismes de formation avouent **rencontrer des difficultés à répondre à ces demandes**.
- > D'autres organismes de formation, au contraire, développent une approche hybride formation / conseil dans **leur offre de formation intra-entreprise**, basée sur une personnalisation très forte de l'intervention et un accompagnement à la gestion du changement.

## ILEV Campus

€ Société commerciale

🎓 220 entreprises pour 666 stagiaires (2024/2025)



ILEV Campus pratique un **format hybride formation/conseil**.

“ On fait du **sur-mesure complet** et notre sur-mesure nous oblige et nous contraint absolument à faire du conseil stratégique sur le positionnement d'entreprise.

Au-delà de la **transmission de compétences sur les outils IA**, l'organisme intervient sur la **mise en place de ces outils dans l'organisation, la gestion du changement et le positionnement stratégique de l'entreprise**.

Le processus débute par un **audit initial** visant à identifier les attentes et les besoins, afin de **co-créer un programme adapté**. Celui-ci est ensuite remanié au fur et à mesure des séances, en fonction de la compréhension et des besoins des apprenants.

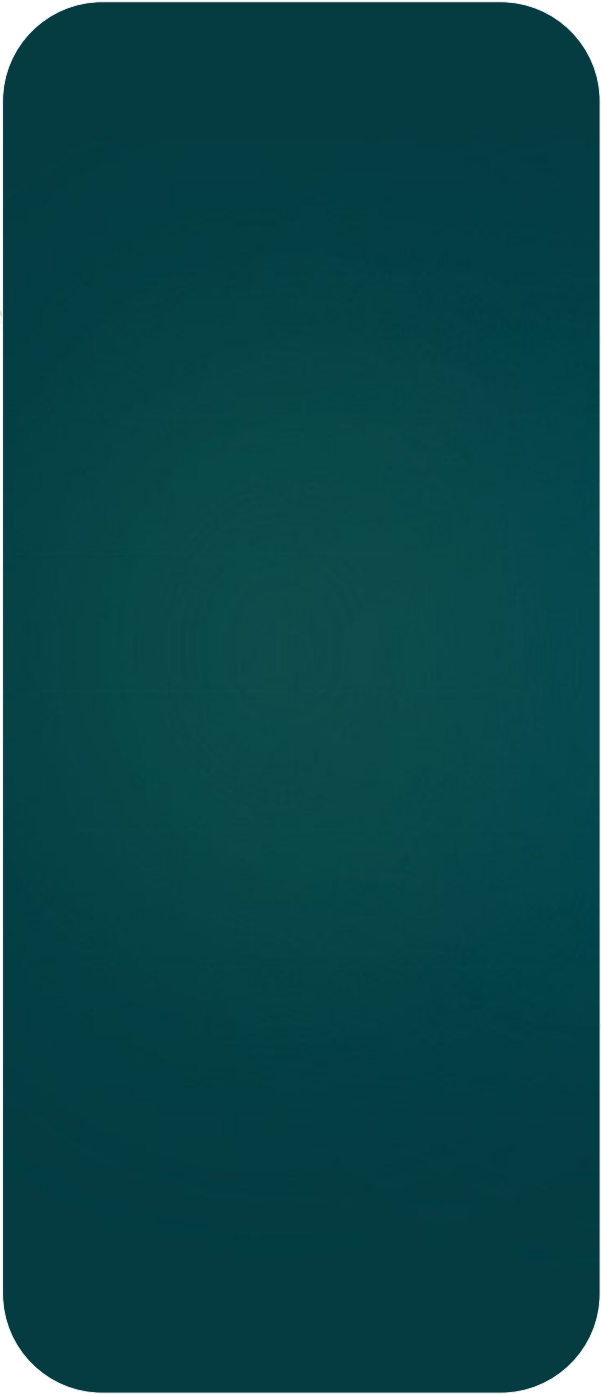
**Le format long est privilégié** (40-50h réparties sur plusieurs mois), de sorte à **laisser du temps de maturation et d'appropriation aux clients entre les sessions**.

La méthodologie suit une « **logique bottom-up** », en partant des problématiques métier à résoudre pour identifier comment l'IA peut aider à les traiter. Les formations s'appuient « **systématiquement** » sur des cas concrets issus de l'activité de l'entreprise, **favorisant une application concrète immédiate**.



# Recommendations

129



# Recommandations

Les constats analysés et développés précédemment permettent à cette étude d'émettre quelques suggestions de recommandations pour un développement éclairé de l'IA, qui soit « capacitant » pour les professionnels et les étudiants qui entendent se former, et devant contribuer à renforcer les compétences et la compétitivité du secteur dans un environnement international qui intègre ces nouvelles technologies.



