

Concepteur de jeux vidéo - lead game designer

RNCP42152 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	320
Formacode(s)	46251, 46339
Code(s) ROME	E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	30/04/2026
Date d'échéance	30/04/2031

Certificateur(s)

ISART DIGITAL · SIRET : 42196749800062

Partenaires habilités

2 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 1 à former et organiser l'évaluation et 1 à former.

Organisme	SIRET	Habilitation
CENTRE REGIONAL DE FORMATION MULTIPROFESSIONNEL	34182077700033	Former
ISART Digital Montréal Inc.	—	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

La France étant particulièrement dynamique en matière de création de jeux vidéo, le nombre de productions augmente et, en parallèle, les joueurs deviennent de plus en plus exigeants. La qualité est désormais une préoccupation majeure des studios. Le moindre défaut et c'est le jeu tout entier qui risque de se transformer en échec commercial en raison du poids des communautés de joueurs et des réseaux sociaux. Dans cet écosystème, la place des concepteurs est donc primordiale afin d'apporter aux joueurs une expérience utilisateur toujours plus forte et plus originale, en intégrant les nouvelles tendances et les dernières innovations technologiques.

Le Concepteur de jeux vidéo - Lead Game Designer définit et oriente la stratégie créative du jeu. Il coordonne les équipes en charge de concevoir le principe de jeu (gameplay), les règles et mécaniques de jeu, les interactions entre le joueur et l'environnement et l'expérience du joueur. Expert technique, il est capable de concevoir et prototyper les mécaniques de jeu afin de les tester. Manager, il joue un rôle d'interface entre les différents corps de métier intervenant sur la conception du jeu afin de répondre au mieux aux attentes du commanditaire. Il s'assure que la production du jeu respecte le cahier des charges aussi bien en termes de délais, de budget que de qualité finale. Il prend en compte les retours des utilisateurs ayant testé le jeu afin d'offrir la meilleure expérience possible aux joueurs. Il participe au recrutement des équipes créatives et accompagne l'évolution des compétences de ces dernières.

ACTIVITÉS VISÉES

Conception des principaux éléments de gameplay (Game design)

- Conception des mécaniques de jeu (boucles de gameplay, courbes d'intensité, incertitude, choix, création de puzzles, de situations d'opposition, équilibrage).

- Définition de la narration (création de contextes fictifs, scénarisation, descriptions, dialogues).
- Prise en compte des facteurs culturels (spécificités de public, de type de jeu, de contexte socio-économique, adaptation à une propriété intellectuelle).
- Intégration d'éléments de sciences humaines et prise en compte des nécessités environnementales (biais cognitifs, situations de handicap, ergonomie, interface humain-machine, écologie).

Réalisation des niveaux de jeu (Level design)

- Création d'environnements interactifs cohérents avec les mécaniques de jeux.
- Construction de la narration environnementale.
- Guidage de l'expérience du joueur/joueuse (première expérience, chemin critique, courbe d'intensité).

Supervision de la programmation

- Manipulations premières sur les principaux moteurs (création d'environnements de tests, intégration des éléments artistiques).
- Supervision du codage des principaux éléments de mécanique de jeu.
- Réalisation des scripts et scripts visuels (C#, C++, blueprint, visual scripting).
- Optimisation des retours d'interaction ou « feedback » (FX, game feel, juiciness, etc.).

Communication et management de l'équipe de Game designer

- Rédaction des documents de conception (GDD, NDD, OPD, etc.).
- Communication (écoute active, communication bienveillante, coordination interne et externe).
- Application des techniques managériales agiles à l'équipe de Game designers
- Prise en compte des situations de handicap

Conception et déploiement des tests

- Paramétrage et déploiement des sessions de test.
- Analyse des données remontées.
- Utilisation des techniques de prototypage (prototypes globaux, focalisés, etc.).
- Identification des problèmes de conception et propositions d'ajustements.

Option Data et Serious Games

- Application au développement de jeux de bases de mathématiques avancées.
- Création et mise en place de systèmes de monétisation.
- Déclinaison des techniques de Game design à d'autres contextes ludiques que le jeu vidéo.
- Adaptation des concepts de jeux aux problématiques sociétales, culturelles ou environnementales.

Option Programmation avancée (VFX et Réseau)

- Modélisation des architectures client-serveur.
- Gestion des échanges de données en fonction des spécificités du jeu.
- Intégration et paramétrage d'outils graphiques avancés, pour répondre à des besoins spécifiques de direction artistique (Unity Shader Graph, Unity VFX Graph, Unreal PCG).

