

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 29435**

Intitulé

Game designer - Concepteur de jeux

| AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION | QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION |
|--|--|
| ARIES Rhône-Alpes | Présidente |

Niveau et/ou domaine d'activité

II (Nomenclature de 1969)

6 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

320v Spécialités plurivalentes de la communication : production à caractère artistique

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Lors de la création d'un jeu vidéo, le Game Designer - Concepteur(trice) de Jeux a un rôle déterminant car c'est lui qui conçoit le concept du jeu et veille à ce que la réalisation offre l'expérience de jeu optimale. Pour cela, le Game Designer a une compréhension approfondie des caractéristiques des différents matériels de jeu vidéo (PC, consoles, smartphones, tablettes...) et des logiciels et techniques adaptés à chacun de ces supports.

Pour réaliser un jeu vidéo, le Game Designer conçoit un dossier d'intentions de réalisation ludique, les documents de production (Game et Level Documents) en accord avec le commanditaire. Il planifie la conception et la réalisation du projet ludique et constitue l'équipe de Game Artists et de Game Developers en vue de réaliser le prototype du jeu, puis le produit fini. Il travaille également avec les QA Testers pour procéder aux étapes de tests.

Dans le cadre d'un projet de gamification (jeu vidéo ; serious game, adver game...), le Game Designer - Concepteur(trice) de Jeux assure :

1 > La conception de l'orientation ludique du projet

Identifier le contexte dans lequel s'inscrit le projet ludique

Concevoir la note d'intention du projet ludique

2 > L'ingénierie de projets ludiques et interactifs

Organiser et piloter le projet ludique et interactif

3 > Le management d'équipes projets, dans le cadre du pilotage de projets ludiques, créatifs et innovants

Manager une équipe projet chargée de la production du projet ludique

4 > Le développement d'un prototype de jeu dans le respect d'un cahier des charges, des contraintes éditoriales et technologiques

Développer pour le prototype de jeu, les codes informatiques, permettant la mise en œuvre des mécaniques de jeu dans un contexte « temps réel »

Evaluer et améliorer le prototype de jeu jusqu'à la présentation du jeu finalisé au commanditaire

5 > La veille pour développer ses compétences dans le contexte économique, concurrentiel, social culturel

Repérer et identifier les tendances et courants ludiques, économiques et sociologiques, les évolutions des normes et réglementations

Partager l'information avec l'équipe projet

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

Industrie du jeu vidéo (consoles de salon, consoles portables, jeux mobiles, jeux sur ordinateurs/PC)

Activités connexes : Serious Games, Adver Games, objets connectés... Création numérique et divertissement (Entertainment), Edition de jeux électroniques

Game Designer - Concepteur de Jeux, Level Designer, Associate Producer - Assistant Chef de Projet, QA Testeur, Lead Game Designer, Lead QA Analyst, Producer - Chef de Projet

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1104 : Conception de contenus multimédias

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Les 5 activités principales du référentiel de certification et leurs compétences attachées constituent les 5 composantes de la certification

:

1 > La conception de l'orientation ludique du projet

2 > L'ingénierie de projets ludiques et interactifs

3 > Le management d'équipes projets, dans le cadre du pilotage de projets ludiques, créatifs et innovants

4 > Le développement d'un prototype de jeu dans le respect d'un cahier des charges, des contraintes éditoriales et technologiques

5 > La veille pour développer ses compétences dans le contexte économique, concurrentiel, social culturel

Bloc de compétence :

| INTITULÉ | DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION |
|--|--|
| <p>Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 29435 - Développement d'un prototype de jeu dans le respect du cahier des charges, des contraintes éditoriales et technologiques.</p> | <p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Concevoir un prototype de jeu adapté à la plateforme de diffusion ; en codant de façon optimale sous un moteur de jeu temps réel (type Unity 3D, Unreal). _ Organiser le process de playtests et améliorer le prototype de jeu dans le respect des éléments recueillis lors des phases de « Playtest » <p>Modalité d'évaluation</p> <p>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée, le candidat doit réaliser un prototype de jeu mettant en scène des mécaniques de façon fonctionnelle. Le candidat présente sa production, justifie et argument ses choix techniques.</p> <p>Certificat du bloc de compétences</p> <p>Intitulé : Développement d'un prototype de jeu dans le respect d'un cahier des charges, des contraintes éditoriales et technologiques</p> |
| <p>Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 29435 - Veille pour développer ses compétences dans le contexte économique, concurrentiel, social culturel</p> | <p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> _ Repérer les tendances et les courants ludiques, économiques et sociologiques. _ Identifier l'évolution des normes, des réglementations et des usages/comportements du secteur vidéoludique _ Expérimenter de nouveaux procédés, de nouveaux outils numériques et traditionnels du secteur vidéoludique <p>Modalité d'évaluation</p> <p>Dans le cadre de travail individuel, le candidat doit réaliser :</p> <ul style="list-style-type: none"> _ Une analyse du marché national et international de l'industrie du jeu vidéo, des tendances de consommation et des technologies émergentes. _ Un essai prospectif de ce que pourrait une expérience ludique innovante à n+ 3 ans. _ Une présentation oralement les deux documents : l'analyse du marché et l'essai prospectif <p>Certificat du bloc de compétences</p> <p>Intitulé : Veille pour développer ses compétences dans le contexte économique, concurrentiel, social culturel dans le secteur vidéoludique</p> |
| <p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 29435 - Conception de l'orientation ludique du projet</p> | <p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> _ Respecter ou définir le support, le genre de jeu et la cible _ Concevoir un Quick Concept (rough de document de game design) _ Concevoir un Game Design Document _ Définir et orienter les mécaniques de jeux au travers des mises en situation ludiques <p>Modalité d'évaluation</p> <p>Dans le cadre de travaux individuels, le candidat doit réaliser un Quick Concept Document, un Game Design Document et les présenter oralement avec un support de communication (type power point) afin d'argumenter les choix de mises en scènes interactifs.</p> <p>Certificat du bloc de compétences</p> <p>Intitulé : Conception de l'orientation ludique du projet</p> |

