

Concepteur de jeux vidéo

RNCP36579 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323n
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	01/07/2022
Date d'échéance	01/07/2023

Certificateur(s)

BELLECOUR ECOLES D ART (Cessé) · SIRET : 34323602200020

Partenaires habilités

2 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 2 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
IDAA	43044911600036	Former et organiser l'évaluation
STUDI	83854281900027	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le métier de concepteur de jeux vidéo ou « Game Designer » consiste à concevoir le principe d'un jeu vidéo, à assurer la cohérence entre les différents éléments le composant (genre, thème, règles, décors, personnages, structure logique, interactivité) afin d'optimiser l'expérience client.

La présente certification a pour ambition de cartographier l'ensemble des compétences nécessaires à l'exercice du métier tout au long du processus de conception d'un jeu vidéo : depuis la définition du projet, en passant par la scénarisation, la conception de l'ergonomie, la production des éléments visuels et de leurs animations... jusqu'aux tests de la version finale.

ACTIVITÉS VISÉES

Rédaction ou participation à la rédaction des éléments nécessaires à la conception technique d'un jeu vidéo

Détermination des lignes directrices d'un jeu vidéo

Conception et la réalisation d'expériences de jeu numérique à plusieurs niveaux : scénarisation, expérience utilisateur et game play

Réalisation technique des univers, des personnages, des décors et des objets

Développement technique des animations du jeu vidéo (univers, personnages, décors et objets)

Évaluation des fonctionnalités et de l'ergonomie d'un jeu vidéo

Amélioration continue d'un jeu vidéo (test, recommandations et développement...)

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Identifier la demande afin de cadrer le périmètre du projet de production d'un jeu vidéo

Réaliser une veille intégrant les intérêts du public visé par le jeu vidéo ainsi que les tendances actuelles

Traduire la demande du commanditaire et de la direction création par le biais de concept art 2D/3D, et de documents

préparatoires de production.

Rédiger ou participer à la rédaction d'un cahier des charges fonctionnel et technique d'un projet de jeu vidéo

Concevoir l'expérience d'un jeu vidéo/ du projet vidéoludique

Concevoir les différents niveaux de jeu assurant l'immersion de l'utilisateur, par le biais du level design, et du level art.

Concevoir l'UX/UI design en assurant la cohérence visuelle et l'homogénéité ergonomique et fonctionnelle du jeu vidéo/du projet d'expérience vidéoludique

Réaliser ou participer à la réalisation de l'animation 3D d'un personnage ou d'un décor

Mettre en œuvre le rendu visuel décidé par la direction artistique en définissant les caractéristiques (couleurs, réflexion, relief, matières...) et l'affordance des éléments de l'univers et en réalisant les textures des modèles 2D/3D

Concevoir un planning de diagnostic des composantes du jeu

Tester les différentes fonctionnalités techniques du jeu

Corriger les anomalies liées au game design, game art et tech art

Blocs de compétences

RNCP36579BC01 — PARTICIPER A LA DEFINITION ET L'ELABORATION D'UN PROJET VIDEOLUDIQUE ET/OU JEU VIDEO

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier la demande en s'appuyant sur les données recueillies auprès du chef de projet et au sein du cahier des charges et en analysant le contexte dans lequel s'inscrit le projet afin de cadrer le périmètre du projet de production d'un jeu vidéo (Toutes options)

Réaliser une veille intégrant les intérêts du public visé par le jeu vidéo ainsi que les tendances actuelles et spécifiquement :

les caractéristiques psychologiques et sociales communes au public cible (option game design),

les tendances visuelles et stylistiques plébiscitées par le public cible (option game art, tech art),

le calibrage du niveau de difficultés du jeu et le niveau de performance du jeu (option tech art),

dans le but d'intégrer les besoins du client final.

Traduire la demande du commanditaire et de la direction création par le biais de :

concept art 2D/3D (concepts chara / décors 2D, planches de recherches, croquis préparatoires) (option game art et tech art),

documents préparatoires de production (moodboards, game concept) et premier prototype (sandbox) (option game design), de manière à retranscrire les intentions et la vision créative du projet de jeu vidéo.

Rédiger ou participer à la rédaction d'un cahier des charges fonctionnel et technique d'un projet de jeu vidéo, au travers du :

game design document (option game design),

technical design document (option tech art),

bible graphique (option game art),

dans le but de faciliter la conception du jeu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet de conception d'un jeu vidéo, mises en situation professionnelle

Livrables par spécialisation :

Game design :

Présentation d'un game concept

Présentation

d'un game design document

Présentation d'un prototype

Game art :

Présentation d'une bible graphique

Tech art :

Présentation de documents techniques visant à démontrer le niveau de difficulté d'un jeu

Présentation d'une bible graphique

Rédaction d'un technical design document

RNCP36579BC02 — Scénariser un jeu vidéo lors de la phase de pré-production en intégrant les contraintes (coût, délai, ressources).

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir l'expérience d'un jeu vidéo/projet vidéoludique en veillant à :

l'intégration des contraintes techniques (toutes options),

la définition, l'exécution des mécaniques de jeu et leur implémentation dans le moteur de jeu (option game design),

l'équilibre des niveaux de difficultés/récompenses (option game design)

l'orchestration des différents éléments constituant le jeu au sein du moteur (option tech art),

l'implémentation de l'identité graphique du jeu (option game art),

afin de traduire la volonté du directeur de création / directeur artistique.

