

 **PUBLIC**

- ▶ Jeunes de 16 à 25 ans souhaitant poursuivre ou compléter leurs études
- ▶ Demandeurs d'emploi
- ▶ Salariés en évolution de poste ou en reconversion

 **PRÉREQUIS & ADMISSION**

- ▶ Être titulaire d'une licence ou d'un diplôme équivalent de niveau 6 du Cadre Européen des Certifications (CEC)
- ▶ Concours d'entrée : tests écrits + entretien avec possibilité de présentation d'un portfolio (se reporter au Guide Concours pour les détails)

 **DURÉE & RYTHME**

- ▶ 1 an soit 600 heures de formation
- ▶ Rythme alterné (2 jours/3 jours)

 **DÉLAI D'ACCÈS**

- ▶ Concours d'entrée en mars chaque année
- ▶ Rentrée en septembre

 **TARIF DE LA FORMATION**

- ▶ Frais d'inscription : 450 € TTC
- ▶ Frais de scolarité : 9 300 € TTC

 **VAE**

Les certifications inscrites au RNCP sont accessibles par la VAE.

 **ACCESSIBILITÉ**

Les locaux sont adaptés pour l'accueil des personnes en situation de handicap. Un référent handicap accompagne les étudiants sur les modalités d'adaptation de la formation (école et entreprise).

PRODUCER / CHEF DE PROJET JEU VIDEO

Certification professionnelle niveau 6

Fiche RNCP n°34635

OBJECTIFS

Acquérir les compétences managériales et méthodologiques pour accompagner une équipe de développement dans la production d'un jeu vidéo et coordonner les différentes parties prenantes :

- ▶ Maîtriser la chaîne de production d'un jeu vidéo, de l'idée initiale (pitch, concept) à la commercialisation finale (date, marketing, communication, monétisation, financement)
- ▶ Maîtriser toutes les phases de production : concept, pré-production, production, debug, etc.

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- ▶ Enseignements théoriques et pratiques : cours magistraux, exercices d'application, travaux pratiques, travaux dirigés
- ▶ Production de projets : suivi et encadrement par les enseignants lors de la réalisation des projets (projet d'année, projet de fin d'études)

BLOCS DE COMPÉTENCES

- ▶ Élaborer la stratégie produit d'un jeu vidéo (RNCP34635BC01)
- ▶ Piloter la réalisation d'un jeu vidéo (RNCP34635BC02)

MÉTIERS PRÉPARÉS

Associate Producer, Producer, Chef de projet, Line Producer, Executive Producer, Product Owner, Lead d'un métier du jeu vidéo

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- ▶ Contrôle continu (études de cas, mises en situation, présentations, démonstrations)
- ▶ Présentations de projets (projet d'année, projet de fin d'études) devant un jury d'établissement ou un jury professionnel
- ▶ Évaluations écrites et orales en anglais
- ▶ Rédaction et soutenance d'un rapport d'expérience professionnelle

CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DU DIPLÔME

La certification totale est obtenue si toutes les conditions suivantes sont réunies :

- ▶ Tous les blocs de compétences sont validés
- ▶ Un stage ou une expérience professionnelle de 3 mois minimum est réalisé
- ▶ Un niveau B2 européen est atteint en anglais (équivalent à un score au TOEIC® de 785 minimum)

À noter : les blocs de compétences sont capitalisables. La validation partielle d'un bloc n'est pas possible. La validation partielle du titre est constituée des blocs dont la totalité des compétences à évaluer est reconnue. La validation des composantes acquises est illimitée.