

Concepteur de jeux vidéo / Game designer

RNCP39760 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Code(s) NSF	323
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	E1104, E1205
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	31/10/2024
Date d'échéance	31/10/2027

Certificateur(s)

GAME SUP · SIRET : 81885487900041

Partenaires habilités

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

Organisme	SIRET	Habilitation
MANUEL RUIZ	50022739200031	Former et organiser l'évaluation
QUEST EDUCATION GROUP	83767023100021	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Le métier de Game designer s'inscrit dans le domaine du jeu vidéo. Ce domaine d'activité fait partie du secteur d'activité de l'industrie qui regroupe les activités de conception et de production des logiciels de jeux (software) ainsi que le matériel (hardware).

Aujourd'hui, plus de 3,2 milliards de personnes jouent aux jeux vidéo dans le monde, soit plus de 40% de la population mondiale. L'industrie du jeu vidéo est celle qui possède la plus forte croissance à l'heure actuelle. En France, ce secteur est en croissance constante depuis 2014 et tout particulièrement lors de la période de confinement, en 2020. Il a en effet représenté près de 800 emplois supplémentaires en 2020 pour près de 1200 jeux en production. La France est le foyer de nombreux studios de renom, ce qui contribue à renforcer sa position sur la scène internationale du jeu vidéo. De nombreux studios indépendants produisent également des jeux originaux et créatifs.

L'industrie du jeu vidéo en France est en croissance, grâce à sa créativité dans les logiciels et grâce aux achats croissants de consoles de jeu, de jeux mobiles et de plateformes de streaming. Le marché des jeux mobiles (sur smartphones) est également en plein essor, avec de nombreux développeurs indépendants créant des titres à grand succès sur les plateformes iOS et Android.

Enfin, l'industrie du jeu vidéo est soumise à des réglementations spécifiques en France, notamment en ce qui concerne la classification et la régulation des contenus. C'est dans ce cadre, que le besoin en compétences de Game designer s'inscrit. En effet, la demande en production étant forte, les besoins de conception et de gestion de la production ont évolué à la hausse.

ACTIVITÉS VISÉES

Réalisation d'une analyse de marché en rapport avec le concept de jeu vidéo

Élaboration d'un concept de jeu vidéo

Réalisation de l'implémentation des éléments de jeu dans le moteur de jeu temps réel et finalisation du projet

Coordination d'équipe et gestion de la production

Livraison & présentation du projet

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Analyse des besoins du commanditaire, des attentes du public (ce que souhaitent voir les joueurs apparaître dans le jeu en termes de fonctionnalités, volume de contenu, qualité de manipulation...) et des comportements du joueur cible en s'appuyant sur des références afin d'en tirer des guidelines de création

Rédiger une documentation de préconisations des conseils à suivre pour l'équipe de développement (game-designers, game-artist, sound designers, les project managers et les testeurs) en intégrant les différentes contraintes (cible, délai, budget, technique, faisabilité, etc.) afin de proposer un projet adapté

Concevoir les règles et mécaniques du jeu en veillant à leur équilibre et leur cohérence avec les guidelines de création afin d'obtenir l'expérience de jeu attendu par le commanditaire

Imaginer les éléments narratifs (des personnages, du monde, le scénario) en adéquation avec les mécaniques de jeu en les structurant dans des fiches descriptives afin d'obtenir une cohérence ludo-narrative (règles du jeu cohérentes avec l'histoire)

Concevoir l'habillage (interface homme/machine) en réalisant des schématisations de répartition des éléments à l'écran afin d'informer sur l'état du jeu, le statut de son personnage et d'orienter les choix du joueur cible

Imaginer les lieux de déplacements du personnage (environnements, architecture des bâtiments et des villes ...) en s'appuyant sur des références et en réalisant des croquis de carte tout en intégrant les stratégies de gameplay et les volontés narratives afin d'assurer une cohérence d'ensemble sur le projet

Formaliser la bible de Game design (documentation technique par métiers : système, narration, interface, level design...) afin de transmettre la vision du projet aux équipes en adéquation avec celles du commanditaire et en prenant en compte les contraintes initialement définies

Réaliser une documentation schématique (mockup, flowchart, mind map...) en utilisant des outils de conception graphique (organigramme, présentation, logigramme...) afin d'appuyer et guider les travaux de conception des autres corps de métiers de l'équipe de développement

