

Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo, la culture et la communication (MS)

RNCP34059 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323, 326, 320
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	M1802, E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	05/07/2019
Date d'échéance	05/07/2024

Certificateur(s)

CONSERVATOIRE NATIONAL DES ARTS ET METIERS · SIRET : 19753471200017

Partenaires habilités

23 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 23 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ASSOCIATION DE GESTION DU CNAM DE MARTINIQUE	39064039900015	Former et organiser l'évaluation
ASSOCIATION DE GESTION DU CNAM EN REGION OCCITANIE	49189213900016	Former et organiser l'évaluation
ASSOCIATION DE GESTION DU CONSERVATOIRE DES ARTS ET METIERS	34896746400028	Former et organiser l'évaluation
ASSOCIATION DE GESTION DU CONSERVATOIRE NATIONAL DES ARTS ET METIERS DE LA REUNION	44338132200025	Former et organiser l'évaluation
ASSOCIATION DE GESTION DU CONSERVATOIRE NATIONAL DES ARTS ET METIERS EN GUADELOUPE	39174243400015	Former et organiser l'évaluation
ASSOCIATION DE GESTION DU CONSERVATOIRE NATION DES ARTS ET METIERS AUVERGNE-RHONE-ALPES	44320628900045	Former et organiser l'évaluation
CNAM BOURGOGNE FRANCHE-COMTE	34022316300023	Former et organiser l'évaluation
CNAM BRETAGNE - AGCNAM	43411361900119	Former et organiser l'évaluation
CNAM CENTRE-VAL DE LOIRE - AGCNAM	44911357000013	Former et organiser l'évaluation
CNAM GRAND EST	82304134800017	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 23 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp34059-designer-d-experience-interactive-et-ludique-pour-le-jeu-video-la-culture-et-la-communication-ms/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Dans un secteur en pleine croissance (transmédia et secteur jeux vidéos en Ile-de-France) il n'existait aucune formation de haut niveau dans ce domaine. La certification répond à l'apparition de nouveaux besoins en design visuel et en ingénierie logicielle dans les secteurs du jeu vidéo, des agences de communication, de l'audiovisuel, de la publicité et plus largement, des contenus créatifs grand public. Ces besoins concernent le déploiement multiplateforme comme les transpositions médiatiques de contenus originaux et attractifs. Les certifiés maîtrisent les spécificités des nouvelles écritures, méthodes de production et contenus interactifs.

Le Mastère spécialisé® Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo, la culture et la communication cible des ingénieurs et designers de haut niveau en phase avec les évolutions actuelles, capables d'appréhender les réalisations numériques multi support dans leur totalité en assumant les fonctions de conception. Cela implique de savoir passer de la définition du concept à l'esquisse au produit ou service final, en passant par le prototypage fonctionnel. Outre la maîtrise technique et le sens créatif, ils possèdent en plus un sens pragmatique, une vision globale tenant compte des utilisateurs, des commanditaires, des besoins du marché, des imaginaires et des usages. La certification est ouverte à l'ensemble des métiers nécessaires à la conception d'une expérience interactive ludique. En effet, initialement centrée sur les profils graphistes (artistes) et programmeurs uniquement, elle s'est élargie aux profils de chefs de projets, désireux de pouvoir développer des projets ludiques ou transmédia dans leurs sociétés. Elle a aussi permis à des UI/UX designers de se spécialiser en conception d'interactions ludiques. Enfin, vu l'orientation de la formation "serious game" et produits culturels, des profils de scénaristes-réalisateurs sont devenus une vraie nécessité afin de permettre aux certifiés de travailler avec l'ensemble des profils nécessaires à la création d'expériences interactives ludiques. Ces profils issus de l'audiovisuels se retrouvant notamment dans le secteur du transmédia (audiovisuel interactif).

ACTIVITÉS VISÉES

1. Conception et réalisation de preuves de concept d'expériences digitales interactives, ludiques ou innovantes

1.1 Le processus d'idéation

1.2 La conception de système de jeu

1.3 La rédaction d'une bible narrative

1.4 La rédaction d'une charte graphique

1.5 La rédaction d'une charte sonore

1.6 Le prototypage d'un démonstrateur

2. Développement de nouveaux projets d'expériences interactives digitales et ludiques

2.1 La veille prospective marché

2.2 La constitution et la rédaction de dossiers de financement

2.3 La rédaction de notes d'opportunités de création d'un nouveau type d'expérience interactive

3. Supervision de la réalisation d'une expérience digitale interactive

3.1 La définition d'organisation de projet

3.2 La définition des choix techniques, supervision et arbitrage dans leur mise en œuvre par l'équipe projet

3.3 La communication interne au projet (investisseurs, équipe projet)

3.4 L'organisation du plan de test et suivi de son exécution

4. Stratégie de promotion et de communication d'une expérience interactive digitale ludique

4.1 L'identification de canaux de diffusion

4.2 La définition d'une stratégie de communication et de lancement

4.3 La conception d'outils de promotion du projet

4.4 La promotion opérationnelle du projet

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Le titulaire est capable de :

