

Concepteur de jeux vidéo

RNCP38294 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323n
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	15/11/2023
Date d'échéance	15/11/2028

Certificateur(s)

BELLECOUR ECOLES D'ART · SIRET : 79379061900035

Partenaires habilités

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

Organisme	SIRET	Habilitation
GALILEO FORMATION PROFESSIONNELLE	81212304000063	Former et organiser l'évaluation
INSTITUT DE DEVELOPPEMENT DES ARTS APPLIQUES	78973074400099	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

« Avec 5,3 milliards d'euros de chiffres d'affaires en 2020 (+11,3% en un an), le jeu vidéo est la première industrie créative et culturelle en France loin devant le cinéma ou la musique, selon une étude du Sell »

La conception de jeu vidéo est l'ensemble des processus créatifs et techniques qui mènent à la réalisation d'un jeu vidéo. Cela inclut la création du concept du jeu, le design de ses mécaniques de jeu et de ses niveaux, le design des éléments visuels (décors, personnages...), la programmation du jeu, la définition de son modèle économique, la gestion de la production et des ressources, ainsi que la collecte et l'analyse des retours des joueurs pour améliorer le jeu... C'est donc une combinaison d'expertises qui permet de donner vie à un jeu vidéo.

Face à un marché qui s'élargit proportionnellement à son spectre de consommateurs, et à l'évolution rapide des technologies, le besoin de concepteurs de jeux vidéo qualifiés, maîtrisant les dernières innovations est croissant.

Ainsi, en 2021 une hausse de 39% du nombre d'offres d'emploi a été relevée par l'Association Française du Jeu Vidéo par rapport à 2020. La demande de concepteurs de jeux vidéo qualifiés et expérimentés dépasse l'offre disponible, ce qui crée une tension sur le marché du travail.

De ce fait les studios de création de jeux vidéo s'intéressent de plus en plus aux profils moins expérimentés mais spécialisés.

C'est pourquoi, la certification "Concepteur de jeux vidéo" comporte en complément des compétences fondamentales, quatre options de spécialisations en game design, game art, tech art et game programming.

ACTIVITÉS VISÉES

Dans le cadre de son exercice, le concepteur de jeux vidéo est amené à réaliser différentes activités qui peuvent varier selon sa spécialisation et/ou domaine dans lequel il évolue.

La certification vise les activités suivantes :

Définition du projet de création de jeu vidéo

- Analyse de la demande de création d'un jeu vidéo
- Analyse du public de joueurs cibles
- Conceptualisation du projet de jeu vidéo
- Veille concurrentielle, technique, technologique et artistique
- Présentation du concept de jeu vidéo

Pilotage d'un projet de jeu vidéo

- Estimation des besoins matériels et humains
- Evaluation des risques
- Planification d'un projet de création de jeu vidéo
- Gestion d'un projet de jeu vidéo

Supervision de la qualité de production du jeu vidéo

- Définition du processus de contrôle de la qualité du jeu vidéo
- Organisation et déploiement des sessions de playtests
- Diagnostic des dysfonctionnements du jeu vidéo

Développement d'une activité de conception de jeux vidéo

- Etude de marché et des opportunités de développement de l'activité
- Promotion et valorisation de l'offre de prestations
- Développement d'un réseau professionnel

Selon la spécialisation choisie

Conception d'un jeu vidéo (option game design)

- Définition des mécaniques et de l'univers du jeu vidéo
- Conception des niveaux de jeu
- Conception de l'ergonomie du jeu vidéo
- Production d'un prototype simplifié du gameplay

Production des ressources graphiques du jeu vidéo (option game art)

- Production des propositions conceptuelles et de la documentation graphique du jeu vidéo
- Production et intégration des ressources graphiques dans le moteur de jeu
- Réalisation des éclairages et des effets spéciaux
- Réalisation du design d'interface du jeu vidéo

Supervision technique de l'intégration des ressources graphiques (option tech art)

- Définition des solutions techniques liées à la production et l'intégration des ressources graphiques
- Diagnostic et optimisation du pipeline de production des ressources graphiques
- Conception d'outils de production
- Optimisation et intégration des ressources graphiques

Programmation du jeu vidéo (option game programming)

