

Métiers du jeu vidéo (fiche nationale)

RNCP40184 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 6
Sigle	Licence Professionnelle — Licence professionnelle
Code(s) NSF	323, 326
Formacode(s)	46251
Code(s) ROME	M1805, E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement de droit
Date d'échéance	31/12/2029

Certificateur(s)

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

CONSERVATOIRE NATIONAL DES ARTS ET METIERS · SIRET : 19753471200017

UNIVERSITE PARIS EST CRETEIL VAL DE MARNE · SIRET : 19941111700013

UNIVERSITE MONTPELLIER III PAUL VALERY · SIRET : 19341089100017

UNIVERSITE DE TOULON · SIRET : 19830766200017

UNIVERSITE LYON 2 A ET L LUMIERE · SIRET : 19691775100014

UNIVERSITE PARIS XIII PARIS NORD VILLETANEUSE · SIRET : 19931238000017

UNIVERSITE DE MONTPELLIER PAUL-VALERY · SIRET : 93249089900014

Partenaires habilités

16 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 16 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
ASSOCIATION DE GESTION DU CNAM DE MARTINIQUE	39064039900015	Former et organiser l'évaluation
ASSOCIATION DE GESTION DU CNAM EN REGION OCCITANIE	49189213900016	Former et organiser l'évaluation
ASSOCIATION DE GESTION DU CONSERVATOIRE DES ARTS ET METIERS	34896746400028	Former et organiser l'évaluation
ASSOCIATION DE GESTION DU CONSERVATOIRE NATIONAL DES ARTS ET METIERS DE LA REUNION	44338132200025	Former et organiser l'évaluation
ASSOCIATION DE GESTION DU CONSERVATOIRE NATIONAL DES ARTS ET METIERS EN GUADELOUPE	39174243400015	Former et organiser l'évaluation
ASSOCIATION DE GESTION DU CONSERVATOIRE NATION DES ARTS ET METIERS AUVERGNE-RHONE-ALPES	44320628900045	Former et organiser l'évaluation
CNAM BOURGOGNE FRANCHE-COMTE	34022316300023	Former et organiser l'évaluation
CNAM BRETAGNE - AGCNAM	43411361900119	Former et organiser l'évaluation

CNAM CENTRE-VAL DE LOIRE - AGCNAM	4491135700013	Former et organiser l'évaluation
CNAM GRAND EST	8230413480017	Former et organiser l'évaluation

Liste complète des 16 partenaires habilités : <https://data.aktaconseil.fr/certifications/rncp40184-metiers-du-jeu-video-fiche-nationale/partenaires>

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La licence professionnelle est un diplôme national de l'enseignement supérieur qui confère à son titulaire le grade de licence. Elle confère les mêmes droits à tous ses titulaires, quel que soit l'établissement qui l'a délivrée.

La licence professionnelle poursuit un objectif d'insertion professionnelle et elle est organisée pour favoriser la formation tout au long de la vie.

La licence professionnelle favorise la personnalisation des parcours de formation et offre des dispositifs d'accompagnement pédagogique, en tenant compte de la diversité et des spécificités des publics accueillis en formation initiale et en formation continue.

La Licence professionnelle Métiers du jeu vidéo prépare aux métiers de l'Industrie Culturelle du jeu vidéo, qui s'avère également être une industrie numérique et technique. Elle vient répondre aux besoins de croissance, de structuration et de veille technique de son secteur en perpétuelle mutation, analysés par le diagnostic « Ambition Jeu Vidéo » HJVDiag, élaboré en 2023 par un consortium de 8 associations professionnelles régionales ainsi que le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo -).

Face aux besoins de professionnalisation du secteur vidéoludique, la licence professionnelle Métiers du jeu vidéo a été créée afin de donner une vision transversale de l'ensemble des corps de métiers nécessaires et interdépendants au sein des productions, permettant une mise en contexte au plus proche de la réalité des postes intermédiaires relatifs à la conception, la réalisation et la qualité d'un jeu vidéo.

