

Concepteur de jeux vidéo - Game designer

RNCP38806 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320v
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	27/03/2024
Date d'échéance	27/03/2027

Certificateur(s)

ETPA - ECOLES CREATIVES · SIRET : 31976335500066

ECOLES CREATIVES RENNES · SIRET : 42985984600041

<https://iffdec.com/>

ECOLES CREATIVES MONTPELLIER · SIRET : 84192613200025

<https://www.esma-artistique.com/>

ECOLES CREATIVES NANTES · SIRET : 42906279700049

ECOLES CREATIVES LYON Bordeaux · SIRET : 84192611600044

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le marché du jeu vidéo est la principale industrie du divertissement en France, en croissance d'environ 12 % entre 2019 et 2022 (Source : Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs - Sell).

Omniprésents, les jeux vidéo touchent toutes les générations et les 3 écosystèmes représentés par les consoles, les ordinateurs ou les appareils mobiles. La gamification a par ailleurs connu une montée en puissance spectaculaire au cours de la dernière décennie. Longtemps cantonnés au divertissement, les jeux vidéos étendent désormais leur influence à des domaines aussi variés que la médecine, les ressources humaines et la formation.

La vitalité du marché, soutenue en France par les pouvoirs publics (dispositifs de financement - France 2030), génère une forte croissance de demande de contenus et un besoin de professionnels rapidement opérationnels, comme en témoigne le dynamisme du marché de l'emploi (+41% d'annonces en 2022 selon l'AFJV). Parmi les métiers connaissant des difficultés de recrutement, figurent les métiers de l'image et de la technologies impliqués dans le processus de conception et réalisation d'un jeu vidéo, notamment : développeur/programmeur, technical artist et animateur.

Pour répondre aux besoins du marché, l'ESMA (Ecoles Créatives) propose la certification "Concepteur de jeu vidéo - Game Designer", attestant d'une polyvalence sur l'ensemble du pipeline de production d'un jeu vidéo, et d'une expertise métier identifiée, selon l'option choisie : Game Art ou Programmation Gameplay. Les certifiés pourront s'insérer sur le marché de l'emploi, à des postes de Game designer ou métiers connexes, participant de la conception et de la réalisation d'un jeu.

ACTIVITÉS VISÉES

Elaboration d'un concept et d'une expérience de jeu.

Présentation argumentée du concept de jeu à un commanditaire.

Documentation des fonctionnalités à mesure de l'évolution des versions : progression du joueur, composantes du jeu.

Prototypage des mécaniques de jeu.

Conception de la dimension artistique du jeu.
Choix et mise en place du process de production.
Conception d'un protocole de playtests (tests utilisateurs), réalisation et analyse.
Création des assets du jeu : environnements, objets, personnages.
Animation des personnages et des objets.
Création des ambiances et effets visuels.
Séquence de programme : automatisation et patrons de conception (design pattern).
Programmation du jeu.
Gestion des versions du jeu (versioning).

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Réaliser une veille culturelle, technologique et artistique sur le marché du jeu vidéo en analysant les jeux existants sur le marché en termes d'expérience proposée et des éléments mécaniques, dynamiques, et esthétiques qui la composent afin d'identifier des éléments différenciants du concept d'un jeu.

Élaborer un concept de jeu en tenant compte des analyses des références du marché, des habits des joueurs, et des contraintes de production afin de proposer une expérience qualitative et singulière aux joueurs ciblés.

Formaliser le concept du jeu dans un Game concept document décrivant l'expérience globale du jeu, les éléments mécaniques et les éléments diégétiques, pour servir de référence tout au long de la production.

Présenter un concept de jeu en élaborant une présentation synthétique argumentée et illustrée afin de convaincre quant à la pertinence du projet de jeu.

Définir la progression du joueur ou walkthrough au long du jeu grâce à un script et des descriptions visuelles, en cohérence avec la narration et le concept de jeu afin d'identifier les environnements du jeu.

Définir les principales composantes du jeu en cohérence avec le positionnement défini avec la direction artistique et le producteur et à partir de l'analyse des références du marché afin d'identifier, prioriser et hiérarchiser les mécanismes et éléments graphiques à prototyper dans un PMS (Program Management System).

Prototyper des mécaniques de jeu en utilisant un moteur de jeu ou des logiciels de prototypage afin de valider ou d'invalider la viabilité des briques de gameplay en vue de son implémentation.

Concevoir la dimension artistique du jeu en réalisant des planches (model sheet) des personnages, des objets, de l'environnement et des FX, à l'aide des techniques traditionnelles ou numériques, dans le but de valider leur pertinence, avec la direction artistique et le passage en production.

