

## Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 7565**

### 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 TECHNIQUES ET ACTIVITÉS DE L'IMAGE ET DU SON Spécialité : Concepteur en niveaux et performances de jeux vidéo et numériques Domaine : Sciences, Technologies, Santé

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

### 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

Ce professionnel peut :

- Participer à la réalisation des intentions du concepteur
- Mettre en place les mécanismes ludiques
- Concevoir, implémenter, régler et « déboguer » les niveaux de jeu
- Rédiger des documents de game play (brief de level, document de scriptage)
- Participer au pilotage d'une équipe de développement

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 développement, sociétés prestataires 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.

**COMPÉTENCES OU CAPACITÉS ÉVALUÉES** Le titulaire de la licence professionnelle sera capable de :

- Mettre en oeuvre 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 pour support mobile et console de salon

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

**SECTEURS D'ACTIVITÉS** Ces professionnels travaillent dans le domaine du jeu vidéo (sociétés de production, studios de développement, sociétés prestataires ou bien en tant que travailleur indépendant).

**TYPES D'EMPLOIS ACCESSIBLES** - Level designer,

- Scénariste de jeu,
- Designer d'interactivité,
- Infographiste pour le jeu,
- Animateur 2D et 3D interactive.

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 :**

UE1 Transversale : - Connaissance de l'environnement économique, juridique et socio-culturel du jeu vidéo

- Maîtrise de l'anglais comme langue de travail du domaine de jeu vidéo
- Bases techniques et créatives pour le développement de jeux

UE2 Fondamentale :

- Communication, analyse et scénarisation
- Conception de niveaux de jeux et de jouabilité adaptés aux supports et aux publics

UE3 Fondamentale :

- Techniques et scénarisation pour la réalisation d'un jeu sur support mobile

UE4 Fondamentale :

-Techniques avancées pour le développement de jeu : Conception de bases de données et de systèmes d'informations appliqués aux jeux, bases de développement

- Concevoir et réaliser une maquette de jeu en 3D pour console de salon :Gestion d'un projet de jeu, spécificités des consoles, conception d'univers et de personnages, Scriptage, développement

UE5 Fondamentale :

- Projet tutoré : Mise en situation professionnelle

UE6 Fondamentale :

- Stage : Mise en situation professionnelle

**Validité des composantes acquises : non prévue**

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUI	NON	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)
En contrat d'apprentissage		X	
Après un parcours de formation continue		X	
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 relatif à la licence professionnelle publié au JO du 24/11/1999

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

Arrêté du 3/06/2009 d'habilitation n°20090083

**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 :**

[www.iut-bobigny.univ-paris13.fr](http://www.iut-bobigny.univ-paris13.fr)

**Autres sources d'information :**

**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, 1 rue de Chablisy, 93017 BOBIGNY Cedex

**Historique de la certification :**