

Concepteur de jeux vidéo - Lead Game designer

RNCP37652 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46251, 46339
Code(s) ROME	E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	31/05/2023
Date d'échéance	31/05/2026

Certificateur(s)

ISART DIGITAL · SIRET : 42196749800062

Partenaires habilités

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

Organisme	SIRET	Habilitation
ISART DIGITAL	42196749800062	Former et organiser l'évaluation
ISART DIGITAL	42196749800070	Former et organiser l'évaluation
ISART Digital Montréal Inc.	—	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le concepteur de jeux vidéo Lead Game Designer répond à la commande d'un commanditaire interne ou externe. Il travaille en autonomie et en collaboration avec l'ensemble des corps de métiers de l'équipe de développement du jeu. Il est amené à coordonner et piloter une équipe de spécialistes chargée de l'élaboration de différents éléments : scénario, dialogues, sons, level design... En tenant compte des différents retours et des possibles contraintes, il prend des décisions afin d'adapter le projet. Il a donc de fortes responsabilités en lien avec les choix qu'il prend. Il peut, dans certaines structures, devenir Game Director ou Creative Director. Il peut également créer son propre studio de jeu vidéo.

ACTIVITÉS VISÉES

Réalisation d'une veille afin d'identifier les tendances et les évolutions technologiques (gameplay, innovations)

Analyse de la demande du client et réalisation d'une étude de faisabilité pour concevoir un projet de jeu vidéo

Elaboration du cahier des charges du projet en analysant les risques et les contraintes techniques et budgétaires

Présentation d'une proposition au client en argumentant et en illustrant les choix retenus

Création des principes du jeu par l'élaboration d'une proposition à travers un écran fictif illustratif des 3 C : control (maniabilité), camera (point de vue du joueur), character (personnage)

Prise en compte du handicap dans la conception du jeu vidéo : accessibilité (sous-titrage, menus, manettes, etc.) afin de permettre l'utilisation du jeu par des personnes en situation de handicap

Prototypage d'un niveau de jeu, représentatif de l'expérience générale du jeu, en collaboration avec les différents corps de métier (Game concept document et scénarisation du jeu)

Elaboration et production du jeu vidéo en interface avec les autres corps de métiers (graphistes, UX designers,

développeurs, etc.) : level design, plans illustrant les situations de jeu, niveau de difficulté, éléments didactiques, Walk Through

Attribution des moyens techniques et humains conformément au cahier des charges en respectant l'équilibre budgétaire et le calendrier.

Suivi des états d'avancement du projet et réalisation des arbitrages nécessaires conformément au cadrage pour garantir la livraison des livrables.

Mise en place de l'amélioration continue en proposant des axes d'amélioration pour solutionner les dysfonctionnements et les anomalies et en organisant des tests pour la mise en œuvre de correction des erreurs

Analyse des besoins en compétences nécessaires à la réalisation des projets de jeu vidéo et repérage des éventuels manques.

Répartition des tâches en s'appuyant sur la cartographie des compétences afin de constituer les équipes de développement qui suivront la feuille de route établie.

Choix et mise en œuvre des outils collaboratifs en analysant les besoins de l'équipe créative

Encadrement et animation des équipes créatives en réalisant des entretiens individuels, en définissant des missions, en conduisant des réunions d'équipe et en organisant des formations.

Accueil des collaborateurs en situation de handicap pour leur apporter les conditions de travail adaptées à leur situation et à la mise en œuvre de leurs activités.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Conduire une veille sur le secteur et les tendances du marché en identifiant les sources disponibles, pour proposer les innovations technologiques les mieux adaptées à la demande d'un commanditaire

Analyser la demande du client en collectant tous les éléments-clés nécessaires (public cible, type de jeu, univers du jeu, plateformes, zone de déploiement) afin de faire une étude de faisabilité pour proposer une solution de jeu vidéo correspondant à la demande du client.

Réaliser un état des lieux répertoriant les produits similaires afin d'identifier des éléments différenciant pour proposer un jeu vidéo plus performant et adapté

Elaborer le cahier des charges (game concept document) pour apporter les solutions attendues au client en identifiant les freins et les contraintes et en intégrant les problématiques d'accessibilité et d'expérience utilisateurs et en mobilisant les ressources (moyens humains, matériels, financiers) afin de définir le planning du projet.

