

Réalisateur de jeu vidéo

RNCP42021 · 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	31/08/2030

Certificateur(s)

MINISTERE DE L'ENSEIGNEMENT SUPERIEUR ET DE LA RECHERCHE · SIRET : 11004401300040
RUBIKA · SIRET : 90078690600017

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

En 2024, le jeu vidéo en France a maintenu son rang malgré un contexte d'incertitude. Avec un chiffre d'affaires de 5,7?milliards d'euros à -5,8?% vs 2023, le marché du jeu vidéo en France réalise sa deuxième performance historique. Selon le dernier rapport du SELL

(syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs), cette performance témoigne des forces structurelles de cette industrie et de la demande forte et constante des consommateurs. Selon ce même rapport, ces forces permettent d'envisager l'avenir avec un certain optimisme. Néanmoins, il ne faut pas oublier ni les difficultés économiques rencontrées par plusieurs structures françaises et internationales, ni la situation humaine et sociale difficile traversée par nombre de salariés de l'industrie.

Pourtant, au cœur de cette période de tension, des signes de résilience émergent. Selon le baromètre 2024 du SNJV (syndicat national du jeu vidéo), la France reste une terre de création dynamique, avec des studios qui continuent de produire, de recruter et d'innover.

Près de 40 % des entreprises prévoient des embauches en 2025, avec une hausse des recrutements dans les structures de toutes tailles, y compris les plus modestes.

Au fil des années, les postes et outils se sont spécialisés. Plusieurs familles de métiers sont apparues dans la production de jeux vidéo (source Référentiel des métiers du jeu vidéo du SNJV - version 2024

-) :
1. Les métiers de la production, Producteur (Producer), qui ouvrent à des métiers de coordination et de suivi des équipes. Ils sont garants de la livraison des projets à temps et de leur qualité.
 2. Les métiers du design, Designer de jeu (Game Designer), qui ouvrent aux métiers de la conception pour créer un univers unique dans lequel le joueur / la joueuse pourra se plonger et évoluer.
 3. Les métiers de l'image et du son, Artiste de jeu (Game Artist), qui ouvrent 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.
 4. Les métiers de la technologie, Programmeur de jeu (Game Programmer), qui ouvrent 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.
 5. Les métiers de l'édition et du support (non traités dans le cadre de cette demande).

Pour mémoire, l'intitulé du diplôme "Réalisateur de jeu vidéo" a été choisi 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 2024

).

Les objectifs du diplôme visent les quatre premières familles présentées ci-dessus recouvrant aussi bien des fonctions de management d'une production dans son intégralité, d'une équipe dédiée à un projet de jeu (Game Producer - Producteur) ou d'équipes projets au sein d'une famille des métiers 2 à 4 (ex : Lead Game Designer - Superviseur Design de jeu).

ACTIVITÉS VISÉES

Trois types d'activités :

1. Activités liées à la supervision d'un projet :

- o Pilotage du projet

- o Management de l'équipe

- o Communication projet interne et externe

2. Activités liées à la conception d'une maquette de jeu vidéo ou d'une expérience interactive (souvent appelée phase de préproduction) :

- o Cadrage du projet pour répondre aux attentes du client recouvrant

- + Formalisation du brief client / équipe éditoriale

- + Réalisation d'un cahier des charges

- + Présentation du cahier des charges aux clients

- o Réalisation et conceptualisation d'une maquette recouvrant

- + Formalisation de la documentation projet

- + Présentation d'un projet

- + Réalisation d'une maquette jouable

- o Activités spécifiques aux artistes de jeu : réalisation de la bible graphique

- o Activités spécifiques aux designers de jeu : réalisation de la bible du design de jeu

- o Activités spécifiques aux programmeurs de jeu : réalisation de la bible technique

3. Activités liées à la réalisation d'un jeu vidéo ou d'une expérience interactive en vue de sa publication (appelée souvent phase de production) :

- o Activités communes à toutes les familles de métier visées

- + Réalisation d'un prototype

- + Organisation et supervision des tests

- + Validation de la qualité finale du jeu

- o Activités spécifiques aux artistes de jeu : réalisation des éléments graphiques

