

Game designer concepteur en gamification

RNCP36744 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323n, 320v
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	20/07/2022
Date d'échéance	20/07/2027

Certificateur(s)

ECOLE BRASSART · SIRET : 45083327200021

ARIES TOULOUSE · SIRET : 52529949100023

BRASSART BORDEAUX · SIRET : 48790002900025

BRASSART RHONE ALPES · SIRET : 52472681700066

<https://www.brassart.fr/campus/ecole-lyon>

ECOLE BRASSART · SIRET : 45083327200120

BRASSART PARIS · SIRET : 52472809400052

BRASSART MONTPELLIER · SIRET : 53334635900052

<https://www.brassart.fr/>

BRASSART TOULOUSE · SIRET : 52529949100031

BRASSART PACA · SIRET : 52534048500024

<https://www.brassart.fr/>

BRASSART PARIS · SIRET : 52472809400045

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

L'industrie mondiale du jeu vidéo est en plein essor, le nombre de joueurs ne cesse d'augmenter. Au-delà du jeu vidéo, la gamification est aujourd'hui un enjeu majeur et une valeur ajoutée pour un grand nombre de domaines comme, le marketing et le commerce, les activités ludiques et culturelles, les ressources humaines, la formation et le management.

Concomitamment le développement de technologies de plus en plus immersives obligent les studios de jeu vidéo et les acteurs de la gamification à opérer des changements stratégiques notamment en termes de compétences. En conséquence, les professionnels de la gamification font évoluer leur expertise vers une offre de services combinant créativité, flexibilité, innovation et technologie.

Dans ce contexte particulièrement évolutif, la certification délivrée par l'école BRASSART "Game Designer concepteur en gamification" associe des compétences de créativité et de développement de prototypes avancés tout en renforçant le management de projet et le travail collaboratif.

ACTIVITÉS VISÉES

Le game Designer concepteur en gamification, professionnel de la création de jeux vidéo et de démarches ludiques, intervient dans le cadre de projets de gamification, pour le jeu vidéo et pour tout autre contexte dans lequel une démarche ludique est attendue.

Pour mener sa démarche de création, le game Designer concepteur en gamification possède un fort potentiel conceptuel, une grande culture générale et sociétale ainsi qu'une forte perméabilité aux disciplines créatives et technologiques. Pour ce faire, il exerce les activités suivantes :

- après avoir analysé le contexte et les enjeux de la demande, le game Designer concepteur en gamification construit une stratégie ludique et définit les éléments narratifs, les règles, les mécaniques et les niveaux de jeu les plus performants, favorisant l'engagement et l'immersion de l'utilisateur. Il conçoit les environnements, les caractéristiques, les fonctions et rôles des personnages. Il adapte son concept au regard des différents publics et de ses caractéristiques. Il détermine les moyens humains et techniques nécessaires au projet dans le respect du budget. Il évalue la faisabilité de la démarche de réalisation au regard de l'analyse des besoins, des moyens identifiés et du modèle économique, puis il structure le Game Design Document qui fixe les axes de réalisation du prototypage et de la production ;
- à partir du cahier des charges et du Game Design Document qu'il a élaboré, il développe un prototype de jeu ou un dispositif ludique. Il détermine l'espace de jeu, intègre les bases et l'architecture du jeu dans un moteur temps réel et délimite le périmètre du prototype. Il traduit les éléments clés du Game Design Document en éléments jouables afin de valider leur pertinence et leur faisabilité. Il définit les axes des interfaces afin d'optimiser les phases de jeu et garantir l'accessibilité à un large public. Enfin, dans une démarche de suivi de la qualité, il évalue le prototype de jeu tout au long des différentes phases de développement en organisant de nombreuses sessions de test afin d'optimiser et de sécuriser la mise en production du projet ;
- il gère et pilote un projet de jeu ou de dispositif ludique. Pour ce faire, il élabore les documents de pilotage et les outils de suivi du projet dans le respect du cahier des charges et du budget défini. Il conçoit la planification, compose son équipe et l'adapte au regard d'éventuelles situations de handicap, il collabore avec de nombreux experts. Il anime des points réguliers afin d'ajuster le rythme de travail et les objectifs de production au regard des problématiques constatées, il anticipe les tensions au sein de l'équipe. Enfin dans un souci de respect de l'environnement, il accompagne l'équipe projet dans l'utilisation raisonnée des matériels numériques. Il est au centre du dispositif du projet ludique qu'il pilote.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

BLOC DE COMPÉTENCES 1:

Construire une stratégie ludique et définir les règles d'un jeu

- Analyser le contexte social, culturel et économique dans lequel est inscrit le projet ludique afin de constituer une base documentaire.
- Repérer les courants ethniques, sociétaux, culturels actuels et leurs impacts afin de développer une réponse adaptée au projet.
- Déterminer les moyens humains et techniques nécessaires dans le respect du budget pour établir un référentiel fiable et opérationnel.
- Évaluer la faisabilité de la démarche de réalisation au regard de l'analyse des besoins, des moyens identifiés et du modèle économique défini afin de structurer le cahier des charges.
- Élaborer la forme narrative adaptée au projet ludique afin de concevoir une expérience unique et innovante.
- Définir la stratégie de jeu, les mécaniques et les règles afin d'optimiser l'expérience joueur.
- Formaliser le Game Design Document et le présenter au commanditaire afin obtenir sa validation pour débiter le prototypage.