Concevoir les éléments graphiques en prenant en compte l'accessibilité des personnes en situation de handicap afin d'offrir une expérience inclusive et accessible à un large éventail de joueurs.

Définir les processus de production partagés par l'équipe pour la réalisation des éléments du jeu, en choisissant le moteur, le render pipeline et le design pattern, afin de créer un environnement de travail qui réponde aux contraintes et exigences techniques et graphiques du projet.

Coordonner la réalisation d'un jeu vidéo, en supervisant les différentes étapes de planification, de conception et de coordination des ressources en fonction des tâches nécessaires pour mener à bien le projet de jeu.

Créer les conditions de coopération au sein de l'équipe en encourageant l'innovation, la créativité ou en valorisant l'avancée et la qualité des productions lors de réunions régulières, en trouvant des solutions partagées et durables, afin d'assurer la progression optimale du projet.

Élaborer un protocole de playtest en évaluant de manière méthodique et objective l'expérience de jeu des utilisateurs afin d'identifier les points forts, les faiblesses et les possibilités d'amélioration du jeu et optimiser l'expérience globale des joueurs.

Analyser les résultats des tests utilisateurs en mettant en lumière des insights permettant de comprendre les comportements et les préférences des joueurs, afin d'identifier les opportunités d'amélioration pour optimiser l'expérience de jeu.

Créer des modèles 3D optimisés pour une utilisation dans les moteurs de jeu temps réels en utilisant des logiciels de sculpture numérique, dans le respect des contraintes techniques, afin de fournir des assets graphiques correspondant à l'expérience et à l'esthétique recherchée.

Appliquer des textures et des matériaux à des modèles 3D en utilisant des logiciels métiers adaptés afin de donner aux modèles 3D le style graphique recherché.

Animer de manière fluide les personnages du jeu à partir de squelettes virtuels et en utilisant les logiciels adéquats afin d'optimiser l'immersion et l'expérience du joueur.

Intégrer et mettre en scène les objets produits dans le moteur de jeu selon la direction artistique du jeu, la progression du joueur et l'expérience recherchée, afin qu'ils soient modifiables et utilisables par les développeurs

gameplay.

Créer des ambiances visuelles immersives en fonction de la narration et du ton du jeu pour renforcer l'expérience émotionnelle des joueurs et les plonger pleinement dans l'univers du jeu.

Créer des effets spéciaux en utilisant des techniques adaptées pour ajouter, renforcer ou enrichir une dimension visuelle ou sonore et optimiser ainsi l'immersion dans le jeu.

Proposer et créer des outils d'automatisation et de paramétrage en analysant les besoins de l'équipe et en les anticipant, en repérant les éléments récurrents afin de faciliter la production en autonomie des différentes composantes du jeu.

Programmer les systèmes de jeu en utilisant les design patterns définis, les outils et les langages du moteur de jeu afin que les fonctionnalités du jeu soient conformes à l'expérience de jeu précisée dans le Game Design Document.

Programmer la caméra, les contrôles et les personnages (3C) de manière itérative en fonction des mécanismes précédemment validés et en exploitant les outils, les langages et les fonctionnalités préexistantes du moteur afin d'obtenir l'interaction la plus qualitative et confortable pour le joueur ainsi qu'une expérience de jeu fluide et immersive.

Gérer les versions et l'archivage régulier du jeu en cours de réalisation à l'aide d'un logiciel de versioning organisé selon une architecture correspondant au fonctionnement de l'équipe de production, et en définissant la fréquence des fusions des branches afin de garantir en continu une intégrité du code.

Blocs de compétences

RNCP38806BC01 — Proposer un concept de jeu à un commanditaire?

LISTE DE COMPÉTENCES

Réaliser une veille culturelle, technologique et artistique sur le marché du jeu vidéo en analysant les jeux existants sur le marché en termes d'expérience proposée et des éléments mécaniques, dynamiques, et esthétiques qui la composent afin d'identifier des éléments différenciants du concept d'un jeu.

Définir un concept de jeu en tenant compte des analyses des références du marché, des habits des joueurs, et des contraintes de production afin de proposer une expérience qualitative et singulière aux joueurs ciblés.

Formaliser le concept de jeu dans un Game concept document décrivant l'expérience globale du jeu, les éléments mécaniques et les éléments diégétiques, pour servir de référence tout au long de la production.

Présenter un concept de jeu en élaborant une présentation synthétique argumentée et illustrée afin de convaincre quant à la pertinence du projet de jeu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : Création en groupe, d'un concept de jeu, faisant l'objet d'une proposition écrite et d'une présentation orale individualisée devant un jury professionnel.