## Structuration des offres



## Contenus des formations



## Autonomisation des étudiants et des professionnels vis-à-vis de l'IA (par-delà l'activité de formation)



## Structuration des offres

- > **Accompagner le développement d'offres plus spécialisées, par exemple par métier / secteur** (en réponse à une attente des apprenants et des perspectives affichées par les acteurs de la formation dans les prochaines années), et en restant vigilant à la capacité des acteurs à trouver un modèle économique autour de ces offres
- > **Accompagner le développement d'offres de formation pour profils « hybrides »**, à forte culture technologique ou ingénieur, qui disposeront de compétences critiques pour l'intégration de l'IA dans les organisations (design de workflows IA complets, capacités d'interface entre métiers créatifs et techniques)
- > **Rester vigilant, dans le suivi de l'offre, quant à l'essor des parcours de formation spécialisés dont les promesses d'insertion professionnelle restent à prouver** (par exemple les parcours visant à former à des « métiers augmentés » : réalisateur IA, chief IA officer)
- > **Encourager une évolution des offres où l'IA devient une composante parmi d'autres des formations (et non un objet de formation spécifique incarné par des actions ou des cursus dédiés)**
- > **Animer un dialogue de branche entre les entreprises du secteur et les acteurs de la formation :**
  - > **pour renforcer le lien entre l'industrie et la formation** (développement d'activités de recherche appliquée croisées entre entreprises et établissements, éclairage des acteurs de la formation sur les problématiques d'intégration de l'IA dans les organisations, ...)
  - > A engager via la CPNEF, une rencontre interprofessionnelle (à l'image des RADI-RAF pour l'animation), ou des groupes de travail dédiés, etc.

## 02 Contenus des formations

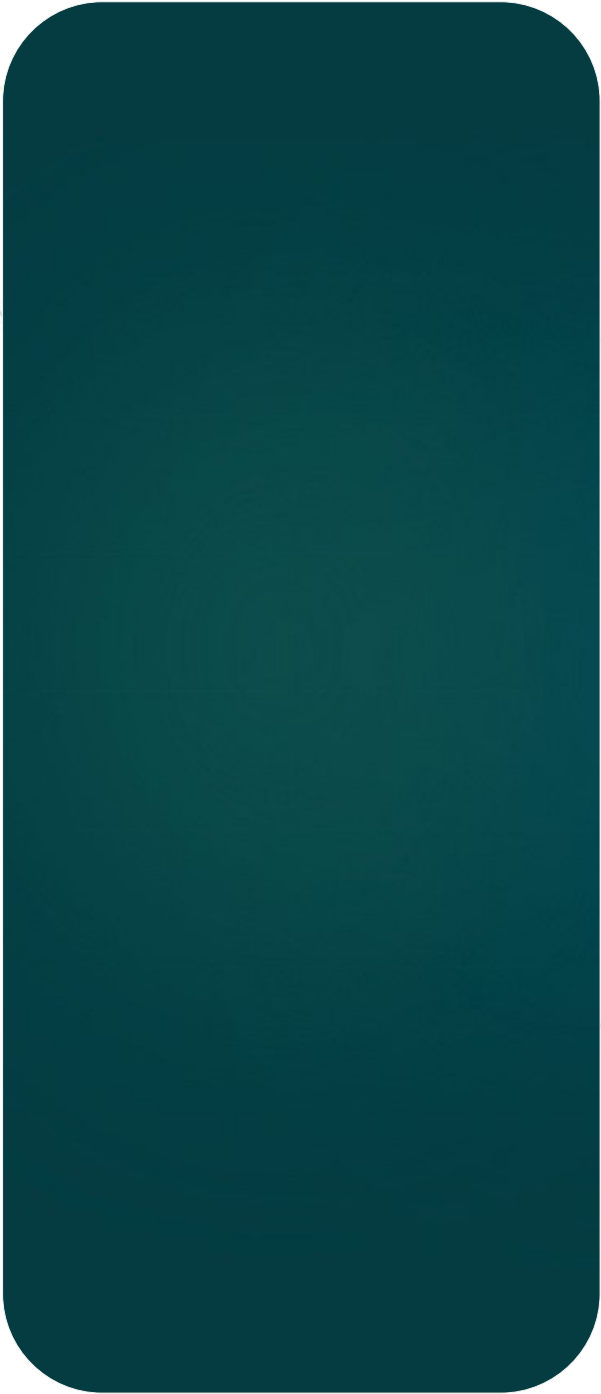
- > **Soutenir le partage des meilleures pratiques des acteurs de la formation quant à leur vision des compétences à acquérir ou des objectifs de formation à atteindre** (par exemple en matière de démystification et d'autonomisation, de maîtrise des enjeux transverses, de prise de recul critique, de compréhension des fondamentaux de l'IA, du souci de l'intégration des usages IA dans les pratiques métiers, de maintien des compétences dites « traditionnelles »).
- > **Conditionner le financement de la formation à plusieurs critères de qualité**, par exemple sur les axes suivants :
  - **Prévoir une attention spécifique quant à l'intégration de l'IA dans les pratiques et les environnements professionnels, dimension moins investie à ce jour par les offres** (développement de workflows et pipelines, impacts sur les équipes, leurs rôles, les modalités de collaboration, conduite du changement, ...)
  - **Renforcer la capacité des acteurs de la formation à éclairer les enjeux éthiques et environnementaux (état de l'art, ressources pédagogiques,...), sans oublier les enjeux de souveraineté, de sécurité, et de gestion de la data**
- > **Encourager les modèles Open Source auprès des acteurs de la formation et des professionnels**, ou du moins le développement de formations les exploitant.
- > **Encourager la mobilisation de formateurs, professionnels du secteur, avec une pratique régulière de l'IA.**



