

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 32041**

Intitulé

concepteur de jeux vidéo

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION

Institut de développement des arts appliqués (IDAA) - LISAA

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

Directrice générale

Niveau et/ou domaine d'activité

II (Nomenclature de 1969)

6 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

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

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le/la concepteur/trice de jeu vidéo définit les règles, l'interactivité et le type de jeu. Il/elle est aussi responsable de la création des visuels du jeu et autres éléments constitutifs comme, par exemple, les propriétés des personnages et des objets. Ces jeux sont développés pour différents types de plateformes : smartphone, tablette, ordinateur personnel, console de jeux, dispositif de réalité virtuelle ou réalité augmentée. Chargé du contrôle et de la coordination des différentes phases d'élaboration du jeu, il/elle travaille en lien étroit avec les autres métiers impliqués dans la création du projet. C'est un métier où la langue anglaise couramment utilisée et dans les entreprises françaises l'anglais est la langue de travail. On retrouve aussi l'anglais dans la majorité des libellés métiers et des termes professionnels.

Les activités du concepteur de jeux vidéo s'organisent autour de 4 grandes domaines:

- la gestion de projet
- le game design et le développement visuel, game art, d'un jeu vidéo
- l'animation en temps réel
- la production des différents livrables

Le (la) titulaire est capable de :

- Participer de façon proactive à la réalisation d'un projet et superviser les différents acteurs impliqués
- Communiquer pour convaincre et motiver les membres des équipes en faisant des pitches et en animant des réunions ou présentations
- Concevoir l'ensemble règles-défis-récompenses régissant le fonctionnement du jeu
- Caractériser les partis pris artistiques du jeu
- Concevoir des niveaux engageants pour les joueurs
- Traduire la vision créative et le game design du jeu en concevant et réalisant les éléments visuels
- Mettre en mouvement les personnages jouables et non jouables d'un niveau de jeu donné en suivant les intentions du game designer et en respectant les contraintes de l'affichage en temps réel.
- S'adapter aux caractéristiques et aux contraintes de la chaîne de production spécifique au jeu vidéo
- Réaliser des mécaniques de jeu à travers l'écriture de scripts de programmation
- Modéliser en 3D les objets et personnages d'un jeu vidéo
- Concevoir et réaliser les squelettes et points de contrôles d'un modèle 3D en vue de son animation
- Créer les textures des objets 3D
- Concevoir la façon dont les objets d'une scène réagissent à la lumière
- Prendre en compte les retours utilisateurs pour assurer une prise en main intuitive du jeu
- Assembler l'ensemble des éléments visuels composites pour parvenir à la réalisation d'une version exploitable du jeu vidéo

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

Les entreprises employeurs sont majoritairement des éditeurs de jeux vidéo ou des studios de développement de jeux vidéo de toutes tailles ou encore des prestataires ou sous-traitants dans le secteur du jeu vidéo. (France /étranger). Il peut aussi travailler dans des entreprises spécialisées dans l'expérience utilisateur (UX) et la ludification (ou gamification). Certains game designers sont spécialisés sur certaines catégories de jeux tels que les « serious games », les simulateurs, les jeux ludo-éducatifs ou les social game, à vocation pédagogique un contexte différent du jeu vidéo purement divertissant.

La taille de ces entreprises peut varier de moins de 10 personnes à plus de 10 000 personnes (pour les grands groupes comme Ubisoft, Electronic Arts ou Activision-Blizzard). Ils/elles travaillent majoritairement en tant que salarié en CDI, en CDD et aussi en indépendant (freelance)

Fonctions généralistes : Producteur/trice ; Directeur/trice artistique, Directeur/trice de création ; Game director ; Concepteur de jeu vidéo

Fonctions plus spécifiques : Game artist (aspects artistiques du jeu) ; Game designer (mécanique du jeu) ; Level designer ; Character designer ; Animateur / trice ; Concept artist ; Intégrateur ; Modéleur 3D ; Rig-ger

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1104 : Conception de contenus multimédias

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

L1304 : Réalisation cinématographique et audiovisuelle

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Projet collectif de jeu vidéo. Les étudiant/es travaillant en équipe, comme dans un contexte professionnel, doivent mener à terme un projet de jeu vidéo. Chacun/e présente oralement durant 10 mn (pitch) son projet de jeu vidéo devant les autres stagiaires et les enseignants professionnels de l'équipe pédagogique. Un vote à bulletin secret des étudiants et de l'équipe enseignante permet de choisir les meilleurs. Chacun fera l'objet des projets de jeu vidéo collectif de fin d'année

Présentation en équipe du projet fini et jouable, donc sans bugs bloquants. Cette soutenance est découpée en trois moments forts au cours desquels chaque équipe projet :

- Présente son projet à l'aide de supports visuels (de type PowerPoint)
- Fait une démonstration d'une phase du jeu en conditions réelles
- Se soumet à une séance de questions/réponses collectives dont le but, pour le jury, est d'évaluer la cohésion de groupe et la répartition des rôles, les difficultés rencontrées et les solutions trouvées par l'équipe, la prise en compte des retours utilisateurs lors des playtests.