- o Activités spécifiques aux designers de jeu : réalisation des éléments de game design

- o Activités spécifiques aux programmeurs de jeu : programmation du jeu

En lien avec ces familles de métier, le diplôme 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, culturels et théoriques

- des spécificités propres à chaque spécialité portant essentiellement sur des aspects techniques

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Compétences transversales

- 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 sociale et environnementale
- Prendre en compte la problématique de l'inclusion et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles

Compétences spécifiques du tronc commun aux trois spécialités

- Organiser et sélectionner ses idées pour assurer une grande clarté dans ses propositions
- Hiérarchiser les sujets à traiter pour arbitrer et respecter le triptyque Qualité / Coût / Délais
- Etablir un budget intégrant les ressources humaines et matérielles pour s'assurer que les contraintes du client sont respectées
- Apporter des solutions dans le cadre de contraintes techniques ou humaines pour assurer la production du projet en respectant le triptyque Qualité / Coût / Délais
- Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches pour organiser une production fluide
- Mettre en place un dépôt de contrôle de versions partagées (éléments de jeux ou assets), code, fichier de configuration) au sein de l'équipe pour faciliter la collaboration
- Définir les étapes de production (jalons du projet) de manière à assurer la réalisation de la production en respectant le triptyque Qualité / Coût / Délais
- 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 identifier les problèmes à traiter
- Alerter le client en cas de problème pouvant remettre en cause le triptyque Qualité / Coût / Délais
- Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus (techniques et/ou humains) ou de problèmes identifiés dans le respect du triptyque Qualité / Coût / Délais
- 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
- Faire preuve d'écoute pour être en capacité d'ajuster le planning de production, le budget ou la charge de travail tout en restant dans le cadre imparti
- Gérer les problèmes humains pour assurer une bonne ambiance au sein de l'équipe
- Communiquer régulièrement et clairement ses idées pour assurer la cohérence du travail entre les différents acteurs de l'équipe en utilisant un vocabulaire adéquat à chacun
- Concevoir et réaliser des présentations du projet pour convaincre le client de poursuivre le projet et/ou d'y apporter les modifications nécessaires
- Interviewer le client pour préciser ses contraintes et besoins
- 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 et être phase avec le marché
- Réaliser une étude technique pour évaluer les besoins et en déduire la faisabilité du projet
- Identifier les spécificités à intégrer pour assurer l'inclusion et l'accessibilité
- Intégrer des options d'éco-conception
- Utiliser les outils d'IA générative à bon escient et de façon éthique pour :
- prototyper rapidement des idées et des concepts

- accélérer la réalisation de tâches répétitives
- Formaliser la version finale de la documentation projet pour assurer la cohérence de la maquette avec le la demande du client en décrivant les spécificités attendues
- Bible artistique (Game Art Review)
- Bible du design du jeu (Game Design Review)
- Bible technique (Game Development Review)
- Réalisation d'une maquette pour s'assurer de la jouabilité du projet de jeu
- Comparer les différentes options possibles pour choisir les solutions les plus adaptées
- Intégrer les éléments produits par chaque métier dans le moteur du jeu
- Assurer la qualité des rendus en fonction des caractéristiques du moteur
- Identifier, composer et mettre en place un groupe et session de testeurs représentant le public cible du projet (playtest)
- Superviser les phases de test et analyser les résultats utilisateurs afin d'identifier les évolutions possibles
- Valider la version à livrer en respectant le triptyque Qualité / Coût / Délais

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

- Réaliser la direction artistique pour assurer la cohérence de l'univers
- Mettre à profit sa culture artistique pour réaliser la version finale de la bible graphique : 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
- Expliquer et motiver ses choix artistiques pour convaincre le client
- Réaliser tous les éléments graphiques du jeu en maîtrisant les logiciels et plug-ins adéquats : personnages, décors, animations, VFX (effets spéciaux), UI (user interface designer), lumières, etc.
- Programmer de manière procédurale certains éléments du jeu
- Réaliser, en utilisant des logiciels spécifiques,
 - les animations du jeu
 - les effets spéciaux du jeu
 - les interfaces du jeu