## Autonomisation des étudiants et des professionnels vis-à-vis de l'IA (par-delà l'activité de formation)




- > **Consolider la capacité des étudiants et des professionnels à rester autonomes face aux innovations technologiques** : choix éclairé des solutions (des règles de PI qui les accompagnent, des modèles d'hébergement des données ...), maîtrise technique, mais aussi coût d'accès, capacité à démontrer la protection d'une œuvre avant d'engager un projet, etc.
  
- > **Pour cela :**
  - **Soutenir la capacité des étudiants et des professionnels à apprendre par d'autres moyens complémentaires que la formation, dans un contexte de renouvellement rapide des solutions et des usages** (ressources d'apprentissage accessibles, communautés d'apprentissage tels que Creative Machines?, encouragement des initiatives de veille collective sous des formats ouverts, ...).
  - **Soutenir les moyens et initiatives de veille** (sur les technologies et les usages, mais aussi sur les enjeux juridiques, éthiques, et environnementaux).
  
- > **Soutenir les apprenants dans leur capacité à faire reconnaître et valoriser les acquis des formations** (dans leur CV, dans le titre de leur métier, ...)
  
- > **Organiser un dialogue de branche avec les éditeurs de logiciels IA, et notamment les éditeurs européens, pour faciliter l'accès des apprenants aux outils (comptes formation...) et à des solutions garantissant la protection des données.**

VII Annexes



# 1. Cartographie des métiers des secteurs du cinéma et audiovisuel, de l'animation, et du jeu vidéo

■ Dominante artistique   ■ Dominante technique   ■ Dominante gestion

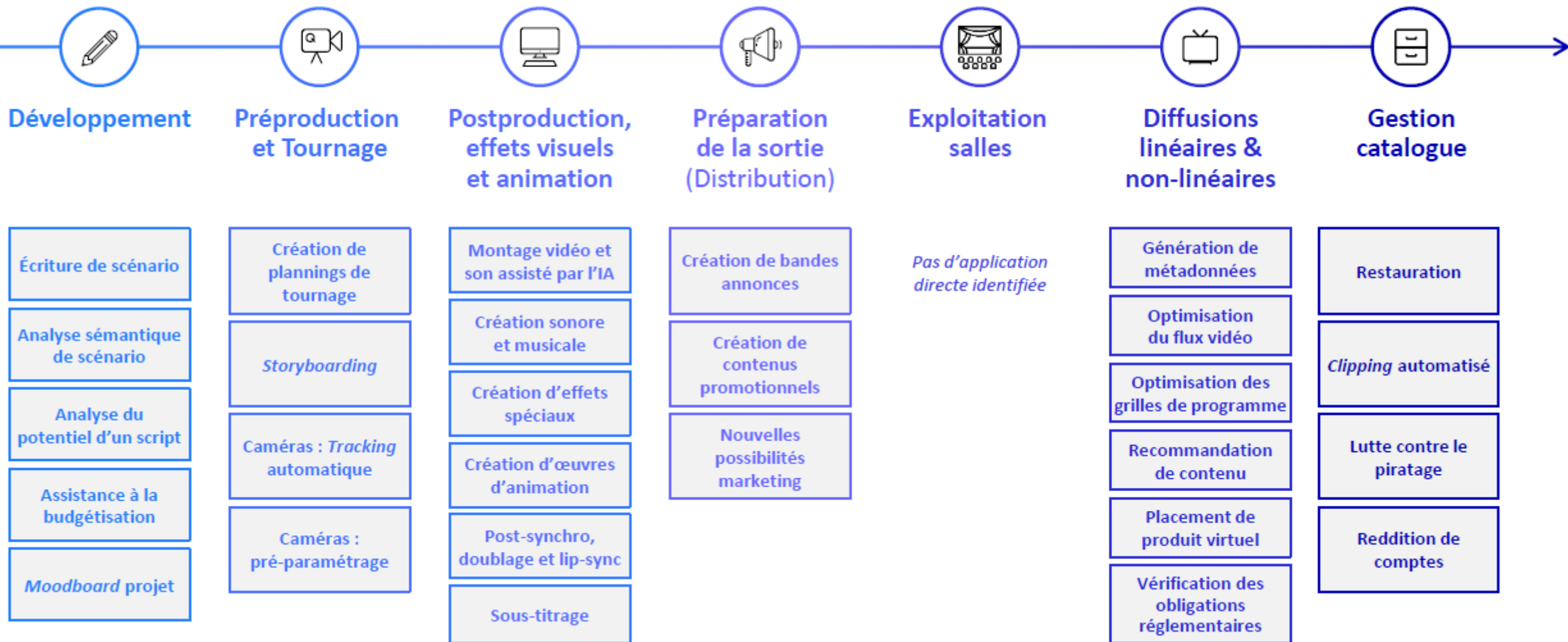
	Cinéma et audiovisuel	Animation	Jeu Vidéo
<b>Métiers artistiques</b> 	Réalisateur et assistant réalisateur Scénariste Scripte Comédien, figurant Costumier, maquilleur, coiffeur Chef décorateur, assembleur	Conception : réalisateur et directeur artistique, scénariste Storyboarder, lay-out man Animateur 2D et 3D Modélisateur (2D, 3D, volume) Matte painter, rendu et éclairage, scan, trace et colorisation	Directeur de création, directeur artistique Game Design : lead game designer, lead level designer, UX designer, narrative designer Image : art director, concept artist, animateur 2D /3D, graphiste 2D et 3D, réalisateur cinématiques
<b>Métiers techniques</b> 	Image : chef et assistant opérateur, cadreur, superviseur effets spéciaux Son : preneur son, mixeur Métiers de la post-production : responsable des effets visuels numériques, monteur, étalonneur Opérationnels de tournage: ripper, machiniste, électricien, fabricants de décors	Superviseurs effets visuels et numériques Compositing, monteur image-son TD, coordination en post-production Développement pipeline et réseaux, R&D Support SI, maintenance technique	Son : sound designer, compositeur... Directeur technique Programmeurs : lead, engine, audio, tools, réseau, UI... Spécialistes de l'IA
<b>Métiers d'encadrement / support</b> 	Producteur, responsable de production/post-production, administrateur de production Régisseur Directeur de casting Fonctions supports	Gestion de production Fonctions support, gestion administrative	Management : producer, executive producer, associate producer Edition et support : manager user acquisition, manager produit, responsable de marque, responsable du développement, data scientist, testeur QA...

