Concepteur de jeux vidéo - Game designer

2e année

Certifiante | Formation continue

Réf. : 24140970F — Mise à jour : 24 septembre 2026

Organisme responsable : **IFFDEC**

Présentation de la formation

Objectifs

Activités visées :

- Elaboration d'un concept et d'une expérience de jeu.
- Présentation argumentée du concept de jeu à un commanditaire.
- Documentation des fonctionnalités à mesure de l'évolution des versions : progression du joueur, composantes du jeu.
- Prototypage des mécaniques de jeu.
- Conception de la dimension artistique du jeu.
- Choix et mise en place du process de production.
- Conception d'un protocole de playtests (tests utilisateurs), réalisation et analyse.
- Création des *assets* du jeu : environnements, objets, personnages.
- Animation des personnages et des objets.
- Création des ambiances et effets visuels.
- Séquence de programme : automatisation et patrons de conception (*design pattern*).
- Programmation du jeu.

Gestion des versions du jeu *(versioning).*

Programme

Game design : Typologies de jeux, équilibrage, connaissances et pratiques des fondamentaux des mécanismes qui régissent la conception d'un jeu. L'enseignement couvre aussi le game play, le game design, les règles, l'ergonomie

Culture de l'image : Méthodologie de l'analyse d'image (esthétique/plastique/ iconographie/ contexte de production). Enrichir une culture appliquée à l'élaboration des jeux vidéos

Direction artistique : La préproduction : recherche d'ambiance, de couleurs, de concept art, d'environnement, de personnages. La production (charadesign, décors, accessoires)

Narratologie/sémiologie : Appréhender la structure narrative, concevoir un récit, structurer une histoire

Dessin : Dessin fondamental : dessin d'étude, dessin de composition, perspective; volume & lumière; le corps en action; espace et environnement; couleurs

Infographie 2D : Les différents logiciels de création numérique tels que Photoshop, Illustrator, etc.

Infographie 3D : Concevoir des objets, des personnages des décors en 3D (modélisation, éclairage et rendu)

Animation 3D : Méthodes d'animation dédiées à l'industrie du jeu vidéo. Optimiser et intégrer des animations au sein d'un moteur de jeu.

Programmation : Langages de programmation (HTML/CSS/Javascript/ C/ C++ Et aussi : Anglais

Certifications préparées et métiers visés

Niveau d'entrée

Aucun prérequis

Niveau de sortie

Niveau Licence, Licence pro, BUT - Bac +3 et +4

Liste des certifications

Concepteur de jeux vidéo - Game designer

Code RNCP : 38806

Métiers associés

E1104 — Conception de contenus multimédias

E1205 — Réalisation de contenus multimédias

Dates et lieux de formation

N° session	Modalité	Lieu	Du	Au
2404585S	Présentiel	Rennes	28/09/2026	04/06/2027

Source : GREF Bretagne #24140970F