

Réalisateur de jeu vidéo

RNCP38345 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Sigle	DIPLOVIS — Diplôme visé
Code(s) NSF	323
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	E1104, E1205, M1805
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/08/2026

Certificateur(s)

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE · SIRET : 11004401300040

RUBIKA · SIRET : 90078690600017

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Avec un chiffre d'affaires estimé à environ 5 Mds €, l'industrie française du jeu vidéo, en crise au début des années 2000, est aujourd'hui l'une des plus dynamiques en Europe et dans le monde.

Troisième producteur européen de jeux vidéo, la filière française s'appuie sur un écosystème structuré et actif, avec un leader mondial, Ubisoft, un cœur industriel de 575 studios, éditeurs et distributeurs, 11 900 emplois et des écoles de formation ayant une excellente réputation internationale. Ces atouts déterminent la capacité de l'industrie française à prendre des parts de marché à l'international, dans un environnement fortement concurrentiel. La trajectoire de croissance du secteur est corrélée à la mise en place et l'amélioration, depuis 2008, de plusieurs dispositifs de soutien au jeu vidéo notamment le crédit d'impôt jeu vidéo (CIJV) et le fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV). Source : L'industrie du jeu vidéo en France : tissu économique et compétitivité - Etude CNC - Avril 2021

Au fil des années, les postes et outils se sont spécialisés. Trois familles de métiers sont apparues dans la production de jeux vidéo (source Référentiel des métiers du jeu vidéo du SNJV - version 2020) :

- Designer de Jeu (Game Designer) qui ouvre aux métiers de la conception pour créer un univers unique dans lequel le joueur / la joueuse pourra se plonger et évoluer.
- Artiste de Jeu (Game Artist) qui ouvre aux métiers assurant le rendu visuel et artistique du jeu. Il s'agit aussi bien de l'univers du jeu, des effets spéciaux, des personnages animés, des décors en 3D... La mission de cette famille de métiers est de rendre le jeu animé et esthétique.
- Programmeur de Jeu (Game Programmer) qui ouvre aux métiers chargés du développement informatique sur lequel se connectent les autres métiers du design et de l'image pour donner corps au jeu vidéo. Ces métiers s'occupent également du déploiement et de la maintenance des différents outils de conception utilisés en interne

Le nom du diplôme "Réalisateur de Jeu Vidéo" a été choisie comme la version francisée des termes génériques employés dans l'univers du jeu vidéo que sont "Game Executive Producer" ou "Game Producer" (source Référentiel des métiers du jeu vidéo du SNJV - version 2020). Les objectifs du diplôme visent la supervision de la conception & réalisation d'un jeu vidéo. Ces derniers recouvrent aussi bien des fonctions de management d'un studio dans son intégralité (Game Executive Producer), d'une équipe dédiée à un projet de jeu (Game Producer) ou d'équipes projets au sein d'une famille de métiers (ex : Lead Game Designer).

ACTIVITÉS VISÉES

Trois types d'activités :