BLOC DE COMPÉTENCES 2 : Développer un prototype de jeu ou un dispositif ludique.

- Intégrer, le cas échéant les bases et l'architecture du jeu dans un moteur temps réel afin de délimiter le périmètre du prototype.
- Traduire les éléments clés du Game Design Documents en éléments jouables afin de valider leur pertinence et leur faisabilité.
- Développer le prototype dans le moteur de jeu en temps réel en intégrant les « Keys Features » pour évaluer et valider les combinaisons des mécaniques de jeu.
- Définir les axes des interfaces afin d'optimiser les phases de jeu et garantir l'accessibilité à un large public.
- Tester les boucles de Game Play afin d'ajuster l'équilibrage et d'identifier les bugs et mesurer l'aspect ludique du projet et son accessibilité.
- Présenter le prototype de jeu

finalisé au commanditaire pour valider la mise en production.

BLOC DE COMPÉTENCES 3 : Organiser et piloter la production d'un jeu ou d'un dispositif ludique

- Produire les documents de pilotage et les outils de suivi du projet afin d'organiser et de sécuriser la production dans le respect du cahier des charges et du budget défini.
- Composer l'équipe afin d'associer les moyens humains identifiés aux activités ou tâches à conduire dans le respect de situations éventuelles de handicap.
- Concevoir une planification efficace pour prévenir les périodes de surcharges de travail et préserver la dynamique de l'équipe.
- Organiser des points réguliers afin d'ajuster le rythme et les objectifs de production au regard des problématiques constatées et prévenir les tensions au sein de l'équipe.
- Accompagner l'équipe projet dans l'utilisation raisonnée des matériels numériques afin d'inscrire la production et le livrable dans une dimension respectueuse de l'environnement.
- Présenter la production ou la démarche de gamification finalisée au commanditaire afin de déclencher la commercialisation ou le déploiement du produit ludique.

Blocs de compétences

RNCP36744BC01 — Construire une stratégie ludique et définir les règles d'un jeu

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser le contexte social, culturel et économique dans lequel est inscrit le projet ludique afin de constituer une base documentaire permettant de développer des choix éditoriaux, techniques et stratégiques.

Repérer les courants ethniques, sociétaux, culturels actuels et leurs impacts afin de développer une réponse nécessitant une approche multiculturelle adaptée au projet.

Déterminer les moyens humains et techniques nécessaires dans le respect du budget pour établir un référentiel fiable et opérationnel.

Évaluer la faisabilité de la démarche de réalisation au regard de l'analyse des besoins, des moyens identifiés et du modèle économique défini afin de structurer le cahier des charges.

Élaborer la forme narrative adaptée au projet ludique afin de concevoir une expérience unique et innovante.

Définir la stratégie de jeu, les mécaniques et les règles afin d'optimiser l'expérience joueur.

Formaliser le Game Design Document et le présenter au commanditaire afin d'obtenir sa validation pour débuter le prototypage.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée - à partir d'une étude de cas. Productions attendues :

- un cahier des charges évalué par le jury comprenant :

- le dossier d'analyse du contexte ;
- le référentiel des moyens humains ;
- l'étude de faisabilité du projet ;
- un Game Design Document comprenant :
 - l'inventaire des technologies retenues ;
 - la forme narrative formalisée et illustrée ;
 - des documents de mise en scène ;
 - le descriptif des mécaniques de jeux ;
 - des mises en situation des mécaniques de jeu ;
 - les réglages et les différents niveaux ;
 - le support de présentation orale.

RNCP36744BC02 — Développer un prototype de jeu ou un dispositif ludique

LISTE DE COMPÉTENCES

Intégrer, le cas échéant les bases et l'architecture du jeu dans un moteur temps réel afin de délimiter le périmètre du prototype.

Traduire les éléments clés (Keys Features) du Game Design

Documents en éléments jouables afin de valider leur pertinence et leur faisabilité.

Développer le prototype dans le moteur de jeu en temps réel en intégrant les « Keys Features » pour évaluer et valider les combinaisons des mécaniques de jeu.

Définir les axes des interfaces afin d'optimiser les phases de jeu et garantir l'accessibilité à un large public.

Tester les boucles de Game Play afin d'ajuster l'équilibrage et d'identifier les bugs et mesurer l'aspect ludique du projet et son accessibilité.

