

Concepteur de jeux vidéo

RNCP32041 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323n
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	E1205, E1104, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	04/01/2022

Certificateur(s)

INST DEVELOPPEMENT ARTS APPLIQUES · SIRET : 78973074400040

IDAA · SIRET : 43044911600036

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

Partenaires habilités

3 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 3 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
BELLECOUR ECOLES D'ART	79379061900035	Former et organiser l'évaluation
ESGCV - 75253547600309	75253547600309	Former et organiser l'évaluation
STUDI	83854281900027	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le/la concepteur/trice de jeu vidéo définit les règles, l'interactivité et le type de jeu. Il/elle est aussi responsable de la création des visuels du jeu et autres éléments constitutifs comme, par exemple, les propriétés des personnages et des objets. Ces jeux sont développés pour différents types de plateformes : smartphone, tablette, ordinateur personnel, console de jeux, dispositif de réalité virtuelle ou réalité augmentée. Chargé du contrôle et de la coordination des différentes phases d'élaboration du jeu, il/elle travaille en lien étroit avec les autres métiers impliqués dans la création du projet. C'est un métier où la langue anglaise couramment utilisée et dans les entreprises françaises l'anglais est la langue de travail. On retrouve aussi l'anglais dans la majorité des libellés métiers et des termes professionnels.

Les activités du concepteur de jeux vidéo s'organisent autour de 4 grandes domaines :

- la gestion de projet
- le game design et le développement visuel, game art, d'un jeu vidéo
- l'animation en temps réel
- la production des différents livrables

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Le (la) titulaire est capable de :

- Participer de façon proactive à la réalisation d'un projet et superviser les différents acteurs impliqués
- Communiquer pour convaincre et motiver les membres des équipes en faisant des pitches et en animant des réunions ou présentations
- Concevoir l'ensemble règles-défis-récompenses régissant le fonctionnement du jeu
- Caractériser les partis pris artistiques du jeu
- Concevoir des niveaux engageants pour les joueurs
- Traduire la vision créative et le game design du jeu en concevant et réalisant les éléments visuels
- Mettre en mouvement les personnages jouables et non jouables d'un niveau de jeu donné en suivant les intentions du game designer et en respectant les contraintes de l'affichage en temps réel.
- S'adapter aux caractéristiques et aux contraintes de la chaîne de production spécifique au jeu vidéo
- Réaliser des mécaniques de jeu à travers l'écriture de scripts de programmation
- Modéliser en 3D les objets et personnages d'un jeu vidéo
- Concevoir et réaliser les squelettes et points de contrôles d'un modèle 3D en vue de son animation
- Créer les textures des objets 3D
- Concevoir la façon dont les objets d'une scène réagissent à la lumière
- Prendre en compte les retours utilisateurs pour assurer une prise en main intuitive du jeu
- Assembler l'ensemble des éléments visuels composites pour parvenir à la réalisation d'une version exploitable du jeu vidéo

Blocs de compétences

RNCP32041BC01 — Concevoir les règles d'un jeu vidéo et son développement visuel.

LISTE DE COMPÉTENCES

- Concevoir l'ensemble règles-défis-récompenses régissant le fonctionnement du jeu.
- Caractériser les partis pris artistiques du jeu.
- Concevoir des niveaux engageants pour les joueurs
- Traduire la vision créative et le game design du jeu en concevant et réalisant les éléments visuels du jeu

Modalités d'évaluation : Étude de cas à

partir d'un cahier des charges élaborer le document de game design (mécanique de jeu) et le visuel clé et/ou la charte graphique d'un jeu vidéo

Modalités de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à l'issue de la validation du bloc de compétences.

RNCP32041BC02 — Donner vie aux personnages et aux éléments d'un jeu vidéo.

LISTE DE COMPÉTENCES

- Mettre en mouvement les personnages jouables et non jouables d'un niveau de jeu donné en suivant les intentions du game designer et en respectant les contraintes de l'affichage en temps réel.

Modalités d'évaluation: Réalisation d'une Bande Démo animation Cette Bande Démo doit présenter l'animation d'un cycle de marche, d'un cycle de course (bipède et quadrupède), d'une simulation de poids (levée, jetée, etc.), et d'une scène de combat.

Modalités de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à l'issue de la validation du bloc de compétences.

RNCP32041BC03 — Participer à l'organisation de l'activité de production d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

- Participer de façon proactive à la réalisation d'un jeu vidéo et superviser les différents acteurs impliqués.
- Communiquer pour convaincre et motiver les membres des équipes en faisant des pitches et en animant des réunions ou présentations

Modalités d'évaluation : Étude de cas

réalisation des documents de production d'un jeu, du pitch à la publication : planification

les différentes étapes et définition des attendus

Modalités de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera

délivré à l'issue de la validation du bloc de compétences.

RNCP32041BC04 — Produire les différents livrables d'un jeu vidéo conformément au planning et au cahier des charges.

