

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 28719**

Intitulé

Lead développeur(euse) - Lead developer

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
ISART digital	Directeur de l'Isart digital

Niveau et/ou domaine d'activité

I (Nomenclature de 1969)

7 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

326n Analyse informatique, conception d'architecture de réseaux

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Le/La Lead Développeur/euse oriente et supervise techniquement la création d'un jeu vidéo. Sous l'autorité du dirigeant de l'entreprise et en collaboration avec les autres chefs d'équipe (graphisme, conception de niveau, son...), il dirige l'équipe des programmeurs/euses afin d'assurer la programmation des fonctionnalités d'un jeu vidéo, ainsi que les outils et logiciels qui pourront être utilisés par les autres corps de métier durant la production.

Il/elle définit la stratégie technique de développement d'un projet technologique, pilote le développement d'un projet technologique Assure la qualité d'un projet technique, dirige les équipes techniques, Analyse les besoins budgétaires d'un projet technologique et assure le respect des budgets établis.

La certification est déclinée en blocs de compétences, dont les compétences attestées sont définies ci dessous:

- Elaborer la stratégie technique de développement d'un projet technologique
- Piloter le développement d'un projet technologique
- Manager et diriger les équipes techniques
- Valider la qualité d'un projet technologique
- Piloter le budget d'un projet technologique

Secteurs d'activité ou types d'emplois accessibles par le détenteur de ce diplôme, ce titre ou ce certificat

Jeu Vidéo, simulation temps réel, Internet, informatique, Industrie, banque, assurances

Lead développeur/euse, Lead programmeur/euse, Lead codeur/euse

Codes des fiches ROME les plus proches :

M1802 : Expertise et support en systèmes d'information

M1803 : Direction des systèmes d'information

M1804 : Études et développement de réseaux de télécoms

M1805 : Études et développement informatique

M1806 : Conseil et maîtrise d'ouvrage en systèmes d'information

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Les compétences professionnelles sont évaluées au travers des modalités d'évaluation suivantes :

Mises en situation professionnelle, Analyses, Etudes de cas, Exercices pratiques, Exposés périodiques, Présentation orale à un jury de projets de jeu réalisés et des différentes étapes de production.

Fiches d'évaluation des tuteurs/trices de stage

Rapport(s) de stage

Bloc de compétence :

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 28719 - Piloter le développement d'un projet technologique</p>	<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Superviser la phase de rédaction et de validation des spécifications techniques •Participer à la définition des projets technologiques (projets internes ou prestations) •Participer à la planification des phases de développement •Conseiller les clients sur les aspects techniques dans le cadre d'une prestation •Apporter un soutien technique aux équipes projets <p>Modalités d'évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Présentation : exposé oral rendant compte du développement d'un jeu vidéo en formation au sein d'une équipe pluridisciplinaire •Cas pratique : planification des tâches d'un projet de jeu vidéo développé en formation au sein d'une équipe pluridisciplinaire •Etude de cas : mise en place de la supervision d'un projet de développement informatique formalisé par la rédaction d'un écrit professionnel <p>Modalité de certification :</p> <p>Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 2ème bloc de compétences.</p>
<p>Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 28719 - Manager et diriger les équipes techniques</p>	<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Encadrer et animer les équipes techniques (planification des activités, suivi, évaluation) •Accompagner le développement des compétences des membres de l'équipe •Participer au processus de recrutement (définition des besoins, création de tests d'évaluation, conduite des entretiens, suivi de l'intégration) <p>Modalités d'évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"> •Cas pratique : compte-rendu d'un projet de développement informatique en groupe où l'étudiant(e) est mis(e) en situation de lead programmeur(se), ce compte-rendu mettant l'accent sur la gestion d'équipe effectuée par l'étudiant(e) •Etude de cas : mise en place de la gestion d'une équipe technique dans une entreprise de développement informatique, formalisée par la rédaction d'un écrit professionnel <p>Modalité de certification :</p> <p>Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 3ème bloc de compétences.</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 28719 - Valider la qualité d'un projet technologique</p>	<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contribuer à l'amélioration des bonnes pratiques et de la qualité des phases de développement • Superviser la documentation technique et la maintenance des applications • Piloter les activités de supports techniques • Organiser les tests et mettre en œuvre la correction des erreurs <p>Modalités d'évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cas pratique : rédaction d'un compte-rendu des bonnes pratiques mises en place lors du développement d'un projet de jeu étudiant • Présentation : exposé oral présentant le travail effectué lors du développement d'un projet de jeu étudiant et rendant compte des erreurs corrigées • Etude de cas : rédaction d'un écrit professionnel faisant état de la supervision des corrections d'erreurs d'un projet de développement informatique <p>Modalité de certification :</p> <p>Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 4ème bloc de compétences.</p>
<p>Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 28719 - Piloter le budget d'un projet technologique</p>	<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Monter et présenter le budget au directeur général/DAF • Négocier les contrats avec les prestataires externes • Monter les dossiers de financements externes • Garantir le respect du budget <p>Modalités d'évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etude de cas : mise en place d'un budget et de son suivi dans le cadre d'un projet de développement informatique, formalisé par la rédaction d'un écrit professionnel <p>Modalité de certification :</p> <p>Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 5ème bloc de compétences.</p>

