

Arts Lettres Langues à finalité professionnelle Mention Arts plastiques Spécialité Fictions numériques (jeux vidéo)

RNCP12708 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	MASTER — Master
Code(s) NSF	132
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/10/2019

Certificateur(s)

Ministère chargé de l'enseignement supérieur

Université Paul Valéry - Montpellier 3

<http://www.univ-montp3.fr>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

L'objectif de ce master est de former des designers de l'expérience-joueur et de l'interactivité. Ils devront être capables de concevoir des objets technologiques innovants et des interfaces joueurs conviviales dans le secteur vidéoludique. Les cœurs de métiers visés sont le game designer et le game director, ensuite viennent les métiers de l'infographie 2D et 3D, ainsi que le caractère design. Elle associe capacité à dessiner, à utiliser les outils informatiques créatifs et à concevoir l'expérience-joueurs. Les jeux vidéo sont un art de l'expérience, cette approche pragmatique sera particulièrement investie en même temps que les théories des arts contemporains. Les étudiants seront capables d'initier des projets pilotes et d'innover dans l'industrie du jeu vidéo grâce à une sensibilisation à la sociologie des innovations et des usages. Elle ouvre vers un stage pratique de minimum 320 heures en organisation. Crée de nouvelles formes de produits (matières, procédés, systèmes, formes, impressions) destinés à être fabriqués en série et parfois à l'unité. Conçoit ces produits en s'appuyant sur une analyse pluridisciplinaire (technologique, sociologique, esthétique et économique) et en tenant compte des contraintes techniques de fabrication. Peut être chargé de tout ou partie de la conception, ou participer au suivi de la fabrication du produit et de la diffusion.

Game designer : Le game designer conçoit l'interactivité et a une approche ascendante, du détail au général, à contrario du scénariste qui conçoit l'histoire globale. Les mécanismes du jeu seront pris en charge par le concepteur de jeu, établissant la structure vidéoludique du jeu. Le concepteur de jeu vidéo traduit « le ressenti joueur » en intentions. Cette traduction, qui est la première « écriture » de la création du jeu, décrit ainsi principalement des gestes, postures et autres comportements : elle demande donc une forme plus adaptée que le langage pour s'exprimer. Ainsi, « schéma », « croquis », « esquisse » entremêlés dans un « squelette », seront les premiers outils saisis pour rendre compréhensible cette conception particulière de l'action humaine. Le game designer conçoit des jeux vidéo en s'appuyant sur une analyse pluridisciplinaire (technologique, sociologique, esthétique et économique).

Game director : Le directeur de jeu est l'équivalent du réalisateur dans le cinéma, celui-ci défend les idées et les présente lors de réunions formelles : il détient une vision globale du jeu et la transmet aux autres. Il se pose des questions : « quelle est l'expérience que l'on va apporter au joueur ? Oui mais le joueur comment va-t-il le prendre ?

Qu'est-ce qu'il va faire le joueur ? ». En tant que réalisateur, il est le garant de la vision du joueur durant tout le projet, et de l'authenticité du concept. Le réalisateur s'assure donc de maintenir les intentions de départ exprimées sous formes de grandes lignes directives.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Savoir-Faire : Connaissances techniques

- être capable d'utiliser les logiciels de dessins, d'animation 2D et 3D.
- être capable de dessiner, réaliser des croquis
- être capable de modéliser un univers et des personnages

Connaissance pratique

- être capable d'initier l'innovation au sein d'un projet
- être capable de gérer une situation à haute valeur ajoutée
- être capable de concrétiser des idées conceptuelles et de les mettre à l'image
- être capable de concevoir des histoires interactives
- être capable de concevoir l'expérience sensible joueur

Connaissance procédurale

- être capable de documenter un projet jeux vidéo
- être capable de créer de façon participative
- être capable de prototyper un jeu vidéo

Compétences :

- Etudier et rechercher les informations qui conditionnent la création ou l'exécution d'un jeu vidéo.
- Effectuer tous les travaux préparatoires et essais nécessaires : esquisse, préprojet, prémaquette, choix des techniques ou du style.
- Réaliser l'ouvrage : maquette, illustration, traçage, mise en couleur, graphisme, animation ou rédaction, annonces, scénarios...
- Vérifier la qualité du travail et sa conformité au projet initial avec le responsable ou le client, et effectuer les modifications ou corrections éventuelles.

Savoirs :

- théories de l'art contemporain
- références esthétiques des jeux vidéo
- théories des usages des technologies et des innovations
- théories de l'activité
- approche qualitative en création
- méthodologie participative
- scénarios interactifs

Savoirs faire :

- rédiger un dossier de pré-production
- dessiner un story-board
- communiquer dans une situation pluridisciplinaire
- maîtriser les techniques d'écriture interactive
- faciliter la création participative
- utiliser les outils et logiciels de prototypages

Savoirs être :

- Faciliter le « travailler ensemble »
- Échanger et négocier avec des interlocuteurs variés
- S'adapter à des situations variées
- S'adapter de manière permanente aux évolutions techniques et aux nouvelles technologies
- Déterminer rapidement des ordres de priorités
- Réagir rapidement à des situations imprévues
- Anticiper les besoins des publics visés.
- Diversifier et renouveler ses productions.
- Concevoir et transmettre un message.
- Concilier des activités de création avec des contraintes strictes (budget, délais).

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Multimédia et Industrie des Jeux vidéo.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Game design,
Conception visuelle,
Ergonomie,
Scénariste interactif,
Concepteur réalisateur,
Chef de projet

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

A compléter (Reprise)

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

75% Enseignants-chercheurs, 25% Professionnels.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE

Idem

COMPOSITION DU JURY — CANDIDATURE INDIVIDUELLE

Possible pour partie du diplôme par VES ou VAP

COMPOSITION DU JURY — VAE

Enseignants-chercheurs et professionnels

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/10/2019

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Université Paul Valéry

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/12708/>