L'évolution rapide et constante des techniques, outils et métiers dans ce domaine nécessite des profils généralistes capables de se spécialiser à travers :

- une pluridisciplinarité des compétences techniques et théoriques organisées en contexte de production. Cette pluridisciplinarité assure une polyvalence opérationnelle indispensable dans des contextes de travail collaboratif demandant une forte communication et coordination entre les différents corps de métiers nécessaires à la réalisation d'un jeu vidéo ;
- une collaboration continue avec le tissu professionnel dans l'objectif de préparer aux métiers intermédiaires propres aux pôles design, management, images et son, développement/programmation, éditions et support afin de répondre aux besoins d'un secteur en constante innovation technologique dans ses processus de production, la spécialisation et l'émergence de nouveaux métiers ;
- une adaptabilité et une veille capable de répondre aux enjeux techniques et sociaux propres au secteur en matière de nouvelles technologies (automatisation, IA, réalités virtuelles, management des Data, etc.) et d'impacts (évolution et diversité des communautés de joueurs et joueuses, enjeux écologiques, modes de diffusion, etc.) influant l'évolution des métiers. Cela passe notamment par l'intervention de professionnels tout au long de la formation, mais également des modes de formation plus professionnalisants tels que l'apprentissage.

La licence professionnelle Métiers du jeu vidéo a la particularité de s'intégrer dans un contexte où l'usage du numérique et de la langue anglaise sont indispensables et transverses étant donné la nature internationale des productions de jeux vidéo.

À moyen terme les professionnels qualifiés par cette certification pourront évoluer vers les métiers de Lead ou de Senior, dans le domaine du Game design (conception de jeu), Level design (conception de niveau), de la Quality Assurance (Assurance Qualité), de l'art et la technique, et vers le métier de producteur.

ACTIVITÉS VISÉES

- Conception des mécaniques de jeux et de la boucle de gameplay (mécanisme du jeu)
- Conception des univers (niveaux, personnages, environnements, lois, etc.)
- Réalisation du jeu vidéo (intégration et développement)
- Conception itérative d'une expérience utilisateur qualitative (UX design, prototypage, tests utilisateurs)
- Communication dans une situation pluridisciplinaire

- Coordination au sein d'une production vidéoludique
- Veille technologique et informationnelle

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences transversales

- Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe
- Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec esprit critique
- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue étrangère
- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs
- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
- Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

Compétences spécifiques

- Utiliser les techniques de conception spécifiques aux jeux vidéo (3C : Character Controller Camera par exemple)
- Proposer un système ludique, ses mécaniques et son univers en cohérence avec le projet
- Équilibrer les composantes et les paramètres du jeu pour garantir une expérience de qualité pour l'utilisateur (game flow - point d'équilibre entre niveau de difficulté et capacité du joueur, graphisme, etc.)
- Identifier les caractéristiques des futurs utilisateurs du jeu en se basant sur les catégorisations de l'état de l'art
- Appliquer les principes de l'écoconception du produit, afin de développer des jeux écoresponsables et les plus frugaux possible
- Produire les différentes composantes du jeu vidéo (ressources (2D/3D, son, animation, code, etc.) à l'aide des outils standards de production de jeux vidéo (moteurs de jeux, outils de productions de ressources)
- Produire des prototypes en utilisant toutes les méthodes à disposition (tests papier, grey blocks (maquette), etc.) et en respectant des rythmes itératifs dont la fréquence dépend de l'étape du processus de production
- Produire des versions finalisées du jeu en fusionnant, affinant et complétant (polish) les prototypes pour en optimiser les performances
- Initier et favoriser des processus de conception et d'innovation collaborative pluridisciplinaire en production par des techniques d'intelligence collective
- Rédiger les documents nécessaires à une production pluridisciplinaire pour permettre à tous les corps de métier de produire le jeu vidéo (document de conception du jeu (ou Game design Doc), document de développement (ou Game Dev Doc), etc.) en anglais et en français
- Mettre en œuvre des processus itératifs de production (boucles conception - prototype - test), favorisant la prise d'initiative et les tests empiriques (méthodes agiles)
- S'adapter pour répondre, dans un marché en constante évolution, aux demandes des éditeurs dont les lignes éditoriales peuvent varier au cours d'une même production et impacter les contenus et les échéances de production

Dans certains établissements, d'autres compétences spécifiques peuvent permettre de décliner, préciser ou compléter celles proposées dans le cadre de la mention au niveau national. Pour en savoir plus se reporter au site de l'établissement.

