

Concepteur réalisateur de jeux vidéos et de dispositifs interactifs

RNCP31902 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323
Formacode(s)	46276, 46003
Code(s) ROME	E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	18/12/2021

Certificateur(s)

3 AXES INSTITUT · SIRET : 53482938700016

3AXES INSTITUT RENNES · SIRET : 81377351200013

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Concepteur de jeu vidéo / integrateur / développeur

Le rôle du / de la développeur / euse de jeu vidéo est de coder les interactions du joueur avec son environnement. Il / elle est capable de programmer les mécaniques de jeu (gameplay) en fonction des directives données par le Game Designer via le Game Design Document (bible répertoriant toutes les mécaniques de jeux).

Il / Elle peut être aussi amené à travailler sur la construction des niveaux (level design), voire dans des petites équipes sur la conception (Game designer).

Le tronc commun 3 Axes Institut en 1ère et 2è année permet aux étudiants d'avoir aussi des compétences en réalisation 2D et 3D. Ce qui leur permet de pouvoir se positionner sur l'ensemble de la chaîne de production, notamment dans les petits studios indépendants, où ils / elles peuvent prendre le rôle de réalisateur de jeu vidéo (producer).

Autres désignations possibles :

Game designer

Programmeur technique

Level designer

Analyste-programmeur / Analyste-programmeuse informatique

Assistant / Assistante chef de projet informatique

Concepteur / Conceptrice d'application informatique

Concepteur / Conceptrice logiciel informatique

Développeur / Développeuse - jeux vidéo

Développeur / Développeuse d'application

Développeur / Développeuse multimédia

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences attestées

Le (la) titulaire est capable de :

Connaissance du marché, des typologies de joueurs

Culture du jeu vidéo
Etude de faisabilité d'un jeu vidéo
Conception d'un scénario de jeu vidéo
Design d'un niveau de jeu
Réalisation d'un prototype de jeu vidéo
Préparation de la production d'un jeu vidéo
Fabrication d'un comportement
Fabrication d'un média
Intégration d'un niveau de jeu
Réalisation d'une séquence cinématique temps réel
Management de l'équipe créative
Réglage fin de l'interactivité et du game play

Blocs de compétences

RNCP31902BC01 — BLOC DE COMPÉTENCES 4 : L'ANIMATION POUR LE JEU VIDÉO

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Rédaction d'un scénario
Réalisation d'un story board et d'une animatique
Design et création de personnages et de décors
Réalisation d'un film d'animation
Réalisation d'effets spéciaux
Montage vidéo
Type d'évaluation:
projet tutoré
travail individuel et/ou collectif et présentation devant jury professionnel
Tutorat par les formateurs
Jury intermédiaire toutes les 6 semaines
réalisé en centre de formation et travail à la maison
Réalisation de story boards
Etudes de cas :
réaliser les animations faciale d'un personnage
Concevoir et réaliser un film d'animation d'une minute 30
Créer des trucages numériques avec un rendu professionnel
Créer des vidéos de motion design

RNCP31902BC02 — BLOC DE COMPÉTENCES 6 : CONCEPTION DE JEUX VIDÉOS

LISTE DE COMPÉTENCES

Créer un concept de jeu vidéo en prenant en compte la cible, le marché, les contraintes techniques et d'usabilité
Concevoir des niveaux de jeu vidéo
Créer les Game Design Document : document de pré production renfermant tout le travail de conceptualisation, de recherche et de réflexion sur un jeu vidéo
Scénarisation d'un jeu vidéo (scénarisation non linéaire)
Modalités d'évaluation
type d'évaluation: projet tutoré
travail individuel et présentation devant Jury Professionnel
Tutorat par les formateurs
réalisé en centre de formation et à la maison
Réalisation d'une benchmark concurrentiel, d'une étude de cible et de marché en fonction du type de jeu choisi
Créer un concept de jeu vidéo en prenant en compte les contraintes (cible marché et techniques) mises en place par le formateur
Réalisation de fiches de typologies de joueurs joueurs (personas)
Test et réalisation de fiches synthétiques sur les mécaniques de jeux existants