Source: CPNEF, Audiens, SNJV

Source : Etude de besoin France 2030 studios et formation. Formations et métiers, CNC, 2022.  
 Disponible sur : <https://www.cnc.fr/documents/36995/144243/Etude+de+besoins+-+formation+et+m%C3%A9tiers.pdf/4df4ce16-21a3-2a8f-5aff-a13cd6f520d5?t=1650873870748> (site consulté le 06/10/2025)

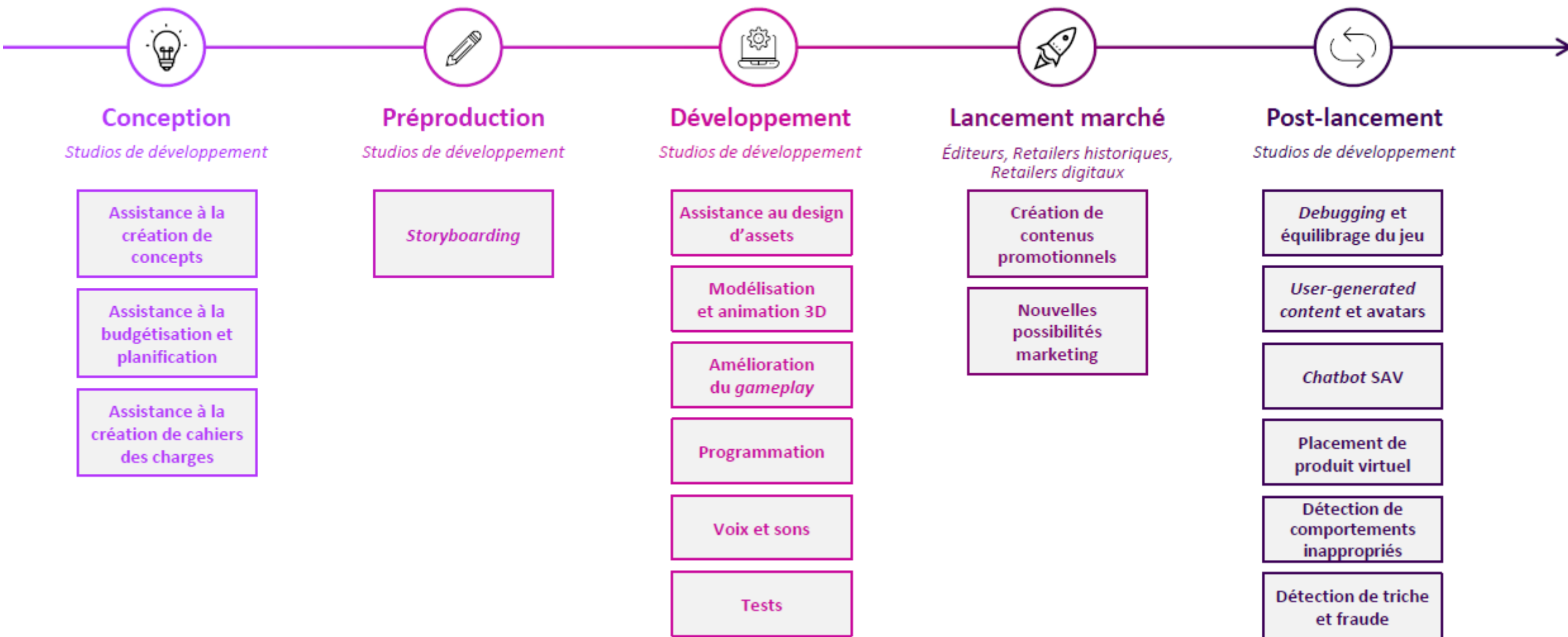
## 2. Cartographie des cas d'usage IA

PRINCIPAUX CAS D'USAGE ASSOCIÉS AUX ÉTAPES D'UNE ŒUVRE CINÉMATOGRAPHIQUE OU AUDIOVISUELLE



## 2. Cartographie des cas d'usage IA

### PRINCIPAUX CAS D'USAGE ASSOCIÉS AUX ÉTAPES D'UN JEU VIDÉO



### 3. Exemples complémentaires d'établissements étudiés ayant développé des parcours spécialisés IA

Etablissements	Intitulé du diplôme	Débouchés
E-artsup	Mastère IA et pensée créative	Creative technologist ; AI designer / directeur artistique augmenté ; Creative coder / designer génératif ; Spécialiste création et innovation IA
Ecole Bellecour	Formation Graphiste multimédia et IA ( <i>ouverture septembre 2026</i> )	Assistant chef de projet multimédia ; Graphiste Multimédia ; Infographiste ; Infographiste Multimédia ; Designer graphique ; Graphiste web ; Webdesigner
ICAN	Bachelor IA Design	Expert en Design Assisté par IA ; Responsable de l'Innovation en Design IA ; Lead AI Interactive Designer ; Directeur Artistique IA ; Consultant Senior en Création de Contenus IA ; Chef de Projet Design et IA ; Responsable de l'Automatisation des Processus Créatifs ; Architecte d'Interfaces et d'Expériences IA ; Spécialiste en Design de Produits et Services IA ; Designer d'Interfaces et de Contenus Visuels Générés par IA ; Expert en Génération de Contenus Sonores et Visuels par IA ; Responsable de la Stratégie de Design IA et Transformation Digitale ; Consultant en Design et Développement ; d'Applications IA ; Chief AI Design Officer (CADO) ; Spécialiste en Design pour Technologies Émergentes (AR/VR, IoT, IA)
	Mastère IA Design	
	Bachelor Web et IA	
IIM Digital School	Mastère Ecommerce, data et IA	Responsable e-Business ; Responsable e-Commerce ; Responsable e-CRM ; Trafic analyst ; Responsable Marketing ; Business developer ; Trade marketer
