

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 31902**

Intitulé

Concepteur réalisateur de jeux vidéos et de dispositifs interactifs

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
3 axes institut	Gérant

Niveau et/ou domaine d'activité

II (Nomenclature de 1969)

6 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

323 Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Concepteur de jeu vidéo / Intégrateur / Développeur

Le rôle du / de la développeur / euse de jeu vidéo est de coder les interactions du joueur avec son environnement. Il / elle est capable de programmer les mécaniques de jeu (gameplay) en fonction des directives données par le Game Designer via le Game Design Document (bible répertoriant toutes les mécaniques de jeux).

Il / Elle peut être aussi amené à travailler sur la construction des niveaux (level design), voire dans des petites équipes sur la conception (Game designer).

Le tronc commun 3 Axes Institut en 1ère et 2ème année permet aux étudiants d'avoir aussi des compétences en réalisation 2D et 3D. Ce qui leur permet de pouvoir se positionner sur l'ensemble de la chaîne de production, notamment dans les petits studios indépendants, où ils / elles peuvent prendre le rôle de réalisateur de jeu vidéo (producer).

Autres désignations possibles :

Game designer

Programmeur technique

Level designer

Analyste-programmeur / Analyste-programmeuse informatique

Assistant / Assistante chef de projet informatique

Concepteur / Conceptrice d'application informatique

Concepteur / Conceptrice logiciel informatique

Développeur / Développeuse - jeux vidéo

Développeur / Développeuse d'application

Développeur / Développeuse multimédia

Compétences attestées

Le (la) titulaire est capable de :

Connaissance du marché, des typologies de joueurs

Culture du jeu vidéo

Étude de faisabilité d'un jeu vidéo

Conception d'un scénario de jeu vidéo

Design d'un niveau de jeu

Réalisation d'un prototype de jeu vidéo

Préparation de la production d'un jeu vidéo

Fabrication d'un comportement

Fabrication d'un média

Intégration d'un niveau de jeu

Réalisation d'une séquence cinématique temps réel

Management de l'équipe créative

Réglage fin de l'interactivité et du game play

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

4) Cadres d'exercice les plus fréquents

A - Secteur d'activité et taille des entreprises ou services employeurs

L'évolution du marché, des supports à multipliés les "façons de faire du jeu vidéo".

Le jeu vidéo n'est aujourd'hui plus cantonné au salon de console, à destination des enfants. Il se trouve aujourd'hui sur internet, sur les portables, dans les musées.

Le jeu vidéo sert à se distraire, à apprendre (serious game), à se soigner (thérapie par le jeu vidéo), à fédérer (Gamification).

Les secteurs d'activités sont donc maintenant multiples :

Production de jeu vidéo, Édition de jeu vidéo, Distribution de jeu vidéo, Industrie graphique, Communication média, Muséographie, Développement d'application, Recherche et Ingénierie, Recherche fondamentale.

Les statuts se sont aussi multipliés : le développeur de jeu vidéo peut être salarié ou indépendant, intermittent, voire dans certains cas travailler au droit d'auteur.

La taille de l'entreprise dépend en grande partie du secteur et du type de jeu.

Dans l'entertainment pur, on retrouvera les jeux " à sortie mondiale " dit AAA, par les grands éditeurs (Ubisoft, Nintendo) constitué sous forme de Grandes Entreprises, généralement sur plusieurs continents, les budgets de production se chiffrent généralement en centaines de millions d'euros.

Les jeux non AAA, plus modestes, sont réalisés par des PME, PMI, on y trouve les jeux pour console portable, smartphone, plateformes de diffusion en ligne.

Enfin, les studios indépendants de jeu vidéo proposent ce qu'il y a de plus innovant et créatif dans le domaine, ce sont eux qui font évoluer le jeu vidéo. Généralement constitués en "petites équipes", moins de 10 personnes, structure plus ou moins formelle. Ces passionnés oeuvrent dans le jeu indépendant, créatif et expérimental, le serious game, l'application, la gamification (fidéliser un client par le jeu vidéo) et la création interactive sous toutes ses formes (muséographe, installations interactives pour expositions, événementiel ...).

B - Responsabilité et autonomie caractérisant les postes ciblés

Le développeur gère sa production de manière autonome. Dans des structures de moins de 20 personnes, il peut endosser le rôle de Game designer (concepteur) voir producer (chef de projet) et manager alors l'équipe entière.

