

Concepteur réalisateur en game art

RNCP30731 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	320
Code(s) ROME	E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	24/05/2021

Certificateur(s)

NEW 3 D GENERAL EDUCATION · SIRET : 52268967800020

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le-la Concepteur-trice réalisateur-trice en Game Art travaille à la conception de tous les types de jeux, il ou elle doit être capable de produire des assets de la conception même au résultat final utilisable en jeu. Pour cela, il ou elle doit faire preuve à la fois d'imagination et d'une grande maîtrise technique. Il ou elle a une excellente connaissance des images de synthèse et des logiciels de création 2D et 3D.

Le métier de Concepteur-trice Réalisateur-trice Game Art se positionne sur des techniques d'optimisation experte dans le but de pouvoir afficher le contenu développé en temps réel.

Les activités visées par le certificat sont:

- Character Artist (Créateur de personnage 3D) :

Création d'un personnage en 3D, du concept à l'intégration dans un moteur de jeu en temps réel, et capable de s'adapter à différents styles visuels. Il est sous la responsabilité du DA et du Lead Chara Artist.

- Environment Artist (Créateur de décors 3D) :

Création d'un environnement en 3D, du concept à l'intégration dans un moteur de jeu en temps réel, et capable de s'adapter à différents styles visuels. Il est sous la responsabilité du DA et du Lead Environment Artist.

- Technical Artist (travail de lien entre le travail artistique et la programmation) :

Création des solutions et outils pour économiser des ressources moteur.

- o Animation : développement d'un squelette adapté aux besoins de la production et des outils liés à l'animation faciale.
- o Shaders : création de matériaux complexes et optimisés dans le moteur.
- o FX : création des effets spéciaux, dans le moteur
- o Post effects : calibrage de l'image à l'aide des outils moteurs.
- o Création de scripts : programmation de scripts afin de simplifier les actions durant la production.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Les compétences attestées du Concepteur-trice – Réalisateur-trice en Game Art sont :

En matière de direction artistique appliquée à la production du jeu vidéo par exemple démontrer sa capacité à :

- Interpréter visuellement les envies et besoins d'un client
- Superviser l'aspect artistique global d'un projet sous contrainte d'une production ou respecter une commande artistique
- Définir le choix du style du rendu de commande (réaliste, semi réaliste, cartoon...)
- Définir le choix du genre (Science-fiction, Heroic Fantasy, Contemporain...)

- Appliquer la réalisation de la bible visuelle
- Répondre à un cahier des charges en respectant les consignes et les idées du marché de la production du jeu vidéo en temps réel

En matière de direction technique appliquée à la production du jeu vidéo par exemple démontrer sa capacité à :

- Définir un pipeline de production qui couvre l'ensemble des aspects techniques liés à la conception du jeu vidéo exploitant moteurs de jeux vidéo en temps réels ou toutes technologies et logiciels nécessaires à la création du jeu.

- Superviser les équipes techniques et faire le lien avec les équipes artistiques
- Veiller et optimiser les outils et le moteur exploités dans la mise en production

En matière d'encadrement de la production démontrer par exemple ses capacités à :

- Diriger la production des contenus 2D et 3D
- Superviser et veiller au respect des mises en œuvre par les directions techniques et artistiques
- Avoir une expertise sur l'ensemble des logiciels, plugins et moteurs
- Faire respecter et diriger les contraintes techniques de l'ensemble du processus de production du contenu visuel 2D et 3D
- Veiller à ce que chaque des éléments graphiques créés par l'équipe respecte les contraintes moteur et l'optimisation mémoire (retopologie de la géométrie 3D)

En termes de management et conduite d'équipes, démontrer ses capacités à :

- Analyser et étudier un projet pour définir le processus de réalisation et évaluer en compétences les besoins humains et technologiques
- Manager et coordonner les équipes artistiques et techniques
- Veiller au respect des contraintes de production
- Conduire et manager le budget d'une réalisation globale
- Evaluer le temps de travail d'une production et du budget imparti
- Evaluer les ressources matérielles et humaines en termes de compétences et de répartitions des tâches

En matière de commercialisation de son activité :

- Présentation de son expérience au travers d'un portfolio
- Présentation de la gestion d'une ou plusieurs activités

Blocs de compétences

RNCP30731BC01 — Commercialiser son expertise technique et artistique appliquée à l'environnement du jeu vidéo en temps réel

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Création d'un portfolio

Création et gestion de sa carrière et de ses activités professionnelles

Insertion professionnelle adaptée à ses qualifications et expériences

Création et maintien d'un carnet d'adresses professionnelles

Modalités d'évaluation

Evaluation des compétences globales par la présentation d'un portfolio professionnel marquant les capacités de réalisation sur le plan artistique, technique et managérial

