

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 12835**

Intitulé

L'accès à la certification n'est plus possible

Réalisateur vidéoludique

Nouvel intitulé : Réalisateur vidéoludique

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION

QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION

Chambre de commerce et d'industrie (CCI) Nord de France - Supinfogame

Président de la CCI du Nord de France

Niveau et/ou domaine d'activité

I (Nomenclature de 1969)

7 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

326 Informatique, traitement de l'information, réseaux de transmission

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le Réalisateur vidéoludique travaille en tant que directeur de création au sein d'une production vidéoludique. Sa connaissance du marché, des métiers du game design, du graphisme et de toutes les étapes de production, ainsi que ses compétences en veille technologique font de lui le garant de la réalisation, de la qualité créative, interactive et graphique d'un jeu.

Selon la taille, (très variable) de l'entreprise et des projets, il peut, soit mettre en œuvre par lui-même toutes les étapes de la réalisation, soit superviser les équipes en charge de ce processus, soit se spécialiser dans l'une des étapes du processus de réalisation et grâce à son expertise, diriger un service spécifique.

Le réalisateur Vidéoludique est polyvalent. Il supervise ou gère totalement les différentes fonctions ci-dessous.

- A. Conception : Concevoir un jeu vidéo
- B. Pré-production : Pré-produire un jeu vidéo
- C. Produire un Jeu Vidéo
- D. Diriger la production d'un jeu Vidéo
- E. Communiquer

Le titulaire de la certification est capable de :

- d'analyser préalablement l'existant
- de positionner le projet
- de constituer une bible
- de communiquer sur le projet
- d'utiliser les outils de communication de contenu
- d'utiliser les documents de conception
- d'établir une étude de faisabilité
- de constituer un cahier des charges
- d'identifier les besoins en ressources humaines
- de manager une équipe
- réaliser et valider un prototype
- concrétiser le projet
- contrôler l'adéquation avec le cahier des charges
- diriger la création et la production d'un jeu vidéo

Secteurs d'activité ou types d'emplois accessibles par le détenteur de ce diplôme, ce titre ou ce certificat

- Le divertissement
- Les opérateurs de communication
- Les éditeurs de logiciels spécialisés dans la formation
- Les institutions : santé, sport, défense, éducation.
- Les grandes entreprises soucieuses de la formation de leurs employés
- Les entreprises de communication et de publicité
- Directeur de création
- Game designer
- Level designer
- Chef de projet
- Assistant de production
- Directeur artistique
- Graphiste 2D/3D
- Animateur
- Character designer

-Fondateur-dirigeant d'entreprise spécialisée dans le domaine du jeu vidéo.

Codes des fiches ROME les plus proches :

I1401 : Maintenance informatique et bureautique

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

- Evaluations individuelles pour l'ensembles des disciplines enseignées à l'école.
- Jury internes de suivi de projet qui valident les étapes d'avancement des projets
- Soutenance de stage
- Jury de fin d'étude

Validité des composantes acquises : 5 an(s)

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUINON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	Le jury se compose de : -15 professionnels du jeu vidéo -la Directrice de l'école -l'équipe pédagogique -un ancien étudiant (diplômé de l'école et exerçant une activité professionnelle représentative)
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	Le jury se compose de : -15 professionnels du jeu vidéo -la Directrice de l'école -l'équipe pédagogique -un ancien étudiant (diplômé de l'école et exerçant une activité professionnelle représentative)
En contrat de professionnalisation	X	
Par candidature individuelle	X	
Par expérience dispositif VAE prévu en 2008	X	Le jury se compose de : -15 professionnels du jeu vidéo -la Directrice de l'école -l'équipe pédagogique -un ancien étudiant (diplômé de l'école et exerçant une activité professionnelle représentative)

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

Base légale

Référence du décret général :

Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :

Arrêté du 19 avril 2011 publié au Journal Officiel du 12 mai 2011 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour trois ans, au niveau I, sous l'intitulé Réalisateur vidéoludique avec effet au 2 janvier 2004, jusqu'au 12 mai 2014.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Arrêté du 22 décembre 2014 publié au Journal Officiel du 31 décembre 2014 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour un an, au niveau I, sous l'intitulé "Réalisateur vidéoludique" avec effet au 12 mai 2014, jusqu'au 31 décembre 2015.

Pour plus d'informations

Statistiques :

environ 50 titulaires de la certification par an

Autres sources d'information :

supinfogame@valenciennes.cci.fr

<http://www.supinfogame.fr>

Lieu(x) de certification :

Chambre de Commerce et d'industrie de Valenciennes 3/5 avenue du sénateur Girard
BP 577

59308 Valenciennes Cedex

Lieu(x) de préparation à la certification déclarés par l'organisme certificateur :

Valenciennes en France et Pune en Inde.

Historique de la certification :

Certification suivante : Réalisateur vidéoludique