

Expert en création et développement de jeu vidéo

RNCP39594 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	323s
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	01/10/2024
Date d'échéance	01/10/2027

Certificateur(s)

ADE HOLDING · SIRET : 82450453400028

DE VINCI HIGHER EDUCATION (DVHE) · SIRET : 44087031900025

Partenaires habilités

7 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 7 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
COMPETENTIS	94953886200010	Former et organiser l'évaluation
ECV	34316657500047	Former et organiser l'évaluation
ECV	34316657500054	Former et organiser l'évaluation
ECV	34316657500062	Former et organiser l'évaluation
ECV	34316657500070	Former et organiser l'évaluation
INSTITUT DE COMMUNICATION APPLIQUEE	34316657500039	Former et organiser l'évaluation
INSTITUT DE COMMUNICATION APPLIQUEE	34316657500146	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le secteur du jeu vidéo se porte bien avec un chiffre d'affaires de près de 5 milliards d'euros. Il emploie un peu plus de 10 000 professionnels, dans un millier d'entreprises. Studios de développement, éditeurs, constructeurs de consoles, distributeurs : les employeurs sont variés. Les sociétés, principalement PME, sont jeunes : la majorité d'entre elles ont moins de 10 ans. On recense plus de 580 studios de développement de toutes tailles. Plus de 9 studios sur 10 sont indépendants.

Cette bonne santé s'explique par le succès des jeux mobiles dont la part ne cesse de croître. La moitié des Français déclarent jouer régulièrement aux jeux vidéo, à parts égales pour les hommes et les femmes. Les perspectives sont favorables, avec la progression de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée, de l'intelligence artificielle et la reconnaissance en France de l'eSport. Dans les entreprises du secteur, les trois-quarts des emplois sont des CDI. Les métiers technologiques sont les plus représentés, devant les professions artistiques et les fonctions de management.

L'expert en création et développement de jeu vidéo dirige et coordonne l'étude de marché et l'élaboration du cahier

des charges. Il assure la direction technique du projet et le management des équipes créatives et techniques. Il se spécialise généralement dans l'un des quatre métiers caractéristiques du jeu vidéo (les intitulés en anglais sont couramment utilisés dans l'industrie) :

Le design (Game Design)

La direction artistique (Game Art)

Le génie logiciel (Game Programming)

La production et le marketing du jeu vidéo

Le métier s'exerce principalement dans les sociétés de production-édition de jeux vidéo, les studios de production indépendants et chez les distributeurs. L'expert en création et développement de jeu vidéo porte une responsabilité très importante pour la réussite d'un projet de création et de lancement d'un nouveau jeu vidéo. Sa connaissance du marché et son expérience de la production et de la distribution sont déterminantes pour assurer la rentabilité du projet. Il agit avec un large degré d'autonomie dans ses fonctions de manager chargé de la supervision des équipes créatives et techniques.

ACTIVITÉS VISÉES

Les activités de l'expert en création et développement de jeu vidéo se répartissent en quatre ensembles (trois sont communs, le quatrième constitue une spécialisation) :

Élaboration d'un projet de création de jeu vidéo

Veille concurrentielle

Étude du marché

Analyse de la demande

Élaboration du cahier des charges

Identification des moyens nécessaires à la création d'un jeu vidéo

Identification des compétences et ressources humaines nécessaires

Choix des matériels et logiciels adaptés

Élaboration du budget et des conditions de financement

Établissement du calendrier de production

Management des équipes créatives et techniques

Répartition des tâches

Choix et mises en œuvre des outils collaboratifs

Animation des équipes créatives et techniques

Prise en compte des situations de handicap

4.