	Mastère Creative Technology Designer	CTO StartUp ; Industrial Product Leader ; Arts & Designer ; Creative technologist
	Bachelor Coding & Digital Innovation	Ingénieur Conception et Développement ; Product Owner ; Développeur full-stack ; Software engineer Front-end ; Développeur Front-end



## 4. Modules pédagogiques du *Master en IA appliquée au cinéma, à la narration et à la production audiovisuelle* (BAU Barcelona)

### Principes fondamentaux de l'IA créative pour le cinéma :

- > Histoire de la créativité informatique. De l'art génératif au post-cinéma.
- > Imagination artificielle et cadres éthiques et philosophiques : co-crédation homme-machine et vision machinique.
- > Économie politique de l'IA. Microtravail, biais et reconfiguration des métiers du cinéma.
- > Protocoles de transparence et d'origine. Métadonnées, avis et traçabilité.
- > Cadre juridique et éthique. Propriété intellectuelle, AI Act et durabilité énergétique.
- > IA, théorie queer et archives impossibles : perspectives critiques sur le genre, la dissidence sexuelle et les biais algorithmiques.

### Architectures d'IA pour le cinéma. Du perceptron aux modèles du monde.

- > Du perceptron aux transformateurs : histoire et évolution des architectures d'IA.
- > Modèles génératifs. Diffusion, embeddings et espaces latents.
- > Optimisation et généralisation : comment les machines apprennent.
- > Complexité computationnelle et green computing.
- > Expériences visuelles : frontières de décision, filtres CNN et cartes d'attention.

### Analyse cinématographique computationnelle. Rythme, style et narration.

- > Conception et gouvernance de corpus cinématographiques.
- > Segmentation automatique et métriques formelles : ASL, échelles de plan et mouvement.
- > Analyse narrative : temps forts dramatiques, arcs narratifs et relations entre les personnages.
- > Indicateurs d'audience et trajectoires de circulation.
- > Tableau de bord interactif et visualisation des données pour les décisions créatives.

