

Lead développeur(euse) - Lead developer

RNCP28719 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	326n
Code(s) ROME	M1802, M1803, M1804, M1805, M1806
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	19/07/2020

Certificateur(s)

ISART DIGITAL · SIRET : 42196749800062

ISART digital

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

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le/La Lead Développeur/euse oriente et supervise techniquement la création d'un jeu vidéo. Sous l'autorité du dirigeant de l'entreprise et en collaboration avec les autres chefs d'équipe (graphisme, conception de niveau, son...), il dirige l'équipe des programmeurs/euses afin d'assurer la programmation des fonctionnalités d'un jeu vidéo, ainsi que les outils et logiciels qui pourront être utilisés par les autres corps de métier durant la production.

Il/elle définit la stratégie technique de développement d'un projet technologique, pilote le développement d'un projet technologique. Assure la qualité d'un projet technique, dirige les équipes techniques, Analyse les besoins budgétaires d'un projet technologique et assure le respect des budgets établis.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

La certification est déclinée en blocs de compétences, dont les compétences attestées sont définies ci dessous:

- Elaborer la stratégie technique de développement d'un projet technologique
- Piloter le développement d'un projet technologique
- Manager et diriger les équipes techniques
- Valider la qualité d'un projet technologique
- Piloter le budget d'un projet technologique

Blocs de compétences

RNCP28719BC01 — Piloter le développement d'un projet technologique

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Superviser la phase de rédaction et de validation des spécifications techniques
- Participer à la définition des projets technologiques (projets internes ou prestations)
- Participer à la planification des phases de développement
- Conseiller les clients sur les aspects techniques dans le cadre d'une prestation
- Apporter un soutien technique aux équipes projets

Modalités d'évaluation :

- Présentation : exposé oral rendant compte du développement d'un jeu vidéo en formation au sein d'une équipe

pluridisciplinaire

- Cas pratique : planification des tâches d'un projet de jeu vidéo développé en formation au sein d'une équipe pluridisciplinaire
- Etude de cas : mise en place de la supervision d'un projet de développement informatique formalisé par la rédaction d'un écrit professionnel

Modalité de certification :

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.

RNCP28719BC02 — Manager et diriger les équipes techniques

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Encadrer et animer les équipes techniques (planification des activités, suivi, évaluation)
- Accompagner le développement des compétences des membres de l'équipe
- Participer au processus de recrutement (définition des besoins, création de tests d'évaluation, conduite des entretiens, suivi de l'intégration)

Modalités d'évaluation :

- Cas pratique : compte-rendu d'un projet de développement informatique en groupe où l'étudiant(e) est mis(e) en situation de lead programmeur(se), ce compte-rendu mettant l'accent sur la gestion d'équipe effectuée par l'étudiant(e)
- Etude de cas : mise en place de la gestion d'une équipe technique dans une entreprise de développement informatique, formalisée par la rédaction d'un écrit professionnel

Modalité de certification :

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.

RNCP28719BC03 — Valider la qualité d'un projet technologique

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Contribuer à l'amélioration des bonnes pratiques et de la qualité des phases de développement
- Superviser la documentation technique et la maintenance des applications
- Piloter les activités de supports techniques
- Organiser les tests et mettre en œuvre la correction des erreurs

Modalités d'évaluation :

- Cas pratique : rédaction d'un compte-rendu des bonnes pratiques mises en place lors du développement d'un projet de jeu étudiant
- Présentation : exposé oral présentant le travail effectué lors du développement d'un projet de jeu étudiant et rendant compte des erreurs corrigées
- Etude de cas : rédaction d'un écrit professionnel faisant état de la supervision des corrections d'erreurs d'un projet de développement informatique

Modalité de certification :

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.

