

Lead graphiste jeux vidéo

RNCP31020 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46003, 46251
Code(s) ROME	E1205, E1104, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	21/07/2022

Certificateur(s)

ISART DIGITAL · SIRET : 42196749800062

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le/la Lead graphiste jeux vidéo travaille en autonomie sur la conception et le développement d'éléments graphiques s'intégrant dans un jeu vidéo. Il/elle travaille avec une équipe qu'il/elle est amené(e) à piloter.

Le/la Lead graphiste jeux vidéo conçoit ou fait concevoir les éléments graphiques et visuels d'un jeu vidéo en 2D et 3D tels que le décor, les textures, les personnages ou encore les effets de lumière et effets spéciaux parfois. Il/elle utilise la CAO (Conception assistée par ordinateur) et le DAO (Dessin assisté par ordinateur). Il/elle s'assure que chaque élément remplisse sa fonction au sein du jeu vidéo.

Le/la Lead graphiste jeux vidéo est responsable de la conception et de la production des éléments graphiques de jeux vidéo. À la fois expert sur le plan artistique et technique, garant de l'avancée du projet et du respect des délais dans son domaine, il supervise et accompagne son équipe d'infographistes. Le/la Lead Game Artist est un des acteurs majeurs de la production, il/elle est responsable d'une grande partie de l'aspect créatif du projet, son but étant de proposer l'univers graphique qui séduira l'ensemble des consommateurs visés par le projet.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Capacités attestées :

Elaborer un diagnostic de l'univers de la cible d'un jeu en réalisant un état des lieux du marché, de ses tendances et des contraintes éventuelles liées à l'utilisation d'une marque afin d'identifier les opportunités et les risques inhérents au concept visuel du projet.

Concevoir et formaliser le concept et l'identité graphique d'un jeu en tenant compte des contraintes techniques, humaines, budgétaires et de temps afin de faire une proposition artistique réaliste en phase avec les objectifs du commanditaire.

Choisir les techniques et technologies de production graphiques en tenant compte des contraintes du projet et des ressources disponibles afin de répondre à la commande.

Réaliser un prototype en utilisant les techniques et technologies choisies afin de présenter l'ambition graphique finale du jeu.

Mettre en œuvre la production des éléments 2D ou 3D d'un jeu en répondant aux exigences de la charte graphique et en utilisant les logiciels de conception graphique adaptés aux technologies préalablement choisies afin de les intégrer dans le moteur de jeu.

Contrôler la conformité et la cohérence des éléments graphiques du jeu avec le brief et les contraintes fonctionnelles du jeu.

Vérifier l'archivage et la documentation technique des éléments graphiques du jeu au long du projet et à la fin de celui-ci afin de permettre leur intégration dans le jeu et leur éventuelle utilisation future.

Coordonner le contrôle de la qualité des éléments graphiques d'un jeu et de l'expérience utilisateur en tenant compte des retours de tests, en réalisant un suivi des bugs éventuels et en appliquant les correctifs nécessaires afin que le jeu puisse être mis sur le marché.

Piloter un projet de création de l'univers graphique d'un jeu en assurant l'animation d'une équipe interne ou de sous-traitants et en réalisant l'interface avec les autres corps de métier intervenant sur le développement du jeu afin que le projet soit réalisé selon les attentes du commanditaire et en respect du calendrier défini.

Elaborer les éléments promotionnels du jeu en les adaptant aux différents canaux de communication utilisés afin d'illustrer et de valoriser le concept du jeu.

Blocs de compétences

RNCP31020BC01 — Préparation du développement graphique du jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Réaliser un prototype illustratif d'une proposition graphique d'un jeu vidéo.

Modalité d'évaluation :

Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.

Modalité de certification :

Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 2ème bloc de compétences.

RNCP31020BC02 — Conception graphique d'un projet de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Elaborer une proposition graphique d'un concept de jeu vidéo en se basant sur l'état de l'art de l'univers ciblé.

Modalité d'évaluation :

Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.

Modalité de certification :

Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 1er bloc de compétences.

RNCP31020BC03 — Elaboration des éléments promotionnels du jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Elaborer les éléments promotionnels du jeu sur différents supports de communication.

Modalité d'évaluation :

Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.

Modalité de certification :

Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 6ème bloc de compétences.

RNCP31020BC04 — Production des éléments graphiques d'un jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Mettre en œuvre la production des éléments 2D ou 3D d'un jeu en conformité avec les contraintes techniques et fonctionnelles du jeu.

Modalité d'évaluation :

Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.

Modalité de certification :

Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 3ème bloc de compétences.

RNCP31020BC05 — Contrôle qualité des éléments graphiques d'un jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Coordonner le contrôle de la qualité des éléments graphiques d'un jeu et de l'expérience utilisateur en tenant compte des retours de tests.

Modalité d'évaluation :

Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.

Modalité de certification :

Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 4ème bloc de compétences.

RNCP31020BC06 — Pilotage et gestion d'un projet de création de l'univers graphique d'un jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Piloter un projet de création de l'univers graphique d'un jeu en assurant l'animation d'une équipe interne ou de sous-traitants.

Modalité d'évaluation :

Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.

Modalité de certification :

Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 5ème bloc de compétences.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le/la titulaire de la certification Lead Game Artist exerce principalement ses activités au sein d'entreprises privées de développement de jeu vidéo. Ces entreprises peuvent être de taille plus ou moins importante, indépendantes ou sous la houlette d'un éditeur.

Les entreprises du secteur du jeu vidéo sont majoritairement des petites entreprises (effectif inférieur à 50 personnes et chiffre d'affaires inférieur à 10 millions €). Ces entreprises ont une moyenne de 27,2 emplois en équivalent temps plein (ETP) mais avec d'importants écarts et une médiane qui se situe à 5,5 ETP. On compte seulement 9 entreprises en France de plus de 90 ETP.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Lead Game Artist
- Lead Infographiste 2D/ 3D
- Graphiste jeux vidéo
- Game 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	Intensité d'embauche, Non-durabilité de l'emploi, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 401 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+2 (DUT, BTS, Deug ou équivalent) en communication et information (16 % des actifs en emploi)

Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles · tension 1/5 (Très faible) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	32 588
Jugés difficiles à recruter	11 %
Emplois saisonniers	30 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X80 — Professionnels des spectacles U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

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

6 membres dont le Directeur pédagogique de l'école et 5 professionnels/les

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	8 770 €
Selon la branche	7 939 € – 10 000 €
Prise en charge	Branches concernées
8 770 €	Valeur par défaut · 210 branches
10 000 €	CPNEF de l'audiovisuel
8 370 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
7 939 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	21/07/2022
-------------------------------------	------------

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP15808

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.isartdigital.com/fr/>

ISART DIGITAL

Fiche officielle (France Compétences)