Spécialisation-métier

Option A : Mise œuvre des méthodes et techniques du Game Design

Définition du concept

Description de l'univers du jeu et de ses règles de fonctionnement

Réalisation de prototypes de situations de jeu

Conception et intégration des niveaux de jeu

Réglage de l'ergonomie et du gameplay

Option B : Direction artistique d'un jeu vidéo (Game Art)

Conception et mise en œuvre d'un projet de design graphique

Réalisation des éléments graphiques

Mise en œuvre des technologies 2D et 3D

Supervision de l'animation

Option C : Conduite du développement d'un jeu vidéo (Game Programming)

Séquençage et planification

Supervision et coordination de la réalisation

Intégration des technologies émergentes

Pilotage de la programmation et des tests

Prise en compte des situations de handicap (développeurs)

Option D : Production et marketing du jeu vidéo

Mise en œuvre d'une méthodologie de gestion de projet

Réalisation du dossier de production

Élaboration de la stratégie marketing et communication

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Analyser la concurrence en termes de contenus et d'impact sur le marché, afin de repérer les innovations susceptibles d'être intégrées au projet.

Préparer et réaliser des études de marché en utilisant les techniques de segmentation et les canaux de consultation adéquats, afin d'identifier les attentes des consommateurs de jeux vidéo.

Traduire en principes graphiques les attentes esthétiques du projet, en vue de définir un univers de jeu.

Spécifier au plan technique les caractéristiques d'un nouveau jeu, en accord avec les attentes esthétiques et les tendances du marché, en vue de finaliser le cahier des charges.

Elaborer et structurer le cahier des charges à l'intention des équipes de réalisation, en intégrant toutes les données de l'analyse, en vue d'une validation par l'ensemble des parties prenantes.

Préciser les conditions techniques et humaines de la production, en cohérence avec le cahier des charges, en vue d'établir un plan de production rationnel.

Opérer un choix rationnel des matériels et logiciels, sur la base d'une veille technique et d'une étude des coûts de mise en œuvre, dans le but de compléter les données de la construction budgétaire.

Etablir le budget de production et son plan de financement, en prenant en compte l'ensemble des données techniques et humaines de la mise en œuvre, dans le but d'évaluer le retour sur investissement d'un nouveau jeu vidéo.

Etablir le calendrier de production en cohérence avec les données saisonnières du marché, en vue d'optimiser le retour sur investissement.

Assurer une répartition des tâches cohérente avec l'analyse des compétences, en vue de constituer les équipes de développement et de préciser les feuilles de route.

Identifier et mettre en œuvre les outils numériques collaboratifs adaptés au développement de jeu vidéo, dans le but de fluidifier la réalisation.

Assurer la cohésion des équipes créatives et techniques, en menant des entretiens individuels de définition des missions et des réunions d'équipes, en vue d'élever le niveau de compétences de chacun en matière de programmation des plateformes 3D dans les différents contextes de mise en œuvre.

Mettre en œuvre les recommandations du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA), dans le but de faciliter l'intégration des personnes handicapées au sein des équipes de réalisation.

En s'appuyant sur la veille concurrentielle et les études de marché, concevoir un concept de jeu innovant et répondant aux attentes des consommateurs de jeu vidéo.

Concevoir les principaux éléments du jeu (énigmes, épreuves inédites, comportement des héros, etc.) et leurs règles de fonctionnement, dans le but de créer un univers attractif pour le consommateur.

Coordonner la programmation de prototypes caractéristiques de l'univers de jeu, dans le but de guider les équipes de production dans leurs différentes déclinaisons.

Définir les principes de programmation des niveaux de jeu à l'intention des équipes de développement, afin de renforcer la cohérence de l'univers de jeu et l'intérêt du joueur.

Définir toutes les possibilités d'interaction offertes au joueur, dans un souci d'ergonomie des fonctions à utiliser, afin de faciliter sa navigation.

Prendre en compte le référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) dans le but d'adapter certaines situations de jeu aux nécessités des personnes handicapées.

Etablir les règles de design graphique du jeu à créer, en concertation avec les animateurs et info-designers, en vue d'une réalisation correspondant aux attentes du consommateur.

Guider les équipes de développement et d'animation à chaque étape de la réalisation, afin de coordonner la réalisation d'éléments graphiques adaptés à l'univers de jeu.

