

Développeur jeu vidéo

RNCP29437 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320v
Formacode(s)	46003, 46251
Code(s) ROME	E1205, E1104, M1805
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	21/12/2022

Certificateur(s)

SARL MULTI FORM · SIRET : 47904390300026

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le métier de développeur jeux vidéo comporte deux principales composantes, la programmation Game Play et la programmation Moteur.

La programmation Game Play consiste à la réalisation de l'architecture et du code ayant pour objectif de créer le jeu vidéo lui-même. Il développe les mécanismes du jeu

Dans ce cadre, le, la développeur utilise un moteur de jeu sur lequel il conçoit et code le jeu vidéo. Il, elle respecte les conditions et contrainte du Game design document et travail au sein d'un processus de création en collaboration étroite avec le Game designer et les infographistes.

La programmation moteur consiste en la réalisation du moteur de jeu lui-même et des outils accompagnant ce moteur (Moteur NITENDO par exemple). Il s'agit la de programmation de bas niveau et donc plus complexe.

Le, la développeur assemble les modules logiciels (moteur 3D, moteur physique, moteur de son, etc.) afin de former un ensemble parfaitement adapté au type de jeu concerné.

Les compétences du, de la développeur Moteur lui permettent aussi de faire de la programmation de logiciels.

Ce moteur devient donc l'outil utilisé pour la programmation Game Play.

Le, la développeur jeux vidéo est capable d'agir dans ces deux domaines en fonction de la taille et de la demande du studio de production dans lequel il travaille.

Il, elle est en charge de la programmation des fonctionnalités du jeu vidéo, et dans certain cas de son étape préalable, la réalisation du moteur et de ses outils.

La, la programmeur exerce cinq bloc d'activités :

Activité 1 - Développement Moteur / optimisation des outils

Activité 2 - Développement des programmes/jeux

Activité 3 - Développement des outils liés à la production

Activité 4 - Réalisation de la maintenance

Activité 5 - Gestion de projet

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences attestées

La certification atteste que son titulaire est capable de :

- En toute autonomie de maîtriser les outils permettant de développer un moteur de jeu vidéo.
- En toute autonomie de maîtriser les outils permettant de développer un jeu vidéo.

- En équipe, de participer au développement d'un jeu vidéo.
- En toute autonomie de maîtriser les outils permettant de développer un outil de production de jeu vidéo.
- En toute autonomie de maîtriser les outils permettant de maintenir et de faire évoluer un moteur, un outil ou un jeu vidéo.

Blocs de compétences

RNCP29437BC01 — Développer le moteur du jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

Maîtrise des fonctionnalités des outils des logiciels moteurs permettant la réalisation et production d'un jeu vidéo

Descriptif et modalités d'évaluation : Réalisation d'un moteur 2D/3D de jeu vidéo :

- Réalisation d'un document technique
- Présentation en anglais devant un jury
- Validation par étapes successives
- Limitation du temps de production

RNCP29437BC02 — Concevoir et développer les programmes Jeux vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif :

réalisation et production du jeu, présentation et démonstration

Descriptif et modalités d'évaluation :

Mise en situation de production de jeu vidéo : Réalisation d'un jeu vidéo en équipe : présentations en anglais devant un Jury, et d'un suivi individuel en continue.

Phases de pré production, Milestone Alpha, Milestone Beta, Release

RNCP29437BC03 — Développer les outils liés à la production de jeux vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Optimisation de la production :

réduction des délais et des coûts.

Descriptif et modalités d'évaluation :

Mise en situation de développement d'un outil de production de jeu. A partir de spécifications techniques, le candidat doit réaliser un outil pour le jeu vidéo (chargement, édition, visualisation, exportation)

RNCP29437BC04 — Assurer la maintenance des jeux vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Maintenance : Identifier, analyser et corriger les dysfonctionnements et bugs

Résolutions des bugs, des problèmes de fonctionnement.

Descriptif et modalités d'évaluation : La maintenance évolutive est évaluée en parallèle des évaluations des 3 premières activités :

- Mise en situation de développement d'un moteur de jeu
- Mise en situation de production de jeu vidéo
- Mise en situation de développement d'un outil de production de jeu

RNCP29437BC05 — Gestion de projet

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

Gérer la réalisation d'un projet de jeu

Descriptif et modalités d'évaluation : La gestion de projet est évaluée entre la mise en situation de production de jeu vidéo en en équipe (aspect communication), ainsi que lors de la mise en situation de production de jeu en autonomie (aspect gestion)

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Secteurs d'activités

- Entreprises et studios de développement de jeux vidéo
- Entreprises et studios de développement de Serious Games
- Entreprises et studios d'éditions de jeux vidéo
- Entreprises et studios de distribution de jeux vidéo
- Entreprises de fabrication d'accessoires de jeux vidéo
- Entreprises de développement de logiciel en 3D temps réel

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Développeur Jeux Vidéo
- Développeur Logiciels
- Développeur réseaux
- Développeur Game Play
- Développeur outils
- Développeur Moteur
- Développeur Prototype
- Développeur Multimédia
- Lead Développeur
- Développeur Game Play
- Développeur R&D (recherche et développement expérimental)
- Développeur Informatique
- Junior Engine Développeur

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)	Élevée (4/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 745 €
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) M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom · tension 5/5 (Très élevée) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	31 213
Jugés difficiles à recruter	49 %
Emplois saisonniers	4 %

Familles professionnelles (FAP)

M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique
M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom
U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

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

Président : Directeur de Créajeux

Membres :

- 1 formateur
- 1 professionnel

COMPOSITION DU JURY — VAE

Président : Professionnel employeur

Membres :

- 1 professionnel salarié
- 2 formateurs
- Directeur de Créajeux

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 21/12/2022

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP37732

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<http://www.creajeux.fr/>

<http://www.creajeux.fr/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/29437/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	3
Montant total engagé	12 200 €
Coût moyen par dossier	4 067 €
Durée moyenne	2211 h
Période	02/2020 – 08/2021
Reste à charge titulaire	72 %