Implémenter le système du jeu dans un moteur de jeu temps réel au moyen d'utilisation d'outil de Scripting en traduisant les features, les mécaniques de jeu et les règles de fonctionnement du système de jeu en vue de créer le socle technique du jeu respectant les éléments conçus dans la bible de Game Design

Intégrer à la structure narrative, les dialogues, les descriptions des éléments de jeu (personnages, unités, outils ...) définis au préalable dans la bible de Game Design, par le biais d'outils d'écriture de contenu interactif lié à un moteur de jeu temps réel afin de mettre en place techniquement le storytelling du jeu

Déployer l'expérience utilisateur en implémentant l'architecture logique d'enchaînements des écrans de jeu, en réalisant la structure visuelle des interfaces homme-machine et en établissant les moyens de contrôle du personnage du joueur, au moyen d'outils soit logiciels, soit plugins, visuels ou de programmation, liés au moteur de jeu temps réel du projet, pour permettre la manipulation et la prise de décision par l'utilisateur dans le projet de jeu notamment des configurations spécifiques à un public en situation de handicap et ce, en se basant sur leur définition dans la bible de Game Design

Réaliser les maquettes des zones de jeu en se basant sur les croquis préalablement établis dans la bible de Game Design, grâce à des outils (spécifiques externes ou fonctions propres internes au moteur du jeu) de création d'asset artistiques simplistes ou de formes primitives afin d'intégrer ces niveaux au projet

Établir un protocole de tests utilisateurs et de fonctionnalités documenté, au moyen d'outils de traitements de données collaboratifs, pour contrôler et évaluer l'expérience de jeu, et permettre d'identifier d'éventuels dysfonctionnements techniques avant livraison au commanditaire

Traiter les dysfonctionnements en fonction des priorités du Game design en implémentant les corrections et en réalisant le reporting des solutions apportées (utile au suivi) afin de respecter une cohérence avec les attentes du commanditaire, celles du public cible et les intentions de design

Co-construire avec la direction de production un planning général de production et le contenu des livrables par étapes du projet (milestones), via des outils de gestion de production, afin de cadrer le projet en cohérence avec les contraintes imposées par la bible de Game Design

Coordonner une équipe par la mise en place d'une méthode de gestion de production adaptée aux individus et aux situations spécifiques (situation de handicap notamment) et d'outils de gestion des tâches individuelles adéquates, afin de garantir l'avancement et le respect des étapes du projet (milestones), en respectant les attentes en livrable du

commanditaire

Transmettre les informations aux collaborateurs, aux autres membres de l'équipe de développement et au commanditaire par l'utilisation d'outils collaboratifs de partage de l'information et l'établissement de réunions régulières, afin de communiquer et valider quotidiennement les tâches et les avancées du projet en équipe

Présenter le projet monté et testé en réunion avec le commanditaire au moyen d'un support visuel et d'un prototype jouable, afin de s'assurer de la validation finale du client et le cas échéant, planifier les actions liées à d'éventuels ajustements à l'issue de la démonstration

Proposer un placement commercial de produit en présentant une définition claire des besoins (humains, financiers, délais) et un modèle économique adapté à l'état actuel de la concurrence (support, prix, date de sortie ...) afin de démontrer le potentiel ludique du projet en cohérence avec la cible du jeu (tendances, comportements) au potentiel commanditaire/client

Blocs de compétences

RNCP39760BC01 — Concevoir un projet de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyse des besoins du commanditaire, des attentes du public (ce que souhaitent voir les joueurs apparaître dans le jeu en termes de fonctionnalités, volume de contenu, qualité de manipulation...) et des comportements du joueur cible en s'appuyant sur des références afin d'en tirer des guidelines de création

Rédiger une documentation de préconisations des conseils à suivre pour l'équipe de développement (game-designers, game-artist, sound designers, les project managers et les testeurs) en intégrant les différentes contraintes (cible, délai, budget, technique, faisabilité, etc.) afin de proposer un projet adapté

Concevoir les règles et mécaniques du jeu en veillant à leur équilibre et leur cohérence avec les guidelines de création afin d'obtenir l'expérience de jeu attendu par le commanditaire

Imaginer les éléments narratifs (des personnages, du monde, le scénario) en adéquation avec les mécaniques de jeu en les structurant dans des fiches descriptives afin d'obtenir une cohérence ludo-narrative (règles du jeu cohérentes avec l'histoire)