Secteurs d'activités

Production de jeu vidéo, Edition de jeu vidéo, Distribution de jeu vidéo, Industrie graphique, Communication média, Muséographie

Développeur jeu vidéo

Développeur de Game PLayer

modeleur

animateur

infographiste 2D pour le temps réel

infographiste 3D pour le temps réel

Game designer

Level designer

Chef de projet de jeu vidéo

Chargé de production

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

Réglementation d'activités :

Aucune réglementation d'activités

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Les 12 compétences des blocs de formations sont évaluées par les modalités d'évaluation suivantes :

- Des mises en situations professionnelles régulières (travaux dirigés, travaux pratiques, projets de groupe...).
- Des partiels et examens sur table
- Des présentations et soutenances orales, seul ou en groupe
- Un projet de fin d'études : réalisation d'un court métrage d'animation (principalement 3D) et présentation orale devant un jury.
- Un stage de fin d'études, donnant lieu à la rédaction d'un rapport de stage.

Les critères d'évaluations portent sur des critères techniques et artistiques et la capacité à gérer un projet.

La totalité de la certification est accessible pour les candidats ayant validé :

- L'ensemble des blocs de compétences décrits ci-dessous,
- Un projet de fin d'études : réalisation d'un court métrage d'animation (principalement 3D) et présentation orale devant un jury de professionnels indépendants à 3 axes Institut.
- Le stage / rapport de stage et soutenance qui évalue de façon globale l'ensemble des compétences

Blocs de Compétences

1 : Conception par le dessin et par le volume

2 : Création de supports de communication visuelle

3 : Production d'images de synthèse

4 : Réalisation de films d'animation

5 : Techniques du son dans la production audiovisuelle

6 : Introduction au Développement et programmation

7 : Introduction aux Systèmes interactifs

8 : Gestion de projet et positionnement professionnel

9 : Veille technologique et artistique

10 : Expression écrite et orale en anglais

11 : Production

Bloc de compétence :

INTITULÉ

DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION

Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 31902 - BLOC DE COMPÉTENCES 4 : L'ANIMATION POUR LE JEU VIDÉO

Descriptif

Rédaction d'un scénario

Réalisation d'un story board et d'une animatique

Design et création de personnages et de décors

Réalisation d'un film d'animation

Réalisation d'effets spéciaux

Montage vidéo

Type d'évaluation:

projet tutoré

travail individuel et/ou collectif et présentation devant jury professionnel

Tutorat par les formateurs

Jury intermédiaire toutes les 6 semaines

réalisé en centre de formation et travail à la maison

Réalisation de story boards

Etudes de cas :

réaliser les animations faciale d'un personnage

Concevoir et réaliser un film d'animation d'une minute 30

Créer des trucages numériques avec un rendu professionnel

Créer des vidéos de motion design

INTITULÉ	DESRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 31902 - BLOC DE COMPÉTENCES 6 : CONCEPTION DE JEUX VIDÉOS</p>	<p>Créer un concept de jeu vidéo en prenant en compte la cible, le marché, les contraintes techniques et d'usabilité</p> <p>Concevoir des niveaux de jeu vidéo</p> <p>Créer les Game Design Document : document de pré production renfermant tout le travail de conceptualisation, de recherche et de réflexion sur un jeu vidéo</p> <p>Scénarisation d'un jeu vidéo (scénarisation non linéaire)</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>type d'évaluation: projet tutoré</p> <p>travail individuel et présentation devant Jury Professionnel</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>réalisé en centre de formation et à la maison</p> <p>Réalisation d'une benchmark concurrentiel, d'une étude de cible et de marché en fonction du type de jeu choisi</p> <p>Créer un concept de jeu vidéo en prenant en compte les contraintes (cible marché et techniques) mises en place par le formateur</p> <p>Réalisation de fiches de typologies de joueurs joueurs (personas)</p> <p>Test et réalisation de fiches synthétiques sur les mécaniques de jeux existants</p> <p>Réalisation des Game Design Document (document professionnel regroupant tout le travail de conception d'un jeu)</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 31902 - BLOC DE COMPÉTENCES 7 : DÉVELOPPEMENT ET PROGRAMMATION</p>	<p>Concevoir les différents type de gamedesign répondant à l'ensemble des besoins du marché</p> <p>Savoir adapter un jeu en fonction de la plate forme (smartphone, tablette, pc, réalité virtuelle)</p> <p>Réalisation de documents préparatoires à la réalisation des prototypes de jeu</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>Projet tutoré</p> <p>travail individuel et/ou collectif et présentation devant jury professionnel</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>réalisé en centre de formation</p> <p>Réalisation de 6 prototypes de jeux correspondant aux principaux gameplays demandés par le marché</p> <p>Réalisation des documents préparatoires au prototypage et présentation du projet avec prototype devant jury</p>
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 31902 - BLOC DE COMPÉTENCES 2 : CRÉATION DE SUPPORTS DE COMMUNICATION VISUELLE</p>	<p>Descriptif</p> <p>Conception d'une charte graphique modulable pour le print et le web</p> <p>Conception d'une note d'intention</p> <p>Pratique de veille sur le design graphique</p> <p>Type d'évaluation:</p> <p>Etude de cas et projets tutorés</p> <p>Travail individuel</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>Réalisé en centre de formation</p> <p>Etude de cas: réalisation d'une publicité pour la montre SWATCH</p> <p>Etude de cas: réalisation d'un logo et d'une charte graphique</p> <p>Etude de cas: créer les visuels d'un site internet d'un projet de jeu vidéo (de l'étudiant)</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 31902 - BLOC DE COMPÉTENCES 8 : SYSTÈMES INTERACTIFS</p>	<p>Réalisation d'interfaces hommes machine</p> <p>Utilisation d'une imprimante 3d et d'une découpeuse laser</p> <p>Développement sur casques de réalité virtuelle</p> <p>Réalisation d'un mapping vidéo</p> <p>Réalisation d'installations interactives (art numérique)</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>Projet tutoré</p> <p>travail individuel et/ou collectif</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>réalisé en centre de formation</p> <p>Réalisation sur 35 heures de mappings vidéos qui seront présentée au public (lors des portes ouvertes à l'école)</p> <p>Réalisation sur 35 heures d'une installation interactive qui sera présentée au public (lors des portes ouvertes à l'école)</p> <p>Programmation de robots intelligents (arduino)</p> <p>Etude de cas : réalisation d'une lampe Wifi imprimée en 3d et paramétrable via wifi avec un téléphone portable</p>