Réalisation des Game Design Document (document professionnel regroupant tout le travail de conception d'un jeu)

RNCP31902BC03 — BLOC DE COMPÉTENCES 7 : DÉVELOPPEMENT ET PROGRAMMATION

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir les différents type de gamedesign répondant à l'ensemble des besoins du marché

Savoir adapter un jeu en fonction de la plate forme (smartphone, tablette, pc, réalité virtuelle)

Réalisation de documents préparatoires à la réalisation des prototypes de jeu

Modalités d'évaluation

Projet tutoré

travail individuel et/ou

collectif et présentation devant jury professionnel

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation

Réalisation de 6 prototypes de jeux correspondant aux principaux gameplays demandés par le marché

Réalisation des documents préparatoires au prototypage et présentation du projet avec prototype devant jury

RNCP31902BC04 — BLOC DE COMPÉTENCES 2 : CRÉATION DE SUPPORTS DE COMMUNICATION VISUELLE

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Conception d'une charte graphique modulable

pour le print et le web

Conception d'une note d'intention

Pratique de veille sur le design graphique

Type d'évaluation:

Etude de cas et projets tutorés

Travail individuel

Tutorat par les formateurs

Réalisé en centre de formation

Etude de cas: réalisation d'une publicité pour la montre SWATCH

Etude de cas: réalisation d'un logo et d'une charte graphique

Etude de cas: créer les visuels d'un site internet

d'un projet de jeu vidéo (de l'étudiant)

RNCP31902BC05 — BLOC DE COMPÉTENCES 8 : SYSTÈMES INTERACTIFS

LISTE DE COMPÉTENCES

Réalisation d'interfaces hommes machine

Utilisation d'une imprimante 3d et d'une découpeuse laser

Développement sur casques de réalité virtuelle

Réalisation d'un mapping vidéo

Réalisation d'installations interactives (art numérique)

Modalités d'évaluation

Projet tutoré

travail individuel et/ou

collectif

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation

Réalisation sur 35 heures de mappings vidéos qui seront présentée au public (lors des portes ouvertes à l'école)

Réalisation sur 35 heures d'une installation interactive qui sera présentée au public (lors des portes ouvertes à l'école)

Programmation de robots intelligents (arduino)

Etude de cas : réalisation d'une lampe Wifi imprimée en 3d et paramétrable via wifi avec un téléphone portable

RNCP31902BC06 — BLOC DE COMPÉTENCES 3 : PRODUCTION D'IMAGES DE SYNTHÈSE

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Concevoir et réaliser des images de synthèse

Savoir créer en image de synthèse tout type d'objet
(design d'objet)

Savoir créer en image de synthèse toute forme organique (character design)

Modalités d'évaluation

type d'évaluation:

étude de cas

travail individuel

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation et travail à la maison

Design et modélisation d'un véhicule

Réalisation d'une image architecturale intérieure

Réalisation d'une image architecturale extérieure

Modélisation d'un personnage 3d pour le jeu vidéo

RNCP31902BC07 — Bloc 1 : CONCEPTION PAR LE DESSIN ET LE VOLUME

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Réalisation des croquis de modèle vivant

Réalisation des dessins préparatoires à la production de décors et personnages en 3D (modelsheets et artworks)

Réalisation de recherche de forme : par carnets de recherche et par planche de tendances

Modalités d'évaluation :

Notation carnet de croquis / carnets de recherches

Travail individuel Tutorat par les formateurs

Réalisé en centre de formation et dessin en extérieur (musées, zoo, visites d'architectures...)