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

- Réaliser le Game Design du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu
- Mettre à profit sa culture générale du jeu pour réaliser la version finale de la bible de Game Design : définition des 3C (Character - Personnage, Controls - Contrôleur, Camera - Positionnement du joueur), genre du jeu, plateformes, intentions de jeu, boucle de jeu macro et micro (game loop), système et mécaniques de jeu proposées (gameplay)
- Créer le parcours émotionnel du joueur
- Utiliser un moteur de jeu pour réaliser la maquette
- Expliquer et motiver ses choix de concept pour convaincre le client
- Assurer un équilibrage du jeu (game balance) en paramétrant le comportement des éléments du jeu en s'appuyant sur des tests (playtest)
- Concevoir un parcours progressif et intuitif du joueur (game pacing, game affordance) grâce à des courbes de difficulté, des courbes d'apprentissage et des rythmes adaptés
- Concevoir les boucles de jeu macro et micro
- Piloter la réalisation du Sound Design effectuée par des tiers externes

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

- Identifier et mettre en place le socle technique du projet pour s'assurer de la bonne mise en place et qualité globale de l'expérience de jeu proposée
- Mettre à profit sa culture générale et technique au service du projet réaliser la version finale de la bible technique du projet : plateformes, outils de développement, infrastructure, réseau, intelligence artificielle
- Choisir parmi les différents langages de programmations le plus adapté au projet
- Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu
- Expliquer et motiver ses choix techniques pour convaincre le client
- Architecturer un projet pour assurer sa faisabilité
- Concevoir et programmer, en lien avec les Designers de jeu (Game Designer) et les Artistes de jeu (Game Artist), les comportements du jeu, actions, règles du jeu, le déroulement, les interfaces, l'audio ...
- Implanter dans le moteur de jeu les éléments définis et produits par les Designers de jeu (Game Designer) et les Artistes de jeu (Game Artist)

- Identifier et mettre en place des solutions face aux problèmes techniques
- Déployer le jeu sur différentes plateformes (PC, console, mobile)

Blocs de compétences

RNCP42021BC01 — 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 spécialistes de ces domaines

RNCP42021BC02 — Mobiliser et produire 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

RNCP42021BC03 — 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

- Présentations régulières devant des professionnels externes des étapes d'avancement du projet de jeu vidéo (comités éditoriaux et jurys)
- Présentation finale du jeu en anglais devant un jury de professionnels externes

RNCP42021BC04 — 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 sociale et 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
- Réalisation d'un projet professionnel en équipe de 6 et 10 personnes : jeu vidéo avec une expérience de jeu d'au moins 30 minutes
- Intégration de la problématique du handicap dans un projet réalisé

RNCP42021BC05 — Superviser la production d'un jeu vidéo ou d'une expérience interactive

LISTE DE COMPÉTENCES

Piloter un projet

- Organiser et sélectionner ses idées pour assurer une grande clarté dans ses propositions
- Hiérarchiser les sujets à traiter pour arbitrer et respecter le triptyque Qualité / Coût / Délais
- Etablir un budget intégrant les ressources humaines et matérielles pour s'assurer que les contraintes du client sont respectées
- Apporter des solutions dans le cadre de contraintes techniques ou humaines pour assurer la production du projet en respectant le triptyque Qualité / Coût / Délais
- Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches pour organiser une production fluide
- Mettre en place un dépôt de contrôle de versions partagées (éléments de jeu (assets), code, fichier de configuration) au sein de l'équipe pour faciliter la collaboration
- Définir les étapes de production (jalons du projet) de manière à assurer la réalisation de la production en respectant le triptyque Qualité / Coût / Délais
- 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 identifier les problèmes à traiter
- Alerter le client en cas de problème pouvant remettre en cause le triptyque Qualité / Coût / Délais
- Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus (techniques et/ou humains) ou de problèmes identifiés dans le respect du triptyque Qualité / Coût / Délais