INTITULÉ

DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION

Bloc de compétence n°6 de la fiche n° 31902 - BLOC DE COMPÉTENCES 3 : PRODUCTION D'IMAGES DE SYNTHÈSE

Descriptif

Concevoir et réaliser des images de synthèse

Savoir créer en image de synthèse tout type d'objet (design d'objet)

Savoir créer en image de synthèse toute forme organique (character design)

Modalités d'évaluation

type d'évaluation: étude de cas

travail individuel

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation et travail à la maison

Design et modélisation d'un véhicule

Réalisation d'une image architecturale intérieure

Réalisation d'une image architecturale extérieure

Modélisation d'un personnage 3d pour le jeu vidéo

INTITULÉ

DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION

Bloc de compétence n°7 de
la fiche n° 31902 - Bloc 1 :
CONCEPTION PAR LE DESSIN
ET LE VOLUME

Descriptif

Réalisation des croquis de modèle vivant
Réalisation des dessins préparatoires à la production de décors
et personnages en 3D (modelsheets et artworks)
Réalisation de recherche de forme : par carnets de recherche
et par planche de tendances

Modalités d'évaluation :

Notation carnet de croquis / carnets de recherches

Travail individuel Tutorat par les formateurs

Réalisé en centre de formation et dessin en extérieur (musées,
zoo, visites d'architectures...)

Dessin de modèle vivant avec différents temps de pose

Tenue et notation d'un carnet de croquis

Tenue et notation d'un carnet de recherches

Réalisation de documents préparatoires au standard
professionnel

Réalisation de documents professionnels (blueprints)

Réalisation de documents professionnels (Moodboards)

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°8 de la fiche n° 31902 - BLOC DE COMPÉTENCES 11 : EXPRESSION ÉCRITE ET ORALE EN ANGLAIS</p>	<p>Réalisation d'exposés écrits et présentations orales en anglais</p> <p>Participation à des débats et tables rondes en anglais</p> <p>Participation à des entretiens d'embauches en anglais (simulations, jeu de rôle)</p> <p>Apprentissage de la grammaire, du vocabulaire, de la syntaxe</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>type d'évaluation : projet tutoré / présentations orales / recherches documentaires</p> <p>travail individuel et/ou collectif</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>réalisé en centre de formation et à la maison</p> <p>Devoirs sur table</p> <p>Jeux de rôle</p> <p>Présentations orales</p> <p>Recherches documentaires et exposés</p> <p>test sur table, QCM, grammaire etc ...</p> <p>test sur table - traductions et dissertations</p>

INTITULÉ

DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION

Bloc de compétence n°9 de la fiche n° 31902 - BLOC DE COMPÉTENCES 5 : TECHNIQUES DU SON DANS LA CONCEPTION AUDIOVISUELLE

Descriptif

Conception et réalisation de l'habillage sonore d'une animation (motion design)

Conception et réalisation de l'habillage sonore d'un film d'animation d'une minute 30

