

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 31021**

Intitulé

Lead gameplay programmeur

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
ISART digital	Gérant-directeur

Niveau et/ou domaine d'activité

II (Nomenclature de 1969)

6 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

320 Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le/la Lead gameplay programmeur est responsable de la conception et de la programmation du gameplay et de l'interface afin de permettre les différentes interactions au sein du jeu.

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 le développement 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. Le/la Lead gameplay programmeur a une bonne connaissance du secteur du jeu vidéo, des principaux langages de programmation haut niveau utilisés et des outils de prototypage. Il assure une veille constante afin de connaître les nouvelles tendances et évolutions des jeux en participant, entre autres, à des salons professionnels.

Capacités attestées :

-Conseiller un commanditaire d'un jeu en réalisant un état de l'art des produits existants correspondant à son ambition et en tenant compte des contraintes projet en termes de ressources, de temps ou de licence afin de définir une proposition réaliste et différenciante d'un projet de jeu.

-Participer à la définition des règles du jeu et de l'expérience utilisateur en vue de la production du document de conception du jeu servant de référence technique : le Game Concept

-Choisir les outils de développement du jeu en fonction du rendu graphique attendu et des mécaniques de jeu impliquées afin de garantir une expérience utilisateur conforme au concept.

-Concevoir et développer les prototypes nécessaires à l'illustration des mécaniques de jeu afin d'en valider la pertinence et de les adapter si besoin en fonction de l'expérience utilisateur recherchée.

-Participer à la rédaction des documents de spécifications technique et de concept du jeu afin de s'assurer que les éléments nécessaires impactant l'expérience utilisateur sont correctement retranscrits.

-Développer et paramétrer les éléments d'interface et de gameplay d'un jeu conformément aux spécifications techniques et en tenant compte des retours des tests afin d'optimiser l'expérience utilisateur.

-Piloter un projet de développement des éléments d'interface et d'expérience 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 "Lead Gameplay Programmer" exerce principalement ses activités au sein d'entreprises privées de développement de jeu vidéo. Ces entreprises peuvent être 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.

Programmeur/euse gameplay

Développeur/euse de jeux

Développeur/euse Unity

Développeur/euse Mobile

Développeur/euse HTML5

Game Designer

Level Designer

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1104 : Conception de contenus multimédias

M1805 : Études et développement informatique

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
Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 31021 - Conception et développement des prototypes des éléments de jeu	<p>Compétence évaluée : Concevoir des prototypes et formaliser des documents de spécification.</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 2ème bloc de compétences.</p>
Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 31021 - Développement des éléments d'expérience utilisateur du jeu	<p>Compétence évaluée : Développer des éléments d'interface et de gameplay en tenant compte des tests utilisateurs.</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 3ème bloc de compétences.</p>
Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 31021 - Conseil d'un commanditaire d'un projet de jeu	<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 1er bloc de compétences.</p>
Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 31021 - Pilotage et gestion d'un projet de développement des éléments d'interface et d'expérience utilisateur d'un jeu	<p>Compétence évaluée : Piloter un projet de création des éléments d'interface et de gameplay d'un jeu en assurant l'animation d'une équipe interne ou de sous-traitants.</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 4ème 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 membres dont le Directeur pédagogique de l'école et 5 professionnels/les
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	6 membres dont le Directeur pédagogique de l'école et 5 professionnels/les

En contrat de professionnalisation	X	6 membres dont le Directeur pédagogique de l'école et 5 professionnels/les
Par candidature individuelle	X	
Par expérience dispositif VAE prévu en 2007	X	6 membres dont le Directeur pédagogique de l'école et 5 professionnels/les

	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 11 juillet 2018 publié au Journal Officiel du 21 juillet 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour quatre ans, au niveau II, sous l'intitulé "Lead gameplay programmeur" avec effet du 18 juin 2015, jusqu'au 21 juillet 2022.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

Autres sources d'information :

<https://www.isartdigital.com/fr/>

ISART DIGITAL

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

Historique de la certification :