

Métiers de l'édition spécialité Coordination et conception d'univers vidéoludiques

RNCP12589 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	Licence Professionnelle — Licence professionnelle
Code(s) NSF	322, 323
Code(s) ROME	E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit

Certificateur(s)

Ministère chargé de l'enseignement supérieur

Université Paul Valéry - Montpellier 3

<http://www.univ-montp3.fr>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

L'emploi dans ces secteurs repose sur des qualifications stratégiques :

- savoir imaginer des récits interactifs,
- savoir les mettre en images,
- savoir communiquer dans une situation pluridisciplinaire,
- maîtriser des techniques d'écritures interactives.

Objectifs :

Former des assistants et des coordinateurs en conception de jeux, production et gestion d'équipes :

Cette formation permet aux étudiants d'acquérir une bonne culture du milieu professionnel de l'édition des jeux électroniques et des divertissements sur Internet.

- être capable de coordonner une production vidéoludique
- être capable d'initier et de favoriser des processus d'innovation en production
- acquérir la connaissance organisationnelle de l'industrie des jeux vidéo.
- connaître la culture de l'informatique et de l'infographie
- être capable d'assurer la gestion de projets à forts indices créatifs
- savoir communiquer et dialoguer dans une organisation en haute technologie.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences techniques de base :

- Connaître les mécanismes d'innovation
- Etudier et Analyser un dossier technique
- Elaborer les solutions techniques de fabrication.
- Procéder aux opérations d'essais et de contrôle.
- Etablir les fiches techniques de fabrication.
- Assurer le suivi de la fabrication.
- Mettre en place des formes d'organisation du travail pour atteindre les objectifs de qualité et de productivité et d'innovation.

Compétences associées :

- Connaître la gestion de la production assistée par ordinateur (GPAO).
- Connaître les différentes techniques de production de jeux vidéo

Capacités liées à l'emploi :

- mettre au point des solutions techniques en tenant compte des contraintes.
- échanger et négocier avec des interlocuteurs variés (autres services de l'entreprise, clients).
- s'adapter à des situations variées (produits différents, demandes spécifiques de clients...).
- s'adapter de manière permanente aux évolutions techniques et aux nouvelles technologies.
- déterminer rapidement des ordres de priorité.
- réagir rapidement face à des situations imprévues.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Ce professionnel exerce son activité dans l'industrie des jeux vidéo.

Définition de l'emploi/métier :

Participe aux opérations d'élaboration, de mise en œuvre et de contrôle d'un programme de fabrication d'une entreprise de l'impression façonnage (édition, presse...), en respectant les contraintes de coûts, qualité, délais.

En fonction de la taille de l'entreprise, de son organisation et du type de production, peut assurer la responsabilité d'une ou plusieurs fonctions (études, recherche, développement, méthodes ordonnancement, planification, contrôle, qualité...). Peut être amené à assurer des fonctions d'encadrement d'une équipe.

Conditions générales d'exercice de l'emploi/métier :

L'emploi/métier s'exerce généralement en bureau et implique des déplacements fréquents en atelier, ou à l'extérieur (contact clientèle, fournisseurs, manifestations professionnelles).

Le volume de l'activité et la nécessité du respect des planigrammes de production peuvent impliquer des dépassements d'horaires.

Formation et expérience :

Cet emploi/métier est accessible, le plus souvent, à partir d'une expérience de la production ou de formations de niveaux III ou II (BTS ou diplôme d'une école supérieure des industries graphiques) complétées par une expérience de la production.

Dans le secteur public, l'emploi/métier est accessible par concours sous certaines conditions de recrutement et de niveau de formation.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Coordonnateur de projet
- Technicien études-recherche-développement
- Assistant d'ingénieur
- Technicien de méthodes-ordonnancement-planification
- Agent d'ordonnancement-lancement.

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

A compléter (Reprise)

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755

Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, Candidature individuelle, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

35 % de professionnels et 65 % d'enseignants chercheurs

COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE

idem

COMPOSITION DU JURY — APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Idem

COMPOSITION DU JURY — CANDIDATURE INDIVIDUELLE

Possible pour partie du diplôme par VES ou VAP.

COMPOSITION DU JURY — VAE

Enseignants-chercheurs et professionnels

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP5855

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Université Paul Valéry

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/12589/>