

Manager du jeu vidéo

RNCP32024 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323s
Formacode(s)	46302
Code(s) ROME	L1302, M1705
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'échéance	18/12/2022

Certificateur(s)

DE VINCI HIGHER EDUCATION (DVHE) · SIRET : 44087031900025

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Les activités du (de la) manager du jeu vidéo sont regroupées en quatre catégories :

- 1 - Analyse en continu des attentes des publics et de l'expérience utilisateur
 - Etudes de marché, veille concurrentielle, animation de la hot-line consommateurs, analyses et reporting.
- 2 - Définition des paramètres et conditions de production
 - Elaboration du cahier des charges, évaluation des volumes, conditions de production, délais et budgets.
- 3 - Management et coordination des équipes production et marketing
 - Identification des compétences sur la chaîne de production, exploitation de l'expérience utilisateurs, coordination.
- 4 - Conception et mise au point des campagnes de communication et de commercialisation
 - Elaboration de la stratégie marketing, élaboration des concepts de communication, mise au point des canaux de distribution.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Le (la) titulaire est capable de :

- Préparer et réaliser des études de marché
- Analyser la concurrence
- Former et organiser le travail des conseillers en ligne
- Assurer un reporting régulier à l'intention de la production
- Spécifier les caractéristiques de production d'un nouveau jeu
- Estimer les volumes à commercialiser
- Préciser les conditions techniques et humaines de la production
- Etablir le budget de production et son plan de financement
- Estimer le retour sur investissement
- Etablir le calendrier de production
- Ajuster les compétences au projet de production
- Communiquer les données de l'expérience vécue par les joueurs aux équipes de production-réalisation
- Adapter les questions posées aux consommateurs via la hotline
- Construire une stratégie de communication fondée sur les attentes des consommateurs
- Définir les thèmes de campagne en cohérence avec le produit et les attentes des consommateurs
- Choisir les canaux de distribution les mieux adaptés au produit

Blocs de compétences

RNCP32024BC01 — Analyser les besoins du consommateur et l'expérience utilisateur

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- Préparer et réaliser des études de marché
- Analyser la concurrence
- Former et organiser le travail des conseillers en ligne
- Assurer un reporting régulier à l'intention de la production

Modalités d'évaluation et de certification

- Evaluation sur étude de cas donnant lieu à rapport individuel écrit et soutenance devant un jury composé de formateurs et professionnels.

Obtention du titre

- Bloc de compétences capitalisable.
- Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences n°1.

RNCP32024BC02 — Définir les paramètres et conditions de production

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- Spécifier les caractéristiques de production d'un nouveau jeu
- Estimer les volumes à commercialiser
- Préciser les conditions techniques et humaines de la production
- Etablir le budget de production et son plan de financement
- Estimer le retour sur investissement
- Etablir le calendrier de production

Modalités d'évaluation et de certification

- Evaluation sur étude de cas donnant lieu à rapport individuel écrit et soutenance devant un jury composé de formateurs et professionnels.

Obtention du titre

- Bloc de compétences capitalisable.
- Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences n°2.

RNCP32024BC03 — Manager et coordonner les équipes production et marketing

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- Ajuster les compétences au projet de production
- Communiquer les données de l'expérience vécue par les joueurs aux équipes de production-réalisation
- Adapter les questions posées aux consommateurs via la hotline

Modalités d'évaluation et de certification

- Evaluation sur étude de cas donnant lieu à rapport individuel écrit et soutenance devant un jury composé de formateurs et professionnels.

Obtention du titre

- Bloc de compétences capitalisable.
- Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences n°3.

RNCP32024BC04 — Concevoir des campagnes de communication et de commercialisation

LISTE DE COMPÉTENCES

Descriptif

- Construire une stratégie de communication fondée sur les attentes des consommateurs
- Définir les thèmes de campagne en cohérence avec le produit et les attentes des consommateurs
- Choisir les canaux de distribution les mieux adaptés au produit

Modalités d'évaluation et de certification

- Evaluation sur étude de cas donnant lieu à rapport individuel écrit et soutenance devant un jury composé de formateurs et professionnels.

Obtention du titre

- Bloc de compétences capitalisable.
- Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences n°4.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Sociétés de production-édition de jeux vidéo, studios de production indépendants, distributeurs.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Le(la) manager du jeu vidéo dirige et coordonne les différents aspects de la production et du marketing du jeu vidéo, disciplines complémentaires et étroitement liées. Analysant en profondeur les attentes des publics, il(elle) définit en conséquence les principaux paramètres de la production et met au point les campagnes de communication et de commercialisation du jeu vidéo. Il(elle) coordonne les équipes production et marketing avant, pendant et après la mise sur le marché.

Il(elle) peut occuper les fonctions suivantes :

- Manager du jeu vidéo
- Producteur(trice)
- Chef(fe) de projet
- Game Designer
- Chef(fe) de projet Serious Game
- Responsable marketing
- Chef(fe) de produit
- QA Analyst
- Community manager
- Entrepreneur du jeu vidéo

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Néant

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)	Faible (2/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 3 sur 5.
Facteurs principaux	Manque de main-d'œuvre disponible
Salaire médian (mensuel)	3 091 €
Familles professionnelles (FAP)	R3X83 — Professions intermédiaires du marketing et des services commerciaux (hors achats) · tension 3/5 (Modérée) R4X90 — Cadres commerciaux, acheteurs et cadres de la mercatique · tension 2/5 (Faible) U1X80 — Professionnels des spectacles · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	37 942
Jugés difficiles à recruter	15 %
Emplois saisonniers	25 %

Familles professionnelles (FAP)

R3X83 — Professions intermédiaires du marketing et des services commerciaux (hors achats)
R4X90 — Cadres commerciaux, acheteurs et cadres de la mercatique
U1X80 — Professionnels des spectacles

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

Président du jury : un représentant d'une entreprise partenaire

Membres du jury : le directeur pédagogique, un membre du corps enseignant, deux professionnels extérieurs à l'organisme

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	7 160 €
Selon la branche	6 683 € – 7 300 €
Prise en charge	Branches concernées
7 160 €	Valeur par défaut · 210 branches
7 300 €	CPNEF de l'audiovisuel
6 696 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
6 683 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	18/12/2022
-------------------------------------	------------

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/32024/>

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	6
Montant total engagé	49 810 €
Coût moyen par dossier	8 302 €
Durée moyenne	980 h
Période	08/2020 – 10/2021
Reste à charge titulaire	66 %

France compétences	19 %
Régions	10 %
France Travail	5 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.