



Charte nationale de la formation initiale aux métiers du jeu vidéo

Le Syndicat National du Jeu Vidéo, en partenariat avec les associations régionales regroupant les entreprises de jeux vidéo a élaboré une charte à l'attention des organismes d'enseignement, qui matérialise les exigences des professionnels du secteur du jeu vidéo à l'égard des formations aux métiers du jeu vidéo proposées en France.

La Charte constitue une déclaration d'intentions et d'engagements réciproques dont le respect conditionne le maintien de l'agrément de la formation concernée par les professionnels du secteur du jeu vidéo. Cet agrément est délivré par la commission « Emploi et formation » du SNJV, dans le cadre de la procédure décrite au point 4.

La Charte réaffirme également de façon détaillée les intentions de coopération et d'implication des professionnels du secteur et des organismes d'enseignement qui dispensent des formations spécialisées aux métiers du jeu vidéo.

1 - Objectifs de la charte

Le secteur du jeu vidéo connaît une croissance de marché à deux chiffres. La France est le 2^e pays de production de jeux vidéo en Europe derrière le Royaume-Uni, le 7^e au niveau mondial et se caractérise par un tissu dense de PME qui œuvrent à la production de contenus vidéoludiques. Ces entreprises pourvoient chaque année à un grand nombre de recrutements dans différents métiers. L'excellence des équipes constituées au sein des studios de développement français est un gage de qualité des productions réalisées. Il est donc indispensable, afin de maintenir un haut niveau de compétitivité, de maintenir et développer les compétences des futurs salariés. L'un des éléments fondamentaux permettant d'y arriver est le renforcement du lien entre les professionnels et les organismes d'enseignement. Dans le même temps, la filière d'enseignement dans le secteur du jeu vidéo se développe et les cursus proposés aux étudiants se multiplient. Faire un choix dans ce contexte peut s'avérer délicat. L'apport des professionnels permet de donner plus de lisibilité aux étudiants et de les orienter vers les formations de qualité et agréées par les entreprises qui les emploieront demain.

L'objet de la présente charte est donc de créer un cadre à la relation entre les professionnels du secteur réunis au sein du SNJV et les organismes d'enseignements mais aussi de mettre en lumière les formations reconnues par les professionnels à travers la délivrance d'un agrément.

2 - Cadre de la démarche :

- Assurer l'adéquation entre les formations proposées et les exigences des entreprises du secteur du jeu vidéo
- Valider le niveau des formations tant à l'entrée qu'à la sortie des diplômés
- Apporter le regard des professionnels du jeu vidéo sur les matières enseignées, la pédagogie et la professionnalisation des cursus.
- Permettre un enrichissement des formations grâce à l'échange permanent entre professionnels et organismes d'enseignement.
- Permettre aux jeunes et à leurs parents d'identifier les formations adéquates et pertinentes permettant un débouché dans la filière.
- Assurer un lien permanent entre le monde professionnel et le monde de l'enseignement

3 - Modalités de délivrance de l'agrément :

Créé en 2008, dans la continuité de l'Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia (APOM), le SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDEO (SNJV) rassemble les professionnels de la production de jeux vidéo et de programmes multimédias ludiques ainsi que les institutions et les organisations œuvrant au développement de la filière jeu vidéo en France; Le SNJV est un des membres fondateurs de l'EGDF (European Games Developer Federation).

Le SNJV, avec la collaboration des associations régionales regroupant les entreprises du jeu vidéo, *Capital Games, Lyon Game/Imaginove, Bordeaux Games, PixLR, Gamesud, et Game In*, a mis en place une procédure d'agrément des formations initiales aux métiers du jeu vidéo sur la base d'un processus décrit ci-dessous.

Tout organisme d'enseignement, dispensant des formations en France, peut demander l'agrément de ses formations. L'agrément est délivré pour les formations concernées et non pour l'organisme. Il s'agit d'une démarche individuelle et volontaire.

