

 **PUBLIC**

- ▶ Jeunes de 16 à 25 ans souhaitant poursuivre ou compléter leurs études
- ▶ Demandeurs d'emploi
- ▶ Salariés

 **PRÉREQUIS & ADMISSION**

- ▶ Être titulaire d'une baccalauréat ou d'un diplôme équivalent de niveau 4 du Cadre Européen des Certifications (CEC)
- ▶ Concours d'entrée : tests écrits + entretien avec présentation d'un portfolio (se reporter au Guide Concours pour les détails)

 **DURÉE & RYTHME**

- ▶ 5 ans soit 3 300 heures de formation
- ▶ Temps-plein en 1^{re} année puis rythme alterné à partir de la 2^e année (1 semaine/1 semaine)

 **DÉLAI D'ACCÈS**

- ▶ Concours d'entrée en mars chaque année
- ▶ Rentrée en septembre

 **TARIF DE LA FORMATION**

- ▶ Frais d'inscription : 450 € TTC (à la 1^{ère} inscription uniquement)
- ▶ 1^{re} année : 8 000 € TTC
- ▶ A partir de la 2^e année : 8 500 € TTC chaque année

 **VAE**

Les certifications inscrites au RNCP sont accessibles par la VAE.

 **ACCESSIBILITÉ**

Les locaux sont adaptés pour l'accueil des personnes en situation de handicap. Un référent handicap accompagne les étudiants sur les modalités d'adaptation de la formation (école et entreprise).

LEAD GAMEPLAY PROGRAMMEUR

Certification professionnelle niveau 6

Fiche RNCP n°31021

OBJECTIFS

Acquérir les compétences de conception et de programmation liées à la production d'un jeu vidéo :

- ▶ Maîtriser la programmation gameplay : prototypage, développement de jeu en 2D/3D multiplateformes (PC, web, mobile et consoles)
- ▶ Maîtriser les fondamentaux du Game Design, du Level Design, de l'UI/UX, de l'analyse de données
- ▶ Savoir communiquer, s'organiser et travailler en équipe
- ▶ Être responsable de la programmation du gameplay, de la juiciness et de l'interface. Assurer la mise en œuvre de l'expérience utilisateur et du game feel.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- ▶ Enseignements théoriques et pratiques : cours magistraux, exercices d'application, travaux pratiques, travaux dirigés
- ▶ Production de projets : suivi et encadrement par les enseignants lors de la réalisation des projets (projet d'année, projet de fin d'études)

BLOCS DE COMPÉTENCES

- ▶ Conception et développement des prototypes des éléments de jeu (RNCP31021BC01)
- ▶ Développement des éléments d'expérience utilisateur du jeu (RNCP31021BC02)
- ▶ Conseil d'un commanditaire d'un projet de jeu (RNCP31021BC03)
- ▶ Pilotage et gestion d'un projet de développement des éléments d'interface et d'expérience utilisateur d'un jeu (RNCP31021BC04)

MÉTIER PRÉPARÉS

Développeur Gameplay, Développeur Unity, Développeur mobile, Développeur HTML5, Lead Gameplay Programmeur

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- ▶ Contrôle continu (études de cas, mises en situation, présentations, démonstrations)
- ▶ Présentations de projets (projet d'année, projet de fin d'études) devant un jury d'établissement ou un jury professionnel
- ▶ Évaluations écrites et orales en anglais
- ▶ Rédaction et soutenance de rapports d'expérience professionnelle (au minimum 2)

CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DU DIPLÔME

La certification totale est obtenue si toutes les conditions suivantes sont réunies :

- ▶ Tous les blocs de compétences sont validés
- ▶ Un stage ou une expérience professionnelle de 6 mois minimum est réalisé
- ▶ Un niveau B2 européen est atteint en anglais (équivalent à un score au TOEIC® de 785 minimum)

À noter : les blocs de compétences sont capitalisables. La validation partielle d'un bloc n'est pas possible. La validation partielle du titre est constituée des blocs dont la totalité des compétences à évaluer est reconnue. La validation des composantes acquises est illimitée.