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Concevoir les mécaniques fondamentales et les boucles de gameplay par la modélisation de systèmes interactifs et l'équilibrage des paramètres, afin de créer une expérience de jeu engageante et équilibrée.

Structurer la courbe d'intensité et les séquences de jeu en calibrant la difficulté et en intégrant des éléments d'incertitude, dans le but de maintenir l'intérêt et la motivation du joueur ou de la joueuse tout au long de la partie.

Définir les éléments de l'univers narratif par la rédaction de documents de conception, en vue d'établir un cadre cohérent et immersif à la fois pour le développement du jeu, et pour l'expérience de jeu.

Scénariser les séquences narratives en les intégrant aux mécaniques de jeu et aux moments d'interactions, dans l'objectif de faire progresser l'expérience de manière organique.

Adapter les mécaniques et le contenu du jeu par l'analyse des spécificités culturelles des publics cibles et des contraintes des propriétés intellectuelles, en vue d'assurer la meilleure pertinence et réception du jeu.

Contextualiser l'expérience de jeu en intégrant des références et des codes culturels spécifiques lors de la conception, afin de renforcer l'immersion et la connexion émotionnelle avec le public visé.

Intégrer les principes d'ergonomie et d'accessibilité en appliquant les connaissances en sciences cognitives et en situation de handicap lors de la conception de l'interface, dans le but de garantir une expérience de jeu inclusive, et intuitive pour le plus grand nombre.

Concevoir des environnements interactifs par l'intégration cohérente des mécaniques de jeu dans l'espace virtuel, afin de soutenir les objectifs gameplay et l'immersion du joueur.

Articuler la topologie du niveau et les interactions possibles via un placement stratégique et un calibrage des objets et

des défis, dans le but de créer un parcours ludique pertinent et engageant.

Développer une narration environnementale par la disposition d'éléments visuels et d'indices contextuels dans le niveau, en vue de raconter une histoire de manière implicite et immersive.

Orchestrer la courbe d'intensité et le chemin critique par un agencement maîtrisé des défis et des moments de repos, dans l'objectif de maintenir un engagement optimal tout au long de l'expérience.

Guider l'attention et la progression du joueur en utilisant des techniques de level design (lumière, composition, aménagement, animations...), afin de garantir une expérience fluide et intuitive tout au long de l'exploration.

Paramétrer les principaux moteurs de jeu en créant des environnements et en intégrant des éléments de jeu, dans le but de prototyper rapidement, de valider des concepts de design, puis d'assurer la réalisation du jeu jusqu'à son aboutissement.

Superviser l'implémentation des mécaniques de jeu fondamentales, en veillant à l'écriture d'un code structuré et documenté, afin de donner vie aux concepts de design de manière fonctionnelle.

Veiller à la traduction des spécifications de design en éléments programmés par le développement de systèmes modulaires et réutilisables, dans l'objectif d'assurer une base technique solide pour le gameplay.

Mettre au point des systèmes de gameplay complexes en utilisant des langages de script ou des outils de script visuel, afin de prototyper et finaliser les interactions prévues par le design.

Bonifier l'expérience de jeu en intégrant des principes de "game feel" et de "juiciness" (retours visuels, sonores, haptiques, FX), afin de maximiser le plaisir et la satisfaction du joueur ou de la joueuse.

Rédiger les documents de conception (GDD, OPD, GCD) en structurant et formalisant les choix créatifs et techniques, afin d'établir une référence unique et partagée pour toute l'équipe.

Maintenir les documents tout au long du projet par des mises à jour reflétant l'évolution du jeu, dans le but d'assurer une communication claire et une cohérence du produit.

Coordonner les échanges internes et externes en pratiquant une écoute active et une communication bienveillante, afin d'assurer un alignement et une collaboration efficaces entre tous les intervenants.

Animer l'équipe de game designers en appliquant des méthodologies agiles (scrums, rétrospectives, etc.), afin d'optimiser la productivité et la réactivité aux changements.

Piloter la production du pôle game design en utilisant des outils de suivi de projet et de gestion des tâches, dans le but de respecter les délais et les objectifs qualité fixés.

Mettre en œuvre les recommandations du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) et du WCAG (Accessibilité des contenus web), en concertation avec les personnes en situation de handicap, dans le but de faciliter leur intégration au sein des équipes de réalisation.

Organiser des sessions de test ciblées en définissant des protocoles et des critères d'évaluation précis, afin de recueillir des retours utilisateurs exploitables sur le gameplay ou la qualité.

Interpréter les données quantitatives et qualitatives en croisant les métriques (UX, équilibrage, etc.) avec les retours des testeurs, afin d'identifier les points forts et les faiblesses de l'expérience proposée.