La commission « Emploi et formation du SNJV », avec le concours des associations régionales concernées le cas échéant, agréé les formations qui répondent aux critères de professionnalisme et de qualité exigés par ses adhérents et qui figurent au présent document.

4 - Processus d'agrément des formations :

La démarche d'agrément est individuelle et volontaire. Seules les formations ayant déjà délivré 2 années de diplômes peuvent solliciter l'agrément auprès du SNJV.

Elle se déroule en 4 phases :

1. L'organisme de formation remplit le dossier de candidature téléchargeable sur le site du SNJV. Un dossier est requis pour chaque formation.

2. Ce dossier est ensuite analysé au regard du cahier des charges élaboré par la commission « emploi et formation » du SNJV, composée de professionnels du jeu vidéo, et le cas échéant, d'un membre de l'association régionale sur le territoire de laquelle se situe la formation concernée. Cette commission peut demander un surplus d'informations ou à rencontrer les responsables de la formation en question, voire à se déplacer dans les locaux où est enseignée la formation.

3. Si la formation répond aux critères fixés dans le cahier des charges, le SNJV délivre un agrément valable pour 2 ans renouvelables sous condition que la formation concernée soit de nouveau auditée par la commission emploi et formation du SNJV.

4. L'organisme d'enseignement signe la charte d'engagements réciproques avec le SNJV et reçoit un macaron distinctif signifiant que la formation a reçu l'approbation des professionnels du secteur. Il peut ensuite communiquer librement et largement sur cet agrément.

La délivrance de l'agrément est gratuite. Mais l'ouverture de la procédure entraîne la perception de frais administratifs et de gestion d'un montant de 1500€ par an et par formation. Le règlement des frais doit intervenir au moment du dépôt du dossier au SNJV.

Si à l'issue de la procédure la formation ne reçoit pas d'agrément, elle ne peut présenter une nouvelle candidature qu'à l'expiration d'un délai de 12 mois à compter de sa première demande. Le rejet de l'agrément est motivé par la commission.

5 - Contreparties

5.1 - Engagements des professionnels du jeu vidéo

En contrepartie de la délivrance de l'agrément, le SNJV demande à ses membres de soutenir les formations en respectant les engagements suivants :

Concernant les stagiaires :

- Priorité de recrutement des stagiaires issus des formations agréées
- Garantir à l'étudiant une durée hebdomadaire de stage réelle
- Proposer systématiquement une indemnité de stage

Concernant les salariés :

- Attention particulière portée aux candidats provenant des formations agréées
- Implication des entreprises dans les jurys de fin d'année
- Mise à disposition d'intervenants pour les formations, aux conditions habituelles pratiquées par l'établissement d'enseignement
- Participation aux comités pédagogiques
- Fléchage de la taxe d'apprentissage sur les formations agréées

Le SNJV s'engage également à :

- Assurer la promotion de la formation agréée sur son site Internet via la rubrique dédiée
- Délivrer un macaron distinctif que l'organisme d'enseignement pourra apposer sur ses outils promotionnels
- Organiser et animer des réunions de coordination nationale avec l'ensemble des organismes d'enseignement

5.2 - Engagements de l'organisme d'enseignement :

L'organisme concerné s'engage à :

- Participer aux réunions de rencontre et d'échange avec les professionnels du jeu vidéo dans le cadre de la commission « emploi et formation » du SNJV.
- Apposer le macaron distinctif sur ses éléments de communication interne et externe et sur tous supports promotionnels
- Faire part au SNJV de tout changement dans la pédagogie
- Impliquer le SNJV dans les jurys de sélection
- Impliquer le SNJV dans l'élaboration et les modifications des programmes enseignés
- Respecter et appliquer les recommandations de la commission « emploi et formations du SNJV »
- Communiquer chaque année les statistiques de placement de ses élèves dans les entreprises de la filière