- Activités communes liées à la conception d'une expérience interactive appelé souvent phase de préproduction - communes aux trois familles de métier
 - o Cadrage du projet pour répondre aux attentes du client recouvrant
 - + Formalisation du brief client / équipe éditoriale
 - + Identification des contraintes, besoins et spécificités du client.
 - + Formalisation des besoins humains, matériels et financiers
 - o Réalisation et présentation aux commanditaires du cahier des charges
 - + Réalisation et conceptualisation d'une maquette interactive recouvrant
 - + Présentation d'un projet de Jeu
 - + Réalisation ou Supervision d'une bible graphique (Graphical Design Review).
 - + Réalisation ou Supervision d'une bible de Game Design (Game Design Review)
 - + Supervision de la réalisation d'une maquette jouable intégrant le core gameplay ainsi que les éléments graphiques de référence
 - Activités liées à la supervision d'un projet - communes aux trois familles de métier
 - o Mise en place de l'organigramme fonctionnel et détermination de la chaîne de production.
 - o Définition des étapes de validation du projet
 - o Supervision de la production des équipes de Game Design, de Game Art et de Game Programming
 - o Maintien d'une bonne cohésion/communication au sein de l'équipe de production.
 - o Gestion des imprévus : Adaptation du développement aux potentiels changements
 - Activités liées à la réalisation d'une expérience interactive en vue de sa publication appelé souvent phase de production
 - o Activités communes aux trois familles de métier
 - + Gestion des priorités
 - + Pilotage des ressources pour respecter les triptyque Qualité / Coût / Délais
 - + Organisation et supervision des tests
 - + Supervision & validation de la qualité finale du jeu
 - + Présentation en anglais d'un projet devant des professionnels
 - + Argumentation des choix éditoriaux
 - Activités spécifiques aux différentes familles de métier
 - o Eléments Artistiques (personnages, décors, textures, animation, lumière, effets spéciaux avec les outils dédiés) : GA - Supervision & Réalisation / GD - Supervision / GP - Supervision
 - o Eléments de Game Design (niveaux de jeux, éléments liés à la progression du joueur, programmation des mécanismes de l'expérience ludique, ambiance des modules sonores, scénario, modèle économique) : GA - Supervision / GD - Supervision & Réalisation / GP - Supervision
 - o Eléments techniques (tests technique, développement des outils, mise en place du réseau, test de compatibilité, programmation des mécanismes de l'expérience ludique, ambiance et modules sonores, optimisation de performances) : GA - Supervision / GD - Supervision / GP - Supervision & Réalisation
- En lien avec ces trois familles de métier, le diplôme / titre intègre trois spécialités :
- Designer de Jeu (Game Designer)
 - Artiste de Jeu (Game Artist)
 - Programmeur de Jeu (Game Programmer)

Les apprentissages recouvrent

un tronc commun aux trois spécialités portant essentiellement sur des aspects management, culturel et théoriques des spécificités propres à chaque spécialité portant essentiellement sur des aspects techniques

Chaque étudiant choisit une unique spécialité dès l'année 1. Les seuls changements possibles sont pour rejoindre la spécialité Programmeur de Jeu pour les spécialités :

- Designer de Jeu en année 3 ou 4
- Artiste de Jeu en année 4

Chaque demande fait l'objet d'une épreuve technique et d'un entretien afin de s'assurer des meilleures chances de réussite.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences transversales - Tronc commun aux trois spécialités

- Identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution sur le ou les domaines concernés par la mention
- Se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers ou secteurs de recherche

du domaine

- Mobiliser des savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale
- Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines
- Résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines
- Apporter des contributions novatrices dans le cadre d'échanges de haut niveau, et dans des contextes internationaux
- Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes en respect des évolutions de la réglementation
- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation
- Communiquer à des fins de formation ou de transfert de connaissances, par oral et par écrit, en français et dans au moins une langue étrangère
- Gérer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles
- Prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnelles et/ou pour réviser la performance stratégique d'une équipe
- Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique dans le cadre d'une démarche qualité
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

