

## Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 31020**

### Intitulé

Lead graphiste jeux vidéo

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 graphiste jeux vidéo travaille en autonomie sur la conception et le développement d'éléments graphiques s'intégrant dans un jeu vidéo. Il/elle travaille avec une équipe qu'il/elle est amené(e) à piloter.

Le/la Lead graphiste jeux vidéo conçoit ou fait concevoir les éléments graphiques et visuels d'un jeu vidéo en 2D et 3D tels que le décor, les textures, les personnages ou encore les effets de lumière et effets spéciaux parfois. Il/elle utilise la CAO (Conception assistée par ordinateur) et le DAO (Dessin assisté par ordinateur). Il/elle s'assure que chaque élément remplisse sa fonction au sein du jeu vidéo.

Le/la Lead graphiste jeux vidéo est responsable de la conception et de la production des éléments graphiques de jeux vidéo. À la fois expert sur le plan artistique et technique, garant de l'avancée du projet et du respect des délais dans son domaine, il supervise et accompagne son équipe d'infographistes. Le/la Lead Game Artist est un des acteurs majeurs de la production, il/elle est responsable d'une grande partie de l'aspect créatif du projet, son but étant de proposer l'univers graphique qui séduira l'ensemble des consommateurs visés par le projet.

Capacités attestées :

Elaborer un diagnostic de l'univers de la cible d'un jeu en réalisant un état des lieux du marché, de ses tendances et des contraintes éventuelles liées à l'utilisation d'une marque afin d'identifier les opportunités et les risques inhérents au concept visuel du projet.

Concevoir et formaliser le concept et l'identité graphique d'un jeu en tenant compte des contraintes techniques, humaines, budgétaires et de temps afin de faire une proposition artistique réaliste en phase avec les objectifs du commanditaire.

Choisir les techniques et technologies de production graphiques en tenant compte des contraintes du projet et des ressources disponibles afin de répondre à la commande.

Réaliser un prototype en utilisant les techniques et technologies choisies afin de présenter l'ambition graphique finale du jeu.

Mettre en œuvre la production des éléments 2D ou 3D d'un jeu en répondant aux exigences de la charte graphique et en utilisant les logiciels de conception graphique adaptés aux technologies préalablement choisies afin de les intégrer dans le moteur de jeu.

Contrôler la conformité et la cohérence des éléments graphiques du jeu avec le brief et les contraintes fonctionnelles du jeu.

Vérifier l'archivage et la documentation technique des éléments graphiques du jeu au long du projet et à la fin de celui-ci afin de permettre leur intégration dans le jeu et leur éventuelle utilisation future.

Coordonner le contrôle de la qualité des éléments graphiques d'un jeu et de l'expérience utilisateur en tenant compte des retours de tests, en réalisant un suivi des bugs éventuels et en appliquant les correctifs nécessaires afin que le jeu puisse être mis sur le marché.

Piloter un projet de création de l'univers graphique d'un jeu en assurant l'animation 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.

Elaborer les éléments promotionnels du jeu en les adaptant aux différents canaux de communication utilisés afin d'illustrer et de valoriser le concept du jeu.

### 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 Game Artist 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 27,2 emplois en équivalent temps plein (ETP) mais avec d'importants écarts et une médiane qui se situe à 5,5 ETP. On compte seulement 9 entreprises en France de plus de 90 ETP.

- Lead Game Artist

- Lead Infographiste 2D/ 3D

- Graphiste jeux vidéo

- Game artist

### Codes des fiches ROME les plus proches :

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

E1104 : Conception de contenus multimédias

L1304 : Réalisation cinématographique et audiovisuelle

### Modalités d'accès à cette certification

#### Descriptif des composantes de 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 de 6 mois minimum en entreprise est réalisé

•Un niveau B2 européen est attendu du candidat en anglais (équivalent à un score au TOEIC© de 785 minimum)

Les savoirs théoriques nécessaires à la mise en œuvre des compétences sont évalués tout au long du parcours de préparation à la certification.

**Bloc de compétence :**

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 31020 - Préparation du développement graphique du jeu	<p><b>Compétence évaluée :</b> Réaliser un prototype illustratif d'une proposition graphique d'un jeu vidéo.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b> Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p><b>Modalité de certification :</b> 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° 31020 - Conception graphique d'un projet de jeu vidéo	<p><b>Compétence évaluée :</b> Elaborer une proposition graphique d'un concept de jeu vidéo en se basant sur l'état de l'art de l'univers ciblé.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b> Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p><b>Modalité de certification :</b> 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°3 de la fiche n° 31020 - Elaboration des éléments promotionnels du jeu	<p><b>Compétence évaluée :</b> Elaborer les éléments promotionnels du jeu sur différents supports de communication.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b> Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p><b>Modalité de certification :</b> Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 6ème bloc de compétences.</p>
Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 31020 - Production des éléments graphiques d'un jeu	<p><b>Compétence évaluée :</b> Mettre en œuvre la production des éléments 2D ou 3D d'un jeu en conformité avec les contraintes techniques et fonctionnelles du jeu.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b> Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p><b>Modalité de certification :</b> 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>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 31020 - Contrôle qualité des éléments graphiques d'un jeu	<p><b>Compétence évaluée :</b> Coordonner le contrôle de la qualité des éléments graphiques d'un jeu et de l'expérience utilisateur en tenant compte des retours de tests.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b> Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p><b>Modalité de certification :</b> 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>
Bloc de compétence n°6 de la fiche n° 31020 - Pilotage et gestion d'un projet de création de l'univers graphique d'un jeu	<p><b>Compétence évaluée :</b> Piloter un projet de création de l'univers graphique d'un jeu en assurant l'animation d'une équipe interne ou de sous-traitants.</p> <p><b>Modalité d'évaluation :</b> Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création de jeu vidéo.</p> <p><b>Modalité de certification :</b> Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 5ème bloc de compétences.</p>

**Validité des composantes acquises : illimitée**

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	QUINON	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 27 novembre 2012 publié au Journal Officiel du 9 décembre 2012 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour cinq ans, au niveau II, sous l'intitulé "Chef de projet game art" avec effet au 02 septembre 2008, jusqu'au 09 décembre 2017.

##### Référence du décret et/ou arrêté VAE :

##### Références autres :

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 graphiste jeux vidéo" avec effet du 09 décembre 2017, jusqu'au 21 juillet 2022.

#### Pour plus d'informations

##### Statistiques :

##### Autres sources d'information :

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

ISART DIGITAL

**Lieu(x) de certification :**

ISART digital : Île-de-France - Paris ( 75) [PARIS]

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 :**

**Certification précédente :** Chef de projet game art