Contrôles continus L'ensemble des pratiques ou techniques mises en œuvre à chaque étape du film sont évaluées tout au long de l'année par des enseignants professionnels, comme par exemple :

- Plannings de production avec définition des Milestones
- Documents de suivi de production fournis par l'équipe
- Avancées des productions éléments visuels, Assets
- Production d'un visuel clé, Key art
- Page de présentation synthétique du concept, One Page Concept
- Production d'un document de conception, Game Design Document, et spécifications techniques Technical Design Document
- Réalisation de tâches de production du jeu vidéo : création des personnages jouables ou non jouable, des objets de décors ou interactifs (GPE), effets -sonores et musiques, blocs de programmation et scripts d'interactions ou de logique, etc.) qui leur sont attribuées en conditions professionnelles de -production (dans le cadre de l'équipe) et intégration dans un moteur de jeu vidéo.
- Organisation de séance de test du jeu, playtest, et intégration des retours utilisateurs

Bande Démo (BD). La bande démo est une séquence vidéo de 2 mn permettant de valider le niveau créatif et technique du candidat dans le cadre d'un travail individuel. Le sujet de la bande démo sera imposé en fonction de l'activité sur laquelle il s'est positionné dans la chaîne de production.

Ensembles des techniques évaluées :

- Animation en temps réel d'un cycle de marche, cycle de course (bipède et quadrupède), d'une simulation de poids (levée, jetée, etc.) et scène de combat
- Réalisation d'une tournette (turnaround) : faire tourner un objet sur lui-même pour que l'on puisse le voir sous tous les angles, d'un « softbody » (personnage, créature), d'un « rigidbody » (objet, véhicule, ...), d'une scène de type décor, paysage, le tout affichant le nombre de polygones affiché (polycount) et le découpage des textures.
- Présentation d'un « rig » sous forme de séquence vidéo d'un bipède, d'un quadrupède et d'un objet inanimé type véhicule. Présenter toutes les capacités et contraintes d'animation.
- Présentation d'une collection exhaustive de textures et de surfaces d'objet (transparent, opaque, translucide, brillant, mat, lisse, granuleux, nervurés, réaliste, cartoon, ...) appliquée sur plusieurs types d'objets et de maillage (topologie polygonale)
- Collection exhaustive de plans éclairés suivant le découpage étape par étape d'un niveau de jeu (réaliste, non réaliste, jour, nuit, bougie, ...)
- Séquence animée, visuelle et didactique présentant des concepts de mécaniques de jeu et de boucle d'expérience de jeu (défi-récompense)

En cas d'obtention partielle de la certification. Pour l'accès par la voie de la formation initiale, en cas de non obtention ou obtention partielle du titre, le/la candidat/e peut se représenter au jury de la promotion N+1. Le bénéfice des composantes acquises est illimité.

La VAE. Le titre peut être obtenu par la VAE sur la base de l'expérience et des compétences acquises en situation de travail démontrées à travers la réalisation d'un livret de preuves « livret 2 ». Toute validation partielle fait l'objet de la délivrance de certificat(s) de compétence(s) attestées qui restent acquis définitivement (validité illimitée).

Par bloc de compétences : pour obtenir la certification le/la candidat/e devra obtenir l'ensemble des certificats de compétences et présenter oralement ses études de cas et sa bande démo devant un jury de professionnels qui vérifiera, par un entretien, sa capacité à convaincre. En cas de non obtention d'un bloc de compétences le/la candidat/e pourra le représenter dans un délai minimum de 3 mois, le temps de réunir un nouveau jury d'évaluation.

le bénéfice des composantes acquises est illimitée dans tous les cas

Bloc de compétence :