Définir les principes d'utilisation des animations 2D et 3D, dans le but de créer des images de synthèse en adéquation avec le concept de jeu et le projet de design graphique.

Coordonner l'animation (art de la conception graphique en mouvement), en accord avec les intentions de la réalisation et le cahier des charges, en vue d'assurer une intégration harmonieuse dans les plans ou séquences montées

Séquencer les étapes du projet de développement, en vue d'identifier les sous-projets adaptés à une organisation efficace de la réalisation.

Mener des réunions régulières des équipes de développement sur l'état d'avancement du projet, en vue de maintenir

la cohérence du travail, de recueillir leurs suggestions et d'apporter les correctifs nécessaires au projet.

Organiser une communication efficace au sein des équipes de développement afin d'éviter les impasses et pertes de temps consécutives.

Intégrer les avancées de la réalité virtuelle et de l'intelligence artificielle dans le développement du jeu vidéo, afin d'optimiser l'expérience gamer.

Définir les règles de programmation à l'intention des équipes de développement, dans le but d'assurer la robustesse du produit et de réduire les délais.

Piloter l'itération de tests fonctionnels et ergonomiques auprès des utilisateurs, en cours de production et au travers de l'organisation d'ateliers, afin de valider les solutions envisagées sous une forme optimale.

Prendre en compte le référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) et les recommandations de la norme internationale WCAG 2.1 (Web Content Accessibility Guidelines) à un niveau aaa, dans le but d'adapter les conditions de réalisation aux nécessités des personnes handicapées.

Utiliser la méthodologie de gestion de projet adaptée au cas traité et à son contexte entrepreneurial, en vue d'assurer un pilotage du développement dans le respect du cahier des charges et des délais.

Constituer un dossier de production complet, en concertation avec les membres de l'équipe-projet des différentes spécialités, en vue d'une présentation au fonds d'aide au jeu vidéo du Centre National de Cinématographie.

Identifier les facteurs-clés de succès sur le marché d'un nouveau jeu vidéo, en vue de construire une stratégie fondée sur les attentes des consommateurs.

Définir les thèmes de communication du lancement d'un nouveau jeu vidéo en cohérence avec le produit et les attentes des consommateurs, afin de renforcer l'efficacité de la campagne marketing.

Choisir les canaux de distribution les mieux adaptés au produit en vue d'optimiser les ventes et le retour sur investissement.

Former et organiser le travail des community managers (gestionnaires de communautés), en vue de recueillir en continu les données essentielles de l'expérience consommateurs.

Blocs de compétences

RNCP39594BC01 — Elaborer un projet de création de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser la concurrence en termes de contenus et d'impact sur le marché, afin de repérer les innovations susceptibles d'être intégrées au projet.

Préparer et réaliser des études de marché en utilisant les techniques de segmentation et les canaux de consultation adéquats, afin d'identifier les attentes des consommateurs de jeux vidéo.

Traduire en principes graphiques les attentes esthétiques du projet, en vue de définir un univers de jeu.

Spécifier au plan technique les caractéristiques d'un nouveau jeu, en accord avec les attentes esthétiques et les tendances du marché, en vue de finaliser le cahier des charges.

Elaborer et structurer le cahier des charges à l'intention des équipes de réalisation, en intégrant toutes les données de l'analyse, en vue d'une validation par l'ensemble des parties prenantes.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation des travaux écrits

(Études de marché, rapports d'activité, dossiers de production, livrables techniques)

Mise en situation professionnelle lors de la réalisation du projet de fin d'études

(Étude de marché, dossier de production, livrables techniques, soutenance orale de groupe devant un jury d'experts)

Présentations orales devant le jury

(Présentations orales individuelles ou collectives – appréciations individuelles)

RNCP39594BC02 — Identifier les moyens nécessaires à la création d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Préciser les conditions techniques et humaines de la production, en cohérence avec le cahier des charges, en vue d'établir un plan de production rationnel.