### Projets génératifs pour le cinéma : de l'idée au projet.

- > Création d'univers et scénario assisté avec contrôle créatif.
- > Flux génératifs : texte/image/3D → image/vidéo/audio avec cohérence narrative.
- > Pipeline de production avec IA générative vidéo et audio : inpainting, outpainting, étalonnage des couleurs et son.
- > Gestion des risques juridiques et du budget énergétique.
- > Pitch professionnel avec démo et présentation.

## 5. Participants volontaires aux focus groups du 23 et 27 janvier 2026

Groupe 1
Virgine KAHN
Patrice MASINI
Chloë CHAMPION
Iris POIRIER
Bruno ASTORG
Lisa PEIRETTI
Aurore DELIGNY

Groupe 2
Pascal GUEHL
Florence d'AZEMAR
Chloë CHAMPION
Julien DROUAIS
Elise THIBAUT
Amandine CORIZIA
Veronica HOLGUIN
Alexandra MARCY
Clovis LE PIVERT

## 6. Guide d'entretien à destination des professionnels et experts du secteur

### Votre parcours et structure

- > Pouvez-vous vous présenter et décrire votre parcours professionnel ?

### Votre perception des évolutions en cours et à venir du secteur sous l'influence de l'IA

- > A un niveau macro, quelles évolutions avez-vous déjà observées du fait de l'IA ? *Sur les modèles économiques, les workflows, les modalités de travail...*
- > Quelles autres transformations anticipez-vous dans les prochaines années ?
- > Au niveau des métiers, lesquels vous semblent les plus impactés par l'IA et pourquoi ?
  - > Impactés positivement ?
  - > Impactés négativement ?

### L'utilisation de l'IA dans votre domaine

- > Quels sont vos usages de l'IA dans le cadre de votre activité ?
  - > Cas d'usages et outils
  - > Comment les intégrez-vous dans vos workflows ?
- > Quel a été l'impact de ces outils sur les compétences ? *(vous personnellement, votre corps de métier ou bien votre entreprise)*
  - > Compétences désormais moins critiques
  - > Compétences à développer pour l'utilisation des outils IA
  - > Autres compétences métier impactées par l'IA (par exemple, lors d'une transformation en profondeur du métier)

### Votre perception des besoins en compétences liés à l'IA

- > Quels sont les principaux axes de montée en compétences que vous identifiez ?
  - > Acculturation à l'IA et compréhension des enjeux (éthiques, juridiques, environnementaux...)
  - > Analyse des impacts de l'IA sur l'organisation (modèle économique, compétences, workflows...)
  - > Capacité d'intégration dans les workflows
  - > Recul critique
  - > Maîtrise d'outils techniques
  - > Autres
- > Selon vous, comment ces besoins vont-ils évoluer ?
  - > Les besoins sont-ils différents entre jeunes diplômés et professionnels ayant déjà une expérience dans le métier ? Entre dirigeants / managers et opérationnels ?
  - > Avez-vous besoin de nouveaux profils métiers ?
- > La formation est-elle le moyen le plus pertinent pour accompagner cette montée en compétences ? Avez-vous fait appel à d'autres modalités d'évolution des compétences (ex. conseil) ?

### Votre retour d'expérience sur la formation en IA

- > Avez-vous déjà suivi des formations sur l'IA ?
  - > Lesquelles ?
  - > Quel en est votre niveau de satisfaction ?
- > Quels sont les principaux obstacles à votre formation sur l'IA ? *(manque de temps, coûts, manque d'offre adaptée...)*
- > Quelles sont vos attentes en termes de formation ?
  - > Contenu
  - > Modalités pédagogiques
  - > Durée
  - > Autres

## 6. Guide d'entretien à destination des éditeurs de logiciels

### Votre parcours et structure

- > Pouvez-vous vous présenter et décrire votre parcours professionnel ?

### Votre perception des évolutions en cours et à venir du secteur sous l'influence de l'IA

- > Comment percevez-vous l'arrivée de l'IA dans le secteur (cinéma, audiovisuel, jeux vidéo) ?
- > A un niveau macro, quelles évolutions avez-vous déjà observées du fait de l'IA ? Sur les modèles économiques, les modes de production, les modalités de travail...
- > Quelles transformations additionnelles anticipez-vous dans les prochaines années ?
- > Au niveau des métiers, lesquels vous semblent les plus impactés par l'IA et pourquoi ?
  - > Impactés positivement ?
  - > Impactés négativement ?

### Vos solutions IA et leurs impacts sur les compétences

- > Pouvez-vous nous présenter votre solution ?
  - > Quelles en sont les fonctionnalités principales ?
  - > Pour quelles applications ? (métiers, secteurs...)
  - > Presentez-vous une transformation en profondeur des workflows du fait de votre solution ou solutions similaires ?
- > Quelles sont les compétences indispensables pour l'utilisation de votre solution ?
  - > Les professionnels du secteur les possèdent-elles déjà ?
  - > Au contraire, quelles sont les compétences qui vont devenir obsolètes / qui seront challengées du fait de votre logiciel ?

