

Game designer - Concepteur de jeux

RNCP29435 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320v
Formacode(s)	46003, 46251
Code(s) ROME	E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	21/12/2021

Certificateur(s)

ARIES RHONE ALPES · SIRET : 52472681700017

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Lors de la création d'un jeu vidéo, le Game Designer – Concepteur(trice) de Jeux a un rôle déterminant car c'est lui qui conçoit le concept du jeu et veillent à ce que la réalisation offre l'expérience de jeu optimale. Pour cela, le Game Designer a une compréhension approfondie des caractéristiques des différents matériels de jeu vidéo (PC, consoles, smartphones, tablettes...) et des logiciels et techniques adaptés à chacun de ces supports.

Pour réaliser un jeu vidéo, le Game Designer conçoit un dossier d'intentions de réalisation ludique, les documents de production (Game et Level Documents) en accord avec le commanditaire. Il planifie la conception et la réalisation du projet ludique et constitue l'équipe de Game Artists et de Game Developers en vue de réaliser le prototype du jeu, puis le produit fini. Il travaille également avec les QA Testers pour procéder aux étapes de tests.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Dans le cadre d'un projet de gamification (jeu vidéo ; serious game, adver game...), le Game Designer – Concepteur(trice) de Jeux assure :

- 1
La conception de l'orientation ludique du projet
Identifier le contexte dans lequel s'inscrit le projet ludique
Concevoir la note d'intention du projet ludique
- 2
L'ingénierie de projets ludiques et interactifs
Organiser et piloter le projet ludique et interactif
- 3
Le management d'équipes projets, dans le cadre du pilotage de projets ludiques, créatifs et innovants
Manager une équipe projet chargée de la production du projet ludique
- 4
Le développement d'un prototype de jeu dans le respect d'un cahier des charges, des contraintes éditoriales et technologiques
Développer pour le prototype de jeu, les codes informatiques, permettant la mise en œuvre des mécaniques de jeu dans un contexte « temps réel »
Evaluer et améliorer le prototype de jeu jusqu'à la présentation du jeu finalisé au commanditaire
- 5

La veille pour développer ses compétences dans le contexte économique, concurrentiel, social culturel
Repérer et identifier les tendances et courants ludiques, économiques et sociologiques, les évolutions des normes et réglementations
Partager l'information avec l'équipe projet

Blocs de compétences

RNCP29435BC01 — Développement d'un prototype de jeu dans le respect du cahier des charges, des contraintes éditoriales et technologiques.

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- Concevoir un prototype de jeu adapté à la plateforme de diffusion ; en codant de façon optimale sous un moteur de jeu temps réel (type Unity 3D, Unreal).

_ Organiser le process de playtests et améliorer le prototype de jeu dans le respect des éléments recueillis lors des phases de « Playtest »

Modalité d'évaluation

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée, le candidat doit réaliser un prototype de jeu mettant en scène des mécaniques de façon fonctionnelle. Le candidat présente sa production, justifie et argument ses choix techniques.

Certificat du bloc de compétences

Intitulé : Développement d'un prototype de jeu dans le respect d'un cahier des charges, des contraintes éditoriales et technologiques

RNCP29435BC02 — Veille pour développer ses compétences dans le contexte économique, concurrentiel, social culturel

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

_ Repérer les tendances et les courants ludiques, économiques et sociologiques.

_ Identifier l'évolution des normes, des réglementations et des usages/comportements du secteur vidéoludique

_ Expérimenter de nouveaux procédés, de nouveaux outils numériques et traditionnels du secteur vidéoludique

Modalité d'évaluation

Dans le cadre de travail individuel, le candidat doit réaliser :

_ Une analyse du marché national et international de l'industrie du jeu vidéo, des tendances de consommation et des technologies émergentes.

_ Un essai prospectif de ce que pourrait une expérience ludique innovante à n+ 3 ans.

_ Une présentation oralement les deux documents : l'analyse du marché et l'essai prospectif

Certificat du bloc de compétences

Intitulé : Veille pour développer ses compétences dans le contexte économique, concurrentiel, social culturel dans le secteur vidéoludique

RNCP29435BC03 — Conception de l'orientation ludique du projet

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

_ Respecter ou définir le support, le genre de jeu et la cible

_ Concevoir un Quick Concept (rough de document de game design)

_ Concevoir un Game Design Document

_ Définir et orienter les mécaniques de jeux au travers des mises en situation ludiques

Modalité d'évaluation

Dans le cadre de travaux individuels, le candidat doit réaliser un Quick Concept Document, un Game Design Document et les présenter oralement avec un support de communication (type power point) afin d'argumenter les choix de mises en scènes interactifs.

Certificat du bloc de compétences

Intitulé : Conception de l'orientation ludique du projet

RNCP29435BC04 — Ingénierie de projets ludiques et interactifs

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- _ Définir et organiser le process de production par rapport au cahier des charges issues des Game et Level Design Documents
- _ Définir les moyens techniques et humains pour mettre en œuvre le projet ludique, et les valider en fonction de la commande
- _ Elaborer les documents de planification du projet et d'analyses de risques et justifier les techniques et moyens humains retenus.
- _ Elaborer d'un prototype fonctionnel permettant de valider les orientations techniques et humaines définies au regard du cahier des charges et des contraintes coûts / temps.

Modalité d'évaluation

A partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise une série de documents de présentation du projet ludique visant à vérifier sa faisabilité : cahier des charges, plan de production, prototypes fonctionnel (vertical slide).

Certificat du bloc de compétences

Intitulé : Ingénierie de projets ludiques et interactifs

RNCP29435BC05 — Management d'un projet ludique, créatif et innovant

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- _ Diriger une équipe en définissant les objectifs à atteindre pour l'équipe et pour les individus.
- _ Favoriser la créativité des équipes en adoptant une démarche "Design Thinking".
- _ Organiser et participer à la production des idées (mindmapping, brainstorming...).
- _ Exercer un leadership pour susciter l'adhésion et la confiance.
- _ S'adapter aux types comportementaux (attentes, priorités, niveau de motivation et implication).
- _ Gérer les conflits au sein d'une équipe.

Modalité d'évaluation

Dans le cadre de mises en situations professionnelles reconstituées, le candidat doit réaliser plusieurs séries de simulations managériales : réunion d'avancement de projet, entretien individuel (situation de conflit en vue de mise en place de solutions correctives), animation séance de créativité, animation d'une réunion de cadrage.

A partir de l'étude d'une situation de production, le candidat doit construire un document de management reprenant : la hiérarchisation des missions d'une équipe, la définition des missions des chaque membre de l'équipe, la mise en place des outils de report d'informations et d'évaluation de l'avancement du projet, organisation du process d'animation d'équipe.

Certificat du bloc de compétences

Intitulé : Management d'un projet ludique, créatif et innovant

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Industrie du jeu vidéo (consoles de salon, consoles portables, jeux mobiles, jeux sur ordinateurs/PC)

Activités connexes : Serious Games, Adver Games, objets connectés... Création numérique et divertissement (Entertainment), Edition de jeux électroniques

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Game Designer - Concepteur de Jeux, Level Designer, Associate Producer – Assistant Chef de Projet, QA Testeur, Lead Game Designer, Lead QA Analyst, Producer – 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, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Président : Présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école

Formateurs : 1 à 2

Professionnels : 3

COMPOSITION DU JURY — VAE

Président : Présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école

Formateurs : 1 à 2

Professionnels : 2 à 4 (parité employeurs / salariés)

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	21/12/2021
-------------------------------------	------------

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP36744

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/29435/>