- Définition des solutions techniques liées au développement du jeu
- Développement des fonctionnalités du moteur de jeu
- Programmation du gameplay
- Diagnostic et résolution des problèmes techniques

COMPÉTENCES ATTESTÉES

La certification vise les compétences suivantes :

- Analyser la demande (interne ou externe) de création de jeu vidéo
- Collecter et analyser des informations sur le public de joueurs cibles
- Explorer les premières pistes créatives (type de jeu et de mécaniques, thème, univers, éléments de narration)
- Réaliser une veille concurrentielle, technique, technologique et artistique
- Défendre le concept du jeu vidéo auprès des parties prenantes (direction du studio, commanditaire, partenaires).
- Evaluer les besoins matériels et humains nécessaires au développement du jeu vidéo
- Réaliser une analyse des risques humains et matériels
- Planifier la production du jeu vidéo
- Coordonner une équipe projet composée d'intervenants internes et/ ou externes
- Assurer le suivi de l'avancement du projet
- Concevoir le processus de diagnostic du jeu en collaboration avec l'équipe de développement,
- Organiser et déployer les sessions de playtests

- Analyser les retours des testeurs
- Evaluer les opportunités de développement d'une activité de conception de jeu vidéo
- Définir les actions de communication (campagne promotionnelle, évènements de lancement, salons...)
- Concevoir des contenus et supports de communication (ex : Teaser, Making Off Posters, publicité...)
- Développer son réseau professionnel

option

game design : conception d'un jeu vidéo

- Définir les mécaniques et l'univers d'un jeu vidéo
- Concevoir et implémenter les niveaux de jeux
- Concevoir l'ergonomie du jeu vidéo
- Réaliser un prototype simplifié du gameplay du jeu (incluant uniquement le principe de base du jeu)

option game art :

production des ressources graphiques du jeu vidéo

- Produire différentes propositions de concept art
- Produire et intégrer les ressources graphiques 2D/3D
- Réaliser les éclairages et les effets visuels
- Réaliser le design d'interface du jeu vidéo

option tech art : supervision technique de la production et de l'intégration des ressources graphiques

- Définir les solutions techniques liées aux graphismes du jeu
- Diagnostiquer la performance du pipeline de production
- Concevoir des outils de production des ressources graphiques
- Optimiser et intégrer les ressources graphiques dans le moteur de jeu

option game programming : programmation du jeu vidéo

- Définir les solutions techniques liées au développement
- Développer les fonctionnalités du moteur de jeu
- Programmer les mécaniques de jeu, les niveaux, ainsi que les interactions entre le joueur et l'environnement
- Diagnostiquer et résoudre les problèmes techniques

Blocs de compétences

RNCP38294BC01 — Définir le projet de création de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser la demande (interne ou externe) de création de jeu vidéo en approfondissant la compréhension des attentes, des contraintes et du modèle économique visé via des échanges et/ou des entretiens avec le commanditaire interne ou externe afin de cerner le périmètre du projet de création de jeu vidéo.

Collecter et analyser des informations sur le public de joueurs cibles en menant des études qualitatives (réalisation d'interview, analyse des avis et commentaires sur les groupes de discussion) et quantitatives (enquêtes, baromètre), afin d'établir les profils types des joueurs.

Explorer les premières pistes créatives (type de jeu et de mécaniques, thème, univers, éléments de narration), en collaboration avec les membres de l'équipe projet, en mobilisant des méthodes d'idéation et en veillant à la prise en compte des enjeux éthiques afin de définir les idées qui guideront la création du jeu vidéo

Réaliser une veille concurrentielle, technique, technologique et artistique, en définissant les objectifs de veille, et en mobilisant des méthodologies de recherche, afin de soutenir le travail exploratoire nécessaire à la conceptualisation du jeu vidéo

Défendre le concept du jeu vidéo auprès des parties-prenantes (direction du studio, commanditaire, partenaire...) en présentant le game concept document au moyen de supports visuels, afin de convaincre les décideurs et les parties prenantes.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle/ projet de conception de jeu vidéo

Pour plus d'information sur les attendus des modalités d'évaluation, veuillez télécharger le référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation.