Dessin de modèle vivant avec différents temps de pose

Tenue et notation d'un carnet de croquis

Tenue et notation d'un carnet de recherches

Réalisation de documents préparatoires au standard professionnel

Réalisation de documents professionnels (blueprints)

Réalisation de documents professionnels (Moodboards)

RNCP31902BC08 — BLOC DE COMPÉTENCES 11 : EXPRESSION ÉCRITE ET ORALE EN ANGLAIS

LISTE DE COMPÉTENCES

Réalisation d'exposés écrits et présentations orales en anglais

Participation à des débats et tables rondes en anglais

Participation à des entretiens d'embauches en anglais (simulations, jeu de rôle)

Apprentissage de la grammaire, du vocabulaire, de la syntaxe

Modalités d'évaluation

type d'évaluation : projet tutoré / présentations orales / recherches documentaires

travail individuel et/ou

collectif

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation et à la maison

Devoirs sur table

Jeux de rôle

Présentations orales

Recherches documentaires et exposés

test sur table, QCM, grammaire etc ...

test sur table - traductions et dissertations

RNCP31902BC09 — BLOC DE COMPÉTENCES 5 : TECHNIQUES DU SON DANS LA CONCEPTION AUDIOVISUELLE

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Conception et réalisation de l'habillage sonore d'une animation (motion design)

Conception et réalisation de l'habillage sonore d'un film d'animation d'une minute 30

Conception et réalisation de l'habillage sonore d'un jeu vidéo

Pratique du mixage

Pratique de la spatialisation sonore

Modalités d'évaluation

type d'évaluation: projet tutoré

travail individuel et/ou collectif

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation et travail à la maison

Création d'un publicité radiophonique

Sonorisation d'un jeu vidéo (réalisé par l'étudiant)

Sonorisation d'un film d'animation (réalisé par l'étudiant)

Production d'une musique bruitée

RNCP31902BC10 — BLOC DE COMPÉTENCES 9 : GESTION DE PROJET ET POSITIONNEMENT PROFESSIONNEL

LISTE DE COMPÉTENCES

Gérer son positionnement professionnel

Rédaction CV et lettres de motivation (Fr et anglais)

Réalisation d'un portfolio (galerie des travaux sur papier)

Réalisation d'une bande démo (galerie des travaux en vidéo)

Rédaction d'un rapport de stage et d'un carnet hebdomadaire de stage

Modalités d'évaluation

Suivi de recherche de stage

type d'évaluation: suivi individuel

travail individuel

Questionnement sur positionnement professionnel

- Rédaction CV / Bande démo vidéo de travaux

/ portfolio

- Participation à des journées entreprises (rdv individuel avec des recruteurs dans les locaux de l'école)

- Suivi individuel par un coach en positionnement professionnel réalisé en centre de formation

STAGE

stage de 3 mois à temps plein en entreprise

Suivi par un maître de stage en entreprise et un tuteur dans l'école

tenue d'un carnet de stage

SOUTENANCE

Soutenance de stage de 30 minutes devant jury de professeurs et professionnel

En présence des tuteurs entreprise et école

Rapport de stage écrit de 30 pages minimum

RNCP31902BC11 — BLOC DE COMPÉTENCES 10 : VEILLE TECHNOLOGIQUE ET ARTISTIQUE

LISTE DE COMPÉTENCES

Positionner sa production dans le marché du jeu vidéo et du film d'animation

Connaître les marchés, les métiers et le tissu économique du jeu vidéo et du film d'animation pour affiner son projet professionnel

Savoir référencer sa propre production de jeu vidéo et de film d'animation

Mettre en place une veille artistique et technologique efficace avec les outils adaptés

Modalités d'évaluation

type d'évaluation: projet tutoré

travail individuel et/ou collectif
Tutorat par les formateurs
réalisé en centre de formation
Rencontre avec des professionnels du jeu vidéo et du film d'animation
Rédaction d'un document de positionnement professionnel
Rédaction d'exposés sur les métiers et les acteurs du numérique
Rédaction d'un carnet de référence vis à vis de ses propres travaux
Rédaction d'une bibliothèque de références en ligne (références visuelles et technologique, sous forme de site ou de profil pinterest)

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

4) Cadres d'exercice les plus fréquents

A - Secteur d'activité et taille des entreprises ou services employeurs

L'évolution du marché, des supports à multiplié les "façons de faire du jeu vidéo".

