

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 32196**

Intitulé

Concepteur de jeux vidéo Lead Game Designer

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION

ISART digital

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

Gérant-directeur

Niveau et/ou domaine d'activité

I (Nomenclature de 1969)

7 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

320 Spécialités plurivalentes de la communication et de l'informatique

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le/la *Lead Game Designer* est responsable de la rédaction d'un *Game Design Document*.

Il s'agit du document descriptif d'un jeu vidéo sur lequel tous les corps de métier participant à la création du jeu s'appuient.

Il/elle intervient aux différentes étapes de la conception d'un projet de jeu national ou international. Il/elle est en lien avec l'ensemble des corps de métier intervenant sur la conception du jeu afin de répondre au mieux aux attentes du commanditaire.

Il/elle prend en compte les contraintes (temps, ressources...) et les retours des utilisateurs ayant testé le jeu afin d'offrir la meilleure expérience possible.

Les capacités attestées :

- Imaginer et présenter un concept de jeu vidéo afin de formaliser le *game concept document*.
- Concevoir les éléments constitutifs d'un jeu en définissant la bonne combinaison entre le point de vue de la caméra offert au joueur, les modalités de contrôle des mouvements des entités et la mise en valeur de leur design
- Concevoir les situations de jeu ou briques de *gameplay* en tenant compte de l'univers choisi, des entités contrôlées et de leurs capacités d'interaction afin de permettre leur prototype
- Concevoir des interfaces d'accès au jeu vidéo, des menus utiles aux paramètres du jeu et d'utilisation des fonctionnalités soutenant la progression du joueur en vue de leur réalisation
- Créer un fil narratif dans un univers de jeu en écrivant un scénario et des dialogues afin de structurer la progression du joueur
- Concevoir le déroulement d'un jeu impliquant une progression de la difficulté et de la diversification des situations de jeu afin de proposer une expérience satisfaisante pour le joueur (*level design*)
- Mener une démarche de contrôle de la qualité du jeu vidéo pour aboutir à une version commercialisable.
- Concevoir les éléments visuels, images et vidéos, utiles au lancement d'une campagne de promotion d'un jeu vidéo
- Piloter un projet de conception d'un jeu en assurant la coordination d'une équipe interne ou de sous-traitants et en réalisant l'interface avec les autres corps de métier intervenant sur le développement du jeu afin que le projet soit réalisé selon les attentes du commanditaire et en respect du calendrier défini.

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

Le/la titulaire de la certification *Concepteur(trice) de jeu vidéo - Lead Game Designer* exerce principalement ses activités au sein d'entreprises privées de développement de jeu vidéo. Ces entreprises sont de taille plus ou moins importante, indépendantes ou sous la houlette d'un éditeur.

Les entreprises du secteur du jeu vidéo sont majoritairement des petites entreprises (effectif inférieur à 50 personnes et chiffre d'affaires inférieur à 10 millions €). Ces entreprises ont une moyenne de 29,5 emplois en équivalent temps plein (ETP) en France en 2017 ce qui constitue une progression de 3,2 ETP depuis 2016 mais avec d'importants écarts et une médiane qui se situe à 6 ETP. On compte seulement 9 entreprises en France de plus de 90 ETP.

Game Designer, Level Designer, Lead Game Designer, Concepteur de jeu vidéo

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1104 : Conception de contenus multimédias

Réglementation d'activités :

/

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Les savoirs théoriques nécessaires à la mise en œuvre des compétences sont évalués tout au long du parcours de préparation à la certification.

La certification est obtenue si toutes les conditions suivantes sont réunies :

Toutes les compétences du référentiel sont validées dans le cadre du Projet de fin d'étude

Un stage ou une expérience professionnelle de 6 mois minimum est réalisé

Un niveau B2 européen est attendu du candidat en anglais (équivalent à un score au TOEIC® de 785 minimum).

Bloc de compétence :

