

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 12589**

Intitulé

L'accès à la certification n'est plus possible (La certification existe désormais sous une autre forme (voir cadre "pour plus d'information"))

Licence Professionnelle : Licence Professionnelle 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	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 :

323 Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle, 322 Techniques de l'imprimerie et de l'édition

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

L'emploi dans ces secteurs repose sur des qualifications stratégiques :

- savoir imaginer des récits interactifs,
- savoir les mettre en images,
- savoir communiquer dans une situation pluridisciplinaire,
- maîtriser des techniques d'écritures interactives.

Objectifs :

Former des assistants et des coordinateurs en conception de jeux, production et gestion d'équipes :

Cette formation permet aux étudiants d'acquérir une bonne culture du milieu professionnel de l'édition des jeux électroniques et des divertissements sur Internet.

- être capable de coordonner une production vidéoludique
- être capable d'initier et de favoriser des processus d'innovation en production
- acquérir la connaissance organisationnelle de l'industrie des jeux vidéo.
- connaître la culture de l'informatique et de l'infographie
- être capable d'assurer la gestion de projets à forts indices créatifs
- savoir communiquer et dialoguer dans une organisation en haute technologie.

Compétences techniques de base :

- Connaître les mécanismes d'innovation
- Etudier et Analyser un dossier technique
- Elaborer les solutions techniques de fabrication.
- Procéder aux opérations d'essais et de contrôle.
- Etablir les fiches techniques de fabrication.
- Assurer le suivi de la fabrication.
- Mettre en place des formes d'organisation du travail pour atteindre les objectifs de qualité et de productivité et d'innovation.

Compétences associées :

- Connaître la gestion de la production assistée par ordinateur (GPAO).
- Connaître les différentes techniques de production de jeux vidéo

Capacités liées à l'emploi :

- mettre au point des solutions techniques en tenant compte des contraintes.
- échanger et négocier avec des interlocuteurs variés (autres services de l'entreprise, clients).
- s'adapter à des situations variées (produits différents, demandes spécifiques de clients...).
- s'adapter de manière permanente aux évolutions techniques et aux nouvelles technologies.
- déterminer rapidement des ordres de priorité.
- réagir rapidement face à des situations imprévues.

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.

Définition de l'emploi/métier :

Participe aux opérations d'élaboration, de mise en œuvre 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.

En fonction de la taille de l'entreprise, de son organisation et du type de production, peut assurer la responsabilité d'une ou plusieurs fonctions (études, recherche, développement, méthodes ordonnancement, planification, contrôle, qualité...). Peut être amené à assurer des fonctions d'encadrement d'une équipe.

Conditions générales d'exercice de l'emploi/métier :

L'emploi/métier s'exerce généralement en bureau et implique des déplacements fréquents en atelier, ou à l'extérieur (contact clientèle, fournisseurs, manifestations professionnelles).

Le volume de l'activité et la nécessité du respect des planigrammes de production peuvent impliquer des dépassements d'horaires.

Formation et expérience :

Cet emploi/métier est accessible, le plus souvent, à partir d'une expérience de la production ou de formations de niveaux III ou II (BTS ou diplôme d'une école supérieure des industries graphiques) complétées par une expérience de la production.

Dans le secteur public, l'emploi/métier est accessible par concours sous certaines conditions de recrutement et de niveau de formation.

- 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 :

E1104 : Conception de contenus multimédias

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Sélection sur dossier. Pour candidater, l'étudiant doit justifier :

- soit d'un diplôme national sanctionnant deux années d'études dans l'enseignement supérieur validées (DEUG, DUT, BTS, BTSA, DEUST ou 120 crédits obtenus dans le cadre d'une licence généraliste)

- soit d'une validation d'acquis (études, expériences professionnelles ou acquis personnels).

La formation se déroule sur 2 semestres. La certification s'obtient après une évaluation portant sur les unités suivantes (intitulés des UE) :

Premier semestre

UE 1.1 Consolidation des connaissances en sociologie de l'innovation - 4 ects (39 heures)

UE 1.2 Consolidation des connaissances en communication numérique- 4 ects (39 heures)

UE 2.1 Introduction aux technologies des jeux vidéo - 3 ects (39 heures)

UE 2.2 Initiation aux outils d'infographie 3D - 3 ects (39 heures)

UE 3.1 Outils de conception et dossier de pré production - 4 ects (39 heures)

UE 3.2 Extrême programming et les méthodologies de conception à fort indice créatif - 4 ects (39 heures)

UE 4 Analyse des jeux vidéo - 4 ects (39 heures)

UE 5 Anglais - 2 ects (39 heures)

Deuxième semestre

UE 7Projet tutoré - 15 ects (156 heures)

UE 8 Stage en entreprise - 15 ects (840 heures)

Chaque enseignement fait l'objet de contrôles. Chaque unité d'enseignement (UE) est notée de 0 à 20, 10 est la note suffisante pour valider un enseignement. Les UE constitutives de chaque semestre totalisent 30 crédits. Chaque crédit a un équivalent proportionnel en coefficient. La licence professionnelle est décernée aux étudiants qui ont obtenu à la fois une moyenne générale égale ou supérieure à 10 à l'ensemble des unités d'enseignement, y compris le projet tutoré et le stage, et une moyenne égale ou supérieure à 10/20 à l'ensemble constitué du projet tutoré et du stage (arrêté du 19/11/1999). Un seuil de 8/20 est exigible à l'enseignement théorique.

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	35 % de professionnels et 65 % d'enseignants chercheurs
En contrat d'apprentissage	X	Idem
Après un parcours de formation continue	X	idem
En contrat de professionnalisation	X	Idem
Par candidature individuelle	X	Possible pour partie du diplôme par VES ou VAP.
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 23 juillet 2007.

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 :

Arrêté du 7 juin 2011 relatif aux habilitations de l'université Montpellier 3 à délivrer des diplômes nationaux.

Pour plus d'informations**Statistiques :**

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

<http://www.poluniv-mpl.fr>

http://www.ac-montpellier.fr/Academie/Academie_Stats.htm

Autres sources d'information :

Université Paul Valéry

Lieu(x) de certification :

Université Paul Valéry-Montpellier 3

Route de Mende 34199 Montpellier cedex 5.

Téléphone : 04 67 14 20 00 Fax : 04 67 14 20 52

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

Montpellier

Historique de la certification :

Arrêté du 22 juillet 2008.

Arrêté du 18 juin 2009.

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