RNCP38294BC02 — Piloter un projet de création de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Evaluer les besoins matériels et humains nécessaires au développement du jeu vidéo, en définissant les outils et technologies

appropriées, en identifiant les compétences nécessaires, en intégrant les apports et besoins des parties prenantes afin de préparer la mise en œuvre du projet.

Réaliser une analyse des risques humains et matériels en les hiérarchisant en fonction de l'impact potentiel sur la gestion du projet afin d'identifier des solutions préventives et correctives

Planifier la production du jeu vidéo en définissant les étapes clefs, les livrables intermédiaires et finaux, et les parties prenantes et en tenant compte des risques afin de développer le jeu vidéo dans les délais impartis.

Coordonner une équipe projet composée d'intervenants internes et/ ou externes en communiquant sur les enjeux et les orientations du projet de jeu vidéo, en tenant compte des besoins spécifiques des collaborateurs en situation de handicap et en définissant la méthodologie de gestion de projet, les rôles et les objectifs à atteindre afin de renforcer l'efficacité collective.

Assurer le suivi de l'avancement du projet, en déterminant les indicateurs de performance, en élaborant un/ ou des tableaux de bords et en organisant des revues d'avancement avec les parties prenantes de manière à garantir le bon déroulement de la production et procéder aux ajustements nécessaires.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle / Projet de conception d'un jeu vidéo/ Analyse réflexive

Pour plus d'information sur les attendus des modalités d'évaluation, veuillez télécharger le référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation.

RNCP38294BC03 — Superviser la qualité de production du jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir le processus de diagnostic du jeu en collaboration avec l'équipe de développement, en définissant les critères qualités, les procédures de test (scenarios et protocoles de tests, listes de vérifications...) et le planning associé, afin de piloter la qualité de production du jeu vidéo.

Organiser et déployer les sessions de playtests en sélectionnant les groupes de testeurs et en communiquant sur les objectifs et les modalités de test afin de collecter des retours sur les dysfonctionnements et points d'amélioration.

Analyser les retours des testeurs en collaboration avec l'équipe de production du jeu vidéo en compilant, en triant et en retraitant les données collectées, en déterminant la criticité des dysfonctionnements et en produisant un rapport d'anomalie (bug report) afin d'identifier les actions correctives à mettre en œuvre.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet de conception d'un jeu vidéo / Mise en situation professionnelle

Pour plus d'information sur les modalités d'évaluation, veuillez télécharger le référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation.

RNCP38294BC04 — Développer une activité de conception de jeux vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Evaluer les opportunités de développement d'une activité de conception de jeu vidéo, en réalisant une étude de marché, afin de définir le positionnement de l'offre.

Définir les actions de communication (campagne promotionnelle, évènements de lancement, salons...), en déterminant, les objectifs, les canaux de communication et messages clefs, afin de promouvoir l'offre du studio

Concevoir des contenus et supports de communication (ex : Teaser, Making Off Posters, publicité...) en utilisant les techniques et logiciels appropriés et en adoptant une démarche inclusive, afin de valoriser l'offre de jeu vidéo.

Développer son réseau professionnel en participant à des rencontres entre pairs (forums, réseaux sociaux, associations ...) et en mettant en place des techniques de réseautage afin d'élargir et pérenniser le rayonnement de son activité.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle / Etude de cas / Dossier professionnel

Pour plus d'information sur les attendus des modalités d'évaluation, veuillez télécharger le référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation.

RNCP38294BC05 — Concevoir un jeu vidéo (option Game Design)

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir les mécaniques et l'univers d'un jeu vidéo, en déterminant les objectifs du jeu, les règles, la « rejouabilité » (replay value), le fonctionnement du jeu, en décrivant le contexte, les lieux, les protagonistes, les interactions..., en s'appuyant sur l'analyse de public cible et sur le modèle économique visé, et en tenant compte des enjeux éthiques et sociétaux, afin de concevoir l'expérience de jeu.

Concevoir et implémenter les niveaux de jeux, en déterminant pour chaque niveau les objectifs, les défis, le degré de difficulté, et les récompenses ; et en élaborant des schémas ou plans des niveaux présentant la configuration des obstacles, ennemis, éléments interactifs ; afin de structurer la progression du joueur dans le jeu.

