

Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo

RNCP38793 · 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	27/03/2024
Date d'échéance	27/03/2027

Certificateur(s)

ECOLE EMILE COHL · SIRET : 32968093800043

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

« Les chiffres du bilan marché 2022 étaient particulièrement attendus, tant le pic historique atteint par l'industrie du jeu vidéo lors des deux dernières années pouvait sembler atypique, dans le contexte si particulier de la crise sanitaire. Les chiffres de cette année apportent une forme de démenti ; l'engouement des Français pour le jeu vidéo, loin de retomber, se confirme. (...) Dans un contexte économique, énergétique et géopolitique difficile, notre marché fait la démonstration d'une forte capacité de résilience, affichant l'une de ses meilleures performances historiques avec un chiffre d'affaires de 5,5 milliards d'euros. (sources : SELL Syndicat français des éditeurs de logiciels de loisirs)

Il signe ainsi sa 3ème meilleure performance historique. Cette résilience du marché confirme qu'il repose structurellement sur des fondamentaux solides et une demande soutenue. Rappelons qu'en 2022, 7 français sur 10 jouaient au jeu vidéo au moins occasionnellement.

Les logiciels et standards sont en constante évolution, il est donc indispensable pour un concepteur artistique réalisateur 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"

vise 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, rôle sociétale et éthique.

des compétences managériales : élaboration d'une stratégie, détermination des moyens (budgétaires, humains et techniques), prise en compte de l'inclusion, planification de tâches, délégation de responsabilités, prise en compte de l'impact carbone, 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.

ACTIVITÉS VISÉES

Conception artistique du jeu, création de la ligne artistique

Conception et direction artistique,

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

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Gérer la sélection de références artistiques plurielles pour positionner graphiquement le jeu sur le marché du numérique et organiser les recherches graphiques du pôle artistique.

Superviser les échanges avec les diverses équipes du jeu sur les références artistiques, les contraintes techniques et technologiques pour déterminer le type, les supports, le genre et la cible du jeu en tenant compte des notions d'inclusion.

Gérer et motiver les équipes pour une conception innovante et écoresponsable des éléments graphiques et technologiques afin de définir un cahier des charges, une direction artistique et un récit utilisateur (userstory) adaptés au 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 et au budget.

S'approprier, intégrer et décliner le cahier des charges narratif du jeu pour que les équipes artistiques maintiennent la cohérence du récit du jeu dans la bible graphique.

Déterminer graphiquement les mécaniques de jeu qui respectent les contraintes d'accessibilité, techniques et artistiques du jeu, en adéquation avec le cahier des charges

Superviser le pôle graphique dans la réalisation d'un prototype de jeu écoresponsable, adapté aux mécaniques pour valider la faisabilité, la cohérence graphique et narrative du jeu.

Motiver et responsabiliser les collaborateurs pour maintenir une dynamique créative, écoresponsable et inclusive afin de livrer le prototype de jeu attendu.

Organiser et piloter l'activité des équipes de pré-production du jeu en mettant en place et contrôlant les outils d'analyse pour atteindre les objectifs fixés, respecter le budget, l'impact carbone et pour répartir judicieusement le travail, en conservant l'homogénéité globale du prototype.

Superviser la constitution de la bible graphique complète (gameplay, aspects graphiques, sonores, niveaux de jeu, etc.) pour la livrer afin de lancer la réalisation du jeu.

Définir le pipeline et diriger 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, valider et finaliser la création de l'interactivité en adéquation avec le gameplay.

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

Composer, superviser et encadrer les équipes de création et d'animation du jeu en veillant à maintenir la direction artistique, à respecter le budget et le cahier des charges.

Communiquer sa vision du jeu aux équipes, assurer l'homogénéité globale et respecter la ligne budgétaire en contrôlant l'impact carbone et les enjeux environnementaux ainsi qu'en tenant compte des situations d'handicap.

Commanditer des tests, répartir les modifications aux pôles concernés 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 dans un but d'amélioration continue.

Proposer de nouveaux concepts de jeu singuliers et collaborer avec les développeurs pour valider la faisabilité.

Expérimenter et proposer, à partir de retours d'expérience, des écritures graphiques singulières respectant les notions d'inclusion en se basant sur des technologies innovantes répondant aux problématiques de développement durable.

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

Blocs de compétences

RNCP38793BC01 — Conception artistique et pré-production d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Gérer la sélection de références artistiques plurielles pour positionner graphiquement le jeu sur le marché du numérique et organiser les recherches graphiques du pôle artistique

Superviser les échanges avec les diverses équipes du jeu sur les références artistiques, les contraintes techniques et

technologiques pour déterminer le type, les supports, le genre et la cible du jeu en tenant compte des notions d'inclusion.

Gérer et motiver les équipes pour une conception innovante et écoresponsable des éléments graphiques et technologiques afin de définir un cahier des charges, une direction artistique et un récit utilisateur (userstory) adaptés au 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 et au budget.