RNCP38806BC02 — Concevoir et prototyper un jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir la progression du joueur ou walkthrough au long du jeu grâce à un script et des descriptions visuelles, en cohérence avec la narration et le concept de jeu afin d'identifier les environnements du jeu.

Définir les principales composantes du jeu en cohérence avec le positionnement défini avec la direction artistique et le producteur et à partir de l'analyse des références du marché afin d'identifier, prioriser et hiérarchiser les mécanismes et éléments graphiques à prototyper dans un PMS (Program Management System).

Prototyper des mécaniques de jeu en utilisant un moteur de jeu ou des logiciels de prototypage afin de valider ou d'invalider la viabilité des briques de gameplay en vue de son implémentation.

Concevoir la dimension artistique du jeu en réalisant des planches (model sheet) des personnages, des objets, de l'environnement et des effets spéciaux, à l'aide des techniques traditionnelles ou numériques, dans le but de valider leur pertinence, avec la direction artistique et le passage en production.

Concevoir les éléments graphiques en prenant en compte l'accessibilité des personnes en situation de handicap afin d'offrir une expérience inclusive et accessible à un large éventail de joueurs.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : Création, en groupe, d'un overview définissant les 3C (camera, character, control) faisant l'objet d'une présentation orale individualisée devant un jury professionnel, suivie de playtests.

RNCP38806BC03 — Coordonner les différentes étapes de réalisation d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir les processus de production partagés par l'équipe pour la réalisation des éléments du jeu, en choisissant le moteur, le render pipeline et le design pattern afin de créer un environnement de travail qui répond aux contraintes et exigences techniques et graphiques du projet.

Coordonner la réalisation d'un jeu vidéo, en supervisant les différentes étapes de planification, de conception et de coordination des ressources en fonction des tâches) nécessaires pour mener à bien le projet de jeu.

Créer les conditions de coopération au sein de l'équipe en encourageant l'innovation, la créativité ou en valorisant l'avancée et la qualité des productions lors de réunions régulières, en trouvant des solutions partagées et durables, afin d'assurer la progression optimale du projet.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : Elaboration, en groupe, d'un pipeline de production et d'un dispositif de suivi de la production, faisant l'objet d'une présentation orale individualisée devant un jury professionnel.

RNCP38806BC04 — Contrôler la qualité de l'expérience joueur?

LISTE DE COMPÉTENCES

Élaborer un protocole de playtest en évaluant de manière méthodique et objective l'expérience de jeu des utilisateurs afin d'identifier les points forts, les faiblesses et les possibilités d'amélioration du jeu et optimiser l'expérience globale des joueurs.

Analyser les résultats des tests utilisateurs en mettant en lumière des insights permettant de comprendre les comportements et les préférences des joueurs, afin d'identifier les opportunités d'amélioration pour optimiser l'expérience de jeu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : Réalisation de tests spécifiques, analyse de playtests et améliorations du jeu, faisant l'objet d'une présentation orale individualisée devant un jury professionnel.

RNCP38806BC05 — Réaliser les éléments graphiques d'un jeu (option Game Art)?

LISTE DE COMPÉTENCES

Créer des modèles 3D optimisés pour une utilisation dans les moteurs de jeu temps réels en utilisant des logiciels de sculpture numérique et dans le respect des contraintes techniques afin de fournir des assets graphiques correspondant à l'expérience et à l'esthétique recherchée.

Appliquer des textures et des matériaux à des modèles 3D en utilisant des logiciels métiers adaptés afin de donner aux modèles 3D le style graphique recherché.

Animer de manière fluide les personnages du jeu à partir de squelettes virtuels et en utilisant les logiciels adéquats afin d'optimiser l'immersion et l'expérience du joueur.

Intégrer et mettre en scène les objets produits dans le moteur de jeu selon la direction artistique du jeu, la progression du joueur et l'expérience recherchée afin qu'ils soient modifiables et utilisables par les développeurs gameplay.

Créer des ambiances visuelles immersives en fonction de la narration et du ton du jeu pour renforcer l'expérience émotionnelle des joueurs et les plonger pleinement dans l'univers du jeu.

Créer des effets spéciaux en utilisant des techniques adaptées pour ajouter, renforcer ou enrichir une dimension visuelle ou sonore et optimiser ainsi l'immersion dans le jeu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : Création, en groupe, des ressources graphiques du jeu (assets), faisant l'objet d'une présentation orale individualisée devant un jury professionnel.