Concevoir l'ergonomie du jeu vidéo, en définissant les lignes directrices compte tenu des mécaniques, et des supports de jeu (mobile, ordinateur, console, casque VR...), en établissant les parcours utilisateurs (userflow) et en réalisant les maquettes fonctionnelles (wireframe) en collaboration avec les graphistes, et en intégrant les bonnes pratiques en matière de design inclusif, afin de créer une expérience utilisateur la plus intuitive possible.

Réaliser un prototype simplifié du gameplay du jeu (incluant uniquement le principe de base du jeu), en procédant à l'écriture des scripts simplifiés de programmation des mécaniques de jeu, et en intégrant, ou en supervisant l'intégration des premières ressources graphiques, afin de tester l'idée principale et produire une preuve de concept.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet de conception d'un jeu vidéo portant sur la conception d'un jeu

Pour plus d'information sur les attendus des modalités d'évaluation, veuillez télécharger le référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation.

RNCP38294BC06 — Produire les ressources graphiques du jeu vidéo (Option Game art)

LISTE DE COMPÉTENCES

Produire différentes propositions de concept art, en s'appuyant sur le scénario du jeu vidéo et en tenant compte des enjeux de production, en réalisant les recherches graphiques et les esquisses des personnages, objets, environnements et décors, et en utilisant les outils, logiciels et techniques appropriées, afin de valider avec la direction artistique le concept art et établir la documentation graphique jeu vidéo.

Produire et intégrer les ressources graphiques 2D/3D, en s'appuyant sur la documentation graphique, en procédant à la modélisation et au texturing, et en s'assurant de l'optimisation des ressources compte tenu des contraintes du moteur de jeu et de la plateforme, afin de donner vie à l'univers visuel du jeu vidéo.

Réaliser les éclairages et les effets visuels, en s'appuyant sur la documentation graphique et sur le scénario, et en utilisant les logiciels et techniques appropriées, afin de mettre en œuvre les intentions artistiques et scénographiques.

Réaliser le design d'interface du jeu vidéo, en se basant sur la charte graphique et les maquettes fonctionnelles, en créant prototype interactif de l'interface utilisateur, et en intégrant les bonnes pratiques en matière de design inclusif, afin de valider avec le commanditaire et les parties prenantes l'aspect visuel de l'interface.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet de conception d'un jeu vidéo portant sur la production des ressources graphiques d'un jeu vidéo

Pour plus d'information sur les attendus des modalités d'évaluation, veuillez télécharger le référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation.

RNCP38294BC07 — Superviser la production et l'intégration des ressources graphiques (Option Tech art)

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir les solutions techniques liées aux graphismes du jeu, en s'appuyant sur le cahier des charges du jeu et sur la documentation graphique et en rédigeant la documentation technique, afin de cadrer la production et l'intégration des ressources graphiques dans le moteur de jeu.

Diagnostiquer la performance du pipeline de production, en collaboration avec les équipes artistiques et les équipes de programmation, en analysant, les flux de travail, les dysfonctionnements, la performance des outils et la qualité de rendu, et en identifiant les actions et améliorations à mettre en œuvre, afin d'optimiser les flux, méthodes et outils de production des ressources graphiques

Concevoir des outils de production des ressources graphiques (génération de fluide, génération procédurale, shader, clothes etc), en s'appuyant sur une analyse préalable des besoins pour déterminer les fonctionnalités, et en utilisant des langages de programmation et des logiciels spécialisés, afin de faciliter la production et l'intégration des ressources graphiques dans le moteur de jeu.

Optimiser et intégrer les ressources graphiques dans le moteur de jeu, à partir des résultats des tests effectués, en adaptant le format et la taille des fichiers, en utilisant les outils, techniques et logiciels appropriés, afin de favoriser la performance et la qualité visuelle du jeu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet de conception d'un jeu vidéo portant sur la supervision technique de la production et des ressources graphiques d'un jeu vidéo

Pour plus d'information sur les attendus

modalités d'évaluation, veuillez télécharger le référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation.

