

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 32024**

Intitulé

Manager du jeu vidéo

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
Institut Léonard de Vinci	Président

Niveau et/ou domaine d'activité

I (Nomenclature de 1969)

7 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

323s Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle : production

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

Les activités du (de la) manager du jeu vidéo sont regroupées en quatre catégories :

1 - Analyse en continu des attentes des publics et de l'expérience utilisateur

Etudes de marché, veille concurrentielle, animation de la hot-line consommateurs, analyses et reporting.

2 - Définition des paramètres et conditions de production

Elaboration du cahier des charges, évaluation des volumes, conditions de production, délais et budgets.

3 - Management et coordination des équipes production et marketing

Identification des compétences sur la chaîne de production, exploitation de l'expérience utilisateurs, coordination.

4 - Conception et mise au point des campagnes de communication et de commercialisation

Elaboration de la stratégie marketing, élaboration des concepts de communication, mise au point des canaux de distribution.

Le (la) titulaire est capable de :

Préparer et réaliser des études de marché

Analyser la concurrence

Former et organiser le travail des conseillers en ligne

Assurer un reporting régulier à l'intention de la production

Spécifier les caractéristiques de production d'un nouveau jeu

Estimer les volumes à commercialiser

Préciser les conditions techniques et humaines de la production

Etablir le budget de production et son plan de financement

Estimer le retour sur investissement

Etablir le calendrier de production

Ajuster les compétences au projet de production

Communiquer les données de l'expérience vécue par les joueurs aux équipes de production-réalisation

Adapter les questions posées aux consommateurs via la hotline

Construire une stratégie de communication fondée sur les attentes des consommateurs

Définir les thèmes de campagne en cohérence avec le produit et les attentes des consommateurs

Choisir les canaux de distribution les mieux adaptés au produit

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

Sociétés de production-édition de jeux vidéo, studios de production indépendants, distributeurs.

Le(la) manager du jeu vidéo dirige et coordonne les différents aspects de la production et du marketing du jeu vidéo, disciplines complémentaires et étroitement liées. Analysant en profondeur les attentes des publics, il(elle) définit en conséquence les principaux paramètres de la production et met au point les campagnes de communication et de commercialisation du jeu vidéo. Il(elle) coordonne les équipes production et marketing avant, pendant et après la mise sur le marché.

Il(elle) peut occuper les fonctions suivantes :

Manager du jeu vidéo

Producteur(trice)

Chef(fe) de projet

Game Designer

Chef(fe) de projet Serious Game

Responsable marketing

Chef(fe) de produit

QA Analyst

Community manager

Entrepreneur du jeu vidéo

Codes des fiches ROME les plus proches :

L1302 : Production et administration spectacle, cinéma et audiovisuel

M1705 : Marketing

Réglementation d'activités :

Néant

Modalités d'accès à cette certification**Descriptif des composantes de la certification :**

La validation des quatre blocs de compétences est obligatoire pour la validation du titre :

1. Analyser les besoins du consommateur et l'expérience utilisateur
2. Définir les paramètres et conditions de production
3. Manager et coordonner les équipes production et marketing
4. Concevoir des campagnes de communication et de commercialisation

Bloc de compétence :

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°1 de la fiche n° 32024 - Analyser les besoins du consommateur et l'expérience utilisateur	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none">• Préparer et réaliser des études de marché• Analyser la concurrence• Former et organiser le travail des conseillers en ligne• Assurer un reporting régulier à l'intention de la production <p>Modalités d'évaluation et de certification</p> <ul style="list-style-type: none">• Evaluation sur étude de cas donnant lieu à rapport individuel écrit et soutenance devant un jury composé de formateurs et professionnels. <p>Obtention du titre</p> <ul style="list-style-type: none">• Bloc de compétences capitalisable.• Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences n°1.

INTITULÉ**DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION**

Bloc de compétence n°2 de la fiche n° 32024 - Définir les paramètres et conditions de production

Descriptif

- Spécifier les caractéristiques de production d'un nouveau jeu
- Estimer les volumes à commercialiser
- Préciser les conditions techniques et humaines de la production
- Etablir le budget de production et son plan de financement
- Estimer le retour sur investissement
- Etablir le calendrier de production

Modalités d'évaluation et de certification

- Evaluation sur étude de cas donnant lieu à rapport individuel écrit et soutenance devant un jury composé de formateurs et professionnels.

Obtention du titre

- Bloc de compétences capitalisable.
- Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences n°2.

INTITULÉ**DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION**

Bloc de compétence n°3 de la fiche n° 32024 - Manager et coordonner les équipes production et marketing

Descriptif

- Ajuster les compétences au projet de production
- Communiquer les données de l'expérience vécue par les joueurs aux équipes de production-réalisation
- Adapter les questions posées aux consommateurs via la hotline

Modalités d'évaluation et de certification

- Evaluation sur étude de cas donnant lieu à rapport individuel écrit et soutenance devant un jury composé de formateurs et professionnels.

Obtention du titre

- Bloc de compétences capitalisable.
- Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences n°3.

INTITULÉ	DESCRIPTIF ET MODALITÉS D'ÉVALUATION
Bloc de compétence n°4 de la fiche n° 32024 - Concevoir des campagnes de communication et de commercialisation	<p>Descriptif</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire une stratégie de communication fondée sur les attentes des consommateurs • Définir les thèmes de campagne en cohérence avec le produit et les attentes des consommateurs • Choisir les canaux de distribution les mieux adaptés au produit <p>Modalités d'évaluation et de certification</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluation sur étude de cas donnant lieu à rapport individuel écrit et soutenance devant un jury composé de formateurs et professionnels. <p>Obtention du titre</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bloc de compétences capitalisable. • Un certificat des compétences attestées selon les modalités d'évaluation décrites sera délivré à chaque candidat/e à l'issue de la validation du bloc de compétences n°4.

Validité des composantes acquises : illimitée

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUI/NON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	Président de jury : un représentant d'une entreprise partenaire Membres du jury : le directeur pédagogique, un membre du corps enseignant, deux professionnels extérieurs à l'organisme
En contrat d'apprentissage	X	Président de jury : un représentant d'une entreprise partenaire Membres du jury : le directeur pédagogique, un membre du corps enseignant, deux professionnels extérieurs à l'organisme
Après un parcours de formation continue	X	Président de jury : un représentant d'une entreprise partenaire Membres du jury : le directeur pédagogique, un membre du corps enseignant, deux professionnels extérieurs à l'organisme
En contrat de professionnalisation	X	Président de jury : un représentant d'une entreprise partenaire Membres du jury : le directeur pédagogique, un membre du corps enseignant, deux professionnels extérieurs à l'organisme
Par candidature individuelle	X	

Par expérience dispositif VAE prévu en 2013	X	Président de jury : un représentant d'une entreprise partenaire Membres du jury : le directeur pédagogique, un membre du corps enseignant, deux professionnels extérieurs à l'organisme
---	---	--

	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 11 décembre 2018 publié au Journal Officiel du 18 décembre 2018 portant enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles. Enregistrement pour quatre ans, au niveau I, avec effet au 16 septembre 2015, jusqu'au 18 décembre 2022.

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Pour plus d'informations

Statistiques :

Autres sources d'information :

Lieu(x) de certification :

Institut Léonard de Vinci : Île-de-France - Hauts-de-Seine (92) [92400]

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

Historique de la certification :