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 32041 - Concevoir les règles d'un jeu vidéo et son développement visuel.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Concevoir l'ensemble règles-défis-récompenses régissant le fonctionnement du jeu. -Caractériser les partis pris artistiques du jeu. -Concevoir des niveaux engageants pour les joueurs -Traduire la vision créative et le game design du jeu en concevant et réalisant les éléments visuels du jeu <p>Modalités d'évaluation : Étude de cas > à partir d'un cahier des charges élaborer le document de game design (mécanique de jeu) et le visuel clé et/ou la charte graphique d'un jeu vidéo</p> <p>Modalités de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à l'issue de la validation du bloc de compétences.</p>
<p>Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 32041 - Donner vie aux personnages et aux éléments d'un jeu vidéo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Mettre en mouvement les personnages jouables et non jouables d'un niveau de jeu donné en suivant les intentions du game designer et en respectant les contraintes de l'affichage en temps réel. <p>Modalités d'évaluation: Réalisation d'une Bande Démo animation > Cette Bande Démo doit présenter l'animation d'un cycle de marche, d'un cycle de course (bipède et quadrupède), d'une simulation de poids (levée, jetée, etc.), et d'une scène de combat.</p> <p>Modalités de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à l'issue de la validation du bloc de compétences.</p>
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 32041 - Participer à l'organisation de l'activité de production d'un jeu vidéo</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Participer de façon proactive à la réalisation d'un jeu vidéo et superviser les différents acteurs impliqués. -Communiquer pour convaincre et motiver les membres des équipes en faisant des pitches et en animant des réunions ou présentations <p>Modalités d'évaluation : Étude de cas > réalisation des documents de production d'un jeu, du pitch à la publication : planification les différentes étapes et définition des attendus</p> <p>Modalités de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à l'issue de la validation du bloc de compétences.</p>
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 32041 - Produire les différents livrables d'un jeu vidéo conformément au planning et au cahier des charges.</p>	<ul style="list-style-type: none"> -S'adapter aux caractéristiques et aux contraintes de la chaîne de production spécifique au jeu vidéo. -Réaliser des mécaniques de jeu à travers l'écriture de scripts de programmation -Modéliser en 3D les objets et personnages d'un jeu vidéo -Concevoir et réaliser les squelettes et points de contrôles d'un modèle 3D en vue de son animation -Créer les textures des objets 3D. -Concevoir la façon dont les objets d'une scène réagissent à la lumière. -Prendre en compte les retours utilisateurs pour assurer une prise en main intuitive du jeu -Assembler l'ensemble des éléments visuels composites pour parvenir à la réalisation d'une version exploitable du jeu vidéo <p>Modalités d'évaluation: le candidat doit réaliser une bande démo sur une technique de son choix > modeling 3D, rigging, animation, texturing, lighting en respectant les contraintes techniques et artistiques</p> <p>Modalités de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à l'issue de la validation du bloc de compétences.</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	<p>Le jury est composé de cinq personnes</p> <ul style="list-style-type: none"> -Le/la Président/e du jury, représentant/e des professions Employeurs nommé/e par le directeur de LISAA -D'un représentant en activité des professions Salariés -Du directeur ou son représentant -Un enseignant formateur -Un responsable pédagogique <p>Parmi les membres du jury, 40 % sont membres extérieurs représentants à parts égales des Salariés et des Employeurs.</p>
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	<p>Le jury est composé de cinq personnes</p> <ul style="list-style-type: none"> -Le/la Président/e du jury, représentant/e des professions Employeurs nommé/e par le directeur de LISAA -D'un représentant en activité des professions Salariés -Du directeur ou son représentant -Un enseignant formateur -Un responsable pédagogique <p>Parmi les membres du jury, 40 % sont membres extérieurs représentants à parts égales des Salariés et des Employeurs.</p>
En contrat de professionnalisation	X	<p>Le jury est composé de cinq personnes</p> <ul style="list-style-type: none"> -Le/la Président/e du jury, représentant/e des professions Employeurs nommé/e par le directeur de LISAA -D'un représentant en activité des professions Salariés -Du directeur ou son représentant -Un enseignant formateur -Un responsable pédagogique <p>Parmi les membres du jury, 40 % sont membres extérieurs représentants à parts égales des Salariés et des Employeurs.</p>
Par candidature individuelle	X	

Par expérience dispositif VAE prévu en 2012	X	<p>Le jury est composé de cinq personnes</p> <ul style="list-style-type: none"> -Le/la Président/e du jury, représentant/e des professions Employeurs nommé/e par le directeur de LISAA -D'un représentant en activité des professions Salariés -Du directeur ou son représentant -Un enseignant formateur -Un responsable pédagogique <p>Parmi les membres du jury, 40 % sont membres extérieurs représentants à parts égales des Salariés et des Employeurs.</p>
---	---	---

	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 27 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 4 janvier 2019 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour trois ans, au niveau II, avec effet au 30 juin 2012, jusqu'au 4 janvier 2022.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

Statistiques : 33 titrés en moyenne par an

<http://www.lisaa.com/fr/ecole/arts-appliques-animation-jeu-video-paris>

Autres sources d'information :

<http://www.lisaa.com/fr/ecole/arts-appliques-animation-jeu-video-paris>

LISAA VIDEO

Lieu(x) de certification :

Institut de développement des arts appliqués (IDAA) - LISAA : Île-de-France - Paris (75) [Paris]

IDAA - LISAA - 7 rue Armand Moisant - 75015

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

LISAA Paris - 7 rue Armand Moisant - 75015

LISAA Bordeaux -Campus Bassins à Flot N°1 - BAT G3 - Rue Lucien Faure- 33000 Bordeaux

Historique de la certification :