

Durée

840 heures / an
1 ans

Tarif financement personnel

5490 €/an à Rennes
5490 €/an à distance

Tarif financements tiers

Pole Emploi, OPCO...
6890 € à 8490 € /année

Modalités

en présentiel à Rennes
à distance

temps plein

Public

Tout public

Prérequis

Aucun, Mise à niveau la première année

Niveau

Études professionnelles supérieures

Évaluation

Productions d'application, Mise en situation

Diplôme / Certification

Certificat de formation, Bac +3
Bachelor européen 60 ECTS
délivré par la FEDE

Modalités pédagogiques

Démonstrations avec exercices d'application et réalisation de projets d'application

Sessions et délais d'accès

en présence : septembre et janvier
à distance : premier lundi de chaque mois

Accessibilité

Site rennais accessible aux personnes à mobilité réduite

Objectifs

La formation **Testeur de jeu** est une formation de spécialisation de 3eme année de Game design touchant différents aspects du test : analyser le fonctionnement du jeu, rapporter les erreurs à l'équipe et comprendre la complexité technique de tel projet informatique.

Elle peut se faire en format court (10 semaines soit 350h) pour les personnes en poste, ou sur l'année avec stage (soit 840h au moins). Dans ce cas, il sera important de justifier d'une expérience dans le domaine ou un domaine assimilé.

Par une approche pratique, vous développerez votre rigueur et toucherez différents langages dans le but d'acquérir une autonomie et une adaptabilité dans un milieu qui évolue très vite afin d'être à même d'apporter le maximum à la fiabilité du jeu.

Le référentiel métier place le testeur dans le service qualité du jeu : un secteur exigeant qui nécessite de bonnes bases dans tous les domaines du jeu en particulier en programmation, ergonomie, game design ou 3D. Le testeur de jeu doit être capable de tester de façon répétitive et rigoureuse individuellement, en équipe fermée ou ouverte, les différents aspects du Game Design Document ou des spécifications à la suite de quoi il doit produire des rapports précis, et éventuellement des propositions en Français et anglais. Vous pouvez vous reporter à [cette fiche métier sur les testeurs de jeu](#) et en savoir plus sur les activités des testeurs.

Les testeurs doivent donc justifier d'un diplôme en informatique ou de game design de niveau Bac+2 ou +3 ou d'une expérience solide. Dans notre cursus, la 3eme année de **Game design** aborde spécifiquement ces thématiques qui peuvent être renforcées partiellement dans le cadre de la formation **Testeur de jeu**.

Débouchés

Cette formation sert de tremplin aux métiers du jeu vidéo.

- Testeur QA
- Level designer
- Game designer

Programme

Objectifs

Durant cette formation dédiée à la **spécialité de testeur**, vous découvrirez plusieurs thématiques liées à la conception et la production de jeux vidéo et la gestion de leur qualité.

À l'issue de la formation, vous saurez travailler dans le respect de la conception d'un jeu, de sa cible, organiser sa production, lire, comprendre et modifier les documents de référence du jeu. Vous saurez définir en place des stratégies de tests internes et auprès de publics cibles, rapporter les erreurs dans des rapports techniques précis, et assurer le suivi de vos rapports. Vous saurez être force de proposition sans dénaturer le jeu et communiquer avec l'équipe de production.

Modalités de recrutement et prérequis

Tout le monde peut accéder à la formation en première année, des évaluations de prérequis sont réalisées pour ceux qui souhaiteraient passer directement en année 2 ou 3. Dans tous les cas, un portfolio est demandé.

Les personnes qui souhaitent obtenir le diplôme européen doivent disposer d'un Bac ou équivalent.

Modalités pédagogiques

La formation peut être suivie en présence ou à distance. Notre pédagogie est essentiellement basée sur la réalisation de projets de jeu, en individuel ou en groupe, en mise en situation de studio. Plusieurs projets sont réalisés dans l'année dans le but de travailler des aspects spécifiques à chaque itération. [En savoir plus...](#)

Programme

Ces thématiques seront abordées durant cette formation :

- Débogage, écriture de rapport et communication de bugs
- Perfectionnement en programmation et création de tests unitaires
- Méthodologie de test de gameplay
- Git et gestion de version
- Game design
- Analyse de Game design Documents
- Level design
- Analyse de jeux
- Analyse ergonomique
- Le cas échéant, selon la provenance initiale :
 - mise à niveau en programmation
 - mise à niveau en création graphique 2 et 3D
 - mise à niveau en création sonore et sound design

Diplôme

Bachelor européen Créateur en Industries Culturelles, Diplôme européen de droit privé de niveau 6 du Cadre européen des certifications (CEC), accrédité par la [Fédération européenne des écoles](#), avec spécialisation Testing Qualité.

ou

RNCP Dev Web et web mobile, avec spécialisation testing en plus, ce qui rend le programme particulièrement chargé. Intégrez les cours des formations [intégrateur web](#) et/ou [développeur](#) en plus dans ce parcours.

Modalités d'évaluation Bachelor européen

- En contrôle continu : UC Méthodologie de production d'un jeu vidéo
- UC Spécialités du jeu vidéo
- UC de spécialisation
- Oral de fin d'année : présentation de stage ou de projet réalisé durant l'année (40 minutes, dont 20 de questions)
- Anglais oral niveau B1 CECR (45 minutes dont 20 minutes d'entretien)
- Anglais écrit niveau B1 CECR (60 minutes)
- Management interculturel et ressources humaines (QCM 40 minutes)

Modalités d'évaluation RNCP Dev web et web mobile

organisme certificateur : MINISTÈRE DU TRAVAIL DU PLEIN EMPLOI ET DE L'INSERTION

La certification peut être passée par bloc.

Durée totale de l'épreuve pour le candidat : 02 h 00 min

Cette évaluation est centrée sur les compétences informatiques nécessaires au métier de testeur QA.

Présentation d'un projet réalisé en amont de la session : 00 h 35 min

En amont de la session d'examen, le candidat réalise un ou plusieurs projets. Il prépare un dossier de projet et un support de présentation de type diaporama. Le dossier de projet rend compte de l'ensemble des projets. Lors de l'examen, le jury prend connaissance du dossier de projet imprimé avant la présentation du candidat. Le candidat présente ensuite son ou ses projets au jury.

Entretien technique : 00 h 40 min

Le jury questionne le candidat sur la base de son dossier de projet et de sa présentation, afin de s'assurer de la maîtrise des compétences couvertes par le projet ou les projets. Un questionnaire complémentaire lui permet d'évaluer les compétences qui ne sont pas couvertes par le projet ou les projets.

Questionnaire professionnel : 00 h 30 min

L'ensemble des candidats répondent en même temps au questionnaire professionnel en présence d'un surveillant. Le candidat étudie une documentation technique rédigée en anglais. Il répond à

- deux questions fermées à choix unique posées en français ;
- deux questions ouvertes posées en anglais et amenant des réponses courtes, en rédigeant la réponse en anglais.

Entretien final : 00 h 15 min

Y compris le temps d'échange avec le candidat sur le dossier professionnel.

Données chiffrées

(voir plus de [données chiffrées](#))

	Effectif	Taux de réussite certification	Abandon	Insertion dans l'emploi	Taux de satisfaction / 5
2022-2023	1	100%	0	N/A	
2023-2024	1	100%	0	N/A	4,5
2024-2025	0				