

Manager en stratégie créative / Producer

RNCP37646 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46251, 34052
Code(s) ROME	E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	31/05/2023
Date d'échéance	31/05/2028

Certificateur(s)

ISART DIGITAL · SIRET : 42196749800062

Partenaires habilités

2 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 2 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ISART DIGITAL	42196749800062	Former et organiser l'évaluation
ISART DIGITAL	42196749800070	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

En tant que « facilitateur » à la création, le Manager en stratégie créative / Producer est responsable de la livraison d'un produit numérique, qu'il s'agisse d'un jeu vidéo ou d'un produit innovant, dans le budget et les délais impartis selon les orientations définies, en respectant le niveau de qualité attendu. Il travaille en autonomie et en collaboration avec l'ensemble des corps de métiers de l'équipe interne et/ou externe de création (artistes, développeurs...). Il travaille également à la définition des orientations stratégiques du produit (cible, modèle économique, choix graphiques, déploiement...) avec la direction de l'entreprise ou de production dans les structures de taille importante. La certification de Manager en stratégie créative / Producer recouvre l'ensemble des compétences nécessaires pour concevoir la stratégie, cadrer, piloter et commercialiser un projet numérique dans des contextes variés.

ACTIVITÉS VISÉES

Elaboration d'une stratégie de veille produits, marchés, technologies et diffusion de l'information

Analyse du marché

Élaboration des orientations du produit avec les équipes de production

Gestion de projet

Gestion et coordination des équipes de production

Interface avec l'ensemble des parties prenantes

Gestion des risques

Contrôle qualité

Encadrement des équipes de production

Mise en œuvre de la commercialisation

Développement de la stratégie de monétisation

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Concevoir une démarche de veille en déterminant le périmètre, les thématiques à surveiller, les destinataires et les modalités de diffusion afin de partager au sein de l'entreprise les actualités et bonnes pratiques métier.

Conduire une veille sur le marché, les technologies, l'industrie, les tendances et les produits en identifiant les modalités de recherche et les principales sources disponibles (internes et externes) afin de s'informer des tendances

Restituer la veille réalisée auprès des équipes en concevant des produits et des services documentaires afin de rendre les ressources d'information disponibles et exploitables

Réaliser une analyse du marché en étudiant les habitudes de consommation et en réalisant un benchmarking de la concurrence afin de répondre aux attentes des clients et positionner le produit sur le marché

Analyser des outils et des process de production et de positionnement marketing de jeux vidéo ou produits innovants existants en collectant et en comparant des données afin de construire une stratégie produit efficace

Piloter la conception d'un prototype fonctionnel en utilisant ses connaissances issues de la veille, de l'analyse du marché et un outil de prototypage adapté afin d'identifier toutes les contraintes techniques à lever et vérifier l'accessibilité pour passer en phase de développement

Élaborer une proposition stratégique répondant aux attentes du marché et prenant en compte les contraintes en termes de budget, ressources humaines, délais et accessibilité.

Choisir une méthodologie et des outils de production adaptés au projet, aux équipes et au temps imparti afin de passer d'une étape à l'autre de manière efficace

Définir les évolutions du produit en prenant en compte les évolutions techniques et les habitudes de consommation afin d'anticiper les comportements des utilisateurs.

Concevoir un environnement de production en identifiant les outils de pilotage, les tâches à réaliser, les prestataires, les ressources humaines et techniques nécessaires afin de réaliser le produit selon le cahier des charges défini.

Organiser les étapes de réalisation du projet en établissant un calendrier de production pour affecter les tâches afin de suivre l'avancée du développement

Assurer une remontée régulière et précise de l'information en restituant les points abordés lors des réunions d'équipe afin de les communiquer aux décideurs et aux différentes parties prenantes (marketing, RH, communication, édition, etc.)

Identifier les risques du projet en établissant une cartographie des risques et en évaluant leur criticité pour définir des actions permettant de limiter leur impact

Établir un plan de traitement des risques en identifiant et en organisant les actions à mettre en place afin d'atténuer l'impact du risque sur le projet.

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

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

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, en adaptant les situations de travail aux personnes en situation de handicap

Définir la stratégie de commercialisation du produit à partir de l'analyse des données utilisateurs, des indicateurs clés de performance (KPIs) et des tendances actuelles du secteur afin de développer un produit correspondant aux attentes du marché et aux objectifs financiers et de qualité du projet.

Présenter son produit auprès d'un éditeur en mettant en avant les atouts du produit et son potentiel commercial afin d'aboutir à un accord qui soit acceptable et pérenne pour les deux parties.

Suivre les performances du produit en s'appuyant sur l'estimation des KPIs à atteindre à l'aide d'outils de suivi adaptés afin de s'assurer de la rentabilité du produit

Définir la ligne éditoriale et la stratégie commerciale interne au produit en fonction des indicateurs clés de performance afin d'atteindre le seuil de rentabilité demandé en proposant des solutions en cas d'indicateurs défaillants

Blocs de compétences

RNCP37646BC01 — Concevoir la stratégie produit d'un projet vidéoludique ou innovant

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir une démarche de veille en déterminant le périmètre, les thématiques à surveiller, les destinataires et les modalités de diffusion afin de partager au sein de l'entreprise les actualités et bonnes pratiques métier.