RNCP28719BC04 — Piloter le budget d'un projet technologique

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Monter et présenter le budget au directeur général/DAF
- Négocier les contrats avec les prestataires externes
- Monter les dossiers de financements externes
- Garantir le respect du budget

Modalités d'évaluation :

- Etude de cas : mise en place d'un budget et de son suivi dans le cadre d'un projet de développement informatique, formalisé par la rédaction d'un écrit professionnel

Modalité de certification :

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.

RNCP28719BC05 — Compétences socioprofessionnelles

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Ce bloc est destiné à attester de la capacité d'insertion professionnelle des candidat(e)s à la certification.

- Utiliser l'anglais dans un cadre professionnel : comprendre les points essentiels d'une conversation liée au travail et voyager seul dans un pays anglophone ou non-anglophone, produire un discours simple et cohérent, exposer ses idées ou son projet dans un langage clair, aussi bien à l'écrit qu'à l'oral – Niveau B2 attendu (équivalence : minimum 785 points au TOEIC)
- Réaliser au minimum 6 mois de stage en alternance (126 jours), soit 3 mois par année (63 jours) à compter de la 3ème année de formation : mettre en œuvre ses compétences au sein d'une entreprise du secteur du jeu vidéo ou d'un secteur transverse faisant appel aux techniques et méthodes de production du jeu vidéo

Modalités d'évaluation :

Anglais :

- Contrôle continu (tests écrits, exposés, présentations orales)
- Présentations professionnelles en anglais

Aptitude professionnelle :

- Fiches d'évaluation : évaluation des périodes en entreprise réalisée par le(s) tuteur(s) de stage
- Rapport(s) de stage : compte-rendu des missions et fonctions occupées lors des périodes de stage

Modalité de certification :

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.

RNCP28719BC06 — Elaborer la stratégie technique de développement d'un projet technologique

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

- Définir et accompagner les orientations techniques
- Étudier le positionnement technique (technologies engagées, qualification de l'environnement technologique, etc.)
- Définir les outils transverses à développer
- Effectuer et/ou piloter une veille technologique (méthodes et langages de développement, infrastructures techniques, etc.)
- Proposer et assurer le suivi des acquisitions de licences d'exploitation (logiciels, matériels)

Modalités d'évaluation :

- Cas pratique : développement de la stratégie technique à adopter pour un projet de jeu vidéo développé en formation au sein d'une équipe pluridisciplinaire
- Présentation : exposé oral présentant les technologies récentes utilisées dans le développement de jeu vidéo

Modalité de certification :

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.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Jeu Vidéo, simulation temps réel, Internet, informatique, Industrie, banque, assurances

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Lead développeur/euse, Lead programmeur/euse, Lead codeur/euse

RÉGLEMENTATIONS 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 élevée (5/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 4 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 892 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (41 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique · tension 4/5 (Élevée) M1X81 — Techniciens de production, d'exploitation, d'installation, et de maintenance, support et services aux utilisateurs en informatique · tension 4/5 (Élevée) M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom · tension 5/5 (Très élevée) M2X91 — Chefs de projet et directeurs de service informatique · tension 4/5 (Élevée) M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information · tension 5/5 (Très élevée)
Projets de recrutement (BMO 2026)	42 073
Jugés difficiles à recruter	50 %
Emplois saisonniers	2 %
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique M1X81 — Techniciens de production, d'exploitation, d'installation, et de maintenance, support et services aux utilisateurs en informatique M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom M2X91 — Chefs de projet et directeurs de service informatique M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

6 membres dont le/la Directeur/trice pédagogique de l'école et 5 professionnels/les

COMPOSITION DU JURY — VAE

6 membres dont le/la Directeur/trice pédagogique de l'école et 5 professionnels/les, 50% salariés/es - 50% employeurs/euses.

La présidence sera confiée à un/e professionnel/le

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	19/07/2020
--	------------

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

www.reca-animation.com

www.reseaecoles-jeuvideo.fr

Site officiel d'ISART DIGITAL

Site officiel du RECA

Site officiel du Réseau des Ecoles du Jeu Vidéo

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/28719/>