

Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo

RNCP35283 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	320v
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	10/02/2021
Date d'échéance	10/02/2024

Certificateur(s)

ECOLE EMILE COHL · SIRET : 32968093800043

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le marché français du jeu vidéo bat chaque année ses records de développement, selon le Syndicat français des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL).

Les indicateurs économiques de l'industrie du jeu vidéo sont assez récents.

A partir de 2012 un référentiel métier des jeux vidéo a été publié par le SNJV.

Grâce à l'apparition de machines plus puissantes et du développement d'Internet, les jeux vidéo offrent des graphismes de plus en plus complexes et des capacités à créer des univers virtuellement infinis. Les logiciels et standards sont en constante évolution, il est donc indispensable pour un réalisateur concepteur en jeu vidéo de s'adapter et de justifier de ces compétences afin de pérenniser son emploi et développer son activité.

La certification "Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo"

visé à acquérir une palette vaste de compétences à savoir :

- des compétences artistiques : créativité, sens esthétique, connaissance de l'histoire de l'art pour assurer une veille documentaire/sociétale et savoir déterminer la ligne artistique du jeu, maîtrise des fondamentaux du dessin d'observation (anatomie, dessin d'objets et de personnages) et de représentation dans l'espace (perspective, architecture), maîtrise des principes de l'animation,
- des compétences managériales : élaboration d'une stratégie, détermination des moyens (budgétaires, humains et techniques), planification de tâches, délégation de responsabilités, animation et encadrement d'équipes ou/et de prestataires, gestion de conflits, aptitude à la négociation, aptitude à soutenir une communication en anglais,
- des compétences techniques : utilisation des logiciels de création graphique 2D, de modélisation 3D, de mise en page et d'illustration vectorielle ; utilisation des principes de programmation et de codage pour comprendre les contraintes du développement informatique.

Cette certification couvre notamment des compétences relatives aux évolutions technologiques : logiciels 2D, 3D, outils numériques, etc.

ACTIVITÉS VISÉES

Conception artistique du jeu, création de la ligne artistique

- Pré-production
- Supervision de la réalisation d'un jeu vidéo immersif et fonctionnel
- Participation au développement du pôle artistique

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Bloc "Conception artistique et pré-production d'un jeu vidéo"

- Collecter des références artistiques plurielles pour positionner graphiquement le jeu sur le marché du numérique et faire réaliser des recherches graphiques au pôle artistique en adéquation avec la ligne artistique initiée.
- Échanger avec les diverses équipes du jeu sur les références artistiques, techniques et technologiques pour déterminer le type, les supports, le genre et la cible du jeu.
- Définir précisément le cahier des charges en précisant les contraintes techniques et artistiques avec les diverses équipes du jeu en fonction du jeu envisagé.
- Superviser les recherches graphiques du pôle artistique expérimentant différentes techniques et styles pour définir les caractéristiques des personnages, de leur univers, des décors, des interfaces afin d'affirmer une direction artistique singulière adaptée au jeu.
- Déterminer graphiquement les mécaniques de jeu qui respectent les contraintes techniques et artistiques du jeu en adéquation avec le cahier des charges.
- Superviser le pôle graphique dans la réalisation d'un prototype de jeu adaptée aux mécaniques pour valider la faisabilité et la cohérence graphique du jeu.
- Responsabiliser les collaborateurs et déléguer des missions en encourageant les motivations des membres pour maintenir une dynamique créative et valider l'avancement du jeu.
- Organiser l'activité des équipes de pré-production d'un jeu en mettant en place des outils d'analyse pour atteindre les objectifs fixés et pour répartir judicieusement le travail, en conservant l'homogénéité globale du prototype.
- Constituer et livrer une bible graphique complète (gameplay, aspects graphiques, sonores, niveaux de jeu, etc.) pour débiter la réalisation du jeu.

Bloc "Réalisation d'un jeu vidéo et participation au développement du pôle artistique."