Concevoir l'habillage (interface homme/machine) en réalisant des schématisations de répartition des éléments à l'écran afin d'informer sur l'état du jeu, le statut de son personnage et d'orienter les choix du joueur cible

Imaginer les lieux de déplacements du personnage (environnements, architecture des bâtiments et des villes ...) en s'appuyant sur des références et en réalisant des croquis de carte tout en intégrant les stratégies de gameplay et les volontés narratives afin d'assurer une cohérence d'ensemble sur le projet

Formaliser la bible de Game design (documentation technique par métiers : système, narration, interface, level design...) afin de transmettre la vision du projet aux équipes en adéquation avec celles du commanditaire et en prenant en compte les contraintes initialement définies

Réaliser une documentation schématique (mockup, flowchart, mind map...) en utilisant des outils de conception graphique (organigramme, présentation, logigramme...) afin d'appuyer et guider les travaux de conception des autres corps de métiers de l'équipe de développement

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet professionnel de jeu vidéo - réalisation d'un concept de jeu vidéo

À partir d'un brief client fictif, le candidat réalise un concept de jeu vidéo dans un document appelé « High Concept Document » couvrant les différents aspects nécessaires à la définition du projet en termes de Game Design.

RNCP39760BC02 — Mettre en œuvre la réalisation technique du projet de jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Implémenter le système du jeu dans un moteur de jeu temps réel au moyen d'utilisation d'outil de Scripting en traduisant les features, les mécaniques de jeu et les règles de fonctionnement du système de jeu en vue de créer le socle technique du jeu respectant les éléments conçus dans la bible de Game Design

Intégrer à la structure narrative, les dialogues, les descriptions des éléments de jeu (personnages, unités, outils ...) définis au préalable dans la bible de Game Design, par le biais d'outils d'écriture de contenu interactif lié à un moteur de jeu temps réel afin de mettre en place techniquement le storytelling du jeu

Déployer l'expérience utilisateur en implémentant l'architecture logique d'enchaînements des écrans de jeu, en réalisant la structure visuelle des interfaces homme-machine et en établissant les moyens de contrôle du personnage du joueur, au moyen d'outils soit logiciels, soit plugins, visuels ou de programmation, liés au moteur de jeu temps réel

du projet, pour permettre la manipulation et la prise de décision par l'utilisateur dans le projet de jeu notamment des configurations spécifiques à un public en situation de handicap et ce, en se basant sur leur définition dans la bible de Game Design

Réaliser les maquettes des zones de jeu en se basant sur les croquis préalablement établis dans la bible de Game Design, grâce à des outils (spécifiques externes ou fonctions propres internes au moteur du jeu) de création d'asset artistiques simplistes ou de formes primitives afin d'intégrer ces niveaux au projet

Etablir un protocole de tests utilisateurs et de fonctionnalités documenté, au moyen d'outils de traitements de données collaboratifs, pour contrôler et évaluer l'expérience de jeu, et permettre d'identifier d'éventuels dysfonctionnements techniques avant livraison au commanditaire

Traiter les dysfonctionnements en fonction des priorités du Game design en implémentant les corrections et en réalisant le reporting des solutions apportées (utile au suivi) afin de respecter une cohérence avec les attentes du commanditaire, celles du public cible et les intentions de design

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Projet professionnel de jeu vidéo - réalisation d'un prototype de jeu vidéo : à partir d'éléments documentaires, d'une bible de Game Design d'un concept de jeu créé précédemment par le candidat et d'un brief commanditaire, le candidat réalise un prototype.

Projet professionnel de jeu vidéo - Rapport écrit de production du prototype : le candidat introduit la production du prototype par un document de synthèse.

RNCP39760BC03 — Piloter un projet de jeu video

LISTE DE COMPÉTENCES

Co-construire avec la direction de production un planning général de production et le contenu des livrables par étapes du projet (milestones), via des outils de gestion de production, afin de cadrer le projet en cohérence avec les contraintes imposées par la bible de Game Design

Coordonner une équipe par la mise en place d'une méthode de gestion de production adaptée aux individus et aux situations spécifiques (situation de handicap notamment) et d'outils de gestion des tâches individuelles adéquates, afin de garantir l'avancement et le respect des étapes du projet (milestones), en respectant les attentes en livrable du commanditaire

Transmettre les informations aux collaborateurs, aux autres membres de l'équipe de développement et au commanditaire par l'utilisation d'outils collaboratifs de partage de l'information et l'établissement de réunions régulières, afin de communiquer et valider quotidiennement les tâches et les avancées du projet en équipe

