

TECHNIQUES ET ACTIVITÉS DE L'IMAGE ET DU SON

Spécialité : Concepteur en niveaux et performances de jeux vidéo et numériques

Domaine : Sciences, Technologies, Santé

RNCP7565 · RNCP · Publiée

L'essentiel

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

Certificateur(s)

Ministère chargé de l'enseignement supérieur

Université Paris 13

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

A compléter (Reprise)

ACTIVITÉS VISÉES

Ce professionnel peut :

- Participer à la réalisation des intentions du concepteur
- Mettre en place les mécanismes ludiques
- Concevoir, implémenter, régler et « déboguer » les niveaux de jeu
- Rédiger des documents de game play (brief de level, document de scriptage)
- Participer au pilotage d'une équipe de développement

Les professionnels occupent des postes intermédiaires à caractère polyvalent dans la conception de principes de jouabilité, la réalisation et le réglage de niveaux de jeux. Il peut s'agir de postes d'interface entre la conception, l'infographie et le développement.

Le métier s'exerce au sein des sociétés de production, studios de développement, sociétés prestataires ou bien en tant que travailleur indépendant.

Le métier implique de savoir analyser les principes ludiques et d'adapter la jouabilité aux supports et aux publics. Le professionnel sera capable de référer la demande aux contextes et enjeux culturels, socio-économiques et juridiques. Il maîtrise les techniques de gestion de projet.

Le métier s'exerce dans un contexte de productions internationales, la maîtrise de l'anglais comme langue de travail est indispensable.

COMPÉTENCES ATTESTÉES

COMPÉTENCES OU CAPACITÉS ÉVALUÉES Le titulaire de la licence professionnelle sera capable de :

- Mettre en oeuvre la réalisation d'un niveau de jeu et de rédiger les documents associés
- Savoir travailler en équipe et conduire une réalisation collective
- Communiquer autour d'un projet
- Pratiquer l'écriture interactive
- Savoir traiter les données numériques (images, sons et vidéos)

- Connaître les éléments de programmation pour le jeu vidéo et numérique
- Réaliser un prototype de jeu vidéo pour support mobile et console de salon

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

SECTEURS D'ACTIVITÉS Ces professionnels travaillent dans le domaine du jeu vidéo (sociétés de production, studios de développement, sociétés prestataires ou bien en tant que travailleur indépendant).

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

TYPES D'EMPLOIS ACCESSIBLES - Level designer,

- Scénariste de jeu,
- Designer d'interactivité,
- Infographiste pour le jeu,
- Animateur 2D et 3D interactive.

Perspectives d'évolution à moyen terme :

- Game Designer
- Chef de Projet

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).

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, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

A compléter (Reprise)

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE

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

COMPOSITION DU JURY — VAE

Enseignants chercheurs et professionnels

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/7565/>