Présenter un Proof of concept de la solution et l'argumenter au client permettant de mettre en avant les éléments différenciants du projet de jeu vidéo proposé

Concevoir les mécaniques du jeu en élaborant le système et en fixant des règles et en prenant en compte l'accessibilité des personnes en situation de handicap

Élaborer la structure de jeu en intégrant des contraintes techniques, graphiques, de la chaîne de production et de la licence

Rédiger et tenir à jour le cahier des charges du jeu (Document 3C) en décrivant les spécifications liées à la navigation et au comportement du joueur (scénario, règles du jeu, environnement)

Réaliser un prototype du jeu en produisant un environnement simple afin de tester les 3C (Camera, Character, Controller) pour vérifier sa faisabilité

Architecturer et programmer les éléments du jeu (comportements, actions, règles du jeu, déroulement, interfaces, menu, progressivité) en travaillant de manière collaborative afin de garantir la conformité du jeu au cahier des charges

Elaborer le level design (structure du jeu et progression du joueur) en formalisant les plans illustrant les situations de jeu, en définissant l'évolution du niveau de difficulté et en mettant en place des éléments didactiques aidant le joueur dans son apprentissage du gameplay (FTUE – tuto début de jeu)

Développer les principales caractéristiques du jeu (mécaniques de jeu, briques UX, UI) dans le Game Feel Document en répertoriant les ressentis du joueur afin de garantir la qualité du jeu, sa livraison dans les délais impartis et ses évolutions

Attribuer les moyens techniques et humains conformément au cahier des charges client en intégrant les problématiques d'accessibilité et d'expérience utilisateurs et en définissant les ressources à mobiliser afin de définir le planning du projet.

Superviser l'ensemble du projet du jeu vidéo en contrôlant les étapes de sa réalisation (backlog) et en étant l'interface avec le commanditaire et les équipes internes afin de s'assurer de la qualité des livrables à fournir au client

Piloter des activités de tests, de supports et de maintenance d'un projet de jeu vidéo afin de maintenir la qualité du produit fini pour donner satisfaction au client

Identifier les compétences nécessaires à la réalisation de chaque projet de jeu vidéo afin de déterminer les besoins

éventuels de formation ou de recrutement

Assurer une répartition des tâches cohérente avec l'analyse des compétences afin de constituer des équipes et d'établir le planning de production du jeu vidéo

Identifier et mettre en œuvre les outils numériques adaptés au développement d'un jeu vidéo afin de fluidifier la réalisation

Assurer la cohésion des équipes créatives, en menant des entretiens individuels de définition des missions et des réunions d'équipes, en vue d'élever le niveau de compétences de chacun en matière de conception et production de jeu vidéo dans les différents contextes de mise en œuvre.

Mettre en œuvre les recommandations du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA), dans le but de faciliter l'intégration des personnes en situation de handicap au sein des équipes créatives

Blocs de compétences

RNCP37652BC01 — Définir la stratégie créative d'un projet de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Conduire une veille sur le secteur et les tendances du marché en identifiant les sources disponibles, pour proposer les innovations technologiques les mieux adaptées à la demande d'un commanditaire

Analyser la demande du client en collectant tous les éléments-clés nécessaires (public cible, type de jeu, univers du jeu, plateformes, zone de déploiement) afin de faire une étude de faisabilité pour proposer une solution de jeu vidéo correspondant à la demande du client.

Réaliser un état des lieux répertoriant les produits similaires afin d'identifier des éléments différenciant pour proposer un jeu vidéo plus performant et adapté

Elaborer le cahier des charges (game concept document) pour apporter les solutions attendues au client en identifiant les freins et les contraintes et en intégrant les problématiques d'accessibilité et d'expérience utilisateurs et en mobilisant les ressources (moyens humains, matériels, financiers) afin de définir le planning du projet.

Présenter un Proof of concept de la solution et l'argumenter au client permettant de mettre en avant les éléments différenciants du projet de jeu vidéo proposé

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle, rapport écrit, présentation orale devant le jury

RNCP37652BC02 — Concevoir et prototyper un projet de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir les mécaniques du jeu en élaborant le système et en fixant des règles et en prenant en compte l'accessibilité des personnes en situation de handicap

Élaborer la structure de jeu en intégrant des contraintes techniques, graphiques, de la chaîne de production et de la licence

Rédiger et tenir à jour le cahier des charges du jeu (Document 3C) en décrivant les spécifications liées à la navigation et au comportement du joueur (scénario, règles du jeu, environnement)

Réaliser un prototype du jeu en produisant un environnement simple afin de tester les 3C (Camera, Character, Controller) pour vérifier sa faisabilité