Opérer un choix rationnel des matériels et logiciels, sur la base d'une veille technique et d'une étude des coûts de mise en œuvre, dans le but de compléter les données de la construction budgétaire.

Etablir le budget de production et son plan de financement, en prenant en compte l'ensemble des données techniques et humaines de la mise en œuvre, dans le but d'évaluer le retour sur investissement d'un nouveau jeu

vidéo.

Etablir le calendrier de production en cohérence avec les données saisonnières du marché, en vue d'optimiser le retour sur investissement.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation des travaux écrits

(Etudes de marché, rapports d'activité, dossiers de production, livrables techniques)

Mise en situation professionnelle lors de la réalisation du projet de fin d'études

(Etude de marché, dossier de production, livrables techniques, soutenance orale de groupe devant un jury d'experts)

Présentations orales devant le jury

(Présentations orales individuelles ou collectives – appréciations individuelles)

RNCP39594BC03 — Manager les équipes créatives et techniques

LISTE DE COMPÉTENCES

Assurer une répartition des tâches cohérente avec l'analyse des compétences, en vue de constituer les équipes de développement et de préciser les feuilles de route.

Identifier et mettre en œuvre les outils numériques collaboratifs adaptés au développement de jeu vidéo, dans le but de fluidifier la réalisation.

Assurer la cohésion des équipes créatives et techniques, en menant des entretiens individuels de définition des missions et des réunions d'équipes, en vue d'élever le niveau de compétences de chacun en matière de programmation des plateformes 3D dans les différents contextes de mise en œuvre.

Mettre en œuvre les recommandations du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA), dans le but de faciliter l'intégration des personnes handicapées au sein des équipes de réalisation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation des travaux écrits

(Etudes de marché, rapports d'activité, dossiers de production, livrables techniques)

Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise, en stage ou en alternance, par les tuteurs école et entreprise

(Rapports d'activité, soutenance orale individuelle)

Présentations orales devant le jury

(Présentations orales individuelles ou collectives – appréciations individuelles)

RNCP39594BC04 — Option 4A - Mettre en œuvre les méthodes et techniques du Game Design

LISTE DE COMPÉTENCES

En s'appuyant sur la veille concurrentielle et les études de marché, concevoir un concept de jeu innovant et répondant aux attentes des consommateurs de jeu vidéo.

Concevoir les principaux éléments du jeu (énigmes, épreuves inédites, comportement des héros, etc.) et leurs règles de fonctionnement, dans le but de créer un univers attractif pour le consommateur.

Coordonner la programmation de prototypes caractéristiques de l'univers de jeu, dans le but de guider les équipes de production dans leurs différentes déclinaisons.

Définir les principes de programmation des niveaux de jeu à l'intention des équipes de développement, afin de renforcer la cohérence de l'univers de jeu et l'intérêt du joueur.

Définir toutes les possibilités d'interaction offertes au joueur, dans un souci d'ergonomie des fonctions à utiliser, afin de faciliter sa navigation.

Prendre en compte le référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) dans le but d'adapter certaines situations de jeu aux nécessités des personnes handicapées.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation des travaux écrits

(Etudes de marché, rapports d'activité, dossiers de production, livrables techniques)

Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise, en stage ou en alternance, par les tuteurs école et entreprise

(Rapports d'activité, soutenance orale individuelle)

Mise en situation professionnelle lors de la réalisation du projet de fin d'études

(Etude de marché, dossier de production, livrables techniques, soutenance orale de groupe devant un jury d'experts)

Présentations orales devant le jury

(Présentations orales individuelles ou collectives – appréciations individuelles)

RNCP39594BC05 — Option 4B - Assurer la direction artistique d'un jeu vidéo (Game Art)

LISTE DE COMPÉTENCES

Etablir les règles de design graphique du jeu à créer, en concertation avec les animateurs et info-designers, en vue d'une réalisation correspondant aux attentes du consommateur.

Guider les équipes de développement et d'animation à chaque étape de la réalisation, afin de coordonner la réalisation d'éléments graphiques adaptés à l'univers de jeu.