Compétences spécifiques

- Concevoir une expérience interactive et superviser un projet
- o Compétences spécifiques - Tronc commun aux trois spécialités
- + Interviewer le client pour préciser ses contraintes et besoins
- + Etablir un budget intégrant les ressources humaines et matérielles pour savoir si les contraintes du client peuvent être respectées
- + Concevoir et réaliser une présentation du projet pour convaincre le client de s'engager
- + Concevoir un cahier des charges pour permettre aux équipes de :
- # Etablir des projets de concepts de jeu
- # Rechercher une direction artistique proposant des univers visuels, de design, de personnages et de décors
- # Réaliser une étude de marché pour positionner le jeu dans une offre
- # Réaliser une étude technique pour évaluer les besoins et en déduire la faisabilité du projet
- # Réaliser un planning de production pour s'assurer de la faisabilité du projet en respectant les demandes du client
- # Connaître les attentes du marché
- # Identifier les spécificités pouvant être intégrées pour assurer l'accessibilité en fonction des familles de handicap
- Réaliser une maquette de présentation
- o Compétences spécifiques - Tronc commun aux trois spécialités
- + Organiser et sélectionner ses idées pour assurer une grande clarté dans ses propositions
- + Formaliser la Documentation pour décrire les spécificités et attendus de la maquette
- + Communiquer et expliquer ses choix aux équipes en vue d'une bonne réalisation de l'intention artistique, de l'intention de Game Design, de la direction technique du jeu
- + Superviser la réalisation d'une maquette pour s'assurer de la jouabilité du projet de jeu
- o Compétences spécifiques propre à la spécialité Artiste de Jeu (GA) :
- + Réaliser et/ou superviser la direction artistique pour assurer la cohérence de l'univers
- + Superviser la réalisation de la bible de Game Design et de la bible technique pour assurer la cohérence du jeu avec le cahier des charges
- + Mettre à profit sa culture artistique pour réaliser la bible graphique (GDR): genre du jeu, caractéristiques de l'univers, des personnages, des couleurs, de la lumière, des interfaces...
- + Dessiner pour réaliser le design des éléments de références du jeu
- + Utiliser les logiciels 2D et 3D pour réaliser les éléments graphiques du prototype du jeu

o Compétences spécifiques propre la spécialité Designer de Jeu (GD)

- + Réaliser et/ou superviser le Game Design du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu.
- + Superviser la réalisation de la bible de Game Art et de la bible technique pour assurer la cohérence du jeu avec le cahier des charges
- + Mettre à profit sa culture générale, du jeu, pour réaliser la bible de Game Design : genre du jeu, périphériques, plateformes, intentions de jeu, Core Gameplay, Système et mécaniques de jeu proposées.
- + Créer le parcours émotionnel du joueur
- + Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu
- + Assurer la qualité des rendus en fonction des compétences du moteur

o Compétences spécifiques propre à la spécialité Programmeur de Jeu (GP) :

- + Réaliser et/ou superviser les éléments techniques du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu.
- + Superviser la réalisation de la bible de Game Art (GDR) et de la bible de Game Design (GDR) pour assurer la cohérence du jeu avec le cahier des charges
- + Mettre à profit sa culture générale, du jeu, pour réaliser la bible technique du projet : périphériques, plateformes, outils de développement, Système, réseau, intelligence artificielle.
- + Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu
- + Assurer la qualité des rendus en fonction des caractéristiques du moteur
- + Choisir parmi les différents langages de programmations (C, C++, C#, Python ...) le plus adapté au projet

- Piloter et gérer une équipe de production

o Compétences spécifiques - Tronc commun aux trois spécialités

- + Communiquer régulièrement et clairement ses idées pour assurer la cohérence du travail des différents acteurs de l'équipe
- + Faire preuve d'écoute pour être en capacité d'ajuster le planning de production et le budget tout en restant dans le cadre imparti
- + Réaliser un budget pour permettre aux métiers de produire le jeu en respectant le cadre budgétaire
- + Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus (ex : soucis techniques et/ou humains)
- + Gérer les problèmes humains pour assurer une bonne ambiance au sein de l'équipe
- + Apporter des solutions dans le cadre de contraintes techniques ou humaines afin de les surmonter pour assurer la production du projet
- + Connaître, comparer et évaluer les différentes technologies disponibles pour proposer les meilleures solutions techniques à son équipe (Bible Technique)
- + Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches pour organiser la production
- + Définir les étapes de production (jalons du projet) de manière à assurer la réalisation de la production dans les temps impartis en respectant les exigences de qualité
- + Gérer et coordonner les plannings pour s'assurer du respect des étapes de production
- + Evaluer la production de chacun des métiers de la chaîne de production pour s'assurer de la qualité du jeu
- Diriger et/ou réaliser les activités de Réalisation

o Compétences spécifiques - Tronc commun aux trois spécialités

- + Hiérarchiser les sujets à traiter pour arbitrer et être capable de respecter le triptyque Qualité / Coût / Délais
- + Communiquer avec les équipes de spécialistes (GA, GD et GP) en utilisant un vocabulaire adéquat
- + Composer un groupe de testeurs en y intégrant des personnes en situation de handicap en lien avec le cahier des charges
- + Superviser ou réaliser les phases de test et analyser les résultats utilisateurs
- + Être en phase avec les attentes du marché
- + Utiliser les logiciels de production et les moteurs de jeux
- + Intégrer les éléments produits dans le moteur du jeu
- + Valider de la qualité finale du jeu

o Compétences spécifiques propre à la spécialité Artiste de Jeu (GA) :