- Gérer la production des éléments graphiques animés et fixes en conformité avec la direction artistique, commander et vérifier les bruitages, sons et musique adaptés au jeu.
- Superviser l'import des éléments graphiques et sonores dans le moteur du jeu et gérer la création de l'interactivité en adéquation avec le gameplay.
- Valider le prototype en vérifiant que les attendus narratifs, divertissants et artistiques sont en adéquation avec les mécaniques du jeu.
- Concevoir, animer et incorporer les éléments graphiques au jeu en respectant les contraintes de la plateforme et cible choisies et en maintenant une unité graphique.
- Gérer et organiser la production du jeu en respectant les contraintes artistiques, techniques et de jouabilité.
- Commander des tests, répartir les modifications graphiques au pôle artistique et superviser l'avancement du debug du jeu.
- Améliorer le jeu en collaboration avec les équipes techniques pour parfaire l'esthétique et la jouabilité du jeu.
- Inventer, proposer de nouveaux concepts de jeu et collaborer avec les développeurs pour valider la faisabilité.
- Expérimenter et proposer des écritures graphiques innovantes et singulières à partir de retours d'expérience.
- Réaliser une veille technologique et graphique pour innover et développer le pôle graphique du studio.

Blocs de compétences

RNCP35283BC01 — Conception artistique et pré-production d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

- C.1.1 – Collecter des références artistiques plurielles pour positionner graphiquement le jeu sur le marché du numérique et faire réaliser des recherches graphiques au pôle artistique en adéquation avec la ligne artistique initiée.
- C.1.2 – Echanger avec les diverses équipes du jeu sur les références artistiques, techniques et technologiques pour déterminer le type, les supports, le genre et la cible du jeu.
- C.1.3 – Définir précisément le cahier des charges en précisant les contraintes techniques et artistiques avec les diverses équipes du jeu en fonction du jeu envisagé.
- C.1.4 – Superviser les recherches graphiques du pôle artistique expérimentant différentes techniques et styles pour définir les caractéristiques des personnages, de leur univers, des décors, des interfaces afin d'affirmer une direction artistique singulière adaptée au jeu.
- C.1.5 – Déterminer graphiquement les mécaniques de jeu qui respectent les contraintes techniques et artistiques du jeu en adéquation avec le cahier des charges
- C.1.6 – Superviser le pôle graphique dans la réalisation d'un prototype de jeu adaptée aux mécaniques pour valider la faisabilité et la cohérence graphique du jeu.

C.1.7 – Responsabiliser les collaborateurs et déléguer des missions en encourageant les motivations des membres pour maintenir une dynamique créative et valider l'avancement du jeu.

C.1.8 – Organiser l'activité des équipes de pré-production d'un jeu en mettant en place des outils d'analyse pour atteindre les objectifs fixés et pour répartir judicieusement le travail, en conservant l'homogénéité globale du prototype.

C.1.9 – Constituer et livrer une bible graphique complète (gameplay, aspects graphiques, sonores, niveaux de jeu, etc.) pour débiter la réalisation du jeu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique 1:

A partir d'un concept de jeu déterminé, le candidat réalise une étude de marché graphique, technique et technologique du secteur du jeu vidéo. Il définit le cahier des charges et détermine une direction artistique.

Il argumente dans un écrit de 2 pages ses choix et les soutient à l'oral.

Soutenance orale/Examen écrit

Cas pratique 2:

A partir d'un cahier des charges fourni et d'une direction artistique positionnée, le candidat réalise un prototype en respectant les mécaniques de jeu. Il explique dans un argumentaire écrit de 2 pages ses choix et les soutient à l'oral.

Soutenance orale/Examen écrit

Mise en situation professionnelle simulée : Le candidat développe un prototype de jeu vidéo et présente la bible graphique dans un dossier (5 pages).

Lors d'un projet de groupe pour la réalisation d'un prototype de jeu vidéo : le candidat met en place, organise et dirige l'équipe pour la conception d'un prototype. Il tient un carnet de suivi (minimum 10 pages) et élabore un tableur de production.

Soutenance orale/Examen écrit

RNCP35283BC02 — Réalisation d'un jeu vidéo et participation au développement du pôle artistique.

LISTE DE COMPÉTENCES

C.2.1 – Gérer la production des éléments graphiques animés et fixes en conformité avec la direction artistique, commander et vérifier les bruitages, sons et musique adaptés au jeu.

C.2.2 – Superviser l'import des éléments graphiques et sonores dans le moteur du jeu et gérer la création de l'interactivité en adéquation avec le gameplay.

C.2.3 –

Valider le prototype en vérifiant que les attendus narratifs, divertissants et artistiques sont en adéquation avec les mécaniques du jeu.

C.2.4 – Concevoir, animer et incorporer les éléments graphiques au jeu en respectant les contraintes de la plateforme et cible choisies et en maintenant une unité graphique.

C.2.5 – Gérer et organiser la production du jeu en respectant les contraintes artistiques, techniques et de jouabilité.