Modalités de certification :

un certificat des compétences attestées sera remis à chaque candidat selon les modalités d'évaluation

RNCP30731BC02 — Encadrer et manager des équipes artistiques et techniques dans l'application d'une réalisation du jeu vidéo en temps réel

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Analyser et étudier un projet pour définir le processus de réalisation et évaluer en compétences les besoins humains et technologiques

Manager et coordonner les équipes artistiques et techniques

Veiller aux respects des contraintes de production

Conduire et manager le budget d'une réalisation globale

Evaluer le temps de travail d'une production et au budget imparti

Evaluer les ressources matérielles et humaines en termes de compétences et de répartitions des tâches

Modalités d'évaluation

Mise en place d'un budget pour la réalisation d'un prototype de jeu vidéo

Evaluation professionnelle à partir d'une grille de repère de compétences managériales remplie par les formateurs experts et les tuteurs lors de la pratique en entreprise

Evaluation des compétences managériales par un jury professionnel à partir d'une grille de repères de compétences

Modalités de certification :

un certificat des compétences attestées sera remis à chaque candidat selon les modalités d'évaluation

RNCP30731BC03 — Conceptualiser, diriger et superviser une direction artistique appliquée à la production du jeu vidéo en temps réel

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Interpréter visuellement les envies et besoins d'un client

Superviser l'aspect artistique global d'un projet sous contrainte d'une production ou respecter une commande artistique

Définir le choix du style du rendu de commande (réaliste, semi réaliste, cartoon

Définir le choix du genre (Science fiction, Heroic Fantasy, Contemporain...)

Appliquer la réalisation de la bible visuelle

Répondre à un cahier des charges en respectant les consignes et les idées du marché de la production du jeu vidéo en temps réel

Modalités d'évaluation

Réalisation d'un prototype graphique de jeu vidéo

Evaluation professionnelle à partir d'une grille de repère de compétences remplie par les formateurs experts et les tuteurs lors de la pratique en entreprise

Evaluation par un jury professionnel à partir d'une grille de repères de compétences

Modalités de certification :

un certificat des compétences attestées sera remis à chaque candidat selon les modalités d'évaluation

RNCP30731BC04 — Conceptualiser diriger et superviser une direction technique spécifique à l'application du jeu vidéo en temps réel

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Définir un pipeline de production qui couvre l'ensemble des aspects techniques liés à la conception du jeu vidéo exploitant moteurs de jeux vidéo en temps réels ou toutes technologies et logiciels nécessaires à la création du jeu.

Superviser les équipes techniques et faire le lien avec les équipes artistiques

Veiller et optimiser les outils et le moteur exploités dans la mise en production

Modalités d'évaluation

Réalisation d'un prototype graphique de jeu vidéo

Evaluation professionnelle à partir d'une grille de repère de compétences remplie par les formateurs experts et les tuteurs lors de la pratique en entreprise

Evaluation par un jury professionnel à partir d'une grille de repères de compétences

Modalités de certification :

un certificat des compétences attestées sera remis à chaque candidat selon les modalités d'évaluation

RNCP30731BC05 — Diriger une production 2D et 3D appliquée au jeu vidéo en temps réel

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Diriger la production des contenus 2D et 3D

Superviser et veiller aux respects des mises en œuvre par les directions techniques et artistiques

Avoir une expertise sur l'ensemble des logiciels, plugins et moteurs

Faire respecter et diriger les contraintes techniques de l'ensemble du processus de production du contenu visuel 2D et 3D

Veiller à ce que chaque des éléments graphiques créés par l'équipe respecte les contraintes moteur et l'optimisation mémoire (retopologie de la géométrie 3D)

Modalités d'évaluation

Réalisation d'un prototype graphique de jeu vidéo

Évaluation professionnelle à partir d'une grille de repère de compétences remplie par les formateurs experts et les tuteurs lors de la pratique en entreprise

Évaluation par un jury professionnel à partir d'une grille de repères de compétences

Modalités de certification :

un certificat des compétences attestées sera remis à chaque candidat selon les modalités d'évaluation

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le jeu vidéo

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

concept-artist; lead concept-artist; environment artist; lead environment artist character artist; lead character artist; directeur artistique; integrateur; technical artist; lead technical artist

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, VAE

- 2 professionnel-le-s (1 collègue salarié + 1 collègue employeur)
- 1 représentant-e pédagogique

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	24/05/2021
--	------------

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP38600

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/30731/>