- + Diriger ou réaliser tous les éléments graphiques du jeu en maîtrisant les logiciels et plug-ins adéquats : personnages, décors, lumières.
- + Programmer de manière procédurale certains éléments du jeu
- + Diriger ou réaliser les animations du jeu
- + Diriger ou réaliser les effets spéciaux du jeu
- + Diriger ou réaliser les interfaces du jeu

- + Justifier de ses choix artistiques
- o Compétences spécifiques propre à la spécialité Designer de Jeu (GD) :
 - + Diriger ou réaliser tous les éléments liés au gameplay du jeu en utilisant les logiciels et plug-ins adéquats.
 - + Créer les boucles de jeu macro et micro
 - + Réaliser la courbe de difficulté et le parcours émotionnel du joueur
 - + Justifier de ses choix de concept
 - + Piloter la réalisation du Sound Design
- o Compétences spécifiques propre à la spécialité Programmeur de Jeu (GP) :
 - + Solutionner les problèmes techniques (origines et correctifs)
 - + Architecturer un projet
 - + Utiliser différents langages de programmations (C, C++, C#, Python ...) afin de tirer parti de leurs spécificités respectives.
 - + Savoir déployer sur différentes plateformes (PC, console, mobile...)
 - + Justifier de ses choix techniques
 - + Piloter l'intégration du Sound Design

Blocs de compétences

RNCP38345BC01 — Mettre en œuvre les usages avancés et spécialisés des outils numériques

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution sur le ou les domaines concernés par la mention
- Se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers ou secteurs de recherche du domaine

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle Continu

- Semaines intensives ou Master Class sur des domaines de pointes impactant les pratiques du secteur
- Evaluation de l'autonomie des étudiants sur chacun des grands domaines techniques par des intervenants spécialiste de ces domaines

RNCP38345BC02 — Produire et mobiliser des savoirs hautement spécialisés

LISTE DE COMPÉTENCES

- Mobiliser des savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale
- Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines
- Résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines
- Apporter des contributions novatrices dans le cadre d'échanges de haut niveau, et dans des contextes internationaux
- Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes en respect des évolutions de la réglementation

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Contrôle Continu

- Semaines intensives ou Master Class sur des domaines de pointes impactant les pratiques du secteur

Mise en situation professionnelle

- Réalisation d'un projet professionnel en équipe : un jeu vidéo avec au moins 30 minutes de jeu dont la production s'étend sur 12 mois

RNCP38345BC03 — Mettre en œuvre une communication spécialisée pour le transfert de connaissances

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation
- Communiquer à des fins de formation ou de transfert de connaissances, par oral et par écrit, en français et dans au

moins une langue étrangère

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Présentation devant un Jury de professionnels internes des étapes d'avancement du projet de jeu vidéo
- Présentation du jeu en anglais devant un jury de professionnels externes

RNCP38345BC04 — Contribuer à la transformation en contexte professionnel

LISTE DE COMPÉTENCES

- Gérer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles
- Prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnelles et/ou pour réviser la performance stratégique d'une équipe
- Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique dans le cadre d'une démarche qualité
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Stages en entreprises avec rapport et évaluation
- Réalisation d'un projet professionnel en équipe de 7 à 12 : jeu vidéo avec une expérience de jeu d'au moins 30 minutes
- Intégration dans un projet réalisé de la problématique du handicap

