

Producer / Chef de projet jeu vidéo

RNCP34635 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46251, 31094
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	29/05/2020
Date d'échéance	29/05/2023

Certificateur(s)

ISART DIGITAL · SIRET : 42196749800062

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'industrie du jeu vidéo est en pleine croissance. À mesure qu'elle croît, elle se complexifie pour offrir aux utilisateurs une expérience unique et personnalisée. Pour ce faire, elle fait appel à des profils experts que ce soit en développement, en game ou level design. Le Producer / Chef de projet jeu vidéo est alors au cœur de la coordination de l'ensemble de ces acteurs aux profils divers et spécifiques. Le Producer coordonne l'ensemble des corps de métier intervenant sur la conception d'un jeu.

La certification Producer / Chef de projet jeu vidéo vise à former des professionnels autonomes et responsables, capables d'élaborer une stratégie produit et de piloter la réalisation d'un jeu vidéo.

Ainsi, en couvrant l'ensemble des compétences attendues pour l'exercice du métier au travers de son référentiel, la certification Producer / Chef de projet jeu vidéo d'ISART Digital répond à un besoin reconnu et permet d'acquérir les compétences nécessaires en cohérence avec les besoins du marché.

ACTIVITÉS VISÉES

- Mise en oeuvre d'une veille sur le marché
- Participation à la définition des orientations du produit
- Gestion d'un projet de jeu vidéo
- Contrôle qualité
- Pilotage d'une équipe

COMPÉTENCES ATTESTÉES

- Réaliser une veille sur le marché, les technologies, l'industrie, les tendances et les produits du jeu vidéo
- Effectuer une analyse du marché en réalisant un benchmark des outils et process de production de jeux existants
- Participer à la définition de la stratégie produit à partir de l'analyse des données utilisateurs, des indicateurs de performance et des tendances actuelles du secteur
- Établir un calendrier de production
- Concevoir l'environnement de production d'un jeu
- Coordonner et contrôler l'ensemble des ressources internes et externes impliquées dans la réalisation du projet
- Identifier les risques du projet en évaluant leur criticité
- Piloter la démarche d'assurance qualité du jeu vidéo
- Encadrer et animer une équipe en mode agile
- Accompagner le développement des compétences des membres de l'équipe

Blocs de compétences

RNCP34635BC01 — Elaborer la stratégie produit d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

C1.1 - Réaliser une veille sur le marché, les technologies, l'industrie, les tendances et les produits du jeu vidéo en se documentant et en participant à des manifestations dédiées afin de s'informer et de partager au sein de l'entreprise les actualités et bonnes pratiques métier

C1.2 - Effectuer une analyse du marché en réalisant un benchmark des outils et process de production de jeux existants afin de s'assurer de la faisabilité de la stratégie proposée

C1.3 - Participer à la définition de la stratégie produit à partir de l'analyse des données utilisateurs, des indicateurs de performance et des tendances actuelles du secteur afin de développer un produit correspondant aux attentes du marché et aux objectifs financiers du projet

C1.4 - Établir un calendrier de production en précisant les livrables répondant au besoin du client et les ressources allouées permettant de valider l'avancement du projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Etude de cas

- Réalisation d'une analyse du marché des jeux vidéo.

Mises en situation professionnelle

- création d'un jeu vidéo en vue de sa commercialisation à partir d'un contexte marché évolutif
- définition d'un planning présentant les livrables à soumettre dans le cadre d'un projet de jeu vidéo au client

RNCP34635BC02 — Piloter la réalisation d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

C2.1 -

Concevoir l'environnement de production d'un jeu en identifiant les outils de pilotage, les tâches à réaliser, les prestataires, les ressources humaines et techniques nécessaires afin d'élaborer la feuille de route du projet

C2.2 -

Coordonner et contrôler l'ensemble des ressources internes et externes impliquées dans la réalisation du projet en affectant les tâches et en rendant-compte de l'avancement à la direction, au client et aux éditeurs afin de livrer un produit respectant le cahier des charges, le budget et les délais définis

C2.3 -

Identifier les risques du projet en évaluant leur criticité afin de définir des actions permettant de limiter leur impact sur le projet