RNCP38806BC06 — Réaliser les éléments de gameplay d'un jeu (option Programmation gameplay)?

LISTE DE COMPÉTENCES

Proposer et créer des outils d'automatisation et de paramétrage en analysant les besoins de l'équipe et en les anticipant, en repérant les éléments récurrents afin de faciliter la production en autonomie des différentes composantes du jeu.

Programmer les systèmes de jeu en utilisant les design patterns définis, les outils et les langages du moteur de jeu afin que les fonctionnalités du jeu soient conformes à l'expérience de jeu précisée dans le Game Design Document.

Programmer la caméra, les contrôles et les personnages (3C) de manière itérative en fonction des mécanismes

précédemment validés et en exploitant les outils, les langages et les fonctionnalités préexistantes du moteur afin d'obtenir l'interaction la plus qualitative et confortable pour le joueur ainsi qu'une expérience de jeu fluide et immersive.

Gérer les versions et l'archivage régulier du jeu en cours de réalisation à l'aide d'un logiciel de versioning organisé selon une architecture correspondant au fonctionnement de l'équipe de production, et en définissant la fréquence des fusions des branches afin de garantir en continu une intégrité du code.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle : Création, en groupe, des mécaniques de jeu faisant l'objet d'une présentation orale individualisée devant un jury professionnel.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le principal secteur recrutant les titulaires de la certification est celui du jeu vidéo qui se décompose en 3 catégories :

Les studios de création de jeux vidéo

Les studios de création de « serious games »

Les éditeurs de jeux

Les studios de création sont majoritairement des TPE/PME puisque 55% d'entre eux génèrent des chiffres d'affaires inférieurs à 300 000 euros selon le baromètre du jeu vidéo SNJV 2023, et seuls 14.4% atteignent 10 millions d'euros.

D'autres secteurs sont également concernés mais à moindre titre :

Le secteur de la production de jeux et jouets qui comprend :

Les éditeurs de jeux de société.

Les fabricants de jouets et de jeux électroniques.

Le secteur de la communication qui comprend :

Les agences de communication & marketing

Les agences de gamification

Son aussi visés les secteurs d'activité en phase de transition numérique qui recourent à des compétences de concepteur réalisateur de jeux vidéo pour développer des outils de simulation, de formation, d'information ou de communication internes ou externes qui comprennent : santé, éducation / formation, défense et la sécurité civile, industrie 4.0, agriculture 4.0

Les Concepteurs de jeux vidéo - Game designers peuvent exercer leur métier en tant que salarié mais aussi en tant qu'indépendant ou en freelance. Ce statut correspond aux pratiques d'une industrie qui fonctionne par projet et donc souvent par CDD.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

La certification permet d'accéder aux métiers impliqués directement dans la conception (Game Design) d'un jeu vidéo :

- Les métiers du Design : Game Designer, Level Designer, Economic Game Designer, Technical Game Designer
- Les métiers de l'image : Game Artist, Environnement Artist, Artiste 3D, Animateur 3D, Modeleur 3D, VFX Artist, Tech Artist, Technical Animator
- Les métiers de la technologie : Programmeur de mécanique de jeu (gameplay Programmer), Programmeur de jeu (game programmer), Game Developer
- Les métiers du support : Testeur (QA tester)

Avec l'expérience, les certifiés pourront évoluer vers des postes de Senior et de Lead.

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, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Prérequis à l'entrée en 1^{re} année du cycle :

Être titulaire d'un bac ou titre équivalent de niveau 4 du Cadre Européen des Certifications (CEC).?

Prérequis à l'entrée en 2^e année du cycle :

Être titulaire d'un bac ou titre équivalent de niveau 4

Et avoir validé une année post-bac dans un cursus équivalent ou en programmation.

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Avoir suivi le parcours de formation certifiant, dans le respect des conditions d'assiduité définies, ou relever du dispositif de VAE.

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

Le jury de certification est composé de 3 personnes dont 2 professionnels du secteur extérieurs à l'autorité de certification et 1 représentant de l'organisme certificateur.

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	8 655 €
Selon la branche	8 550 € – 8 760 €
Prise en charge	Branches concernées
8 655 €	Valeur par défaut · 211 branches
8 760 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
8 550 €	CPNEF de l'audiovisuel

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
2022	54	0	81 %	—
2021	25	0	81 %	82 %
2020	26	0	57 %	91 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP35246

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP35246, RNCP36533, RNCP36744, RNCP37652, RNCP38294

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://www.esma-artistique.com/formations/cycle-pro-jeu-video/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/38806/>