Présenter le projet monté et testé en réunion avec le commanditaire au moyen d'un support visuel et d'un prototype jouable, afin de s'assurer de la validation finale du client et le cas échéant, planifier les actions liées à d'éventuels ajustements à l'issue de la démonstration

Proposer un placement commercial de produit en présentant une définition claire des besoins (humains, financiers, délais) et un modèle économique adapté à l'état actuel de la concurrence (support, prix, date de sortie ...) afin de démontrer le potentiel ludique du projet en cohérence avec la cible du jeu (tendances, comportements) au potentiel commanditaire/client

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Rapport d'expérience professionnelle (stage ou emploi pendant le parcours de formation) - Réalisation d'une documentation sur l'expérience professionnelle réalisée : le rapport d'expérience professionnelle est un travail de synthèse qui permet au candidat de présenter les travaux et tâches réalisés.

Projet professionnel de jeu vidéo - Réalisation d'un concept de jeu vidéo : le candidat réalise un support de présentation pour une proposition de concept de jeu vidéo basée sur des contraintes éditoriales fixées.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Secteur d'activité de l'industrie qui regroupe les activités de conception et de production des logiciels de jeux (software) ainsi que le matériel (hardware) : éditeurs et studios de production (grandes entreprises et petites structures indépendantes)

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Game designer

Concepteur de jeux vidéo

Créateur de jeux vidéo
Technical game designer
Level designer / Level builder
Assistant chef de projet
QA tester (quality assurance)

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

En France, le métier de game designer n'est pas directement réglementé mais il existe des principes et des bonnes pratiques à respecter pour exercer ce rôle dans l'industrie du jeu vidéo tels que respecter la "Non-Disclosure Agreement" (NDA), également appelée accord de confidentialité. Il s'agit d'un contrat juridique couramment utilisé dans l'industrie du jeu vidéo (et d'autres domaines). L'objectif principal d'un NDA est de protéger les informations confidentielles échangées entre les parties impliquées. Il s'agit de garantir que les informations sensibles, telles que les idées, les technologies, les données commerciales ou les secrets de fabrication, ne soient pas divulgués à des tiers non autorisés.

Dans ce cadre, le Game designer est régulièrement amené à signer un accord de non divulgation d'information technique. En résumé, les NDAs sont essentiels pour protéger les intérêts des parties impliquées dans l'industrie du jeu vidéo, mais il est crucial de les rédiger soigneusement et de comprendre leurs implications légales (<https://www.gamedeveloper.com/business/full-disclosure-on-non-disclosure-agreements>).

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Très faible (1/5)
Facteurs principaux	Non-attractivité salariale
Salaire médian (mensuel)	2 300 €
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	3 755
Jugés difficiles à recruter	20 %
Emplois saisonniers	22 %
Familles professionnelles (FAP)	U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Être titulaire d'une certification de niveau 5 dans le domaine du jeu vidéo et du multimédia pour un cycle de formation d'un an

Être titulaire d'une certification de niveau 4 tout domaine confondu pour un cycle de formation de 3 ans

Dérogation possible pour les candidats ne répondant pas aux conditions susmentionnées : test d'entrée ou un entretien (évaluation des connaissances en game design et des aptitudes en communication orale et écrite)

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Avoir suivi l'intégralité de la formation

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

2 membres internes et 2 membres extérieurs à Game Sup qui ne doivent pas avoir de lien personnel ou professionnel avec les candidats présentés aux épreuves

Base légale

Date de décision	31/10/2024
Durée de l'enregistrement	3 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	31/10/2027
Date de dernière délivrance possible	31/10/2031

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2021	12	0	83 %	91 %
2020	14	0	57 %	86 %

Liens avec d'autres certifications

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)
RNCP36744

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://game-sup.fr/bachelor-game-design>

Fiche officielle (France Compétences)
<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39760/>

Où se former

Formations référencées	1
Organismes	1
Régions couvertes	0
Prix indicatif	3 300 €

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

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	11
Parcours menés à terme	0
Taux d'achèvement	0 %
Période	09/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	10
Montant total engagé	31 400 €

Coût moyen par dossier	3 140 €
Durée moyenne	200 h
Période	07/2026 – 08/2026
France compétences	82 %
Reste à charge titulaire	17 %
OPCO	2 %

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