Définir les principes d'utilisation des animations 2D et 3D, dans le but de créer des images de synthèse en adéquation avec le concept de jeu et le projet de design graphique.

Coordonner l'animation (art de la conception graphique en mouvement), en accord avec les intentions de la réalisation et le cahier des charges, en vue d'assurer une intégration harmonieuse dans les plans ou séquences montées

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation des travaux écrits

(Etudes de marché, rapports d'activité, dossiers de production, livrables techniques)

Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise, en stage ou en alternance, par les tuteurs école et entreprise

(Rapports d'activité, soutenance orale individuelle)

Mise en situation professionnelle lors de la réalisation du projet de fin d'études

(Etude de marché, dossier de production, livrables techniques, soutenance orale de groupe devant un jury d'experts)

Présentations orales devant le jury

(Présentations orales individuelles ou collectives – appréciations individuelles)

RNCP39594BC06 — Option 4C - Conduire le développement d'un jeu vidéo (Game programming)

LISTE DE COMPÉTENCES

Séquencer les étapes du projet de développement, en vue d'identifier les sous-projets adaptés à une organisation efficace de la réalisation.

Mener des réunions régulières des équipes de développement sur l'état d'avancement du projet, en vue de maintenir la cohérence du travail, de recueillir leurs suggestions et d'apporter les correctifs nécessaires au projet.

Organiser une communication efficace au sein des équipes de développement afin d'éviter les impasses et pertes de temps consécutives.

Intégrer les avancées de la réalité virtuelle et de l'intelligence artificielle dans le développement du jeu vidéo, afin d'optimiser l'expérience gamer.

Définir les règles de programmation à l'intention des équipes de développement, dans le but d'assurer la robustesse du produit et de réduire les délais.

Piloter l'itération de tests fonctionnels et ergonomiques auprès des utilisateurs, en cours de production et au travers de l'organisation d'ateliers, afin de valider les solutions envisagées sous une forme optimale.

Prendre en compte le référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) et les recommandations de la norme internationale WCAG 2.1 (Web Content Accessibility Guidelines) à un niveau aaa, dans le but d'adapter les conditions de réalisation aux nécessités des personnes handicapées.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation des travaux écrits

(Etudes de marché, rapports d'activité, dossiers de production, livrables techniques)

Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise, en stage ou en alternance, par les tuteurs école et entreprise

(Rapports d'activité, soutenance orale individuelle)

Mise en situation professionnelle lors de la réalisation du projet de fin d'études

(Etude de marché, dossier de production, livrables techniques, soutenance orale de groupe devant un jury d'experts)

Présentations orales devant le jury

(Présentations orales individuelles ou collectives – appréciations individuelles)

RNCP39594BC07 — Option 4D - Assurer la production et le marketing d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Utiliser la méthodologie de gestion de projet adaptée au cas traité et à son contexte entrepreneurial, en vue d'assurer un pilotage du développement dans le respect du cahier des charges et des délais.

Constituer un dossier de production complet, en concertation avec les membres de l'équipe-projet des différentes spécialités, en vue d'une présentation au fonds d'aide au jeu vidéo du Centre National de Cinématographie.

Identifier les facteurs-clés de succès sur le marché d'un nouveau jeu vidéo, en vue de construire une stratégie fondée sur les attentes des consommateurs.

Définir les thèmes de communication du lancement d'un nouveau jeu vidéo en cohérence avec le produit et les attentes des consommateurs, afin de renforcer l'efficacité de la campagne marketing.

Choisir les canaux de distribution les mieux adaptés au produit en vue d'optimiser les ventes et le retour sur investissement.

