

Réalisateur Vidéoludique

RNCP34582 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	E1104, L1304
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	24/04/2020
Date d'échéance	31/08/2023

Certificateur(s)

RUBIKA · SIRET : 90078690600017

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Les besoins de l'industrie du jeu vidéo évoluent de la façon suivante :

- Spécialisation des métiers du jeu vidéo
- Evolutions technologiques
- Evolution des processus de production
- Internationalisation du marché de l'emploi

Dans ce contexte, les objectifs de cette certification sont les suivants :

- Donner une vision d'ensemble de la chaîne de production
- Spécialiser la certification pour identifier des compétences propres au métier de Réalisateur vidéoludique avec 3 options alternatives "Artiste de Jeu", "Designer de Jeu" et "Programmer de Jeu"
- Intégrer de nouvelles compétences pour répondre à des besoins de métier en tension par option :
 - o "Artiste de Jeu" : Artiste technique, artiste d'effets spéciaux, Designer d'interface (UI designer)
 - o "Designer de Jeu" : Technical Game Designer, UX Designer, Economic Designer
 - o "Programmeur de Jeu" : Gameplay Programmeur et Programmeur réseau
- Parler et comprendre l'anglais professionnel

ACTIVITÉS VISÉES

Conception d'une expérience interactive, supervision de la direction artistique et réalisation d'une maquette de présentation

- Etape1 - cadrage du projet
 - o Formalisation du brief client / équipe éditoriale
 - o Identification des contraintes, besoins et spécificités du client. ·
 - o Formalisation des besoins humains, matériels et financiers ·
 - o Réalisation et présentation aux commanditaires du cahier des charges intégrant un premier brief de direction artistique du jeu
- Etape 2 - Formalisation de la documentation et réalisation d'une maquette
 - o Présentation d'un projet de Jeu
 - o Réalisation ou Supervision d'une bible graphique comprenant tous les éléments de référence souhaités.
 - o Réalisation ou Supervision d'une bible de Game Design
 - o Réalisation ou Supervision d'une bible Technique
 - o Supervision de la réalisation d'une maquette jouable intégrant le core gameplay ainsi que les éléments graphiques

de référence

Réalisation d'une expérience interactive intégrant la direction artistique, l'organisation et le pilotage du projet en vue de sa publication

- Gestion équipe de production
 - o Evaluation du projet d'un point de vue technique, artistique et économique
 - o Mise en place de l'organigramme fonctionnel
 - o Définition des étapes de validation du projet
 - o Supervision de la production
 - o Maintien d'une bonne cohésion d'équipe
 - o Gestion des imprévus
 - Supervision & validation de la qualité finale du jeu
 - Activités spécifiques pour l'Option alternative Artiste de Jeu
 - o Production des éléments constitutifs du jeu
 - o Animation des personnages avec les outils dédiés
 - o Intégration des éléments 2D & 3D dans le moteur de jeu
 - Activités spécifiques pour l'Option alternative Designer de Jeu
 - o Production des éléments constitutifs du jeu
 - o Programmation du système et des mécanismes interactifs du jeu.
 - o Direction sonore
 - o Courbe de progression, de difficulté et rétention du joueur.
 - o Narration
 - o Modèle économique
 - o Analyse utilisateur
 - Activités spécifiques pour l'Option alternative Programmeur de Jeu
 - o Identification de l'origine et des solutions aux problèmes techniques
 - o Conceptions de l'architecture du projet
 - o Utilisation des différents langages de programmation
 - o Déploiement du jeu sur les plateformes retenues
- Le/la Réalisateur valorise et diffuse son projet auprès des professionnels. Pour cela, il/elle réalise les activités suivantes :
- Présentation en anglais d'un projet devant des professionnels
 - Argumentation des choix éditoriaux

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences du Tronc Commun :

- Hiérarchiser les sujets à traiter
- Pratiquer l'Anglais à un niveau professionnel
- Exploiter les techniques et logiciels de présentation pour mettre en valeur ses idées
- Connaître les attentes des professionnels pour ajuster sa présentation
- Superviser ou réaliser les phases de test et analyser les résultats utilisateurs
- Être en phase avec les attentes du marché
- Valider de la qualité finale du prototype
- Utiliser les logiciels de production et les moteurs de jeux
- Intégrer les éléments produits dans le moteur du jeu

Compétences spécifiques à l'option alternative Artiste de Jeu (GA) :