RNCP38345BC05 — Concevoir une expérience interactive et superviser un projet

LISTE DE COMPÉTENCES

Cadrer le projet

- Compétences spécifiques du tronc commun aux trois spécialités
 - o Interviewer le client pour préciser ses contraintes et besoins
 - o Etablir un budget intégrant les ressources humaines et matérielles pour savoir si les contraintes du client peuvent être respectées
 - o Concevoir et réaliser une présentation du projet pour convaincre le client de s'engager
 - o Concevoir un cahier des charges pour permettre aux équipes de :
 - + Etablir des projets de concepts de jeu
 - + Rechercher une direction artistique proposant des univers visuels, de design, de personnages et de décors
 - + Réaliser une étude de marché pour positionner le jeu dans une offre
 - + Réaliser une étude technique pour évaluer les besoins et en déduire la faisabilité du projet
 - + Réaliser un planning de production pour s'assurer de la faisabilité du projet en respectant les demandes du client
 - + Connaître les attentes du marché
 - + Identifier les spécificités pouvant être intégrées pour assurer l'accessibilité en fonction des familles de handicap

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle devant un jury de professionnels externes et soutenance orale portant sur :

- un projet de jeu vidéo intégrant tous les éléments constitutifs des bibles graphiques, de Game design et technique
- la maquette fonctionnelle associée à ce projet de jeu

La soutenance dure une heure et le jury est composé à part égale d'une quinzaine de représentants d'entreprises spécialisées et de l'équipe pédagogique

RNCP38345BC06 — Réaliser une maquette interactive

LISTE DE COMPÉTENCES

- Compétences spécifiques du tronc commun aux trois spécialités
 - o Organiser et sélectionner ses idées pour assurer une grande clarté dans ses propositions
 - o Formaliser la Documentation pour décrire les spécificités et attendus de la maquette
 - o Communiquer et expliquer ses choix aux équipes en vue d'une bonne réalisation de l'intention artistique, de

l'intention de Game Design, de la direction technique du jeu

o Superviser la réalisation d'une maquette pour s'assurer de la jouabilité du projet de jeu

- Compétences spécifiques à la spécialité Artiste de Jeu (GA):

o Réaliser et/ou superviser la direction artistique pour assurer la cohérence de l'univers

o Superviser la réalisation de la bible de Game Design et de la bible technique pour assurer la cohérence du jeu avec le cahier des charges

o Mettre à profit sa culture artistique pour réaliser la bible graphique (GDR): genre du jeu, caractéristiques de l'univers, des personnages, des couleurs, de la lumière, des interfaces...

o Dessiner pour réaliser le design des éléments de références du jeu

o Utiliser les logiciels 2D et 3D pour réaliser les éléments graphiques du prototype du jeu

- Compétences spécifiques à la spécialité Designer de Jeu (GD)

o Réaliser et/ou superviser le Game Design du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu

o Superviser la réalisation de la bible de Game Art et de la bible technique pour assurer la cohérence du jeu avec le cahier des charges

o Mettre à profit sa culture générale, du jeu, pour réaliser la bible de Game Design : genre du jeu, périphériques, plateformes, intentions de jeu, Core Gameplay, Système et mécaniques de jeu proposée.

o Créer le parcours émotionnel du joueur

o Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu

o Assurer la qualité des rendus en fonction des compétences du moteur

- Compétences spécifiques à la spécialité Programmeur de Jeu (GP):

o Réaliser et/ou superviser les éléments techniques du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu

o Superviser la réalisation de la bible de Game Art (GDR) et de la bible de Game Design (GDR) pour assurer la cohérence du jeu avec le cahier des charges

o Mettre à profit sa culture générale, du jeu, pour réaliser la bible technique du projet : périphériques, plateformes, outils de développement, Système, réseau, intelligence artificielle.

o Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu

o Assurer la qualité des rendus en fonction des caractéristiques du moteur

o Choisir parmi les différents langages de programmations (C, C++, C#, Python...) le plus adapté au projet

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle devant un jury de professionnels externes et soutenance orale portant sur :

- un projet de jeu vidéo intégrant tous les éléments constitutifs des bibles graphiques, de Game design et technique.
- la maquette fonctionnelle associée à ce projet de jeu

La soutenance dure une heure et le jury est composé à part égale d'une quinzaine de représentants d'entreprises spécialisées et de l'équipe pédagogique.

