

Lead gameplay programmeur

RNCP31021 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	31067
Code(s) ROME	E1104, M1805
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	21/07/2022

Certificateur(s)

ISART DIGITAL · SIRET : 42196749800062

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Le/la Lead gameplay programmeur est responsable de la conception et de la programmation du gameplay et de l'interface afin de permettre les différentes interactions au sein du jeu.

Il/elle intervient aux différentes étapes de la conception d'un projet de jeu national ou international. Il/elle est en lien avec l'ensemble des corps de métier intervenant sur le développement du jeu afin de répondre aux mieux aux attentes du commanditaire. Il/elle prend en compte les contraintes (temps, ressources...) et les retours des utilisateurs ayant testé le jeu afin d'offrir la meilleure expérience possible.

Le/la Lead gameplay programmeur a une bonne connaissance du secteur du jeu vidéo, des principaux langages de programmation haut niveau utilisés et des outils de prototypage. Il assure une veille constante afin de connaître les nouvelles tendances et évolutions des jeux en participant, entre autres, à des salons professionnels.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Capacités attestées :

- Conseiller un commanditaire d'un jeu en réalisant un état de l'art des produits existants correspondant à son ambition et en tenant compte des contraintes projet en termes de ressources, de temps ou de licence afin de définir une proposition réaliste et différenciante d'un projet de jeu.
- Participer à la définition des règles du jeu et de l'expérience utilisateur en vue de la production du document de conception du jeu servant de référence technique : le Game Concept
- Choisir les outils de développement du jeu en fonction du rendu graphique attendu et des mécaniques de jeu impliquées afin de garantir une expérience utilisateur conforme au concept.
- Concevoir et développer les prototypes nécessaires à l'illustration des mécaniques de jeu afin d'en valider la pertinence et de les adapter si besoin en fonction de l'expérience utilisateur recherchée.
- Participer à la rédaction des documents de spécifications technique et de concept du jeu afin de s'assurer que les éléments nécessaires impactant l'expérience utilisateur sont correctement retranscrits.
- Développer et paramétrer les éléments d'interface et de gameplay d'un jeu conformément aux spécifications techniques et en tenant compte des retours des tests afin d'optimiser l'expérience utilisateur.
- Piloter un projet de développement des éléments d'interface et d'expérience d'un jeu en assurant la coordination d'une équipe interne ou de sous-traitants et en réalisant l'interface avec les autres corps de métier intervenant sur le développement du jeu afin que le projet soit réalisé selon les attentes du commanditaire et en respect du calendrier défini.

Blocs de compétences

RNCP31021BC01 — Conception et développement des prototypes des éléments de jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Concevoir des prototypes et formaliser des documents de spécification.

Modalité d'évaluation :

Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création 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 2ème bloc de compétences.

RNCP31021BC02 — Développement des éléments d'expérience utilisateur du jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Développer des éléments d'interface et de gameplay en tenant compte des tests utilisateurs.

Modalité d'évaluation :

Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création 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 3ème bloc de compétences.

RNCP31021BC03 — Conseil d'un commanditaire d'un projet de jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Elaborer le pitch d'un projet de jeu vidéo en se basant sur l'état de l'art de l'univers ciblé.

Modalité d'évaluation :

Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création 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.

RNCP31021BC04 — Pilotage et gestion d'un projet de développement des éléments d'interface et d'expérience utilisateur d'un jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Compétence évaluée :

Piloter un projet de création des éléments d'interface et de gameplay d'un jeu en assurant l'animation d'une équipe interne ou de sous-traitants.

Modalité d'évaluation :

Mise en situation professionnelle dans le cadre d'un projet de création 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 4ème bloc de compétences.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le/la titulaire de la certification "Lead Gameplay Programmer " exerce principalement ses activités au sein d'entreprises privées de développement de jeu vidéo. Ces entreprises peuvent être de taille plus ou moins importante, indépendantes ou sous la houlette d'un éditeur.

Les entreprises du secteur du jeu vidéo sont majoritairement des petites entreprises (effectif inférieur à 50 personnes et chiffre d'affaires inférieur à 10 millions €). Ces entreprises ont une moyenne de 29,5 emplois en équivalent temps plein (ETP) en France en 2017 ce qui constitue une progression de 3,2 ETP depuis 2016 mais avec d'importants écarts et une médiane qui se situe à 6 ETP. On compte seulement 9 entreprises en France de plus de 90 ETP.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Programmeur/euse gameplay
- Développeur/euse de jeux
- Développeur/euse Unity
- Développeur/euse Mobile
- Développeur/euse HTML5
- Game Designer
- Level Designer

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, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

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

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

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	7 893 €
Selon la branche	7 893 € – 9 000 €
Prise en charge	Branches concernées
7 893 €	Valeur par défaut · 210 branches
9 000 €	CPNEF de l'audiovisuel
8 103 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
7 903 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 21/07/2022

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://www.isartdigital.com/fr/>
 ISART DIGITAL

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/31021/>