RNCP38294BC08 — Programmer le jeu vidéo (Option Game programming)

LISTE DE COMPÉTENCES

Définir les solutions techniques liées au développement du jeu en collaboration avec l'ensemble des métiers de la production, en s'appuyant sur le cahier des charges du jeu, en définissant les outils, les technologies, les bonnes pratiques de codage, et les procédures de test et de débogage, et en produisant la documentation technique associée, afin de cadrer la programmation du moteur et des fonctionnalités du jeu.

Développer les fonctionnalités du moteur de jeu, en identifiant au préalable les besoins en collaboration avec le directeur technique et les métiers de la production, et en utilisant les outils et les langages de programmation adaptés, afin d'optimiser le moteur de jeu pour les spécificités du projet

Programmer les mécaniques de jeu, les niveaux, ainsi que les interactions entre le joueur et l'environnement, en coordination avec l'ensemble des corps de métiers (game design, tech art, game art, level design...), et en utilisant les outils et les langages de programmation adaptés, afin de développer le prototype du jeu vidéo.

Diagnostiquer et résoudre les problèmes techniques, en identifiant et en analysant les parties de codes à l'origine des dysfonctionnements, en implémentant des solutions de techniques de génération de fichiers d'événements, et en corrigeant les erreurs, au moyen d'outils de débogage, afin d'améliorer les performances du jeu vidéo.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet de conception d'un jeu vidéo portant sur la programmation d'un jeu vidéo

Pour plus d'information sur les attendus des modalités d'évaluation, veuillez télécharger le référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le concepteur de jeux vidéo travaille principalement dans l'industrie vidéoludique. Cependant, l'activité du secteur commence à se diversifier et à sortir du quasi-monopole du jeu vidéo ludique. Le secteur du loisir et le secteur éducatif concentrent toujours l'écrasante majorité du volume d'activité. La communication et le marketing commencent à entrer dans les jeux par les placements de produit, qui pourrait se développer dans les prochaines années.

En synthèse, les différents secteurs sont :

- Le secteur du loisir
- Le secteur éducatif
- Le secteur publicitaire

Le marché est partagé entre différents studios de différentes tailles.

- Petits studios : Osome studio dispose de 20 à 49 salariés.
- Moyens studios : Asobo studio dispose de 200 à 249 salariés.
- Grandes entreprises : à l'échelle mondiale, Ubisoft dispose de 21000 salariés à travers le monde

Par ailleurs, les concepteurs de jeu vidéo peuvent également exercer en freelance.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Le métier de concepteur de jeux vidéo, peut recouvrir différentes appellations de fonctions. A l'issue de la certification, les certifiés peuvent occuper des postes de :

- Concepteur de jeu vidéo
- Graphiste / Graphic designer
- Game artist

- Tech artist
- Game designer
- Game Programmer
- Level designer
- Designer 3D

- Junior développement tester
- Concept artist / design

Avec une expérience opérationnelle de 5 à 10 ans, le professionnel pourra évoluer vers les postes suivants :

- Lead game designer
- Directrice / Directeur de production
- Producer

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ
NC

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

En formation initiale

Entrée en 1ère année :

- Etre titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...)

Entrée en 2ème année :

- Etre titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), et avoir validé 60 crédits ECTS dans le domaine du jeu vidéo ou de la création multimédia

Entrée en 3ème année :

- Etre titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS, dans le domaine du jeu vidéo ou de la création multimédia

En alternance (contrat apprentissage ou contrat de professionnalisation)

Pour un cursus en 3 ans :

- Etre titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...)

Pour un cursus en 2 ans :

- Etre titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), et avoir validé 60 crédits ECTS dans le domaine du jeu vidéo ou de la création multimédia

Pour un cursus en 1 an :

- Etre titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS, dans le domaine du jeu vidéo ou de la création multimédia

En formation continue

Cas 1 : Entrée avec un niveau 5 (Bac+2)

- Etre titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS, dans le domaine du jeu vidéo ou de la création multimédia
- Ou Etre titulaire d'une certification de niveau 5, d'un bac+2, ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), ou avoir validé 120 crédits ECTS, dans un autre domaine de formation/métier de la certification visée et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 12 mois minimum

Cas 2 : Entrée avec un niveau 4

- Etre titulaire d'une certification de niveau 4, d'un bac, d'un DEAU ou d'un diplôme équivalent (diplôme étranger...), et justifier d'une expérience professionnelle dans le secteur visé de 24 mois minimum

Dérogations spécifiques :

- Si le candidat ne dispose pas de l'expérience professionnelle ou du diplôme requis, le candidat devra présenter un dossier démontrant sa capacité à valider la certification professionnelle (VAP, attestation employeur ou autres preuves d'une expérience professionnelle, personnelle ou associative permettant l'acquisition de compétences connexes...).

