

# Métiers de l'édition spécialité Coordination et conception d'univers vidéoludiques

RNCP5855 · RNCP · Publiée

## L'essentiel

|                         |                                                   |
|-------------------------|---------------------------------------------------|
| Niveau de qualification | Niveau 6                                          |
| Sigle                   | Licence Professionnelle — Licence professionnelle |
| Code(s) NSF             | 326, 323, 322                                     |
| Code(s) ROME            | E1205                                             |
| Type d'enregistrement   | Enregistrement de droit                           |

## Certificateur(s)

Ministère chargé de l'enseignement supérieur

Université Paul Valéry - Montpellier 3

<http://www.univ-montp3.fr>

## Résumé de la certification

### OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

### ACTIVITÉS VISÉES

Ce professionnel est un spécialiste de l'édition des jeux électroniques et des divertissements sur Internet. Il imagine des récits interactifs qu'il met en images. Il coordonne des productions vidéoludiques. Il initie et favorise des processus d'innovation en production. Il met au point des solutions techniques en tenant compte des contraintes.

Il échange et négocie avec des interlocuteurs divers (autres services de l'entreprise, clients), il s'adapte à des situations variées (produits différents, demandes spécifiques de clients...) et aux évolutions techniques et aux nouvelles technologies.

Il participe aux opérations d'élaboration, de mise en oeuvre et de contrôle d'un programme de fabrication d'une entreprise de l'impression façonnage (édition, presse...), en respectant les contraintes de coûts, qualité, délais. Il peut assurer la responsabilité d'une ou plusieurs fonctions (études, recherche, développement, méthodes ordonnancement, planification, contrôle, qualité...). Il peut être amené à assurer des fonctions d'encadrement d'une équipe.

Il maîtrise les techniques d'écritures interactives, les différentes techniques de production de jeux vidéo et l'organisation de l'industrie des vidéoludique. Il a des compétences en informatique et en infographie. Il est capable d'assurer la gestion de projets à forts indices créatifs et de communiquer et dialoguer dans une organisation en haute technologie.

Il maîtrise la gestion de la production assistée par ordinateur (GPAO) et les mécanismes d'innovation. Il est apte à étudier et analyser un dossier technique, à élaborer les solutions techniques de fabrication, à procéder aux opérations d'essais et de contrôle, à établir les fiches techniques de fabrication, à assurer le suivi de la fabrication et à mettre en place des formes d'organisation du travail pour atteindre les objectifs de qualité et de productivité et d'innovation.

### COMPÉTENCES ATTESTÉES

.

## Secteur d'activité et type d'emploi

### SECTEURS D'ACTIVITÉS

Ce professionnel exerce son activité dans l'industrie des jeux vidéo.

Il peut prétendre à un emploi de :

- Cadre technique d'études scientifiques et de recherche fondamentale
- Coordonnateur de projet
- Technicien études-recherche-développement
- Assistant d'ingénieur
- Technicien de méthodes-ordonnancement-planification
- Agent d'ordonnancement-lancement

#### TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

.

#### RÉGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ

A compléter (Reprise)

## Marché du travail

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

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

## Voies d'accès

#### MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, VAE

#### PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

#### COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

Personnes ayant contribué aux enseignements (Loi n°84-52 du 26 janvier 1984 modifiée sur l'enseignement supérieur)

#### COMPOSITION DU JURY — FORMATION CONTINUE

idem

#### COMPOSITION DU JURY — VAE

Enseignants-chercheurs et professionnels

## Liens avec d'autres certifications

#### NOUVELLE(S) CERTIFICATION(S)

RNCP12589

## Pour plus d'informations

LIEN VERS LE DESCRIPTIF

<http://www.univ-montp3.fr>

**Fiche officielle (France Compétences)**

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/5855/>