| INTITULÉ | DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION |
|---|---|
| Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 29435 - Ingénierie de projets ludiques et interactifs | <p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> _ Définir et organiser le process de production par rapport au cahier des charges issues des Game et Level Design Documents _ Définir les moyens techniques et humains pour mettre en œuvre le projet ludique, et les valider en fonction de la commande _ Elaborer les documents de planification du projet et d'analyses de risques et justifier les techniques et moyens humains retenus. _ Elaborer d'un prototype fonctionnel permettant de valider les orientations techniques et humaines définies au regard du cahier des charges et des contraintes coûts / temps. <p>Modalité d'évaluation</p> <p>A partir d'un cahier des charges formulé par un commanditaire (fictif), le candidat réalise une série de documents de présentation du projet ludique visant à vérifier sa faisabilité : cahier des charges, plan de production, prototypes fonctionnel (vertical slide).</p> <p>Certificat du bloc de compétences</p> <p>Intitulé : Ingénierie de projets ludiques et interactifs</p> |
| Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 29435 - Management d'un projet ludique, créatif et innovant | <p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> _ Diriger une équipe en définissant les objectifs à atteindre pour l'équipe et pour les individus. _ Favoriser la créativité des équipes en adoptant une démarche "Design Thinking". _ Organiser et participer à la production des idées (mindmapping, brainstorming...). _ Exercer un leadership pour susciter l'adhésion et la confiance. _ S'adapter aux types comportementaux (attentes, priorités, niveau de motivation et implication). _ Gérer les conflits au sein d'une équipe. <p>Modalité d'évaluation</p> <p>Dans le cadre de mises en situations professionnelles reconstituées, le candidat doit réaliser plusieurs séries de simulations managériales : réunion d'avancement de projet, entretien individuel (situation de conflit en vue de mise en place de solutions correctives), animation séance de créativité, animation d'une réunion de cadrage.</p> <p>A partir de l'étude d'une situation de production, le candidat doit construire un document de management reprenant : la hiérarchisation des missions d'une équipe, la définition des missions des chaque membre de l'équipe, la mise en place des outils de report d'informations et d'évaluation de l'avancement du projet, organisation du process d'animation d'équipe.</p> <p>Certificat du bloc de compétences</p> <p>Intitulé : Management d'un projet ludique, créatif et innovant</p> |

Validité des composantes acquises : illimitée

| CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION | OUI | NON | COMPOSITION DES JURYS |
|--|-----|-----|--|
| Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant | X | | Président : Présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école Formateurs : 1 à 2 Professionnels : 3 |
| En contrat d'apprentissage | | X | |
| Après un parcours de formation continue | X | | Président : Présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école Formateurs : 1 à 2 Professionnels : 3 |

| | | |
|---|---|---|
| En contrat de professionnalisation | X | Président : Présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école Formateurs : 1 à 2 Professionnels : 3 |
| Par candidature individuelle | X | |
| Par expérience dispositif VAE prévu en 2016 | X | Président : Présidente d'ARIES ou son représentant le Directeur de l'école Formateurs : 1 à 2 Professionnels : 2 à 4 (parité employeurs / salariés) |

| | 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 8 décembre 2017 publié au Journal Officiel du 21 décembre 2017 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour quatre ans, au niveau II, sous l'intitulé "Game designer - Concepteur de jeux " avec effet au 26 septembre 2013, jusqu'au 21 décembre 2021.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

De 15 à 20 diplômés par an

Autres sources d'information :

lyon@aries-esi.net

Lieu(x) de certification :

ARIES Rhône-Alpes : Auvergne Rhône-Alpes - Isère (38) [Meylan]

Aries Rhône-Alpes

8, chemin des Clos

Inovallée

38240 Meylan

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

Aries Lyon, 25 boulevard Jules Carteret, 69007 Lyon

Historique de la certification :