- Diriger ou réaliser tous les éléments graphiques du jeu en maîtrisant les logiciels et plug-ins adéquats : personnages, décors, lumières.
- Programmer de manière procédurale certains éléments du jeu
- Diriger ou réaliser les animations du jeu
- Diriger ou réaliser les effets spéciaux du jeu
- Diriger ou réaliser les interfaces du jeu.
- Justifier de ses choix artistiques
- Communiquer avec les équipes GD et GP en utilisant un vocabulaire adéquat

Compétences spécifiques à l'option alternative Designer de Jeu (GD) :

- Diriger ou réaliser tous les éléments liés au gameplay du jeu en utilisant les logiciels et plug-ins adéquats.

- Créer les boucles de jeu macro et micro
- Réaliser la courbe de difficulté et le parcours émotionnel du joueur
- Justifier de ses choix de concept
- Piloter la réalisation du Sound Design
- Communiquer avec les équipes GA et GP en utilisant un vocabulaire adéquat

Compétences spécifiques à l'option alternative Programmeur de Jeu (GP) :

- Solutionner les problèmes techniques (origines et correctifs)
- Architecturer un projet
- Utiliser différents langages de programmations
- Savoir déployer sur différentes plateformes
- Justifier de ses choix techniques
- Piloter l'intégration du Sound Design
- Communiquer avec les équipes GA et GD en utilisant un vocabulaire adéquat

Blocs de compétences

RNCP34582BC01 — Conception d'une expérience interactive, supervision du projet et réalisation d'une maquette de présentation

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence du Tronc Commun - Cadrer le projet :

- Interviewer le client pour préciser ses contraintes et besoins
- Etablir un budget intégrant les ressources humaines et matérielles pour savoir si les contraintes du client peuvent être respectées
- Concevoir et réaliser une présentation du projet pour convaincre le client de s'engager
- Concevoir un cahier des charges pour permettre aux équipes de :
 - o Etablir des projets de concepts de jeu
 - o Rechercher une direction artistique proposant des univers visuels, de design, de personnages et de décors
 - o Réaliser une étude de marché pour positionner le jeu dans une offre
 - o Réaliser une étude technique pour évaluer les besoins et en déduire la faisabilité du projet
 - o Réaliser un planning de production pour s'assurer de la faisabilité du projet en respectant les demandes du client
 - o Connaître les attentes du marché

Formaliser la Documentation et Réaliser une maquette

- Compétences du Tronc Commun :
 - o Organiser et sélectionner ses idées pour assurer une grande clarté dans ses propositions
 - o Communiquer et expliquer ses choix aux équipes en vue d'une bonne réalisation de l'intention artistique, de l'intention de Game Design, de la direction technique du jeu.
 - o Superviser la réalisation d'une maquette pour s'assurer de la jouabilité du projet de jeu
- Compétences spécifiques de l'option alternative Artiste de Jeu (GA) :
 - o Réaliser et/ou Superviser la direction artistique pour assurer la cohérence de l'univers.
 - o Superviser la réalisation de la bible de Game Design et de la bible technique pour assurer la cohérence du jeu avec le cahier des charges
 - o Mettre à profit sa culture artistique pour réaliser la bible graphique (GDR): genre du jeu, caractéristiques de l'univers, des personnages, des couleurs, de la lumière, des interfaces...
 - o Dessiner pour réaliser le design des éléments de références du jeu Utiliser les logiciels 2D et 3D pour réaliser les éléments graphiques du prototype du jeu
- Compétences spécifiques de l'option alternative Designer de Jeu (GD)
 - o Réaliser et/ou Superviser le Game Design du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu.
 - o Superviser la réalisation de la bible de Game Art et de la bible technique pour assurer la cohérence du jeu avec le cahier des charges
 - o Mettre à profit sa culture générale, du jeu, pour réaliser la bible de Game Design : genre du jeu, périphériques, plateformes, intentions de jeu, Core Gameplay, Système et mécaniques de jeu proposées.
 - o Créer le parcours émotionnel du joueur
 - o Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu
 - o Assurer la qualité des rendus en fonction des compétences du moteur