Conception et réalisation de l'habillage sonore d'un jeu vidéo

Pratique du mixage

Pratique de la spatialisation sonore

Modalités d'évaluation

type d'évaluation: projet tutoré

travail individuel et/ou collectif

Tutorat par les formateurs

réalisé en centre de formation et travail à la maison

Création d'une publicité radiophonique

Sonorisation d'un jeu vidéo (réalisé par l'étudiant)

Sonorisation d'un film d'animation (réalisé par l'étudiant)

Production d'une musique bruitée

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°10 de la fiche n° 31902 - BLOC DE COMPÉTENCES 9 : GESTION DE PROJET ET POSITIONNEMENT PROFESSIONNEL</p>	<p>Gérer son positionnement professionnel</p> <p>Rédaction CV et lettres de motivation (Fr et anglais)</p> <p>Réalisation d'un portfolio (galerie des travaux sur papier)</p> <p>Réalisation d'une bande démo (galerie des travaux en vidéo)</p> <p>Rédaction d'un rapport de stage et d'un carnet hebdomadaire de stage</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>Suivi de recherche de stage</p> <p>type d'évaluation: suivi individuel</p> <p>travail individuel</p> <p>Questionnement sur positionnement professionnel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rédaction CV / Bande démo vidéo de travaux / portfolio - Participation à des journées entreprises (rdv individuel avec des recruteurs dans les locaux de l'école) - Suivi individuel par un coach en positionnement professionnel réalisé en centre de formation <p>STAGE</p> <p>stage de 3 mois à temps plein en entreprise</p> <p>Suivi par un maître de stage en entreprise et un tuteur dans l'école</p> <p>tenue d'un carnet de stage</p> <p>SOUTENANCE</p> <p>Soutenance de stage de 30 minutes devant jury de professeurs et professionnel</p> <p>En présence des tuteurs entreprise et école</p> <p>Rapport de stage écrit de 30 pages minimum</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°11 de la fiche n° 31902 - BLOC DE COMPÉTENCES 10 : VEILLE TECHNOLOGIQUE ET ARTISTIQUE</p>	<p>Positionner sa production dans le marché du jeu vidéo et du film d'animation</p> <p>Connaître les marchés, les métiers et le tissu économique du jeu vidéo et du film d'animation pour affiner son projet professionnel</p> <p>Savoir référencer sa propre production de jeu vidéo et de film d'animation</p> <p>Mettre en place une veille artistique et technologique efficace avec les outils adaptés</p> <p>Modalités d'évaluation</p> <p>type d'évaluation: projet tutoré</p> <p>travail individuel et/ou collectif</p> <p>Tutorat par les formateurs</p> <p>réalisé en centre de formation</p> <p>Rencontre avec des professionnels du jeu vidéo et du film d'animation</p> <p>Rédaction d'un document de positionnement professionnel</p> <p>Rédaction d'exposés sur les métiers et les acteurs du numérique</p> <p>Rédaction d'un carnet de référence vis à vis de ses propres travaux</p> <p>Rédaction d'une bibliothèque de références en ligne (références visuelles et technologique, sous forme de site ou de profil pinterest)</p>

Validité des composantes acquises : illimitée

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUINON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	5 Personnes (professionnels indépendant de l'école , totalement libre de leurs décisions.) Le président du jury 4 professionnels en activité, (50% en position de recruteurs, 50 % en position de salariés)
En contrat d'apprentissage	X	

Après un parcours de formation continue	X	5 Personnes (professionnels indépendant de l'école , totalement libre de leurs décisions.) Le président du jury 4 professionnels en activité, (50% en position de recruteurs, 50 % en position de salariés)
En contrat de professionnalisation	X	
Par candidature individuelle	X	
Par expérience dispositif VAE prévu en 2017	X	6 Personnes (professionnels indépendant de l'école , totalement libre de leurs décisions.) Le président du jury 4 professionnels en activité, (50% en position de recruteurs, 50 % en position de salariés) Un formateur ayant suivi l'apprenant pendant son parcours VAE

	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 11 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 18 décembre 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour trois ans, au niveau II avec effet au 1er juin 2015, jusqu'au 18 décembre 2021

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

Environ 20 titulaires en moyenne par an

Autres sources d'information :

www.3axes-institut.com

Lieu(x) de certification :

3 axes institut : Nord-Pas-de-Calais Picardie - Nord (59) [Tourcoing]

3 AXES INSTITUT Tourcoing, 53 rue de LILLE, 29200 TOURCOING

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

3 AXES INSTITUT Tourcoing, 53 rue de LILLE, 29200 TOURCOING

Historique de la certification :