Conduire une veille sur le marché, les technologies, l'industrie, les tendances et les produits en identifiant les modalités de recherche et les principales sources disponibles (internes et externes) afin de s'informer des tendances

Restituer la veille réalisée auprès des équipes en concevant des produits et des services documentaires afin de rendre les ressources d'information disponibles et exploitables

Réaliser une analyse du marché en étudiant les habitudes de consommation et en réalisant un benchmarking de la concurrence afin de répondre aux attentes des clients et positionner le produit sur le marché

Analyser des outils et des process de production et de positionnement marketing de jeux vidéo ou produits innovants existants en collectant et en comparant des données afin de construire une stratégie produit efficace

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

Etudes de cas

Rapport écrit

Présentation orale devant le jury

RNCP37646BC02 — Cadrer la réalisation d'un projet vidéoludique ou innovant

LISTE DE COMPÉTENCES

Piloter la conception d'un prototype fonctionnel en utilisant ses connaissances issues de la veille, de l'analyse du marché et un outil de prototypage adapté afin d'identifier toutes les contraintes techniques à lever et vérifier l'accessibilité pour passer en phase de développement

Élaborer une proposition stratégique répondant aux attentes du marché et prenant en compte les contraintes en termes de budget, ressources humaines, délais et accessibilité

Choisir une méthodologie et des outils de production adaptés au projet, aux équipes et au temps imparti afin de passer d'une étape à l'autre de manière efficace

Définir les évolutions du produit en prenant en compte les évolutions techniques et les habitudes de consommation afin d'anticiper les comportements des utilisateurs

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

Rapport écrit

Présentation orale devant le jury

RNCP37646BC03 — Piloter la réalisation d'un projet vidéoludique ou innovant

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir un environnement de production en identifiant les outils de pilotage, les tâches à réaliser, les prestataires, les ressources humaines et techniques nécessaires afin de réaliser le produit selon le cahier des charges défini

Organiser les étapes de réalisation du projet en établissant un calendrier de production pour affecter les tâches afin de suivre l'avancée du développement

Assurer une remontée régulière et précise de l'information en restituant les points abordés lors des réunions d'équipe afin de les communiquer aux décideurs et aux différentes parties prenantes (marketing, RH, communication, édition, etc.)

Identifier les risques du projet en établissant une cartographie des risques et en évaluant leur criticité pour définir des actions permettant de limiter leur impact

Établir un plan de traitement des risques en identifiant et en organisant les actions à mettre en place afin d'atténuer l'impact du risque sur le projet

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

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

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, en adaptant les situations de travail aux personnes en situation de handicap

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle
Etudes de cas
Rapport écrit
Présentation orale devant le jury

RNCP37646BC04 — Développer la commercialisation d'un produit vidéoludique ou innovant

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir la stratégie de commercialisation du produit à partir de l'analyse des données utilisateurs, des indicateurs clés de performance (KPIs) et des tendances actuelles du secteur afin de développer un produit correspondant aux attentes du marché et aux objectifs financiers et de qualité du projet.

Présenter son produit auprès d'un éditeur en mettant en avant les atouts du produit et son potentiel commercial afin d'aboutir à un accord qui soit acceptable et pérenne pour les deux parties

Suivre les performances du produit en s'appuyant sur l'estimation des KPIs à atteindre à l'aide d'outils de suivi adaptés afin de s'assurer de la rentabilité du produit

Définir la ligne éditoriale et la stratégie commerciale interne au produit en fonction des indicateurs clés de performance afin d'atteindre le seuil de rentabilité demandé en proposant des solutions en cas d'indicateurs défaillants

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle
Rapport écrit
Présentation orale devant le jury

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les titulaires de la certification exercent principalement leurs activités au sein d'entreprises privées de production de jeu vidéo, de réalité virtuelle, de développement de logiciels, de la santé.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Producer
Creative manager
Product owner
Line Producer
Lead Producer
Product manager
Technical Producer
Publishing and Content Coordinator / Manager
Head Of Services Dept.
Game Producer
Project Closer
Game Lead
Game Manager
Game publishing specialist
Project Coordinator
Manager Live Revenues

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

Sans être réglementé à proprement parler, les activités du Producer / Manager en stratégie créative doivent s'exercer dans le respect des réglementations de l'accessibilité numérique (RGAA) et de l'inclusion des personnes en situation de handicap.

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

Être titulaire d'un diplôme de niveau 6 du Cadre Européen des Certifications (CEC) dans le domaine de la gestion de production, du marketing ou du management et avoir un bon niveau d'anglais (minimum B2) ou attester d'une expérience professionnelle significative dans ces domaines, dans un contexte de travail international (ou attester d'un niveau B2).

Sélection sur dossier de candidature : CV, lettre de motivation, portfolio (recommandé) et entretien individuel.

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Avoir suivi un parcours de formation complet (formation initiale, continue, en contrat de professionnalisation en contrat d'apprentissage) ou relever du dispositif de VAE ET avoir au minimum un niveau B2 en anglais

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

Un représentant du certificateur ou de l'organisme de formation

Deux professionnels extérieurs à l'autorité de certification, dont l'un est nommé président du jury par les membres

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	9 157 €
Selon la branche	7 000 € – 12 000 €
Prise en charge	Branches concernées
9 157 €	Valeur par défaut · 200 branches
12 000 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF des Espaces de Loisirs, d'Attractions et Culturels (ELAC), CPNEFP commerces quincaillerie, CPNEFP des commerces de gros
10 683 €	CPNEFP de l'enseignement privé indépendant, CPNEFP de la Restauration rapide
11 446 €	CPNE Travail Temporaire
9 950 €	CPNEF de l'audiovisuel
9 881 €	CPNE Casinos
8 254 €	CPNEFP de la Branche des Caisses régionales de Crédit Agricole et autres organismes

8 100 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
7 631 €	CPNEFP de la blanchisserie, laverie, location de linge, nettoyage à sec, pressing et teinturerie
7 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	31/05/2023
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	31/05/2028
Date de dernière délivrance possible	31/05/2032

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2020	11	0	82 %	73 %
2019	8	0	100 %	100 %
2018	15	0	93 %	93 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP34635

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP34635

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/37646/>