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 32196 - Elaboration d'un concept de jeu</p>	<p>Compétence évaluée : Elaborer le pitch d'un projet de jeu vidéo en se basant sur l'état de l'art de l'univers ciblé.</p> <p>Modalité d'évaluation : Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p>Modalité de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences.</p>
<p>Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 32196 - Conception des éléments constitutifs du jeu</p>	<p>Compétence évaluée : Concevoir les possibilités d'interaction dans le jeu à travers les caméras, contrôles, personnages ou véhicule sur lesquelles se base les différentes briques de gameplay ainsi que les menus et interfaces permettant la progression du joueur</p> <p>Modalité d'évaluation : Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p>Modalité de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences.</p>
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 32196 - Scénarisation du jeu vidéo</p>	<p>Compétence évaluée : Créer et décrire l'univers d'un jeu ainsi que le fil narratif soutenant la progression du joueur.</p> <p>Modalité d'évaluation : Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p>Modalité de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences.</p>
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 32196 - Elaboration du level design (structure du jeu et progression du joueur)</p>	<p>Compétence évaluée : Concevoir le déroulement d'un jeu impliquant une progression de la difficulté et de la diversification des situations de jeu afin de proposer une expérience satisfaisante pour le joueur.</p> <p>Modalité d'évaluation : Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p>Modalité de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences.</p>
<p>Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 32196 - Contrôle qualité</p>	<p>Compétence évaluée : Mener une démarche de contrôle de la qualité du jeu vidéo de la définition des points de contrôle au traitement des dysfonctionnements pour aboutir à une version commercialisable.</p> <p>Modalité d'évaluation : Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p>Modalité de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences.</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°6 de la fiche n° 32196 - Participation à l'élaboration des éléments promotionnels du jeu	<p>Compétence évaluée :</p> <p>Concevoir les éléments visuels, images et vidéos, utiles au lancement d'une campagne de promotion du jeu vidéo élaboré.</p> <p>Modalité d'évaluation :</p> <p>Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p>Modalité de certification :</p> <p>Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences.</p>
Bloc de compétence n°7 de la fiche n° 32196 - Pilotage de projet de conception d'un jeu	<p>Compétence évaluée :</p> <p>Piloter un projet de conception d'un jeu en assurant la coordination d'une équipe interne ou de sous-traitants et en réalisant l'interface avec les autres corps de métier intervenant sur le développement du jeu afin que le projet soit réalisé selon les attentes du commanditaire et en respect du calendrier défini.</p> <p>Modalité d'évaluation :</p> <p>Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p>Modalité de certification :</p> <p>Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e 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	6 personnes : le Directeur Pédagogique ainsi que 5 professionnels
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	6 personnes : le Directeur Pédagogique ainsi que 5 professionnels
En contrat de professionnalisation	X	6 personnes : le Directeur Pédagogique ainsi que 5 professionnels
Par candidature individuelle	X	
Par expérience dispositif VAE prévu en 2007	X	6 personnes : le Directeur Pédagogique ainsi que 5 professionnels

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

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS	ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX
<p>Certifications reconnues en équivalence : ENJMIN (Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques) : « Master Jeu et Médias Interactifs Numériques », délivré par le CNAM et les Universités de la Rochelle et de Poitiers UNIVERSITE PIERRE MENDES FRANCE (GRENOBLE 3) / UNIVERSITE STENDHAL (GRENOBLE 3) / INSTITUT NATIONAL POLYTECHNIQUE (INP) DE GRENOBLE : « Chef de projet multimédia », Niveau II</p> <p>SUPINFOGAME : « Game design et gestion de production de jeu vidéo » : certificat délivré par la chambre de commerce et d'industrie du Valenciennois</p>	<p>International Academy of Design and Technology "Video Game Design and Development », Toronto, Canada University of Advancing "Game Design", Tempe, Arizona, Etats Unis Games Academy, "Game Designer", Berlin, Allemagne</p>

Base légale

Référence du décret général :

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

Arrêté du 03 octobre 2007 publié au Journal Officiel du 13 octobre 2007 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour cinq ans, avec effet au 13 octobre 2007, jusqu'au 13 octobre 2012.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Arrêté du 27 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 4 janvier 2019 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour cinq ans, au niveau I, sous l'intitulé «Concepteur de jeux vidéo Lead Game Designer » avec effet au 30 janvier 2019, jusqu'au 4 janvier 2024.

Arrêté du 20 janvier 2014 publié au Journal Officiel du 30 janvier 2014 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour cinq ans, au niveau II, sous l'intitulé "Concepteur (trice) de jeux - Game designer" avec effet au 13 octobre 2012, jusqu'au 30 janvier 2019.

Pour plus d'informations

Statistiques :

20 titulaires de la certification par an en moyenne

Autres sources d'information :

informations@isartdigital.com

<http://www.isartdigital.com>

Lieu(x) de certification :

ISART DIGITAL

60, boulevard Richard Lenoir

75011 PARIS

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

- ISART DIGITAL - 60, boulevard Richard Lenoir - 75011 PARIS

- ISART DIGITAL, 1440 rue Sainte-Catherine Ouest, Suite 1000, Montréal, QC H3G 1R8 (Canada)

Historique de la certification :

Certification précédente : Concepteur (trice) de jeux - Game designer