### Votre perception des impacts de l'IA sur les compétences

- > Plus largement, quels sont les besoins en compétences liés à l'IA pour les professionnels du secteur ?
- > Quels sont selon vous les besoins en formation liés à votre solution ?
  - > Sont-ils pourvus par les formations initiales et continues existantes aujourd'hui ?
  - > Selon vous, quelles seraient les formations à l'IA à développer pour faire face aux évolutions du secteur ?
- > Quel rôle des éditeurs de solutions dans la montée en compétences des professionnels ?
- > Identifiez-vous des alternatives à la formation qui viendraient pallier ces manques de compétences ?
- > A contrario, pour quelles compétences la formation apporte-t-elle le plus de valeur ajoutée ?

## 7. Grille d'analyse des offres de formation

Enjeux	Questions	Commentaires	Sources
<b>I. Données-clés des offres de formation</b>			
Poser un état des lieux objectif des offres de formation	Quelles sont les principales caractéristiques des offres de formation ?	<p>Données clés à recueillir (si disponibles) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Modalités pédagogiques : présentiel / distanciel, modalités d'évaluation</li> <li>Outils IA utilisés</li> <li>Profil des formateurs</li> <li>Modalités de financement</li> <li>Prix</li> <li>Formation diplômante, certifiante (dont inscription RS/RNCP/CQP de branche), non certifiante</li> <li>Pré-requis</li> <li>Nombre de places ouvertes</li> <li>Localisation (formations présentiels)</li> <li>Durée</li> <li>Métiers ciblés</li> <li>Certification Qualiopi de l'organisme</li> </ul>	Analyse documentaire

## 7. Grille d'analyse des offres de formation

Enjeux	Questions	Commentaires	Sources
<b>II. Compétences et contenus des apprentissages</b>			
Analyser les contenus des formations et caractériser les compétences visées	Quelles sont les compétences visées dans les formations ?	Recensement factuel des contenus et blocs de compétences présents dans les syllabus (comprenant notamment compétences créatives et artistiques, compétences juridiques, compétences numériques et informatiques, compétences organisationnelles et managériales).  Le cadre de classification des compétences sera précisé au fur et à mesure des analyses documentaires.	Analyse documentaire
	Jusqu'où comprendre les fondamentaux de l'IA ?	Analyse des formations spécifiques à l'IA : cours / sensibilisation, volume horaire	Entretiens
		Contenu des syllabus : sujets abordés, technicité des concepts (exemples : Sensibilisation aux erreurs, au biais, aux hallucinations, recul critique)	Analyse documentaire / Entretiens
	Observe-t-on des évolutions dans les enseignements "traditionnels" ? Selon quelle trajectoire l'IA a été et est intégrée dans les programmes ?	Intégration des outils IA dans les cours	Analyse documentaire / Entretiens
		Evolution des syllabus, dont : évolution des sujets abordés et des modules dédiés à l'IA, évolution du volume horaire spécifiquement dédié à l'IA	Entretiens
	Quelle place pour les enjeux "non techniques" associés à l'IA ?	Intégration des enjeux non techniques (juridiques, éthiques, environnementaux, autres) dans les formations et/ou les sensibilisations à l'IA. Intégration explicite d'enseignements juridiques / éthiques / environnementaux sous le prisme de l'IA Analyse des attentes des formateurs concernant ces enjeux	Analyse documentaire / Entretiens
	Quelle place pour l'œil critique ?	Niveau de prise en compte (et évolutions) des cours d'histoire de l'art / histoire du cinéma / sémiologie de l'image	Entretiens
		Intégration de l'IA dans les activités d'idéation / dans le processus créatif (les étudiants / apprenants sont-ils encouragés à s'en saisir et à réaliser des efforts créatifs en collaboration avec l'IA ?)	Entretiens
	Observe-t-on l'émergence de nouveaux sujets dans les cursus, complémentaires à l'apprentissage de l'IA ?	Intégration de nouveaux sujets / thématiques dans les cursus (par exemple : data management)	Entretiens
		Prise en compte de l'IA dans les modules de préparation à l'insertion sur le marché de l'emploi (intégration de l'IA dans les modules de "savoir-être")	Entretiens