Diagnostiquer les problèmes de conception par une analyse approfondie des rapports de bugs et des incohérences, dans le but de prioriser les corrections et les améliorations.

Concevoir des prototypes fonctionnels en utilisant des outils de prototypage rapide, afin de valider des hypothèses de design et des cœurs de gameplay le plus tôt possible.

Itérer sur les concepts de jeu en développant des prototypes focalisés sur des mécaniques spécifiques, dans l'objectif d'éprouver et d'affiner une idée avant son intégration complète.

Identifier les problèmes de conception sous-jacents par l'analyse systémique des retours et des données de jeu, afin de remonter à la racine des dysfonctionnements constatés.

Proposer des solutions d'ajustement et d'amélioration en formulant des recommandations argumentées et réalisables, dans le but de résoudre les problèmes identifiés et d'enrichir l'expérience de jeu.

Utiliser des concepts mathématiques avancés (algèbre linéaire, probabilités, statistiques...) pour le développement de systèmes de jeu complexes (IA, physique, graphismes, etc.), afin de créer des simulations crédibles et des mécaniques robustes.

Concevoir des systèmes de monétisation éthiques et durables en intégrant des modèles économiques (free-to-play, premium, etc.) et des techniques de rétention, afin d'assurer la viabilité financière du projet sans nuire à l'expérience de jeu.

Équilibrer l'économie virtuelle du jeu en ajustant les courbes de récompense, de progression et les prix, dans le but de maintenir un sentiment de justesse et de plaisir pour le joueur ou la joueuse.

Transposer les principes du game design à des contextes non-vidéoludiques (serious games, gamification, santé, tourisme, etc.), afin de créer des expériences motivantes pour divers media ou cadres d'application.

Sensibiliser le joueur à des enjeux culturels, sociétaux, environnementaux ou éthiques par la mise en scène interactive et la mécanique de jeu, dans l'objectif d'enrichir le propos du jeu au-delà du simple divertissement et d'y sensibiliser le joueur ou la joueuse.

Modéliser l'architecture réseau d'un jeu multijoueur en choisissant un modèle (client-serveur, peer-to-peer) adapté aux besoins techniques et gameplay, afin de garantir des performances stables et une expérience équitable.

Optimiser la gestion des échanges de données en fonction du type de jeu et des données à conserver (protocoles TCP, UDP, etc.), dans l'objectif d'assurer l'intégrité et la rapidité d'accès aux informations et de minimiser les consommations énergétiques grâce à une programmation adaptée.

Intégrer des outils graphiques avancés (Shader Graph, VFX Graph, PCG, etc.) à la production, afin de matérialiser la direction artistique et créer des environnements visuellement riches et cohérents propres et différenciés en fonction des spécificités de chaque projet de jeu.

Blocs de compétences

RNCP42152BC01 — Concevoir les principaux éléments de gameplay (game design)

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir les mécaniques fondamentales et les boucles de gameplay par la modélisation de systèmes interactifs et l'équilibrage des paramètres, afin de créer une expérience de jeu engageante et équilibrée.

Structurer la courbe d'intensité et les séquences de jeu en calibrant la difficulté et en intégrant des éléments d'incertitude, dans le but de maintenir l'intérêt et la motivation du joueur ou de la joueuse tout au long de la partie.

Définir les éléments de l'univers narratif par la rédaction de documents de conception, en vue d'établir un cadre cohérent et immersif à la fois pour le développement du jeu, et pour l'expérience de jeu.

Scénariser les séquences narratives en les intégrant aux mécaniques de jeu et aux moments d'interactions, dans l'objectif de faire progresser l'expérience de manière organique.

Adapter les mécaniques et le contenu du jeu par l'analyse des spécificités culturelles des publics cibles et des contraintes des propriétés intellectuelles, en vue d'assurer la meilleure pertinence et réception du jeu.

Contextualiser l'expérience de jeu en intégrant des références et des codes culturels spécifiques lors de la conception, afin de renforcer l'immersion et la connexion émotionnelle avec le public visé.

Intégrer les principes d'ergonomie et d'accessibilité en appliquant les connaissances en sciences cognitives et en situation de handicap lors de la conception de l'interface, dans le but de garantir une expérience de jeu inclusive, et intuitive pour le plus grand nombre.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Travaux écrits (Notes de synthèse, rapport de stage en entreprise)

Réalisation de projet en centre de formation

Présentation orale devant le jury (Présentation orale individuelle)

RNCP42152BC02 — Réaliser les niveaux de jeu (level design)

LISTE DE COMPÉTENCES

Concevoir des environnements interactifs par l'intégration cohérente des mécaniques de jeu dans l'espace virtuel, afin de soutenir les objectifs gameplay et l'immersion du joueur.