Former et organiser le travail des community managers (gestionnaires de communautés), en vue de recueillir en continu les données essentielles de l'expérience consommateurs.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Evaluation des travaux écrits

(Etudes de marché, rapports d'activité, dossiers de production, livrables techniques)

Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise, en stage ou en alternance, par les tuteurs école et entreprise

(Rapports d'activité, soutenance orale individuelle)

Mise en situation professionnelle lors de la réalisation du projet de fin d'études

(Etude de marché, dossier de production, livrables techniques, soutenance orale de groupe devant un jury d'experts)

Présentations orales devant le jury

(Présentations orales individuelles ou collectives – appréciations individuelles)

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Le métier s'exerce principalement dans les sociétés de production-édition de jeux vidéo, les studios de production indépendants et chez les distributeurs.

L'expert en création et développement de jeu vidéo porte une responsabilité très importante pour la réussite d'un projet de création et de lancement d'un nouveau jeu vidéo. Sa connaissance du marché et son expérience de la production et de la distribution sont déterminantes pour assurer la rentabilité du projet. Il agit avec un large degré d'autonomie dans ses fonctions de manager chargé de la supervision des équipes créatives et techniques.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

L'expert en création et développement de jeu vidéo dirige et coordonne l'étude de marché et l'élaboration du cahier des charges. Il assure la direction technique du projet et le management des équipes créatives et techniques. Il se spécialise généralement dans l'un des quatre métiers caractéristiques du jeu vidéo (les intitulés en anglais sont couramment utilisés dans l'industrie) :

Le design (Game Design)

La direction artistique (Game Art)

Le génie logiciel (Game Programming)

La production et le marketing du jeu vidéo

Selon la spécialisation choisie, les fonctions occupées sont les suivantes :

Game Design

Level designer

Game designer

Narrative designer

Game Art

Director Artist

Graphiste 3D

UI/UX Artist

Vfx Artist

Game programming

Game Développeur

Programmeur gameplay

Programmeur outils

Programmeur réseau

Développeur VR

Production et marketing

Producer

Coordinateur de projet
Q Analyst
Marketing manager
Chef de produits

RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ
N/A

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
Les candidats admis à l'entrée en formation ont validé le premier cycle de formation de l'ILV-IIM (Cycle Bachelor).

PRÉREQUIS À LA VALIDATION
Les candidats admis à la certification ont validé le premier cycle de formation de l'ILV-IIM (Cycle Bachelor).

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE
Le jury de certification est constitué de cinq personnes :
Un(e) président(e) du jury, personnalité extérieure à l'autorité de certification ;
Le directeur de l'ILV-IIM ou son représentant ;
Le responsable pédagogique de la formation conduisant à la certification ;
Deux professionnels extérieurs à l'autorité de certification.

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	9 859 €
Selon la branche	7 000 € – 9 930 €
Prise en charge	Branches concernées
9 859 €	Valeur par défaut · 208 branches
9 930 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique, CPNEF de l'audiovisuel

8 237 €	CPNEFP Branche du Commerce de Détail Non Alimentaire
7 700 €	CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager
7 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	01/10/2024
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	01/10/2027
Date de dernière délivrance possible	01/10/2031

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2022	57	0	81 %	76 %
2021	47	0	88 %	82 %

Liens avec d'autres certifications

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)
RNCP34059, RNCP37652, RNCP38345

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

Mastère Game Design - IIM Digital School - Ecole du Digital

Mastère Game Art - IIM Digital School - Ecole du Digital

Mastère Game Programming - IIM Digital School - Ecole du Digital

Mastère Production et marketing du jeu vidéo - IIM Digital School - Ecole du Digital

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39594/>

Où se former

Formations référencées	1
Organismes	1
Régions couvertes	1
Prix indicatif	9 600 €
Durée	1327 h

Offre de formation — MonCompteFormation (Caisse des Dépôts), licence ouverte.

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	5
Parcours menés à terme	0

Taux d'achèvement	0 %
Période	09/2025 – 09/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	10
Montant total engagé	18 720 €
Coût moyen par dossier	1 872 €
Durée moyenne	1101 h
Période	03/2025 – 07/2026
France compétences	95 %
Reste à charge titulaire	3 %
Compte d'engagement citoyen	1 %

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