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Les critères ci-après déterminent les conditions de présentation des candidats au jury de délivrance de la certification de niveau 6 :

En formation initiale

En cas d'intégration en 1ère année :

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation
- Et avoir effectué un cursus de formation de 36 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné.
- Et avoir réalisé 3 mois (ou 150h) minimum d'intervention en milieu ou mission professionnel (stage, bénévolat, ou tout autre expérience professionnalisante) en lien avec le métier visé.

En cas d'intégration en 2ème année :

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation
- Et avoir effectué un cursus de formation de 24 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné
- Et avoir réalisé 3 mois (ou 150h) minimum d'intervention en milieu ou mission professionnel (stage, bénévolat, ou tout autre expérience professionnalisante) en lien avec le métier visé.

En cas d'intégration en 3ème année :

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation
- Et avoir effectué un cursus de formation de 12 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné.
- Et avoir réalisé 3 mois (ou 150h) minimum d'intervention en milieu ou mission professionnel (stage, bénévolat, ou tout autre expérience professionnalisante) en lien avec le métier visé.

En alternance (contrat apprentissage ou contrat de professionnalisation)

Pour un cursus en 3 ans :

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation
- Et avoir effectué un cursus de formation en alternance de 36 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné.

Pour un cursus en 2 ans :

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation
- Et avoir effectué un cursus de formation en alternance de 24 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

Pour un cursus en 1 an :

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation
- Et avoir effectué un cursus de formation en alternance de 12 mois préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné.

En formation continue

Cas 1 : entrée avec un niveau 5 (Bac+2)

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation,
- Et avoir effectué un cursus de formation préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

Cas 2 : entrée avec un niveau 4

- Avoir validé les conditions d'accès à la formation,
- Et avoir effectué un cursus de formation préparant au passage et à l'obtention de la certification visée chez le certificateur ou un partenaire conventionné

Déroptions spécifiques :

- Si le candidat ne dispose pas de l'expérience professionnelle ou du diplôme requis, le candidat devra présenter un dossier démontrant sa capacité à valider la certification professionnelle (VAP, attestation employeur ou autres preuves d'une expérience professionnelle, personnelle ou associative permettant l'acquisition de compétences connexes...).

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

Le jury est composé de 4 membres dont 50% de professionnels :

- Le directeur de l'école
- Un responsable pédagogique ou enseignant
- Deux professionnels externes, exerçant dans le métier visé

La parité employeur/salarié est contrôlée.

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	8 887 €
Selon la branche	8 675 € – 9 475 €
Prise en charge	Branches concernées
8 887 €	Valeur par défaut · 211 branches
9 475 €	CPNEF de l'audiovisuel
8 675 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat

Base légale

Date de décision	15/11/2023
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	15/11/2028
Date de dernière délivrance possible	15/11/2032

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2021	33	0	85 %	—
2020	92	0	68 %	72 %
2019	74	0	75 %	87 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP36579

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP36443, RNCP36533, RNCP36579

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://www.bellecour.fr/formation/bachelor-game-design>
<https://www.bellecour.fr/formation/bachelor-game-programming>
<https://www.lisaa.com/fr/formation/jeu-video-game-3d-paris>

Fiche officielle (France Compétences)
<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/38294/>

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	325
Parcours menés à terme	261
Taux d'achèvement	80 %
Période	09/2024 – 08/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	339
Montant total engagé	1 008 000 €
Coût moyen par dossier	2 973 €
Durée moyenne	197 h
Période	05/2024 – 06/2026
France compétences	83 %
Reste à charge titulaire	14 %
France Travail	2 %
OPCO	1 %
Entreprise	1 %
Compte d'engagement citoyen	0 %

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