Présenter le prototype de jeu finalisé au commanditaire pour valider la mise en production.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée - à partir d'une étude de cas. Productions attendues :

- un prototype de jeu en temps réel, complet, fonctionnel et sonorisé dans son intégralité ;
- un dossier des phases de « Test » ;
- l'organisation des tests ;
- les retours des testeurs ;
- le traitement de données ;
- la liste des actions correctives.

RNCP36744BC03 — Organiser et piloter la production d'un jeu ou d'un dispositif ludique

LISTE DE COMPÉTENCES

Produire les documents de pilotage et les outils de suivi du projet afin d'organiser et de sécuriser la production dans le respect du cahier des charges et du budget défini.

Composer l'équipe afin d'associer les moyens humains identifiés aux activités ou tâches à conduire dans le respect de situations éventuelles de handicap.

Concevoir une planification efficiente pour prévenir les périodes de surcharges de travail et préserver la dynamique de l'équipe.

Organiser des points réguliers afin d'ajuster le rythme et les objectifs de production au regard des problématiques constatées et prévenir les tensions au sein de l'équipe.

Accompagner l'équipe projet dans l'utilisation raisonnée des matériels numériques afin d'inscrire la production et le livrable dans une dimension respectueuse de l'environnement.

Présenter la production ou la démarche de gamification finalisée au commanditaire afin de déclencher la commercialisation ou le déploiement du produit ludique.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle simulée - à partir d'une étude de cas.

Productions attendues : le dossier de production comprenant :

- la description et les schémas du « pipe de production » ;
- le schéma des interactions entre les différents pôles de production ;
- la composition détaillée de l'équipe avec l'affectation des missions et leurs détails ;
- la solution et l'organisation de sauvegarde des données numériques ainsi que la liste des accès ;
- le rétro planning intégrant :
 - les durées de production par pôle et les chevauchements d'activité ;
 - l'identification des temps de surcharge de travail ;
 - les réunions de point d'étape ;
 - des temps partagés de décompression de l'équipe ;
- la liste des préconisations de l'utilisation raisonnée des ressources informatiques.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le game designer concepteur en gamification peut exercer ses activités :

- au sein d'un studio de jeu vidéo ;
- en qualité d'indépendant, en freelance ou via le statut d'autoentrepreneur, et assurer des prestations de gamification pour ses clients ;

- en intégrant une entreprise spécialisée dans le domaine de la gamification.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

La dénomination du métier de game designer concepteur en gamification peut recouvrir plusieurs fonctions, parmi lesquelles les plus exercées par nos titulaires de la certification sont :

- game designer/dame developer ;
- level designer ;
- testeur QA.

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Le métier de Game Designer concepteur en gamification est une profession non réglementée.

L'École Brassart reste toutefois attentive à communiquer les aspects réglementaires liés au secteur (droit de la propriété intellectuelle, confidentialité des situations de production, etc.) auprès de l'ensemble des candidats à la certification.

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

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Pour accéder au dispositif de certification Game Designer concepteur en gamification hors VAE, le candidat doit justifier d'un titre de niveau 4 et d'une large culture générale.

Aussi, afin d'intégrer le dispositif de certification en formation initiale, le candidat doit réaliser des tests d'entrée reposant notamment sur un questionnaire à choix multiple et sur la production d'un Game Design Document.

A l'issue de cette première démarche, un entretien adapté est organisé durant lequel le candidat présente son projet professionnel. Un questionnement permet de vérifier le niveau de connaissances du candidat dans les domaines, des environnements culturels, sociétaux liés notamment au jeu vidéo et aux nouvelles technologies.

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

La validation du stage professionnel (ou tout dispositif dérogatoire accordé par l'organisme certificateur), lié au parcours de formation visant la certification, est un prérequis à la validation de la certification.

Cette disposition ne s'applique pas aux candidats via la voie de la V.A.E.

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

- Quatre professionnels des métiers du jeu vidéo et de la gamification
- Deux représentants de l'organisme certificateur : le Directeur Général du groupe BRASSART (ou son représentant,) le Directeur des Programmes.

COMPOSITION DU JURY — VAE

- Quatre professionnels des métiers du jeu vidéo et de la gamification - membres identiques au VAE

- Deux représentants de l'organisme certificateur : le Directeur Général du groupe BRASSART (ou son représentant), le Directeur des Programmes.

Base légale

Date de décision	20/07/2022
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	20/07/2027

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2020	13	0	75 %	—
2019	22	0	83 %	78 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP29435

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/36744/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	16
Parcours menés à terme	14
Taux d'achèvement	88 %
Période	04/2024 – 05/2025

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	20
Montant total engagé	65 067 €
Coût moyen par dossier	3 253 €
Durée moyenne	487 h
Période	01/2024 – 03/2025
France compétences	70 %
France Travail	10 %
Entreprise	7 %
OPCO	7 %

Régions	4 %
----------------	-----

Reste à charge titulaire	2 %
---------------------------------	-----

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