Blocs de compétences

RNCP40184BC01 — Utiliser les outils numériques de référence

LISTE DE COMPÉTENCES

Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Chaque certificateur accrédité met en œuvre les modalités qu'il juge adaptées : rendu de travaux, mise en situation, évaluation de projet, etc.

Ces modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction de la voie d'accès à la certification

RNCP40184BC02 — Exploiter des données à des fins d'analyse

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet
- Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation
- Développer une argumentation avec esprit critique

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Chaque certificateur accrédité met en œuvre les modalités qu'il juge adaptées : rendu de travaux, mise en situation, évaluation de projet, etc.

Ces modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction de la voie d'accès à la certification.

RNCP40184BC03 — S'exprimer et communiquer à l'oral, à l'écrit, et dans au moins une langue étrangère

LISTE DE COMPÉTENCES

- Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française
- Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue étrangère

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Chaque certificateur accrédité met en œuvre les modalités qu'il juge adaptées : rendu de travaux, mise en situation, évaluation de projet, etc.

Ces modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction de la voie d'accès à la certification.

RNCP40184BC04 — Se positionner vis à vis d'un champ professionnel

LISTE DE COMPÉTENCES

- Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder
- Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte
- Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Chaque certificateur accrédité met en œuvre les modalités qu'il juge adaptées : rendu de travaux, mise en situation, évaluation de projet, etc.

Ces modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction de la voie d'accès à la certification.

RNCP40184BC05 — Agir en responsabilité au sein d'une organisation professionnelle

LISTE DE COMPÉTENCES

- Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives
- Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet
- Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique
- Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale
- Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Chaque certificateur accrédité met en œuvre les modalités qu'il juge adaptées : rendu de travaux, mise en situation, évaluation de projet, etc.

Ces modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction de la voie d'accès à la certification.

RNCP40184BC06 — Concevoir un jeu vidéo : univers, mécaniques, interactions proposées à l'utilisateur

LISTE DE COMPÉTENCES

- Utiliser les techniques de conception spécifiques aux jeux vidéo (3C : Character Controller Camera par exemple)
- Proposer un système ludique, ses mécaniques et son univers en cohérence avec le projet
- Équilibrer les composantes et les paramètres du jeu pour garantir une expérience de qualité pour l'utilisateur (game flow - point d'équilibre entre niveau de difficulté et capacité du joueur, graphisme, etc.)
- Identifier les caractéristiques des futurs utilisateurs du jeu en se basant sur les catégorisations de l'état de l'art
- Appliquer les principes de l'écoconception du produit, afin de développer des jeux écoresponsables et les plus frugaux possible

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Chaque certificateur accrédité met en œuvre les modalités qu'il juge adaptées : rendu de travaux, mise en situation, évaluation de projet, etc.

Ces modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction de la voie d'accès à la certification.

RNCP40184BC07 — Réaliser un jeu vidéo pour le mettre à disposition des utilisateurs

LISTE DE COMPÉTENCES

- Produire les différentes composantes du jeu vidéo (ressources (2D/3D, son, animation, code, etc.) à l'aide des outils standards de production de jeux vidéo (moteurs de jeux, outils de productions de ressources)
- Produire des prototypes en utilisant toutes les méthodes à disposition (tests papier, grey blocks (maquette), etc.) et en respectant des rythmes itératifs dont la fréquence dépend de l'étape du processus de production
- Produire des versions finalisées du jeu en fusionnant, affinant et complétant (polish) les prototypes pour en optimiser les performances

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Chaque certificateur accrédité met en œuvre les modalités qu'il juge adaptées : rendu de travaux, mise en situation, évaluation de projet, etc.

Ces modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction de la voie d'accès à la certification.

RNCP40184BC08 — Communiquer et se coordonner dans une équipe pluridisciplinaire de production vidéoludique

LISTE DE COMPÉTENCES

- Initier et favoriser des processus de conception et d'innovation collaborative pluridisciplinaire en production par des techniques d'intelligence collective
- Rédiger les documents nécessaires à une production pluridisciplinaire pour permettre à tous les corps de métier de produire le jeu vidéo (document de conception du jeu (ou Game design Doc), document de développement (ou Game Dev Doc), etc.) en anglais et en français
- Mettre en œuvre des processus itératifs de production (boucles conception - prototype - test), favorisant la prise d'initiative et les tests empiriques (méthodes agiles)
- S'adapter pour répondre, dans un marché en constante évolution, aux demandes des éditeurs dont les lignes éditoriales peuvent varier au cours d'une même production et impacter les contenus et les échéances de production

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Chaque certificateur accrédité met en œuvre les modalités qu'il juge adaptées : rendu de travaux, mise en situation, évaluation de projet, etc.