S'approprier, intégrer et décliner le cahier des charges narratif du jeu pour que les équipes artistiques maintiennent la cohérence du récit du jeu dans la bible graphique.

Déterminer graphiquement les mécaniques de jeu qui respectent les contraintes d'accessibilité, techniques et artistiques du jeu, en adéquation avec le cahier des charges

Superviser le pôle graphique dans la réalisation d'un prototype de jeu écoresponsable, adapté aux mécaniques pour valider la faisabilité, la cohérence graphique et narrative du jeu.

Motiver et responsabiliser les collaborateurs pour maintenir une dynamique créative, écoresponsable et inclusive afin de livrer le prototype de jeu attendu.

Organiser et piloter l'activité des équipes de pré-production du jeu en mettant en place et contrôlant les outils d'analyse pour atteindre les objectifs fixés, respecter le budget, l'impact carbone et pour répartir judicieusement le travail, en conservant l'homogénéité globale du prototype.

Superviser la constitution de la bible graphique complète (gameplay, aspects graphiques, sonores, niveaux de jeu, etc.) pour la livrer afin de lancer la réalisation du jeu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Cas pratique

1 : Définition d'un cahier des charges :

Le candidat, à partir d'un concept de jeu, réalise une étude de marché graphique, technique et technologique du secteur du jeu vidéo.

Il conçoit une bible graphique, estime les ressources humaines techniques et financières pour définir le cahier des charges.

Il intègre les contraintes de l'impact carbone et les notions d'inclusion.

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

Soutenance orale/Examen écrit

Cas pratique 2 : Conception d'un prototype

A partir d'un cahier des charges et d'une bible graphique, le candidat conçoit un prototype en respectant les mécaniques de jeu et le sens narratif. 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 1 :

Dans le cadre 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 compte des problématiques techniques et graphiques ainsi que des enjeux environnementaux et d'inclusion. Il tient un carnet de suivi (minimum 10 pages) et élabore un tableur de production.

Soutenance orale/Examen écrit

RNCP38793BC02 — Réalisation d'un jeu vidéo et participation au développement du pôle artistique.

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir le pipeline et diriger 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, valider et finaliser la création de l'interactivité en adéquation avec le gameplay.

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

Composer, superviser et encadrer les équipes de création et d'animation du jeu en veillant à maintenir la direction artistique, à respecter le budget et le cahier des charges.

Communiquer sa vision du jeu aux équipes, assurer l'homogénéité globale et respecter la ligne budgétaire en contrôlant l'impact carbone et les enjeux environnementaux ainsi qu'en tenant compte des situations d'handicap.

Commanditer des tests, répartir les modifications aux pôles concernés et superviser l'avancement du débog du jeu.
Améliorer le jeu en collaboration avec les équipes techniques pour parfaire l'esthétique et la jouabilité du jeu dans un but d'amélioration continue.

Proposer de nouveaux concepts de jeu singuliers et collaborer avec les développeurs pour valider la faisabilité.

Expérimenter et proposer, à partir de retours d'expérience, des écritures graphiques singulières respectant les notions d'inclusion en se basant sur des technologies innovantes répondant aux problématiques de développement durable.

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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée 1

:

Réalisation d'un jeu vidéo

Conception des éléments graphiques fixes, animés et interactifs d'un jeu vidéo :

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.

Import dans le moteur et interactivités :

Le candidat importe ces éléments dans le moteur du jeu et crée les interactivités du jeu.

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

Rédaction d'un document de synthèse :

Il rédige un document de synthèse : liste des éléments réajustés suite aux contrôles et tests, état des debriefings et axes d'amélioration.

Il synthétise à l'oral les étapes de création du jeu vidéo et argumente ses choix. Il tient compte de la ligne budgétaire, de l'impact carbone et des enjeux environnementaux ainsi que des situations d'handicap.

Soutenance orale/Examen écrit

Cas pratique 1 :

Rédaction d'un retour d'expérience :

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.

Proposition de nouvelles écritures graphiques :

A partir d'une veille technologique et graphique qu'il a réalisée, le candidat 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

événementiel

cinéma d'animation

multimédia

publicité

éducation et secteurs institutionnels

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo

Lead Concept artist, lead environment artist, lead character designer

Lead graphiste

Level Designer

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

Directeur artistique en jeu vidéo accessibl

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

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 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.

Une lettre détaillée de motivation en français,

Avoir un niveau intermédiaire de la langue anglaise.

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, VAE

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	27/03/2024
------------------	------------

Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	27/03/2027
Date de dernière délivrance possible	27/03/2031

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2023	16	0	81 %	—
2022	13	0	84 %	—
2021	17	0	88 %	77 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP35283

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://www.cohl.fr/formations/specialisation-jeu-video/>

Fiche officielle (France Compétences)
<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/38793/>