

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 5855**

Intitulé

L'accès à la certification n'est plus possible

Licence Professionnelle : Licence Professionnelle Métiers de l'édition spécialité Coordination et conception d'univers vidéoludiques

Nouvel intitulé : Métiers de l'édition spécialité Coordination et conception d'univers vidéoludiques

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
Ministère chargé de l'enseignement supérieur, Université Paul Valéry - Montpellier 3 Modalités d'élaboration de références : CNESER	Recteur de l'académie, Président de l'université de Montpellier III

Niveau et/ou domaine d'activité

II (Nomenclature de 1967)

6 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

322 Techniques de l'imprimerie et de l'édition, 323 Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle, 326 Informatique, traitement de l'information, réseaux de transmission

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Ce professionnel est un spécialiste de l'édition des jeux électroniques et des divertissements sur Internet. Il imagine des récits interactifs qu'il met en images. Il coordonne des productions vidéoludiques. Il initie et favorise des processus d'innovation en production. Il met au point des solutions techniques en tenant compte des contraintes.

Il échange et négocie avec des interlocuteurs divers (autres services de l'entreprise, clients), il s'adapte à des situations variées (produits différents, demandes spécifiques de clients...) et aux évolutions techniques et aux nouvelles technologies.

Il participe aux opérations d'élaboration, de mise en oeuvre et de contrôle d'un programme de fabrication d'une entreprise de l'impression façonnage (édition, presse...), en respectant les contraintes de coûts, qualité, délais. Il peut assurer la responsabilité d'une ou plusieurs fonctions (études, recherche, développement, méthodes ordonnancement, planification, contrôle, qualité...). Il peut être amené à assurer des fonctions d'encadrement d'une équipe.

Il maîtrise les techniques d'écritures interactives, les différentes techniques de production de jeux vidéo et l'organisation de l'industrie des vidéoludique. Il a des compétences en informatique et en infographie. Il est capable d'assurer la gestion de projets à forts indices créatifs et de communiquer et dialoguer dans une organisation en haute technologie.

Il maîtrise la gestion de la production assistée par ordinateur (GPAO) et les mécanismes d'innovation. Il est apte à étudier et analyser un dossier technique, à élaborer les solutions techniques de fabrication, à procéder aux opérations d'essais et de contrôle, à établir les fiches techniques de fabrication, à assurer le suivi de la fabrication et à mettre en place des formes d'organisation du travail pour atteindre les objectifs de qualité et de productivité et d'innovation.

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

Ce professionnel exerce son activité dans l'industrie des jeux vidéo.

Il peut prétendre à un emploi de :

- Cadre technique d'études scientifiques et de recherche fondamentale
- Coordonnateur de projet
- Technicien études-recherche-développement
- Assistant d'ingénieur
- Technicien de méthodes-ordonnancement-planification
- Agent d'ordonnancement-lancement

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Cette certification s'obtient après une évaluation concernant les unités suivantes :

Consolidation des connaissances en sociologie de l'innovation

Consolidation des connaissances en communication numérique

Introduction aux technologies des jeux vidéo.

Initiation aux outils d'infographie 3D

Outils de conception et dossier de pré-production

Extrem programming et les méthodologies de conception à fort indice créatif

Analyse des jeux vidéo

Anglais

Projet tutoré

Stage

Validité des composantes acquises : non prévue

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OU	NON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X		Personnes ayant contribué aux enseignements (Loi n°84-52 du 26 janvier 1984 modifiée sur l'enseignement supérieur)
En contrat d'apprentissage		X	
Après un parcours de formation continue	X		idem
En contrat de professionnalisation		X	
Par candidature individuelle		X	
Par expérience dispositif VAE	X		Enseignants-chercheurs et professionnels

	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 :

Arrêté du 17/11/1999 publié au JO du 24/11/1999

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

Arrêté du 18 /06/2009

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Décret n° 2002-590 du 24/04/2002 publié au JO n° 98 du 26/04/2002

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

Autres sources d'information :

<http://www.univ-montp3.fr>

Lieu(x) de certification :

Université Paul Valéry - Montpellier 3 : Midi-Pyrénées Languedoc-Roussillon - Hérault (34) [montpellier]

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

Historique de la certification :

Arrêté du 23/07/2007

Certification suivante : Métiers de l'édition spécialité Coordination et conception d'univers vidéoludiques