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
<p>Bloc de compétence n°5 de la fiche n° 28719 - Compétences socioprofessionnelles</p>	<p>Descriptif : Ce bloc est destiné à attester de la capacité d'insertion professionnelle des candidat(e)s à la certification.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser l'anglais dans un cadre professionnel : comprendre les points essentiels d'une conversation liée au travail et voyager seul dans un pays anglophone ou non-anglophone, produire un discours simple et cohérent, exposer ses idées ou son projet dans un langage clair, aussi bien à l'écrit qu'à l'oral – Niveau B2 attendu (équivalence : minimum 785 points au TOEIC) • Réaliser au minimum 6 mois de stage en alternance (126 jours), soit 3 mois par année (63 jours) à compter de la 3ème année de formation : mettre en œuvre ses compétences au sein d'une entreprise du secteur du jeu vidéo ou d'un secteur transverse faisant appel aux techniques et méthodes de production du jeu vidéo <p>Modalités d'évaluation : Anglais : <ul style="list-style-type: none"> • Contrôle continu (tests écrits, exposés, présentations orales) • Présentations professionnelles en anglais Aptitude professionnelle : <ul style="list-style-type: none"> • Fiches d'évaluation : évaluation des périodes en entreprise réalisée par le(s) tuteur(s) de stage • Rapport(s) de stage : compte-rendu des missions et fonctions occupées lors des périodes de stage Modalité de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 6ème bloc de compétences.</p>
<p>Bloc de compétence n°6 de la fiche n° 28719 - Elaborer la stratégie technique de développement d'un projet technologique</p>	<p>Descriptif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Définir et accompagner les orientations techniques • Étudier le positionnement technique (technologies engagées, qualification de l'environnement technologique, etc.) • Définir les outils transverses à développer • Effectuer et/ou piloter une veille technologique (méthodes et langages de développement, infrastructures techniques, etc.) • Proposer et assurer le suivi des acquisitions de licences d'exploitation (logiciels, matériels) <p>Modalités d'évaluation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cas pratique : développement de la stratégie technique à adopter pour un projet de jeu vidéo développé en formation au sein d'une équipe pluridisciplinaire • Présentation : exposé oral présentant les technologies récentes utilisées dans le développement de jeu vidéo <p>Modalité de certification : Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du 1er bloc de compétences.</p>

Validité des composantes acquises : illimitée

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION OUINON		COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	6 membres dont le/la Directeur/trice pédagogique de l'école et 5 professionnels/les
En contrat d'apprentissage	X	
Après un parcours de formation continue	X	6 membres dont le/la Directeur/trice pédagogique de l'école et 5 professionnels/les

En contrat de professionnalisation	X		6 membres dont le/la Directeur/trice pédagogique de l'école et 5 professionnels/les
Par candidature individuelle		X	
Par expérience dispositif VAE prévu en 2007	X		6 membres dont le/la Directeur/trice pédagogique de l'école et 5 professionnels/les, 50% salariés/es - 50% employeurs/euses. La présidence sera confiée à un/e professionnel/le

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

Base légale

Référence du décret général :

Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :

Arrêté du 07 juillet 2017 publié au Journal Officiel du 19 juillet 2017 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour trois ans, au niveau I, sous l'intitulé "Lead développeur(euse) - Lead developer" avec effet au 10 juillet 2014, jusqu'au 19 juillet 2020.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

<http://www.isartdigital.com>

Autres sources d'information :

www.reca-animation.com

www.reseaucoles-jeuvideo.fr

Site officiel d'ISART DIGITAL

Site officiel du RECA

Site officiel du Réseau des Ecoles du Jeu Vidéo

Lieu(x) de certification :

ISART digital : Île-de-France - Paris (75) [Paris]

Siège social de l'organisme certificateur :

Isart Digital

62, rue Damrémont

75018 PARIS

Lieu(x) de préparation à la certification déclarés par l'organisme certificateur :

- Isart Digital - 60 boulevard Richard Lenoir - 75011 Paris

- Isart Digital - 1440 rue Sainte-Catherine Ouest, Suite 1000, Montréal, QC H3G 1R8 (Canada)

Historique de la certification :