

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 25019**

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 Domaine : Sciences, Technologies, Santé Métiers du jeu vidéo

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
Ministère chargé de l'enseignement supérieur, Université Paris 13	Président de l'Université Paris XIII, Recteur de l'académie de Créteil

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

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

parcours Level designer et game designer
Participer à l'élaboration et la conception d'un jeu vidéo
Mettre en place les mécanismes ludiques
Concevoir, implémenter, régler et « déboguer » les niveaux de jeu
Rédiger des documents de game play (brief de level, game document)
Participer au pilotage d'une équipe de conception

Les professionnels occupent des postes intermédiaires à caractère polyvalent dans la conception de principes de jouabilité, la réalisation et le réglage de niveaux de jeux. Il peut s'agir de postes d'interface entre la conception, l'infographie et le développement.

Le métier s'exerce au sein des sociétés de production, studios de création et développement, ou bien en tant que travailleur indépendant.

Le métier implique de savoir analyser les principes ludiques et d'adapter la jouabilité aux supports et aux publics. Le professionnel sera capable de référer la demande aux contextes et enjeux culturels, socio-économiques et juridiques. Il maîtrise les techniques de gestion de projet.

Le métier s'exerce dans un contexte de productions internationales, la maîtrise de l'anglais comme langue de travail est indispensable.

Le titulaire de la licence professionnelle sera capable de :

Mettre en œuvre la réalisation d'un niveau de jeu et de rédiger les documents associés
Savoir travailler en équipe et conduire une réalisation collective
Communiquer autour d'un projet
Pratiquer l'écriture interactive
Savoir traiter les données numériques (images, sons et vidéos)
Connaître les éléments de programmation pour le jeu vidéo et numérique
Réaliser un prototype de jeu vidéo et des niveaux de jeu

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

Ces professionnels travaillent dans le domaine du jeu vidéo (**sociétés de production, studios de création et de développement, ou bien en tant que travailleur indépendant**).

Types d'emplois accessibles

Level designer

Designer d'interactivité

Infographiste pour le jeu

Perspectives d'évolution à moyen terme :

Game Designer

Chef de Projet

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Unité d'enseignement

UE 1 Transversale / Connaissances générales (8 ects)

Connaissance de l'environnement du jeu vidéo

Culture générale

Culture et connaissance du jeu vidéo et numérique

UE2 Fondamentale / Approfondissement des connaissances (11 ects)

Communication et scénarisation

Production, Qualité

UE 3 Fondamentale / Approche socio-économique (11 ects)

Approche socio-économique

Gestion de projet

UE 4 Fondamentale / Spécialisation (15 ects)

Techniques avancées de Game Design et Level Design

Bases et techniques créatives pour le développement de jeux

Conception et création de prototypes

UE5 Fondamentale / Mise en situation professionnelle (15 ects)

Projet tutoré

Stage

La formation valide l'obtention de 60 crédits ECTS.

Conformément à l'article 10 de l'arrêté du 17/11/99 relatif à la licence professionnelle, cette dernière est décernée aux étudiants qui ont obtenu à la fois la moyenne générale égale ou supérieure à 10 sur 20 à l'ensemble des UE, y compris le projet tutoré et le stage, et une moyenne égale ou supérieure à 10 sur 20 à l'ensemble constitué du projet tutoré et du stage.

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		Personnes ayant participé aux enseignements (loi n° 84-52 du 26 janvier 1984 modifiée sur l'enseignement supérieur) - Jury composé de professionnels et d'enseignants
En contrat d'apprentissage		X	
Après un parcours de formation continue	X		Idem
En contrat de professionnalisation	X		Idem
Par candidature individuelle		X	
Par expérience dispositif VAE	X		Possible pour partie du diplôme par VAP ou par VAE. Examen du cursus de formation, professionnel et personnel par une commission pédagogique (article 8 du décret n°85-906 du 23 août 1985) d'enseignants- 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 relatif à la licence professionnelle publié au JO du 24/11/1999 et au BO n°44 du 9/12/1999

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

Arrêté du 04/09/2015 d'habilitation n° 20151216

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

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

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

<http://www.iut-bobigny.univ-paris13.fr>

Autres sources d'information :

[IUT de Bobigny](#)

Lieu(x) de certification :

Université Paris XIII, 99 avenue Jean Baptiste Clément, 93430 VILLETANEUSE

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

IUT de Bobigny, L'illustration, 1 rue de Chablis, 93017 BOBIGNY Cedex

Historique de la certification :

2009 puis changement de nom en 2014