

Concepteur de jeux vidéo Lead Game Designer

RNCP32196 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	04/01/2024

Certificateur(s)

ISART DIGITAL · SIRET : 42196749800062

Partenaires habilités

1 organisme habilité, d'après la liste publiée par France compétences : 1 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ISART DIGITAL	42196749800062	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le/la Lead Game Designer est responsable de la rédaction d'un Game Design Document.

Il s'agit du document descriptif d'un jeu vidéo sur lequel tous les corps de métier participant à la création du jeu s'appuient.

Il/elle intervient aux différentes étapes de la conception d'un projet de jeu national ou international. Il/elle est en lien avec l'ensemble des corps de métier intervenant sur la conception du jeu afin de répondre au mieux aux attentes du commanditaire.

Il/elle prend en compte les contraintes (temps, ressources...) et les retours des utilisateurs ayant testé le jeu afin d'offrir la meilleure expérience possible.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Les capacités attestées :

- - Imaginer et présenter un concept de jeu vidéo afin de formaliser le game concept document.
- - Concevoir les éléments constitutifs d'un jeu en définissant la bonne combinaison entre le point de vue de la caméra offert au joueur, les modalités de contrôle des mouvements des entités et la mise en valeur de leur design
- - Concevoir les situations de jeu ou briques de gameplay en tenant compte de l'univers choisi, des entités contrôlées et de leurs capacités d'interaction afin de permettre leur prototypage
- - Concevoir des interfaces d'accès au jeu vidéo, des menus utiles aux paramétrages du jeu et d'utilisation des fonctionnalités soutenant la progression du joueur en vue de leur réalisation
- - Créer un fil narratif dans un univers de jeu en écrivant un scénario et des dialogues afin de structurer la progression du joueur
- - Concevoir le déroulement d'un jeu impliquant une progression de la difficulté et de la diversification des situations de jeu afin de proposer une expérience satisfaisante pour le joueur (level design)

- - Mener une démarche de contrôle de la qualité du jeu vidéo pour aboutir à une version commercialisable.
- - Concevoir les éléments visuels, images et vidéos, utiles au lancement d'une campagne de promotion d'un jeu vidéo
- - Piloter un projet de conception d'un jeu en assurant la coordination 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.

Blocs de compétences

RNCP32196BC01 — Elaboration d'un concept de jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Elaborer le pitch d'un projet 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 bloc de compétences.

RNCP32196BC02 — Conception des éléments constitutifs du jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Concevoir les possibilités d'interaction dans le jeu à travers les caméras, contrôles, personnages ou véhicule sur lesquelles se base les différentes briques de gameplay ainsi que les menus et interfaces permettant la progression du joueur

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 bloc de compétences.

RNCP32196BC03 — Scénarisation du jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Créer et décrire l'univers d'un jeu ainsi que le fil narratif soutenant la progression du joueur.

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 bloc de compétences.

RNCP32196BC04 — Elaboration du level design (structure du jeu et progression du joueur)

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Concevoir le déroulement d'un jeu impliquant une progression de la difficulté et de la diversification des situations de jeu afin de proposer une expérience satisfaisante pour le joueur.

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 bloc de compétences.

RNCP32196BC05 — Contrôle qualité

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Mener une démarche de contrôle de la qualité du jeu vidéo de la définition des points de contrôle au traitement des dysfonctionnements pour aboutir à une version commercialisable.

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 bloc de compétences.

RNCP32196BC06 — Participation à l'élaboration des éléments promotionnels du jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Concevoir les éléments visuels, images et vidéos, utiles au lancement d'une campagne de promotion du jeu vidéo élaboré.

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 bloc de compétences.

RNCP32196BC07 — Pilotage de projet de conception d'un jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Piloter un projet de conception d'un jeu en assurant la coordination 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.

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 bloc de compétences.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le/la titulaire de la certification Concepteur(trice) de jeu vidéo - Lead Game Designer exerce principalement ses activités au sein d'entreprises privées de développement de jeu vidéo. Ces entreprises sont 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 29,5 emplois en équivalent temps plein (ETP) en France en 2017 ce qui constitue une progression de 3,2 ETP depuis 2016 mais avec d'importants écarts et une médiane qui se situe à 6 ETP. On compte seulement 9 entreprises en France de plus de 90 ETP.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Game Designer, Level Designer, Lead Game Designer, Concepteur de jeu vidéo

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

/

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, 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 personnes : le Directeur Pédagogique ainsi que 5 professionnels

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	8 893 €
Selon la branche	8 577 € – 9 900 €
Prise en charge	Branches concernées
8 893 €	Valeur par défaut · 211 branches
9 900 €	CPNEF de l'audiovisuel
8 577 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	04/01/2024
-------------------------------------	------------

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP18152

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP37652

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

informations@isartdigital.com

<http://www.isartdigital.com>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/32196/>