- Proposer des concepts de jeu ou d'expériences interactives ludiques
- Organiser le processus d'idéation, de créativité et les relations au sein du groupe
- Définir les partis-pris d'un projet, les règles du jeu (game design), ou la mécanique d'interaction dans le cas d'une expérience non ludique.
- Détailler la progression de l'expérience dans l'espace virtuel (cartes, niveaux ou étapes)
- Rédiger un synopsis, une description des différents éléments de l'univers
- Rédiger une pré-chartre graphique, une charte sonore de l'expérience ludique interactive

- Scénariser l'expérience en décrivant les embranchements de l'histoire interactive
- Simuler l'expérience finale en créant un prototype (statique ou interactif)
- Organiser des tests (early playtesting) de ce prototype auprès du public cible
- Analyser un marché en utilisant sa veille ou des techniques d'études de marché
- Formaliser une demande de subvention écrite, une note d'opportunité
- Définir des objectifs stratégiques pour un projet, en termes d'audience et de monétisation (premium, freemium, DLC...)
- Organiser une équipe projet en définissant la méthode de gestion du projet (agile classique) et ses différentes échéances et rythme de production,
- Préparer une note de recommandation technique
- Choisir des outils et modes de collaboration pour garantir la fiabilité des processus et la production des assets de jeu (pipeline)
- Analyser des pratiques managériales, de résolution de problèmes et de mise en place de communication pour améliorer des pratiques
- Développer et partager une expertise métier grâce aux outils de la recherche appliquée
- Identifier les canaux de diffusion et concevoir une communication transmédia (réseaux sociaux, web, événementiel)
- Concevoir les principes clefs de la communication (slogan/baseline de communication, logo de projet, ligne éditoriale) en lien avec le modèle économique du projet.
- Présenter la stratégie de communication,
- Concevoir des outils de promotion, participer à des événements de promotion du projet,
- Maîtriser la communication projet envers les investisseurs internes ou externes

Blocs de compétences

RNCP34059BC01 — Conception et réalisation de preuves de concept d'expériences digitales interactives, ludiques ou innovantes

LISTE DE COMPÉTENCES

- Mener un processus d'idéation
- Concevoir le système de jeu
- Rédiger une pré-bible narrative
- Définir une direction artistique visuelle
- Rédiger un cahier des charges sonore
- Prototyper un démonstrateur

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre de situations professionnelles reconstituées, seul ou en équipe :

Présenter un nouveau concept à l'oral ou à l'écrit, pendant une durée limitée, devant des designers senior et expliquer sa méthode de conception pour favoriser l'idéation et créer des nouveaux concepts de jeu, un ou plusieurs ateliers de conception de jeu en temps limité (gamejams, hackathons)

Rédiger un document de conception d'un projet collectif d'expérience ludique interactive, incluant le game design, le scénario interactif, la direction artistique visuelle et sonore

RNCP34059BC02 — Développement de nouveaux projets d'expériences interactives digitales et ludiques

LISTE DE COMPÉTENCES

- Effectuer une veille prospective
- Analyser un marché
- Constituer et rédiger un dossier de financement
- Formaliser une demande de financement écrite
- Identifier des investisseurs potentiels
- Formaliser une note d'opportunité

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une situation professionnelle ou reconstituée, en équipe :

Présentation orale à des investisseurs (pitch) d'un projet de jeu ou d'expérience digitale interactive

- synthèse de la veille sous forme d'analyses de tendance

- présentation d'un nouvel concept et de ses USP (unique selling points)
- argumentation sur l'opportunité du concept de jeu retenu par rapport à son marché et aux tendances d'usage
- présentation d'objectifs stratégiques atteignables en terme d'audience, de durée d'expérience, de monétisation

RNCP34059BC03 — Supervision de la réalisation d'une expérience digitale interactive

LISTE DE COMPÉTENCES

- Organiser une équipe projet
- Définir des choix techniques
- Manager une équipe projet créative
- Superviser l'amélioration continue des projets

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une situation professionnelle : Rédaction d'un travail de recherche appliquée (thèse professionnelle), individuel, en lien avec l'évolution prospective de son métier (évolution technologique, méthodologique, sectorielle).