Ces modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction de la voie d'accès à la certification.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

- J58 : Édition
- J58.21Z Édition de jeux électroniques

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- Game Designer jeux vidéo (concepteur de jeu) dont Level Designer (concepteur de niveau), Narrative Designer (scénariste de jeu vidéo), Gameplay Designer (concepteur de mécaniques de jeu vidéo), Technical Game Designer

(concepteur technique de mécaniques de jeu vidéo)

- Game Artist jeux vidéo (Artiste de jeu) : 2D Artist (artiste 2D), 3D Artist (artiste 3D), VFX Artist (artiste spécialisé dans les effets visuels), UI Artist (artiste spécialisé dans les interfaces utilisateur), Concept Artist (artiste spécialisé dans la production de concepts), Sound Designer (spécialiste de l'audio pour les jeux vidéo), Tech Artist (artiste spécialisé dans les solutions techniques)
- Game Developer jeux vidéo (développeur de jeu) : Gameplay Programmer (informaticien spécialisé dans le codage des mécaniques de jeu), AI Programmer (programmeur spécialisé dans l'intelligence artificielle pour les jeux vidéo), programmeur réseau, programmeur moteur, programmeur outils, programmeur UI (interfaces utilisateur), programmeur physique
- Coordinateur de Playtests - jeux vidéo
- Testeur Assurance Qualité - jeux vidéo

Après 3 à 5 années d'expérience professionnelle, les diplômés pourront accéder à des postes de :

- Direction artistique,
- Direction technique,
- Producer (Producteur)

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, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

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

Leur composition comprend :

- une moitié d'enseignants-chercheurs, d'enseignants ou de chercheurs participant à la formation
- des professionnels qualifiés ayant contribué aux enseignements
- des professionnels qualifiés n'ayant pas contribué aux enseignements

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	7 645 €
Selon la branche	6 800 € – 7 933 €

Prise en charge	Branches concernées
7 645 €	Valeur par défaut · 205 branches
7 933 €	CPNEF de l'audiovisuel, CPNEFP de l'habillement, mercerie, chaussure et jouet, CPNEFP de la branche professionnelle des Entreprises du courtage d'assurances et/ou réassurances
7 849 €	CPNEFP dans les établissements d'enseignement privés sous contrat
7 440 €	CPNE de l'ingénierie, des services informatiques et du conseil
7 000 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique
6 900 €	CPNEF de la Publicité
6 800 €	CPNE Banque

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement	31/12/2029
Date de dernière délivrance possible	31/12/2033

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP29970

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF
<https://www.cnam.fr/>
<https://www.univ-montp3.fr/>
<https://www.univ-tln.fr/>
<https://www.univ-lyon2.fr/>
<https://www.univ-paris13.fr/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/40184/>

Où se former

Formations référencées	4
Organismes	3
Régions couvertes	3

Prix indicatif	2 700 € – 7 650 €
Durée	333 – 1440 h

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

Se former en apprentissage

Formations en apprentissage	1
Organismes gestionnaires (CFA)	1
Organismes formateurs	1
Régions couvertes	1
Départements couverts	1
Organismes certifiés Qualiopi	1
Formations à distance	1
Sessions	de 09/2026 à 08/2029

Catalogue des formations en apprentissage — réseau des Carif-Oref. Sans frais pour l'alternant : formation financée par l'OPCO de la branche (NPEC).

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	12
Parcours menés à terme	1
Taux d'achèvement	8 %
Période	09/2025 – 09/2026

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

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	13
Montant total engagé	22 069 €
Coût moyen par dossier	1 698 €
Durée moyenne	358 h
Période	07/2025 – 09/2026
France compétences	82 %
Reste à charge titulaire	10 %
France Travail	8 %
OPCO	1 %

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