## 7. Grille d'analyse des offres de formation

Enjeux	Questions	Commentaires	Sources
<b>III. Modalités d'apprentissage</b>			
Analyser les modalités de transmettre des connaissances et des savoir-faire en IA	Comment est enseignée l'IA ? L'IA fait-elle évoluer ou non les approches pédagogiques ?	Modalités pédagogiques employées : présentiel / distanciel, enseignements "descendants" vs. enseignements participatifs, volumes horaires	Analyse documentaire, entretiens
		Modalités d'évaluation et de validation des compétences	Analyse documentaire, entretiens
		Evolution des modalités pédagogiques par rapport à la période antérieure à l'intégration de l'IA dans les enseignements	Entretiens
	Quelle place pour l'expérimentation ?	Nature, fréquence, et inscription dans le cursus, d'ateliers pratiques d'IA / d'expérimentation / ou de résolution de problèmes métiers complexes en mobilisant l'IA comme solution.	Analyse documentaire, entretiens
Intégration de sources d'information non "traditionnelles" et d'outils pédagogiques non "traditionnels" dans les cours (exemples : Youtube, Tuto.net, Rebelway...)		Entretiens	
Analyser les évolutions de la relation enseignants/formateurs - apprenants au prisme de l'IA	Quelle place pour l'apprenant dans son apprentissage de l'IA ?	Modalités d'enseignement participatives, intervention des apprenants dans les enseignements, place de l'apprentissage en pair-à-pair	Entretiens
		Perception de l'évolution de la posture formateur par le formateur et/ou l'apprenant	Entretiens
	Quelle place pour les professionnels dans la formation à l'IA ?	Intervention de professionnels du secteur (profils, contribution à la formation)	Analyse documentaire, entretiens
	Quelle participation des éditeurs de logiciels dans la formation à l'IA ?	Intervention d'éditeurs de logiciels (profils, contribution à la formation)	Analyse documentaire, entretiens

## 7. Grille d'analyse des offres de formation

Enjeux	Questions	Commentaires	Sources
<b>IV. Structuration des offres et positionnement des acteurs de la formation</b>			
Cartographier les conditions de financement, d'accès et de valorisation de la formation	Quelles sont les conditions d'accès à la formation ? Quelle valorisation des acquis ?	Coût de la formation (total et horaire)	Analyse documentaire
		Possibilités de prise en charge (OPCO, CPF, France Travail, etc.)	Analyse documentaire
		Répartition géographique des formations en présentiel	Analyse documentaire
		Caractère certifiant ou non de la formation (enregistrement RS, RNCP ou CQP de branches)	Analyse documentaire
Comprendre les trajectoires, stratégies ou pratiques des établissements / OF dans l'évolution de leurs offres et des publics	Quels sont les impacts de l'IA sur les catalogues de formation et les publics apprenants ?	Mise en place de nouveaux modules de formation à l'IA	Analyse documentaire, entretiens
		Mise en place de nouveaux parcours et/ou formations spécifiquement liés à l'IA	Analyse documentaire, entretiens
		Rythme de renouvellement du catalogue de formations	Entretiens
		Spécialisation (métiers/secteurs) des formations liées à l'IA	Analyse documentaire, entretiens
		Evolution des publics apprenants (profils métiers, niveau d'expérience...) et volume	Entretiens
Analyser les positionnements, l'organisation et les moyens critiques des acteurs de la formation vis-à-vis de l'IA	Quelle organisation et quelles capacités critiques sont déployées par les acteurs de la formation ?	Création de postes (réfèrent IA par exemple) voire de cellules ou départements directement liés à l'IA	Analyse documentaire, entretiens
		Organisation d'une veille technologique (à l'échelle individuelle ou à l'échelle de l'établissement / de l'OF)	Entretiens
		Ecoute et analyse des attentes des employeurs (studios, entreprises) en matière d'IA	Entretiens
		Formation des formateurs / Accompagnement des enseignants dans l'acquisition de nouvelles compétences et l'évolution des cours	Entretiens
	Quelle appropriation et quel portage de l'IA par les acteurs de l'OF ?	Mise en visibilité de l'IA dans les communications institutionnelles : site, actualités, mention explicite dans les syllabus...	Analyse documentaire
		Impulsion d'initiatives liées à l'IA : hackaton, concours...	Analyse documentaire, entretiens
	Quelles alternatives à la formation et aux OF traditionnels ?	Evolution vers des demandes de prestations de type conseil	Entretiens
		Evolution du paysage concurrentiel de la formation à l'IA pour le secteur (par exemple : nouveaux entrants type cabinets de conseil, organismes de formation "généralistes", OF spécialisés IA, ...)	Entretiens

## Ont participé à la réalisation de l'étude

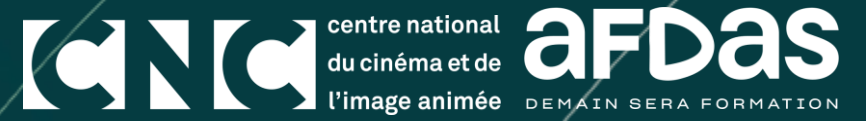
**Louis-Marie Bastier**, Directeur CMI

**Lena Cabrespines Sarukhan**, Consultante CMI

**Guillaume Bourlet**, Directeur CMI

**Emilie Puget**, Consultante CMI

**Stéphane Chung**, Responsable pédagogique Image Numérique, INA



WWW.CMI-STRATEGIES.COM

**Contacts :**

**Louis-Marie Bastier, Directeur**

lm.bastier@cmi-strategies.com

**Lena Cabrespines Sarukhan, Consultante**

l.cabrespines@cmi-strategies.com