Articuler la topologie du niveau et les interactions possibles via un placement stratégique et un calibrage des objets et des défis, dans le but de créer un parcours ludique pertinent et engageant.

Développer une narration environnementale par la disposition d'éléments visuels et d'indices contextuels dans le niveau, en vue de raconter une histoire de manière implicite et immersive.

Orchestrer la courbe d'intensité et le chemin critique par un agencement maîtrisé des défis et des moments de repos, dans l'objectif de maintenir un engagement optimal tout au long de l'expérience.

Guider l'attention et la progression du joueur en utilisant des techniques de level design (lumière, composition, aménagement, animations...), afin de garantir une expérience fluide et intuitive tout au long de l'exploration.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Travaux écrits (Notes de synthèse, rapport de stage en entreprise)

Réalisation de projet en centre de formation

Présentation orale devant le jury (Présentation orale individuelle)

RNCP42152BC03 — Superviser la programmation d'un jeu vidéo

LISTE DE COMPÉTENCES

Paramétrer les principaux moteurs de jeu en créant des environnements et en intégrant des éléments de jeu, dans le but de prototyper rapidement, de valider des concepts de design, puis d'assurer la réalisation du jeu jusqu'à son aboutissement.

Superviser l'implémentation des mécaniques de jeu fondamentales, en veillant à l'écriture d'un code structuré et documenté, afin de donner vie aux concepts de design de manière fonctionnelle.

Veiller à la traduction des spécifications de design en éléments programmés par le développement de systèmes modulaires et réutilisables, dans l'objectif d'assurer une base technique solide pour le gameplay.

Mettre au point des systèmes de gameplay complexes en utilisant des langages de script ou des outils de script visuel, afin de prototyper et finaliser les interactions prévues par le design.

Bonifier l'expérience de jeu en intégrant des principes de "game feel" et de "juiciness" (retours visuels, sonores, haptiques, FX), afin de maximiser le plaisir et la satisfaction du joueur ou de la joueuse.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Travaux écrits (Notes de synthèse, rapport de stage en entreprise)

Réalisation de projet en centre de formation

Présentation orale devant le jury (Présentation orale individuelle)

RNCP42152BC04 — Communiquer et manager une équipe de game designers

LISTE DE COMPÉTENCES

Rédiger les documents de conception (GDD, OPD, GCD) en structurant et formalisant les choix créatifs et techniques, afin d'établir une référence unique et partagée pour toute l'équipe.

Maintenir les documents tout au long du projet par des mises à jour reflétant l'évolution du jeu, dans le but d'assurer une communication claire et une cohérence du produit.

Coordonner les échanges internes et externes en pratiquant une écoute active et une communication bienveillante, afin d'assurer un alignement et une collaboration efficaces entre tous les intervenants.

Animer l'équipe de game designers en appliquant des méthodologies agiles (scrums, rétrospectives, etc.), afin d'optimiser la productivité et la réactivité aux changements.

Piloter la production du pôle game design en utilisant des outils de suivi de projet et de gestion des tâches, dans le but de respecter les délais et les objectifs qualité fixés.

Mettre en œuvre les recommandations du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) et du WCAG (Accessibilité des contenus web), en concertation avec les personnes en situation de handicap, dans le but de faciliter leur intégration au sein des équipes de réalisation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Travaux écrits (Notes de synthèse, rapport de stage en entreprise)

Mise en situation professionnelle en entreprise

Présentation orale devant le jury (Présentation orale individuelle)

RNCP42152BC05 — Concevoir et déployer des tests

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser des sessions de test ciblées en définissant des protocoles et des critères d'évaluation précis, afin de recueillir des retours utilisateurs exploitables sur le gameplay ou la qualité.

Interpréter les données quantitatives et qualitatives en croisant les métriques (UX, équilibrage, etc.) avec les retours des testeurs, afin d'identifier les points forts et les faiblesses de l'expérience proposée.

Diagnostiquer les problèmes de conception par une analyse approfondie des rapports de bugs et des incohérences, dans le but de prioriser les corrections et les améliorations.

Concevoir des prototypes fonctionnels en utilisant des outils de prototypage rapide, afin de valider des hypothèses de design et des cœurs de gameplay le plus tôt possible.

Itérer sur les concepts de jeu en développant des prototypes focalisés sur des mécaniques spécifiques, dans l'objectif d'éprouver et d'affiner une idée avant son intégration complète.

Identifier les problèmes de conception sous-jacents par l'analyse systémique des retours et des données de jeu, afin de remonter à la racine des dysfonctionnements constatés.

