

Réalisateur de jeu vidéo

 Durée de formation : 5 ans

 Niveau de sortie des études : Bac + 5

CERTIFICATION ASSOCIÉE

Diplome de realisateur de jeu video

Descriptif

Le nom du diplome Realisateur de Jeu Video a ete choisie comme la version francisee des termes generiques employes dans lunivers du jeu video que sont Game Executive Producer ou Game Producer (source Referentiel des metiers du jeu video du SNJV - version 2020). Les objectifs du diplome visent la supervision de la conception & realisation dun jeu video. Ces derniers recouvrent aussi bien des fonctions de management dun studio dans son integralite (Game Executive Producer), dune equipe dediee a un projet de jeu (Game Producer) ou dequipes projets au sein dune famille de metiers (ex : Lead Game Designer).

Objectifs

Activites communes liees a la conception dune experience interactive appele souvent phase de preproduction - communes aux trois familles de metier

- Cadrage du projet pour repondre aux attentes du client recouvrant
- Formalisation du brief client / equipe editoriale
- Identification des contraintes, besoins et specificites du client.
- Formalisation des besoins humains, materiels et financiers
- Realisation et presentation aux commanditaires du cahier des charges
- Realisation et conceptualisation dune maquette interactive recouvrant
- Presentation dun projet de Jeu
- Realisation ou Supervision dune bible graphique (Graphical Design Review).
- Realisation ou Supervision dune bible de Game Design (Game Design Review)
- Supervision de la realisation dune maquette jouable integrant le core gameplay ainsi que les elements graphiques de reference

Activites liees a la supervision dun projet - communes aux trois familles de metier

- Mise en place de lorganigramme fonctionnel et determination de la chaine de production.
- Definition des etapes de validation du projet
- Supervision de la production des equipes de Game Design, de Game Art et de Game Programming

- Maintien d'une bonne cohésion/communication au sein de l'équipe de production.
- Gestion des imprévus : Adaptation du développement aux potentiels changements

Activités liées à la réalisation d'une expérience interactive en vue de sa publication appelée souvent phase de production - Activités communes aux trois familles de métier

- Gestion des priorités
- Pilotage des ressources pour respecter le triptyque Qualité / Coût / Délais
- Organisation et supervision des tests
- Supervision & validation de la qualité finale du jeu
- Présentation en anglais d'un projet devant des professionnels
- Argumentation des choix éditoriaux

Activités spécifiques aux différentes familles de métier

- Éléments Artistiques (personnages, décors, textures, animation, lumière, effets spéciaux avec les outils dédiés)
: GA - Supervision & Réalisation / GD - Supervision / GP - Supervision
- Éléments de Game Design (niveaux de jeux, éléments liés à la progression du joueur, programmation des mécanismes de l'expérience ludique, ambiance des modules sonores, scénario, modèle économique) : GA - Supervision / GD - Supervision & Réalisation / GP - Supervision
- Éléments techniques (tests techniques, développement des outils, mise en place du réseau, test de compatibilité, programmation des mécanismes de l'expérience ludique, ambiance et modules sonores, optimisation de performances) : GA - Supervision / GD - Supervision / GP - Supervision & Réalisation

En lien avec ces trois familles de métier, le diplôme / titre intègre trois spécialités :

- Designer de Jeu (Game Designer)
- Artiste de Jeu (Game Artist)
- Programmeur de Jeu (Game Programmer)

Débouchés

Secteurs d'activités :

- 58.21 - Édition de jeux électroniques - Studios de création de jeux vidéo
- 59.11 : Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision
- Studio de production de film d'animation
- Entreprises spécialisées dans les films d'entreprises et institutionnels
- Entreprises spécialisées dans la production de films documentaires ou à caractère didactique
- Sociétés de production de clips musicaux, publicités animées
- Entreprises spécialisées en réalité virtuelle
- Entreprises spécialisées dans le cinéma dynamique (parc d'attraction type Futuroscope)
- 71.11 : Services d'architecture - Entreprises spécialisées en simulation architecturale et muséographique

Type d'emplois accessibles :

La finalite du diplome / titre est dobtenir des postes de Management :

- Createur de Studio (accessible par les trois specialites)
- Dirigeant de studio (accessible par les trois specialites)
- Game Producer / Executive Producer / Associate Producer (accessible par les trois specialites)
- Game Director / Creative Director (accessible par la specialite Designer de jeu)
- Art Director (accessible par la specialite Artiste de jeu)
- Technical Director (accessible par la specialite Programmeur de jeu)

En sortie de lecole, la logique de progression est dabord doccuper des postes de Junior, des postes de Senior puis de Lead dans des activites propres a chacune des familles de metier :

- "Artiste de Jeu" (GA) : Chara Designer, Concept Artist, Artist 2D/3D, Animateur/Animatrice 2D/3D, Artiste Effets speciaux, Artiste technique, UI Artist
- "Designer de Jeu" (GD) : Game Designer, Level Designer, Economic Game Designer, Ux Designer, Narrative Designer
- "Programmeur de Jeu" (GP) : AI Specialist, Engine Programmer, Gameplay Programmer, Tools Programmer, UI Programmer, Network Programmer

MÉTIER PRÉPARÉS

Concepteur/rice de jeux vidéo

Qui seront les ennemis du héros ? Par quel artifice pourra-t-il s'échapper de sa prison ? Comment le soumettre à des épreuves de plus en plus difficiles ? Autant de questions que se pose le concepteur de jeux vidéo.

OÙ SE FORMER ?

Nord (59)	Rythme & durée	Lieu
Établissement d'enseignement supérieur technique privé (Rubika)	Temps plein ; 5 ans	Valenciennes