LISTE DE COMPÉTENCES

- S'adapter aux caractéristiques et aux contraintes de la chaine de production spécifique au jeu vidéo.
- Réaliser des mécaniques de jeu à travers l'écriture de scripts de programmation
- Modéliser en 3D les objets et personnages d'un jeu vidéo
- Concevoir et réaliser les squelettes et points de contrôles d'un modèle 3D en vue de son animation
- Créer les textures des objets 3D.
- Concevoir la façon dont les objets d'une scène réagissent à la lumière.
- Prendre en compte les retours utilisateurs pour assurer une prise en main intuitive du jeu
- Assembler l'ensemble des éléments visuels composites pour parvenir à la réalisation d'une version exploitable du jeu vidéo

Modalités d'évaluation: le candidat doit réaliser une bande démo sur une technique de son choix modeling 3D, rigging, animation, texturing, lighting en respectant les contraintes techniques et artistiques
Modalités de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à l'issue de la validation du bloc de compétences.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les entreprises employeurs sont majoritairement des éditeurs de jeux vidéo ou des studios de développement de jeux vidéo de toutes tailles ou encore des prestataires ou sous-traitant dans le secteur du jeu vidéo. (France /étranger). Il peut aussi travailler dans des entreprises spécialisée dans l'expérience utilisateur (UX) et la ludification (ou gamification). Certains game designers sont spécialisés sur certaines catégories de jeux tels que les « serious games », les simulateurs, les jeux ludo-éducatifs ou les social game, à vocation pédagogique un contexte différent du jeu vidéo purement divertissant.
La taille de ces entreprises peut varier de moins de 10 personnes à plus de 10 000 personnes (pour les grands groupes comme Ubisoft, Electronic Arts ou Activision-Blizzard). Ils/elles travaillent majoritairement en tant que salarié en CDI, en CDD et aussi en indépendant (free-lance)

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Fonctions généralistes : Producteur/trice ; Directeur/trice artistique, Directeur/trice création ; Game director ; Concepteur de jeu vidéo
Fonctions plus spécifiques : Game artist (aspects artistiques du jeu)Game designer (mécanique du jeu) ; Level designer ; Character designer ; Animateur / trice ; Concept artist ; Intégrateur ; Modeleur 3D ; Rig-ger

RÈGLEMENTATIONS 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

En formation initiale (étudiants) avec effet cumulatif :

- Être titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir été détenteur du bac et avoir validé 180 crédits ECTS ; - Avoir effectué un cursus de formation préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné.

En apprentissage ou contrat de professionnalisation : v Cursus en 3 ans* :

- Être titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...),
- Avoir effectué un cursus de formation en alternance de 36 mois (contrat d'apprentissage ou de professionnalisation) préparant au passage et à l'obtention de la certification chez le certificateur ou un partenaire conventionné.

v Cursus en 2 ans :

- Être titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou et avoir validé 60 crédits ECTS ; - Et avoir effectué un cursus de formation en alternance de 24 mois (contrat d'apprentissage ou de professionnalisation) préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné ;

v Cursus en 1 an :

- Être titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS, - Et avoir effectué un cursus de formation en alternance de 12 mois (contrat d'apprentissage ou de professionnalisation) préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné ;

En formation professionnelle :

- Et avoir effectué un cursus de formation préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné.

ET : o Être titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS, et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de minimum de 24 mois, OU o Être titulaire d'un titre ou diplôme de niveau 4, d'un bac et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de minimum de 36 mois,

Dérogations spécifiques :

- Si le candidat ne dispose pas de l'expérience professionnelle ou du diplôme requis, le candidat devra présenter un dossier démontrant sa capacité à valider la certification professionnelle (VAP, attestation employeur ou autres preuves d'une expérience professionnelle, personnelle ou associative permettant l'acquisition de compétences connexes...). Ce dispositif de valorisation des acquis se rapprocherait d'une VAE Mixte.

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

Le jury est composé de cinq personnes

- Le/la Président/e du jury, représentant/e des professions Employeurs nommé/e par le directeur de LISAA
- D'un représentant en activité des professions Salariés
- Du directeur ou son représentant
- Un enseignant formateur
- Un responsable pédagogique

Parmi les membres du jury, 40 % sont membres extérieurs représentants à parts égales des Salariés et des Employeurs.

COMPOSITION DU JURY — APPRENTISSAGE

Le jury est composé

de cinq personnes

- Le/la Président/e du jury, représentant/e des professions Employeurs nommé/e par le directeur de LISAA
- D'un représentant

en activité des professions Salariés

- Du directeur ou son représentant
- Un enseignant formateur
- Un responsable pédagogique

Parmi les membres du jury,

40 % sont membres extérieurs représentants à parts égales des

Salariés

et des

Employeurs.

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	8 887 €
Selon la branche	8 675 € – 9 475 €
Prise en charge	Branches concernées
8 887 €	Valeur par défaut · 211 branches
9 475 €	CPNEF de l'audiovisuel
8 675 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	04/01/2022
-------------------------------------	------------

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP36579

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<http://www.lisaa.com/fr/ecole/arts-appliques-animation-jeu-video-paris>

LISAA VIDEO

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/32041/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	1
----------------------	---

Montant total engagé	5 560 €
Coût moyen par dossier	5 560 €
Durée moyenne	973 h
Période	06/2021
France Travail	72 %
France compétences	28 %

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