Proposer des solutions d'ajustement et d'amélioration en formulant des recommandations argumentées et réalisables, dans le but de résoudre les problèmes identifiés et d'enrichir l'expérience de jeu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Travaux écrits (Notes de synthèse, rapport de stage en entreprise)

Réalisation de projet en centre de formation

Présentation orale devant le jury (Présentation orale individuelle)

RNCP42152BC06 — Mettre en oeuvre des technologies avancées - Option Data et Serious Game

LISTE DE COMPÉTENCES

Utiliser des concepts mathématiques avancés (algèbre linéaire, probabilités, statistiques...) pour le développement de systèmes de jeu complexes (IA, physique, graphismes, etc.), afin de créer des simulations crédibles et des mécaniques robustes.

Concevoir des systèmes de monétisation éthiques et durables en intégrant des modèles économiques (free-to-play, premium, etc.) et des techniques de rétention, afin d'assurer la viabilité financière du projet sans nuire à l'expérience de jeu.

Équilibrer l'économie virtuelle du jeu en ajustant les courbes de récompense, de progression et les prix, dans le but de maintenir un sentiment de justesse et de plaisir pour le joueur ou la joueuse.

Transposer les principes du game design à des contextes non-vidéoludiques (serious games, gamification, santé, tourisme, etc.), afin de créer des expériences motivantes pour divers media ou cadres d'application.

Sensibiliser le joueur à des enjeux culturels, sociétaux, environnementaux ou éthiques par la mise en scène interactive et la mécanique de jeu, dans l'objectif d'enrichir le propos du jeu au-delà du simple divertissement et d'y sensibiliser le joueur ou la joueuse.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Travaux écrits (Notes de synthèse, rapport de stage en entreprise)

Réalisation de projet en centre de formation

Présentation orale devant le jury (Présentation orale individuelle)

RNCP42152BC07 — Mettre en oeuvre des technologiesd avancées - Option programmation avancée (VFX et réseau)

LISTE DE COMPÉTENCES

Modéliser l'architecture réseau d'un jeu multijoueur en choisissant un modèle (client-serveur, peer-to-peer) adapté aux besoins techniques et gameplay, afin de garantir des performances stables et une expérience équitable.

Optimiser la gestion des échanges de données en fonction du type de jeu et des données à conserver (protocoles TCP, UDP, etc.), dans l'objectif d'assurer l'intégrité et la rapidité d'accès aux informations et de minimiser les consommations énergétiques grâce à une programmation adaptée.

Intégrer des outils graphiques avancés (Shader Graph, VFX Graph, PCG, etc.) à la production, afin de matérialiser la direction artistique et créer des environnements visuellement riches et cohérents propres et différenciés en fonction des spécificités de chaque projet de jeu.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Travaux écrits (Notes de synthèse, rapport de stage en entreprise)

Réalisation de projet en centre de formation

Présentation orale devant le jury (Présentation orale individuelle)

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les titulaires de la certification exercent principalement leurs activités au sein d'entreprises privées de production de jeu vidéo. Les entreprises du secteur du jeu vidéo sont majoritairement des petites entreprises.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Game Designer / Lead Game Designer

Level Designer / Lead Level Designer

Concepteur de jeux vidéo

Développeur Gameplay (Gameplay Programmer)

Narrative Designer

UX Designer

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

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Être titulaire d'un diplôme équivalent de niveau 4 du Cadre Européen des Certifications (CEC) permettant d'attester d'un bon niveau en français, mathématiques, sciences, culture générale ;
Avoir au minimum un niveau A2 en anglais ;
Valider les épreuves écrites d'admission & l'entretien de motivation, avec possibilité de présentation d'un portfolio.

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Être titulaire d'un diplôme équivalent de niveau 4 du Cadre Européen des Certifications (CEC) permettant d'attester d'un bon niveau en français, mathématiques, sciences, culture générale ;
Avoir au minimum un niveau B2 en anglais.

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

Le jury de certification est constitué de trois personnes :

- Un(e) président(e) désigné(e) par le président d'ISART Digital (personnalité extérieure à l'autorité de certification, membre du Conseil Scientifique) ;
- Le responsable pédagogique du programme conduisant à la certification ;
- Un professionnel extérieur à l'autorité de certification.

Base légale

Date de décision	30/04/2026
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	30/04/2031
Date de dernière délivrance possible	30/04/2035

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2024	53	0	62 %	—

2023	55	0	73 %	81 %
2022	60	0	83 %	83 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS

RNCP37652

CORRESPONDANCES (PAR BLOCS)

RNCP37652, RNCP38345, RNCP38793

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/42152/>