C.2.6 – Commanditer des tests, répartir les modifications graphiques au pôle artistique et superviser l'avancement du debug du jeu.

C.2.7 – Améliorer le jeu en collaboration avec les équipes techniques pour parfaire l'esthétique et la jouabilité du jeu.

C.2.8 – Inventer, proposer de nouveaux concepts de jeu et collaborer avec les développeurs pour valider la faisabilité.

C.2.9 – Expérimenter et proposer des écritures graphiques innovantes et singulières à partir de retours d'expérience.

C.2.10 – Réaliser une veille technologique et graphique pour innover et développer le pôle graphique du studio.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée:

A partir d'un cahier des charges, de mécaniques définies et d'un prototype de jeu, le candidat organise et réalise la production d'éléments graphiques fixes, animés et interactifs d'un jeu vidéo, il importe ces éléments dans le moteur du jeu et agence les interactivités du jeu.

Il réalise et montre une séquence interactive au moyen d'une vidéo et d'un jeu.

Il indique dans un rapport les éléments réajustés suite aux différents contrôles et tests. Il synthétise à l'oral les étapes de création et d'ajustement du jeu et argumente ses choix graphiques.

Soutenance orale/Examen écrit

Cas pratique :

A partir d'un jeu, le candidat rédige un retour d'expérience qui synthétise les outils de production et d'intégration dans le moteur du jeu à développer.

A partir d'une veille technologique et graphique qu'il a réalisée, il propose une idée d'écriture graphique innovante et singulière et défend ses choix à l'oral.

Examen écrit/Soutenance orale

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

- jeu vidéo
- cinéma d'animation
- multimédia
- publicité
- éducation et secteurs institutionnels

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Réalisateur concept artist en jeu vidéo
- Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo
- Lead graphiste
- Level Designer

Après plusieurs années d'expérience, les certifiés peuvent également occuper des poste de:

- Directeur artistique en jeu vidéo accessible
- Directeur créatif en jeu vidéo
- Directeur de production accessible

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, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

L'accessibilité à la certification est possible :

- Au terme du parcours de formation initiale à l'école Emile Cohl,
- Au terme du parcours de formation continue à l'école Emile Cohl,
- Après validation des acquis de l'expérience.

Tout candidat français ou étranger peut demander son admission en formation initiale, sous réserve de satisfaire aux conditions suivantes :

- être titulaire d'un diplôme ou d'une certification de niveau 6 dans le domaine artistique reconnu,
- avoir constitué 1 portfolio artistique présentant 20 dessins d'observation témoignant de compétences avérées en dessin et un dossier plus spécialisé dans le domaine du jeu vidéo : des éléments graphiques fixes et interactifs, positionner un gameplay, etc.
- fournir une lettre détaillée de motivation en français.

Suite à ce dossier, le candidat réalisera :

- une mise en situation sur 2 jours : réalisation d'une série de productions répondant au cahier des charges donné le premier jour,
- un entretien individuel devant les membres du Conseil pédagogique, qui évalueront la candidature.

Candidats relevant de la formation continue

Le dossier professionnel artistique des candidats, lorsqu'il existe, peut se substituer au dossier artistique de base demandé à un jeune étudiant.

Candidats relevant de la VAE

Un dispositif spécifique est mis en place pour les candidats relevant de cette démarche.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, CANDIDATURE INDIVIDUELLE, VAE

60 % des membres composant le jury sont extérieurs à l'autorité délivrant la certification.

Qualité du président du jury et mode de désignation :

Le président du jury est obligatoirement un Maître de conférences ou Professeur d'université sollicité par la Direction de l'Ecole en fonction de ses publications et de son intérêt pour le domaine artistique au sens large.

Nombre de personnes composant le jury :

Avec le Président de jury, la composition globale est de cinq personnes :

- le responsable de session de l'Ecole Emile Cohl,
- un intervenant dans les séquences de formation de l'École et également professionnel dans le domaine du jeu vidéo,
- deux professionnels en activité dans le domaine du jeu vidéo (par exemple un réalisateur concepteur chez Artefacts studio, un directeur artistique chez Arkane, etc.) et extérieurs à l'école.

Base légale

Date de décision	10/02/2021
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	10/02/2024

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2020	19	0	79 %	—
2019	16	0	71 %	77 %
2017	1	0	100 %	100 %
2016	2	0	100 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP38793

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.cohl.fr/cursus/cinquieme-annee/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/35283/>