- Compétences spécifiques de l'option alternative Programmeur de Jeu (GP) :
 - o Réaliser et/ou Superviser les éléments techniques du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu.
 - o Superviser la réalisation de la bible de Game Art (GDR) et de la bible de Game Design (GDR) pour assurer la cohérence du jeu avec le cahier des charges
 - o Mettre à profit sa culture générale, du jeu, pour réaliser la bible technique du projet : périphériques, plateformes, outils de développement, Système, réseau, intelligence artificielle.
 - o Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu
 - o Assurer la qualité des rendus en fonction des caractéristiques du moteur
 - o Choisir parmi les différents langages de programmations (C, C++, C#, Python ...) le plus adapté au projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le / la candidat(e) présente devant un jury de professionnels :

- un projet de jeu vidéo intégrant tous les éléments constitutifs des bibles graphique, de Game design et technique.
 - la maquette fonctionnelle associée à ce projet de jeu
- La soutenance dure une heure et le jury est composé à part égale d'une quinzaine de représentants d'entreprises spécialisées et de l'équipe pédagogique.

RNCP34582BC02 — Réalisation d'une expérience interactive intégrant la direction, l'organisation et le pilotage du projet en vue de sa publication

LISTE DE COMPÉTENCES

Tronc Commun - Piloter et gérer une équipe de production

- Communiquer régulièrement et clairement ses idées pour assurer la cohérence du travail des différents acteurs de l'équipe
- Faire preuve d'écoute pour être en capacité d'ajuster le planning de production et le budget tout en restant dans le cadre imparti.
- Réaliser un budget pour permettre aux métiers de produire le jeu en respectant le cadre budgétaire.
- Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus (ex : soucis techniques et/ou humains)
- Gérer les problèmes humains pour assurer une bonne ambiance au sein de l'équipe
- Apport de solutions dans le cadre de contraintes techniques ou humaines afin de les surmonter pour assurer la production du projet.
- Connaître, comparer et évaluer les différentes technologies disponibles pour proposer les meilleures solutions techniques à son équipe (Bible Technique)
- Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches pour organiser la production
- Définir les étapes de production (jalons du projet) de manière à assurer la réalisation de la production dans les temps impartis en respectant les exigences de qualité
- Gérer et coordonner les plannings pour s'assurer du respect des étapes de production
- Savoir évaluer la production de chacun des métiers de la chaîne de production pour s'assurer de la qualité du jeu

Diriger et/ou réaliser les activités de Réalisation

puis diffuser son projet auprès de professionnels

- Compétences du Tronc Commun :
 - o Hiérarchiser les sujets à traiter pour arbitrer et être capable de respecter le triptyque Qualité / Coût / Délais
 - o Pratiquer l'Anglais à un niveau professionnel
 - o Exploiter les techniques et logiciels de présentation pour mettre en valeur ses idées
 - o Connaître les attentes des professionnels pour ajuster sa présentation
 - o Superviser ou réaliser les phases de test et analyser les résultats utilisateurs
 - o Être en phase avec les attentes du marché
 - o Valider de la qualité finale du prototype
 - o Utiliser les logiciels de production et les moteurs de jeux
 - o Intégrer les éléments produits dans le moteur du jeu
- Compétences spécifiques à l'option alternative Artiste de Jeu (GA) :
 - o Diriger ou réaliser tous les éléments graphiques du jeu en maîtrisant les logiciels et plug-ins adéquats : personnages, décors, lumières.
 - o Programmer de manière procédurale certains éléments du jeu
 - o Diriger ou réaliser les animations du jeu
 - o Diriger ou réaliser les effets spéciaux du jeu

- o Diriger ou réaliser les interfaces du jeu.
- o Justifier de ses choix artistiques
- o Communiquer avec les équipes GD et GP en utilisant un vocabulaire adéquat
- Compétences spécifiques à l'option alternative Designer de Jeu (GD) :
 - o Diriger ou réaliser tous les éléments liés au gameplay du jeu en utilisant les logiciels et plug-ins adéquats.
 - o Créer les boucles de jeu macro et micro
 - o Réaliser la courbe de difficulté et le parcours émotionnel du joueur
 - o Justifier de ses choix de concept
 - o Piloter la réalisation du Sound Design
 - o Communiquer avec les équipes GA et GP en utilisant un vocabulaire adéquat
- Compétences spécifiques à l'option alternative
 - Programmeur de Jeu (GP) :
 - o Solutionner les problèmes techniques (origines et correctifs)
 - o Architecturer un projet
 - o Utiliser différents langages de programmations (C, C++, C#, Python ...) afin de tirer parti de leurs spécificités respectives.
 - o Savoir déployer sur différentes plateformes (PC, console, mobile)
 - o Justifier de ses choix techniques
 - o Piloter l'intégration du Sound Design
 - o Communiquer avec les équipes GA et GD en utilisant un vocabulaire adéquat

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Le / la candidat(e) réalise un prototype de jeu d'une durée approximative de 30mn qu'il présente devant un jury de professionnels externes d'une vingtaine de personnes.