Manager un projet

- 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
- Faire preuve d'écoute pour être en capacité d'ajuster le planning de production, le budget ou la charge de travail tout en restant dans le cadre imparti
- Gérer les problèmes humains pour assurer une bonne ambiance au sein de l'équipe

Communiquer pendant et sur le projet

- Communiquer régulièrement et clairement ses idées pour assurer la cohérence du travail entre les différents acteurs de l'équipe en utilisant un vocabulaire adéquat à chacun
- Concevoir et réaliser des présentations du projet pour convaincre le client de poursuivre le projet et/ou d'y apporter les modifications nécessaires

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Management d'une équipe de production (entre 6 et 10 personnes) d'un jeu vidéo dont la production s'étend sur 12 mois
- Présentations régulières devant des professionnels externes des étapes d'avancement du projet de jeu vidéo (comités éditoriaux et jurys)
- Réalisation d'un prototype de jeu d'une durée approximative de 30 minutes
- Diffusion du projet en participant à des concours nationaux (Pégases, Ping Awards...) et internationaux (IGF, Unity...)

RNCP42021BC06 — Concevoir une expérience vidéoludique ou interactive

LISTE DE COMPÉTENCES

- Interviewer le client pour préciser ses contraintes et besoins
- Concevoir un cahier des charges pour permettre aux équipes de :
 - o Etablir des projets de concepts de jeu
 - o Rechercher une direction artistique proposant des univers visuels, de design, de personnages et de décors
 - o Réaliser une étude de marché pour positionner le jeu dans une offre et être phase avec le marché
 - o Réaliser une étude technique pour évaluer les besoins et en déduire la faisabilité du projet
 - o Identifier les spécificités à intégrer pour assurer l'inclusion et l'accessibilité
 - o Intégrer des options d'éco-conception
- Utiliser les outils d'IA générative à bon escient et de façon éthique pour prototyper rapidement des idées de concepts

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Rédaction du cahier des charges constitué des premières versions des bibles graphique, design du jeu, et technique
- Présentation devant des professionnels externes (Comité Editorial d'environ 10 personnes)

RNCP42021BC07 — Réaliser une maquette fonctionnelle de jeu vidéo ou d'une expérience interactive

LISTE DE COMPÉTENCES

- Formaliser la version finale de la documentation projet pour assurer la cohérence de la maquette avec le la demande du client en décrivant les spécificités attendues
 - o Bible artistique (Game Art Review)
 - o Bible du design du jeu (Game Design Review)
 - o Bible technique (Game Development Review)
- Réaliser une maquette pour s'assurer de la jouabilité du projet de jeu
- Utiliser les outils d'IA générative à bon escient et de façon éthique pour
 - o prototyper rapidement des idées et des concepts
 - o accélérer la réalisation de tâches répétitives

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Réalisation d'une maquette jouable
- Présentation devant des professionnels externes représentant tous les métiers de la production et issus de studios différents (Jury de Préproduction d'environ 20 personnes)
- Test de la maquette (vertical slice)

RNCP42021BC08 — Réaliser un jeu vidéo ou une expérience interactive

LISTE DE COMPÉTENCES

- Comparer les différentes options possibles pour choisir les solutions les plus adaptées
- Intégrer les éléments produits par chaque métier dans le moteur du jeu
- Assurer la qualité des rendus en fonction des caractéristiques du moteur
- Utiliser les outils d'IA générative à bon escient et de façon éthique pour la réalisation de tâches répétitives
- Identifier, composer et mettre en place un groupe et session de testeurs représentant le public cible du projet (playtest)
- Superviser les phases de test et analyser les résultats utilisateurs afin d'identifier les évolutions possibles
- Valider la version à livrer en respectant le triptyque Qualité / Coût / Délais

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Réalisation d'un prototype de jeu d'une durée approximative de 30 min
- Présentation en anglais devant des professionnels externes représentant tous les métiers de la production et issus de studios différents (Jury final d'environ 30 personnes)
- Test du jeu par les membres du jury