Dans le cadre d'une situation professionnelle ou reconstituée, en individuel : Note d'analyse individuelle rétrospective (postmortem) d'une production ou pré-production d'expérience digitale interactive ludique, incluant :

- organisation et composition de l'équipe, organisation du pipeline de production,
- choix et pilotage de la communication pendant le projet,
- identification des facteurs de risques et de qualité projet (bonnes pratiques)
- fonctionnement individuel en situation de collaboration et de leadership dans son métier

RNCP34059BC04 — Stratégie de promotion et de communication d'une expérience interactive digitale ludique

LISTE DE COMPÉTENCES

- Définir une stratégie de communication et de lancement
- Présenter la stratégie de communication
- Assurer la promotion du projet
- Maîtriser la communication projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une situation

professionnelle ou reconstituée, en équipe : Présentation orale de la

stratégie de communication et diffusion d'un projet collectif d'expérience interactive digitale et ludique :

- présentation du projet (démon, playtest)
- budget de communication en lien avec le budget de production du jeu / de l'expérience
- stratégie d'acquisition des joueurs
- promotion du projet au niveau institutionnel
- prototypes d'outils de communication et users tests de ceux-ci
- stratégie de déploiement de la communication dans le temps

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les compétences du designer d'expériences interactives sont particulièrement employées dans le secteur du jeu vidéo, mais on les retrouve aussi plus largement dans le secteur audiovisuel, de la culture et de la communication, des nouveaux médias, et de l'Internet, ce qui correspond à une convergence globale des médias dans une logique d'expérience transversale et transmédia. Enfin, des grandes entreprises inscrites dans une démarche d'innovation (produit, communication, RH...) font également appel à des concepteurs d'expériences interactives pour des expériences de simulation, ludiques ou innovantes. La typologie d'entreprises employeuses est ainsi la suivante :

Le marché du jeu vidéo

? Les studios de développement

? Les éditeurs de jeux vidéos

? Les développeurs de jeu sérieux ou éducatif

La communication

? La communication professionnelle

? Les agences interactives / de communication

? Les acteurs du jeu publicitaire

? Les grandes entreprises innovantes ou communicantes

La culture et les médias

? Les acteurs de l'audiovisuel / médias

? Les acteurs de l'événementiel

? Les artistes ou lieux de présentation artistique

Dans ces domaines les entreprises vont du studio de type TPE jusqu'au grand groupe médias intégrés.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

? Concepteur d'expériences interactives ludiques (game designer/designer d'interactivité)

? Architecte Systèmes Interactifs (game designer / lead developer)

? Directeur artistique d'expériences interactives (game designer / lead artist)

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	Lien formation-emploi, Manque de main-d'œuvre disponible
Salaire médian (mensuel)	2 810 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (35 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information · 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)	8 513
Jugés difficiles à recruter	34 %
Emplois saisonniers	10 %
Familles professionnelles (FAP)	M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information 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

Accès à titre normal

Le pré requis est réglementé par la Conférence des Grandes Ecoles pour l'admission en programme de Mastère Spécialisé® :

Diplôme d'ingénieur, Master des universités ou titre certifié RNCP de niveau I dans les secteurs de l'informatique, les arts graphiques, le design numérique, l'audiovisuel, l'animation, l'illustration, le management de projets ou le marketing digital, ou diplôme étranger équivalent.

Accès à titre dérogatoire

Pour 30 % maximum du nombre d'étudiants suivant la formation MASTERE SPECIALISE® concernée :

- ? Niveau M1 validé ou équivalent sans expérience professionnelle
- ? Diplôme de L3 justifiant d'une expérience adaptée de 3 ans minimum
- ? VAP (10 % maximum de l'effectif de la formation)

Sélection :

Sur épreuves et jury Ecrits (test d'anglais, culture générale, épreuve de conception),

Entretien de motivation incluant notamment la présentation d'un dossier de références (preuve de compétence).

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

Un représentant de chaque école et deux représentants professionnels parmi lesquels le président du jury

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury d'entretien est composé d'enseignants chercheurs et de professionnels.

Le jury d'attribution du titre est composé de 3 enseignants chercheurs et de 2 professionnels (1 employeur, 1 salarié)

Base légale

Date de décision	05/07/2019
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	05/07/2024

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2016	11	0	82 %	82 %
2015	15	0	66 %	90 %
2014	17	0	92 %	92 %
2013	8	0	100 %	100 %
2012	9	0	100 %	100 %

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP39233

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

FICHE CNAM

Fiche formation gobelins

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34059/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	3
Parcours menés à terme	1
Taux d'achèvement	33 %
Période	10/2022 – 09/2025

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	5
Montant total engagé	12 175 €
Coût moyen par dossier	2 435 €
Durée moyenne	1283 h
Période	07/2020 – 05/2024
France compétences	100 %

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