C2.4 - Piloter la démarche d'assurance qualité du jeu vidéo en définissant ses points de contrôle, le processus de traitement des dysfonctionnements avec les équipes de développement et le plan de tests afin d'aboutir à une version commercialisable

C2.5 -

Encadrer et animer une équipe en mode agile en créant de bonnes conditions de travail et en fédérant l'équipe autour d'un objectif commun afin que chacun apporte sa plus-value au projet

C2.6 - Accompagner le développement des compétences des membres de l'équipe en identifiant le potentiel des collaborateurs et en assurant le transfert de compétences dans le but de les faire progresser

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mises en situation professionnelle

- réalisation d'un jeu vidéo, le candidat doit élaborer un backlog et un planning des sprints.
- à partir d'un projet de développement d'un jeu vidéo, le candidat doit identifier les risques du projet et rédiger un document de gestion des risques.
- rédaction de la documentation de gestion des bugs.

Jeux de rôles

- coordination d'une équipe de développement d'un jeu vidéo.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le titulaire de la certification exerce principalement ses activités au sein d'entreprises privées de production de jeu

vidéo. L'enquête nationale du Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV), montre que la majorité de ces entreprises ont pour activité principale le développement de jeux vidéo.

Les entreprises du secteur du jeu vidéo sont majoritairement des petites entreprises dont le chiffre d'affaires est inférieur à 1 millions €. Ces entreprises ont une moyenne de 27,7 emplois en équivalent temps plein (ETP) en France en 2018. Dans les studios de moins de 100 salariés, on compte en moyenne 9,5 ETP.

On compte seulement 9 entreprises en France de plus de 90 ETP.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Producer
- Product owner
- Associate producer
- Executive producer
- Product manager
- Line Producer
- Project Closer
- Chef de projet/ Project Manager
- Game Lead
- Game Manager
- Game publishing specialist
- Game Producer
- Associate Release Manager
- Scrum Master
- Chef de projet Agile
- Overseas Marketing
- Project Coordinator
- Associate live producer
- Publishing and Content Coordinator
- Manager Live Revenues
- Head Of Services Dept.

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 faible (1/5)
Facteurs principaux	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	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

Afin d'accéder au dispositif de certification, les candidats doivent satisfaire aux conditions suivantes :

- Être titulaire d'un diplôme de niveau Bac+3 à Bac+5 ou d'une certification de niveau 5 ou 6 permettant d'attester d'un bon niveau en français, mathématiques, culture générale
- Avoir au minimum un niveau B2 en anglais
- Réussir le concours d'entrée : épreuves écrites et entretien de motivation.

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

Le jury est composé de professionnels en activité dans le secteur du jeu vidéo ou des secteurs connexes (Serious Game, VR, etc.), du Directeur d'ISART Digital et de la Directrice pédagogique Jeu vidéo. Il compte entre 5 et 7 membres dont 60 à 80% de personnes extérieures à ISART Digital. Un président du jury est nommé par le Directeur d'ISART Digital.

Les professionnels présents dans le jury représentent différents métiers dont le métier de Producer. Il peut s'agir d'un dirigeant d'entreprise ou d'un salarié avec une expérience d'au moins 2 ans dans la fonction.

COMPOSITION DU JURY — VAE

Le jury est composé de professionnels en activité dans le secteur du jeu vidéo ou des secteurs connexes (Serious Game, VR, etc.), du Directeur d'ISART Digital et de la Directrice pédagogique Jeu vidéo. Il compte entre 3 et 5 membres dont 70 à 80% de personnes extérieures à ISART Digital. Un président du jury est nommé par le Directeur d'ISART Digital.

Les professionnels présents dans le jury représentent différents métiers dont le métier de Producer. Il peut s'agir d'un dirigeant d'entreprise ou d'un salarié avec une expérience d'au moins 2 ans dans la fonction.

Base légale

Date de décision	29/05/2020
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	29/05/2023

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2018	15	0	86 %	—
2017	12	0	92 %	—
2016	8	0	86 %	71 %
2015	13	0	92 %	59 %

Liens avec d'autres certifications

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)
RNCP37646

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://www.isart.fr/formations/jeu-video/producer/>

Fiche officielle (France Compétences)
<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/34635/>