Le jeu vidéo n'est aujourd'hui plus cantonné au console de salon, à destination des enfants. Il se trouve aujourd'hui sur internet, sur les portables, dans les musées.

Le jeu vidéo sert à se distraire, à apprendre (serious game), à se soigner (thérapie par le jeu vidéo) , à fédérer (Gamification).

Les secteurs d'activités sont donc maintenant multiples :

Production de jeu vidéo, Édition de jeu vidéo, Distribution de jeu vidéo, Industrie graphique, Communication média, Muséographie, Développement d'application, Recherche et Ingénierie, Recherche fondamentale.

Les statuts se sont aussi multipliés : le développeur de jeu vidéo peut être salarié ou indépendant, intermittent, voire dans certains cas travailler au droit d'auteur.

La taille de l'entreprise dépend en grande partie du secteur et du type de jeu.

Dans l'entertainment pur, on retrouvera les jeux " à sortie mondiale " dit AAA, par les grands éditeurs (Ubisoft, Nintendo) constitué sous forme de Grandes Entreprises, généralement sur plusieurs continents, les budgets de production se chiffrent généralement en centaines de millions d'euros.

Les jeux non AAA, plus modestes, sont réalisés par des PME, PMI, on y trouve les jeux pour console portable, smartphone, plateformes de diffusion en ligne.

Enfin, les studios indépendants de jeu vidéo proposent ce qu'il y a de plus innovant et créatif dans le domaine, ce sont eux qui font évoluer le jeu vidéo. Généralement constitués en "petites équipes", moins de 10 personnes, structure plus ou moins formelle. Ces passionnés oeuvrent dans le jeu indépendant, créatif et expérimental, le serious game, l'application, la gamification (fidéliser un client par le jeu vidéo) et la création interactive sous toutes ses formes (muséographe, installations interactives pour expositions, événementiel ...).

B - Responsabilité et autonomie caractérisant les postes ciblés

Le développeur gère sa production de manière autonome. Dans des structures de moins de 20 personnes, il peut endosser le rôle de Game designer (concepteur) voir producer (chef de projet) et manager alors l'équipe entière.

Secteurs d'activités

Production de jeu vidéo, Edition de jeu vidéo, Distribution de jeu vidéo, Industrie graphique, Communication média, Muséographie

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Développeur jeu vidéo

Développeur de Game PLayer

modèleur

animateur

infographiste 2D pour le temps réel

infographiste 3D pour le temps réel

Game designer

Level designer

Chef de projet de jeu vidéo

Chargé de production

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ
Aucune réglementation d'activités

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, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION
A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE
5 Personnes ((professionnels indépendant de l'école , totalement libre de leurs décisions.)
Le président du jury
4 professionnels en activité, (50% en position de recruteurs, 50 % en position de salariés)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE
5 Personnes ((professionnels indépendant de l'école , totalement libre de leurs décisions.)
Le président du jury
4 professionnels en activité, (50% en position de recruteurs, 50 % en position de salariés)

COMPOSITION DU JURY — VAE
6 Personnes ((professionnels indépendant de l'école , totalement libre de leurs décisions.)
Le président du jury
4 professionnels en activité, (50% en position de recruteurs, 50 % en position de salariés)
Un formateur ayant suivi l'apprenant pendant son parcours VAE

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	18/12/2021
-------------------------------------	------------

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP39355

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/31902/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	2
Montant total engagé	12 000 €
Coût moyen par dossier	6 000 €
Durée moyenne	1208 h
Période	07/2021
Régions	69 %
France compétences	31 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.