RNCP42021BC09 — Réaliser la partie artistique d'une maquette de jeu vidéo (bloc optionnel - spécialité Artiste de jeu)

LISTE DE COMPÉTENCES

Bloc optionnel 1 de la spécialité Artiste de Jeu (GA)

- Réaliser la direction artistique pour assurer la cohérence de l'univers
- Mettre à profit sa culture artistique pour réaliser la version finale de la bible graphique : 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

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Réalisation d'une maquette jouable
- Présentation devant des professionnels externes représentant tous les métiers de la production et issus de studios différents (Jury de Préproduction d'environ 20 personnes)
- Test de la maquette (vertical slice)

RNCP42021BC10 — Réaliser la partie artistique d'un jeu vidéo (bloc optionnel - spécialité Artiste de jeu)

LISTE DE COMPÉTENCES

Bloc optionnel 2 de la spécialité Artiste de Jeu (GA)

- Expliquer et motiver ses choix artistiques pour convaincre le client
- Réaliser tous les éléments graphiques du jeu en maîtrisant les logiciels et plug-ins adéquats : personnages, décors, animations, VFX (effets spéciaux), UI (user interface designer), lumières, etc.
- Programmer de manière procédurale certains éléments du jeu
- Réaliser, en utilisation des logiciels spécifiques
 - o les animations du jeu
 - o les effets spéciaux du jeu
 - o les interfaces du jeu

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Réalisation d'un prototype de jeu d'une durée approximative de 30 min
- Présentation en anglais devant des professionnels externes représentant tous les métiers de la production et issus de studios différents (Jury final d'environ 30 personnes)
- Test du jeu par les membres du jury

RNCP42021BC11 — Réaliser le Game Design d'une maquette de jeu vidéo (bloc optionnel - spécialité Designer de jeu)

LISTE DE COMPÉTENCES

Bloc optionnel 1 de la spécialité Designer de Jeu (GD)

- Réaliser le Game Design du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu
- Mettre à profit sa culture générale du jeu pour réaliser la version finale de la bible de Game Design : définition des 3C (Character - Personnage, Controls - Contrôleur, Camera - Positionnement du joueur), genre du jeu, plateformes, intentions de jeu, boucle de jeu macro et micro (game loop), système et mécaniques de jeu proposées (gameplay)
- Créer le parcours émotionnel du joueur
- Utiliser un moteur de jeu pour réaliser la maquette

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Réalisation d'une maquette jouable
- Présentation devant des professionnels externes représentant tous les métiers de la production et issus de studios différents (Jury de Préproduction d'environ 20 personnes)
- Test de la maquette (vertical slice)

RNCP42021BC12 — Réaliser le Game Design d'un jeu vidéo (bloc optionnel - spécialité Designer de jeu)

LISTE DE COMPÉTENCES

Bloc optionnel 2 de la spécialité Designer de Jeu (GD)

- Expliquer et motiver ses choix de concept pour convaincre le client
- Assurer un équilibrage du jeu (game balance) en paramétrant le comportement des éléments du jeu en s'appuyant sur des tests (playtest)
- Concevoir un parcours progressif et intuitif du joueur (game affordance and pacing) grâce à des courbes de difficulté, des courbes d'apprentissage et des rythmes adaptés
- Concevoir les boucles de jeu macro et micro
- Piloter la réalisation du Sound Design effectuée par des tiers externes

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Réalisation d'une maquette jouable
- Présentation devant des professionnels externes représentant tous les métiers de la production et issus de studios différents (Jury de Préproduction d'environ 20 personnes)
- Test de la maquette (vertical slice)

RNCP42021BC13 — Réaliser la partie technique d'une maquette de jeu vidéo (bloc optionnel - spécialité Programmeur de jeu)

LISTE DE COMPÉTENCES

Bloc optionnel 1 de la spécialité Programmeur de Jeu (GP)