RNCP38345BC07 — Piloter et gérer une équipe de production

LISTE DE COMPÉTENCES

- Compétences spécifiques du tronc commun aux trois spécialités

o Communiquer régulièrement et clairement ses idées pour assurer la cohérence du travail des différents acteurs de l'équipe

o Faire preuve d'écoute pour être en capacité d'ajuster le planning de production et le budget tout en restant dans le cadre imparti

o Réaliser un budget pour permettre aux métiers de produire le jeu en respectant le cadre budgétaire

o Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus (ex : soucis techniques et/ou humains)

o Gérer les problèmes humains pour assurer une bonne ambiance au sein de l'équipe

o Apporter des solutions dans le cadre de contraintes techniques ou humaines afin de les surmonter pour assurer la production du projet.

o Connaître, comparer et évaluer les différentes technologies disponibles pour proposer les meilleures solutions techniques à son équipe (Bible Technique)

o Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches pour organiser la production

o Définir les étapes de production (jalons du projet) de manière à assurer la réalisation de la production dans les temps impartis en respectant les exigences de qualité

o Gérer et coordonner les plannings pour s'assurer du respect des étapes de production

o Évaluer la production de chacun des métiers de la chaîne de production pour s'assurer de la qualité du jeu

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle :

- Mise en situation de management d'une équipe de production (entre 6 et 8 personnes) d'un jeu vidéo dont la production s'étend sur 12 mois.
- Présentation devant l'équipe pédagogique et devant un producteur ou une productrice externe l'avancement de son projet et le respect des jalons de production définis en amont.
- Réalisation d'un prototype de jeu d'une durée approximative de 30 min présentée devant un jury de professionnels externes d'une vingtaine de personnes..
- o Test par des professionnels du jeu vidéo
- o Test par des joueurs
- o Diffusion du projet en participant à des concours nationaux (Pégases, Ping Awards...) et internationaux (IGF, Unity...)

RNCP38345BC08 — Diriger et/ou réaliser les activités de Réalisation

LISTE DE COMPÉTENCES

- Compétences spécifiques du tronc commun aux trois spécialités
- o Hiérarchiser les sujets à traiter pour arbitrer et être capable de respecter le triptyque Qualité / Coût / Délais
- o Communiquer avec les équipes de spécialistes (GA, GD et GP) en utilisant un vocabulaire adéquat
- o Composer un groupe de testeurs en y intégrant des personnes en situation de handicap en lien avec le cahier des charges
- o Superviser ou réaliser les phases de test et analyser les résultats utilisateurs
- o Être en phase avec les attentes du marché
- o Utiliser les logiciels de production et les moteurs de jeux
- o Intégrer les éléments produits dans le moteur du jeu
- o Valider la qualité finale du jeu
- Compétences spécifiques à la spécialité Artiste de Jeu (GA) :
- o Diriger ou réaliser tous les éléments graphiques du jeu en maîtrisant les logiciels et plug-ins adéquats : personnages, décors, lumières.
- o Programmer de manière procédurale certains éléments du jeu
- o Diriger ou réaliser les animations du jeu
- o Diriger ou réaliser les effets spéciaux du jeu
- o Diriger ou réaliser les interfaces du jeu
- o Justifier de ses choix artistiques
- Compétences spécifiques à la spécialité Designer de Jeu (GD):
- o Diriger ou réaliser tous les éléments liés au gameplay du jeu en utilisant les logiciels et plug-ins adéquats
- o Créer les boucles de jeu macro et micro
- o Réaliser la courbe de difficulté et le parcours émotionnel du joueur
- o Justifier de ses choix de concept
- o Piloter la réalisation du Sound Design
- Compétences spécifiques à la spécialité Programmeur de Jeu (GP) :
- o Solutionner les problèmes techniques (origines et correctifs)
- o Architecturer un projet
- o Utiliser différents langages de programmations (C, C++, C#, Python...) afin de tirer parti de leurs spécificités respectives
- o Savoir déployer sur différentes plateformes (PC, console, mobile...)
- o Justifier de ses choix techniques
- o Piloter l'intégration du Sound Design

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle :

- Mise en situation de management d'une équipe de production (entre 6 et 8 personnes) d'un jeu vidéo dont la production s'étend sur 12 mois.
- Présentation devant l'équipe pédagogique et devant un producteur ou une productrice externe l'avancement de son projet et le respect des jalons de production définis en amont.
- Réalisation d'un prototype de jeu d'une durée approximative de 30 min présentée devant un jury de professionnels externes d'une vingtaine de personnes.