Le / la candidat diffuse un trailer du jeu.

Les professionnels testent individuellement le prototype de jeu durant deux journées dédiées.

Le / la candidat diffuse son projet en participant à des concours nationaux (Pégases, Ping Awards...) et internationaux (IGF, Unity...)

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le cadre de d'exercice le plus fréquent est celui du divertissement (cf. 1/ ci-dessous). En outre, des postes se créent dans d'autre secteurs ou dans les départements multimédias des grandes entreprises (cf. 2/ ci-dessous).

1/ Le divertissement

Selon le site Newzoo.com, le secteur d'activité du jeu vidéo dans le monde devrait progresser de près de 10% et générer plus de 135 milliards d'euros. Cette industrie en croissance continue se développe grâce à la multiplication des supports de jeux : PC, consoles de salon, consoles mobiles, tablettes, smartphones, web et des différentes pratiques que l'on a avec le jeu vidéo : des temps longs dans son salon aux temps courts dans le métro....

En termes de production, la France est un acteur majeur de cette industrie, grâce à une entreprise classée au 3e rang mondial, Ubisoft, et plus de 1200 nouvelles licences de jeux développées 2019 dans les centaines de studios existants. Le secteur est soutenu par différentes instances gouvernementales, 55% des studios ont recours à des aides régionales, nationales ou européennes.

84% des dirigeants d'entreprises déclarent un optimisme avéré selon le Baromètre annuel du Jeu vidéo en France. Edition 2019.

Le Réalisateur Vidéoludique - Artiste de Jeu exerce essentiellement son activité au sein d'entreprises de production de jeux vidéo de divertissement au sein desquelles on trouve :

- Les studios de jeu vidéo.
- Les opérateurs de communication ou les producteurs de contenu comme Netflix

2/ Les industries connexes traitant de l'interactivité

Ce secteur regroupe des entreprises spécialisées dans le développement de Game Based Learning (ex Serious Game)/Santé et Médecine, sport, éducation, formation professionnelle et grandes causes sont des thèmes récurrents abordés par ces nouveaux genres de jeux. La taille d'une entreprise varie de 4 à 70 employés. D'autres entreprises développent des jeux à des fins publicitaires et de communication. On appelle ces jeux des « Advergames ». La taille d'une entreprise varie de 4 à 50 employés.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Postes de management :

- Dirigeant d'entreprise
- Producteur
- Directeur de création
- Directeur artistique
- Superviseur d'un département
- Chef de projet

Postes d'expertise pour l'Option "Artiste de Jeu" (GA)

- Chara Designer
- Concept Artist
- Artist 2D/3D
- Animateur 2D/3D
- Artiste Effets spéciaux
- Artiste technique
- Designer d'interface (UI designer)

Postes d'expertise pour l'Option "Designer de Jeu" (GD)

- Game Designer
- Level Designer
- World Designer
- Narrative Designer
- Economic Game Designer
- Technical Game Designer

Postes d'expertise pour l'Option "Programmeur de Jeu" (GP)

- Programmeur gameplay
- Programmeur online
- Programmeur IA
- Programmeur Outil
- Programmeur Mobile
- Programmeur UI

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Sans objet

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 %

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Bac ou Bac+3

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

La composition du jury de la délivrance de la certification est la suivante :

Le directeur pédagogique de Supinfogame Rubika et 4 membres de la profession, composés de 2 employeurs et de 2 employés.

COMPOSITION DU JURY — VAE

La composition du jury de la délivrance de la certification est la suivante :

La directeur pédagogique de Supinfogame Rubika et 2 membres de la profession, composés d'un employeur et d'un employé

Base légale

Date de décision	24/04/2020
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2023

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2018	45	0	95 %	36 %
2017	59	0	94 %	25 %
2016	46	0	95 %	37 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP25530

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP38345

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://rubika-edu.com/certification-realisateur-videoludique-game-art/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34582/>