Concevoir les différents niveaux de jeu assurant l'immersion de l'utilisateur, par le biais :

du level design (option game design),

du level art (option game art, tech art),

De manière à développer la vision du directeur de création / directeur artistique.

Concevoir l'UX/UI design en assurant la cohérence visuelle et l'homogénéité ergonomique et fonctionnelle du jeu vidéo/du projet d'expérience vidéoludique de manière à produire une interface esthétique et fonctionnelle. (Toutes options).

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Présentation du rendu final d'un jeu vidéo avec une interface esthétique et fonctionnelle

Game design :

Remise d'un game design document et un prototype fonctionnel au sein du moteur de jeu

Présentation des schémas graphiques contenant le niveau de jeu, le placement des éléments dans le niveau et les possibilités d'interaction entre les éléments et le joueur.

Game art :

Remise de ressources graphiques (concept decor, personnage et props...),

Présentation du concept de décor sur la base des schémas graphiques préalablement fournis.

Tech art :

Présentation d'une scène de jeu comprenant les éléments graphiques et techniques des autres départements, au sein du moteur de jeu

Présentation du niveau 3D retranscrivant le positionnement des différents éléments sur la base des schémas graphiques du level design.

Présentation du lighting définitif de la scène.

RNCP36579BC03 — Produire des personnages et environnements destinés à l'animation d'un projet de jeu vidéo et/ou d'expériences vidéoludique

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser ou participer à la réalisation de l'animation 3D d'un personnage ou d'un décor notamment au travers des techniques de rigging / de motion capture, dans le but de donner vie aux composantes du jeu.

Mettre en œuvre le rendu visuel

2D/3D

décidé par la direction artistique en :

définissant les caractéristiques (couleurs, réflexion, relief, matières...) et l'affordance des éléments de l'univers (option game design),

réalisant les textures des modèles 2D/3D aux moyens de techniques et logiciels adaptés (tech art, game art)

dans le but d'avoir un rendu réaliste, stylisé ou semi-réaliste selon la vision de la direction artistique.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'un projet de conception d'un jeu vidéo, le candidat produit les différents livrables associés à la réalisation des animations et à la production du rendu visuel final. (certains livrables sont spécifiques en fonction de l'option de spécialisation choisie).

Livrables par spécialisation :

Game design :

Présentation au sein du game design document : des actions et mécaniques de jeu sur lesquelles les options game art et tech art vont s'appuyer,

intégration des références, des schémas explicatifs pour chaque mécanique et un texte explicatif des mécaniques.

Game art :

Réalisation de l'animation des personnages

Réalisation du modeling et du texturing des personnages et props 3D

Tech art :

Création de squelettes (rigging) et intégration des animations dans le moteur de jeu.

Réalisation et intégration du modeling et du texturing du décor 3D.

RNCP36579BC04 — Inscrire le jeu vidéo/ le projet d'expérience vidéoludique dans un processus d'amélioration continue

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir un planning de diagnostic des composantes du jeu :

en faisant l'inventaire des axes d'amélioration envisagés

en s'assurant de la faisabilité des solutions envisagés

dans le but d'améliorer la qualité de la version finale du jeu. (Toutes options)

Tester les différentes fonctionnalités techniques du jeu en ayant pour référentiel le cahier des charges fonctionnel, à toutes les étapes du développement du jeu, afin d'identifier les anomalies. (Toutes options)

Corriger les anomalies liées au game design, game art, tech art, sur la base de l'observation :

des playtests prépublication du jeu

des expériences joueurs post-publication du jeu

afin d'améliorer continuellement le jeu. (Toutes options)

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'un projet de conception d'un jeu vidéo, le candidat doit présenter :

Un planning de production d'un jeu vidéo.

Les tests du jeu et les recommandations d'amélioration.

Les corrections des anomalies pour rendre une version finale jouable.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le concepteur de jeu vidéo exerce principalement au sein d'entreprises privées de tailles variées spécialisées dans le développement de jeux vidéo à visée ludique. Cependant, d'autres secteurs sont amenés à recruter des concepteurs de jeux vidéo comme celui de la formation professionnelle par exemple.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Concepteur/trice de jeux vidéo

Game designer

Game artiste

Technical Artist

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Néant

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

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 validé 120 crédits ECTS

En apprentissage ou contrat de professionnalisation :

Cursus en 3 ans* :

- Être titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...)

Cursus en 2 ans :

- Être titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), et avoir validé 60 crédits ECTS ;

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 ;

En formation professionnelle :

- 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 12 mois, OU

- Être titulaire d'un titre ou diplôme de niveau 4, d'un bac ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), et avoir validé 60 crédits ECTS, et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de minimum de 24 mois, OU

- Être titulaire d'un Baccalauréat 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...).

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

Le directeur de l'école

Un responsable pédagogique ou enseignant

Deux professionnels externes, exerçant dans le métier visé

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 de décision 01/07/2022

Durée de l'enregistrement 1 an

Date d'échéance de l'enregistrement 01/07/2023

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2019	74	0	82 %	96 %
2018	85	0	85 %	84 %
2017	71	0	88 %	94 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP32041

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP38294

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.bellecour.fr/formation/bachelor-game-design>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36579/>