- o Test par des professionnels du jeu vidéo
- o Test par des joueurs
- o Diffusion du projet en participant à des concours nationaux (Pégases, Ping Awards...) et internationaux (IGF, Unity...)

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

- 58.21 - Edition de jeux électroniques - Studios de création de jeux vidéo
- 59.11 : Production de films cinématographiques, de vidéo et de programmes de télévision
- o Studio de production de film d'animation
- o Entreprises spécialisées dans les films d'entreprises et institutionnels
- o Entreprises spécialisées dans la production de films documentaires ou à caractère didactique
- o Sociétés de production de clips musicaux, publicités animées
- o Entreprises spécialisées en réalité virtuelle
- o Entreprises spécialisées dans le cinéma dynamique (parc d'attraction type Futuroscope)
- 71.11 : Services d'architecture - Entreprises spécialisées en simulation architecturale et muséographique

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

La finalité du diplôme / titre est d'obtenir des postes de Management :

- Créateur de Studio (accessible par les trois spécialités)
- Dirigeant de studio (accessible par les trois spécialités)
- Game Producer / Executive Producer / Associate Producer (accessible par les trois spécialités)
- Game Director / Creative Director (accessible par la spécialité Designer de jeu)
- Art Director (accessible par la spécialité Artiste de jeu)
- Technical Director (accessible par la spécialité Programmeur de jeu)

En sortie de l'école, la logique de progression est d'abord d'occuper des postes de Junior, des postes de Senior puis de Lead dans des activités propres à chacune des familles de métier :

- "Artiste de Jeu" (GA) : Chara Designer, Concept Artist, Artist 2D/3D, Animateur/Animatrice 2D/3D, Artiste Effets spéciaux, Artiste technique, UI Artist
- "Designer de Jeu" (GD) : Game Designer, Level Designer, Economic Game Designer, Ux Designer, Narrative Designer
- "Programmeur de Jeu" (GP) : AI Specialist, Engine Programmer, Gameplay Programmer, Tools Programmer, UI Programmer, Network Programmer

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	Manque de main-d'œuvre disponible, Lien formation-emploi
Salaire médian (mensuel)	2 745 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (41 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique · tension 4/5 (Élevée) M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom · 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)	31 213

Jugés difficiles à recruter	49 %
Emplois saisonniers	4 %
Familles professionnelles (FAP)	M1X80 — Techniciens d'étude et de développement en informatique M2X90 — Ingénieurs et cadres d'étude, recherche et développement en informatique et télécom U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Entrée en année 1 :

- Posséder un baccalauréat (toutes spécialités confondues)
- Réussir les épreuves du concours d'entrée

Rentrée en année 2, 3 ou 4 :

- Avoir suivi une formation attestant la maîtrise des compétences demandées en début de chacune de ces années
- Réussir les épreuves du concours d'entrée.

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, VAE

Président et Vice-président appartenant à un corps d'enseignants-chercheurs désignés par le recteur d'académie

Secrétaire de Jury désigné par le recteur d'académie

Membres nommés par le recteur d'académie après consultation de l'École :

- Directeur général de l'École
- Directeurs Pédagogiques concernés

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/08/2026
Date de dernière délivrance possible	31/08/2030

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2021	66	0	88 %	90 %
2020	62	0	80 %	92 %
2019	51	0	83 %	94 %
2018	45	0	87 %	98 %
2017	58	0	84 %	92 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP34582

NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP42021

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://rubika-edu.com/jeu-video/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/38345/>