- Identifier et mettre en place le socle technique du projet pour s'assurer de la bonne mise en place et qualité globale de l'expérience de jeu proposée
- Mettre à profit sa culture générale et technique au service du projet pour réaliser la version finale de la bible technique du projet : plateformes, outils de développement, infrastructure, réseau, intelligence artificielle
- Choisir parmi les différents langages de programmations le plus adapté au projet
- Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Réalisation d'une maquette jouable
- Présentation devant des professionnels externes représentant tous les métiers de la production et issus de studios différents (Jury de Préproduction d'environ 20 personnes)
- Test de la maquette (vertical slice)

RNCP42021BC14 — Réaliser la partie technique d'un jeu vidéo (bloc optionnel - spécialité Programmeur de jeu)

LISTE DE COMPÉTENCES

Bloc optionnel 2 de la spécialité Programmeur de Jeu (GP)

- Expliquer et motiver ses choix techniques pour convaincre le client
- Architecturer un projet pour assurer sa faisabilité
- Concevoir et programmer, en lien avec les Designers de jeu (Game Designer) et les Artistes de jeu (Game Artist), les comportements du jeu, actions, règles du jeu, le déroulement, les interfaces, l'audio...
- Implanter dans le moteur de jeu les éléments définis et produits par les Designers de jeu (Game Designer) et les Artistes de jeu (Game Artist)
- Identifier et mettre en place des solutions face aux problèmes techniques
- Déployer le jeu sur différentes plateformes (PC, console, mobile)

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle

- Réalisation d'une maquette jouable
- Présentation devant des professionnels externes représentant tous les métiers de la production et issus de studios différents (Jury de Préproduction d'environ 20 personnes)
- Test de la maquette (vertical slice)

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

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

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

- "Artiste de Jeu" (GA) : Chara Designer (Graphiste spécialisé personnage), Concept Artist (Artiste conceptuel), Artist 2D/3D, Animateur 2D/3D, Artiste Effets spéciaux, Artiste technique, UI Artist (Concepteur interface utilisateur)
 - "Designer de Jeu" (GD) : Game Designer, Level Designer (Concepteur de niveaux) , Economic Game Designer (Concepteur de modèle économique), Ux Designer (Concepteur expérience joueur), Narrative Designer (Concepteur narratif)
 - "Programmeur de Jeu" (GP) : AI Specialist, Engine Programmer (Programmeur moteur), Gameplay Programmer (Programmeur de jeu), Tools Programmer (Programmeur spécialisé outils), UI Programmer (Programmeur interface utilisateur), Network Programmer (Programmeur réseau)
- Après 3 à 5 années d'expérience professionnelle les diplômés pourront évoluer vers des postes de Senior puis de Lead dans ces mêmes familles de métier. La finalité du diplôme est d'obtenir des postes de Management :
- Game Producer / Executive Producer / Associate Producer accessible par les trois spécialités
 - Art Director, accessible par la spécialité "Artiste de jeu"
 - Game Director (Réalisateur du jeu) / Creative Director (Directeur créatif), accessible par la spécialité "Designer de jeu"
 - Technical Director, accessible par la spécialité "Programmeur de jeu"

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, Apprentissage, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Entrée en année 1 :

- Posséder un baccalauréat (toutes spécialités confondues) ou un équivalent pour les candidats internationaux
- Réussir les épreuves du concours d'entrée

Rentrée en année 2, 3 ou 4 :

- Avoir les compétences demandées en début de chacune de ces années (ex : niveaux 4, 5 ou 6 se rapportant au domaine d'activités concernées)
- Réussir les épreuves du concours d'entrée

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Néant

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

- 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 :
 - o Directeur général de l'École
 - o Directeurs du programme

COMPOSITION DU JURY — APPRENTISSAGE, 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 :
 - o Directeur général de l'École
 - o Directeurs du programme

Base légale

Date d'échéance de l'enregistrement 31/08/2030

Date de dernière délivrance possible 30/08/2035

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2024	66	2	77 %	—
2023	59	0	77 %	89 %
2022	64	0	86 %	85 %
2021	64	0	88 %	90 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP38345

Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<https://rubika-edu.com/formations/jeuxvideo/>

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/42021/>