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle, rapport écrit, présentation orale devant le jury

RNCP37652BC03 — Produire et piloter le développement créatif d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Architecturer et programmer les éléments du jeu (comportements, actions, règles du jeu, déroulement, interfaces, menu, progressivité) en travaillant de manière collaborative afin de garantir la conformité du jeu au cahier des charges

Elaborer le level design (structure du jeu et progression du joueur) en formalisant les plans illustrant les situations de jeu, en définissant l'évolution du niveau de difficulté et en mettant en place des éléments didactiques aidant le joueur dans son apprentissage du gameplay (FTUE – tuto début de jeu)

Développer les principales caractéristiques du jeu (mécaniques de jeu, briques UX, UI) dans le Game Feel Document en répertoriant les ressentis du joueur afin de garantir la qualité du jeu, sa livraison dans les délais impartis et ses évolutions

Attribuer les moyens techniques et humains conformément au cahier des charges client en intégrant les

problématiques d'accessibilité et d'expérience utilisateurs et en définissant les ressources à mobiliser afin de définir le planning du projet

Superviser l'ensemble du projet du jeu vidéo en contrôlant les étapes de sa réalisation (backlog) et en étant l'interface avec le commanditaire et les équipes internes afin de s'assurer de la qualité des livrables à fournir au client

Piloter des activités de tests, de supports et de maintenance d'un projet de jeu vidéo afin de maintenir la qualité du produit fini pour donner satisfaction au client

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle, rapport écrit, présentation orale devant le jury

RNCP37652BC04 — Manager les équipes créatives d'u projet de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Identifier les compétences nécessaires à la réalisation de chaque projet de jeu vidéo afin de déterminer les besoins éventuels de formation ou de recrutement

Assurer une répartition des tâches cohérente avec l'analyse des compétences afin de constituer des équipes et d'établir le planning de production du jeu vidéo

Identifier et mettre en œuvre les outils numériques adaptés au développement d'un jeu vidéo afin de fluidifier la réalisation

Assurer la cohésion des équipes créatives, en menant des entretiens individuels de définition des missions et des réunions d'équipes, en vue d'élever le niveau de compétences de chacun en matière de conception et production de jeu vidéo dans les différents contextes de mise en œuvre.

Mettre en œuvre les recommandations du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA), dans le but de faciliter l'intégration des personnes en situation de handicap au sein des équipes créatives

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle, rapport écrit, présentation orale devant le jury

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les titulaires de la certification exercent principalement leurs activités au sein d'entreprises privées de production de jeu vidéo, dont la majorité ont pour activité principale le développement de jeux vidéo.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Game Designer / Lead Game Designer

Level Designer / Lead Level Designer

Concepteur de jeux vidéo

Développeur Gameplay

Narrative Designer

UX Designer

Economic Designer

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Sans être réglementé à proprement parler, les activités de l'Expert en conception de jeux vidéo doivent s'exercer dans le respect des réglementations de l'accessibilité numérique (RGAA) et de l'inclusion des personnes en situation de handicap.

Les notions d'accessibilité des produits développés aux personnes en situation de handicap sont intégrées dans les référentiels d'activité, de compétences et d'évaluation. La notion d'inclusion est également présente au niveau du management d'équipe afin de permettre l'intégration de personnes en situation de handicap au sein d'un projet.

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

Être titulaire d'un diplôme équivalent de niveau 4 du Cadre Européen des Certifications (CEC) permettant d'attester d'un bon niveau en français, mathématiques, sciences, culture générale ;

Avoir au minimum un niveau A2 en anglais pour une entrée en 1re année (niveau B1 pour une entrée en année supérieure) ;

Réussir le concours d'entrée : épreuves écrites & entretien de motivation avec possibilité de présentation d'un portfolio.

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Avoir suivi un parcours de formation complet (formation initiale, continue, en contrat de professionnalisation en contrat d'apprentissage) ou relever du dispositif de VAE et avoir au minimum un niveau B2 en anglais

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

Un représentant du certificateur ou de l'organisme de formation & deux professionnels extérieurs à l'autorité de certification, dont l'un est nommé président du jury par les membres

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 de décision	31/05/2023
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	31/05/2026
Date de dernière délivrance possible	31/05/2030

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2021	26	0	84 %	96 %
2020	29	0	58 %	100 %
2018	29	0	88 %	92 %
2017	17	0	83 %	83 %
2016	21	0	95 %	95 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP32196

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP42152

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP32196

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.isart.fr/formations/jeu-video/game-design/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/37652/>