

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>Descrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>Conception d'une expérience interactive, supervision de la direction de projet et réalisation d'une maquette de présentation (1/3)</p> <p><u>Etape1 - cadrage du projet</u> Le/la Réalisateur Vidéoludique est amené à réaliser les activités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Formalisation du brief client / équipe éditoriale • Identification des contraintes, besoins et spécificités du client. • Formalisation des besoins humains, matériels et financiers • Réalisation et présentation aux commanditaires du cahier des charges intégrant un premier brief de direction artistique du jeu 	<p>Compétences du Tronc Commun :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Interviewer le client pour préciser ses contraintes et besoins 2) Etablir un budget intégrant les ressources humaines et matérielles pour savoir si les contraintes du client peuvent être respectées 3) Concevoir et réaliser une présentation du projet pour convaincre le client de s'engager 4) Concevoir un cahier des charges pour permettre aux équipes de : <ol style="list-style-type: none"> a) Etablir des projets de concepts de jeu b) Rechercher une direction artistique proposant des univers visuels, de design, de personnages et de décors 5) Réaliser une étude de marché pour positionner le jeu dans une offre 6) Réaliser une étude technique pour évaluer les besoins et en déduire la faisabilité du projet 7) Réaliser un planning de production pour s'assurer de la faisabilité du projet en respectant les demandes du client 8) Connaître les attentes du marché 	<p>Dans le cadre d'un projet professionnel, le / la candidat(e) présente une maquette devant un jury de professionnels :</p> <ul style="list-style-type: none"> • un projet de jeu vidéo intégrant tous les éléments constitutifs des bibles graphique, de Game design et technique. • la maquette fonctionnelle associée à ce projet de jeu <p>La soutenance dure une heure et le jury est composé à part égale d'une quinzaine de représentants d'entreprises spécialisées et de l'équipe pédagogique.</p>	<p>Le / la candidat(e) fait une présentation</p> <ul style="list-style-type: none"> • Claire et bien illustrée • Argumentation étayant les choix artistiques et techniques <p>Le / la candidat(e) propose :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un projet de jeu cohérent • Une expérience de jeu originale • Un prototype jouable & immersif • Une orientation artistique du jeu innovante et créative • Un projet qui respecte les délais de réalisation et le budget défini. • Une documentation qui démontre l'adéquation du projet à la chaîne technique de réalisation.

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>Conception d'une expérience interactive, supervision de la direction de projet et réalisation d'une maquette de présentation (2/3)</p> <p><u>Etape 2 - Formalisation de la documentation et réalisation d'une maquette</u> Le/la Réalisateur est amené à réaliser les activités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation d'un projet de Jeu • Réalisation (GA) ou Supervision (GD et GP) d'une bible graphique (Graphical Design Review) comprenant tous les éléments de référence souhaités. • Réalisation (GD) ou Supervision (GA et GP) d'une bible de Game Design (Game Design Review) • Réalisation (GP) ou Supervision (GA et GD) d'une bible Technique (Technical Design Review) • Supervision de la réalisation d'une maquette jouable intégrant le core gameplay ainsi que les éléments graphiques de référence 	<p>Compétences du Tronc Commun :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Organiser et sélectionner ses idées pour assurer une grande clarté dans ses propositions 2. Communiquer et expliquer ses choix aux équipes en vue d'une bonne réalisation de l'intention artistique, de l'intention de Game Design, de la direction technique du jeu. 3. Superviser la réalisation d'une maquette pour s'assurer de la jouabilité du projet de jeu <p>Compétences spécifiques de l'option alternative Artiste de Jeu (GA) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Réaliser et/ou Superviser la direction artistique pour assurer la cohérence de l'univers. 5. Superviser la réalisation de la bible de Game Design et de la bible technique pour assurer la cohérence du jeu avec le cahier des charges 6. Mettre à profit sa culture artistique pour réaliser la bible graphique (GDR): genre du jeu, caractéristiques de l'univers, des personnages, des couleurs, de la lumière, des interfaces... 7. Dessiner pour réaliser le design des éléments de références du jeu 8. Utiliser les logiciels 2D et 3D pour réaliser les éléments graphiques du prototype du jeu 		

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Conception d'une expérience interactive, supervision de la direction de projet et réalisation d'une maquette de présentation (3/3)	<p>Compétences spécifiques de l'option alternative Designer de Jeu (GD)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Réaliser et/ou Superviser le Game Design du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu. 5. Superviser la réalisation de la bible de Game Art et de la bible technique pour assurer la cohérence du jeu avec le cahier des charges 6. Mettre à profit sa culture générale, du jeu, pour réaliser la bible de Game Design : genre du jeu, périphériques, plateformes, intentions de jeu, Core Gameplay, Système et mécaniques de jeu proposées. 7. Créer le parcours émotionnel du joueur 8. Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu 9. Assurer la qualité des rendus en fonction des compétences du moteur <p>Compétences spécifiques de l'option alternative Programmeur de Jeu (GP) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Réaliser et/ou Superviser les éléments techniques du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu. 5. Superviser la réalisation de la bible de Game Art (GDR) et de la bible de Game Design (GDR) pour assurer la cohérence du jeu avec le cahier des charges 6. Mettre à profit sa culture générale, du jeu, pour réaliser la bible technique du projet : périphériques, plateformes, outils de développement, Système, réseau, intelligence artificielle. 7. Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu 8. Assurer la qualité des rendus en fonction des caractéristiques du moteur 9. Choisir parmi les différents langages de programmations (C, C++, C#, Python ...) le plus adapté au projet 		

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>Réalisation d'une expérience interactive intégrant la direction, l'organisation et le pilotage du projet en vue de sa publication (1/3)</p> <p>Le/la Réalisateur Vidéoludique est garant de la qualité finale du jeu. Pour cela, il pilote et gère son équipe de production en réalisant les activités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Evaluation du projet d'un point de vue technique, artistique et économique • Mise en place de l'organigramme fonctionnel et détermination de la chaîne de production. • Définition des étapes de validation du projet • Supervision de la production des équipes de Game Design, de Game Art et de Game Programming • Maintien d'une bonne cohésion/communication au sein de l'équipe de production. • Gestion des imprévus : Adaptation du développement aux potentiels changements 	<p>Compétences du Tronc Commun :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Communiquer régulièrement et clairement ses idées pour assurer la cohérence du travail des différents acteurs de l'équipe 2. Faire preuve d'écoute pour être en capacité d'ajuster le planning de production et le budget tout en restant dans le cadre imparti. 3. Réaliser un budget pour permettre aux métiers de produire le jeu en respectant le cadre budgétaire. 4. Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus (ex : soucis techniques et/ou humains) 5. Gérer les problèmes humains pour assurer une bonne ambiance au sein de l'équipe 6. Apport de solutions dans le cadre de contraintes techniques ou humaines afin de les surmonter pour assurer la production du projet. 7. Connaître, comparer et évaluer les différentes technologies disponibles pour proposer les meilleures solutions techniques à son équipe (Bible Technique) 8. Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches pour organiser la production 9. Définir les étapes de production (jalons du projet) de manière à assurer la réalisation de la production dans les temps impartis en respectant les exigences de qualité 10. Gérer et coordonner les plannings pour s'assurer du respect des étapes de production 11. Savoir évaluer la production de chacun des métiers de la chaîne de production pour s'assurer de la qualité du jeu 	<p>Dans le cadre d'un projet professionnel, le/la candidat(e) est mis(e) en situation de management d'une équipe de production (entre 6 et 8 personnes) d'un jeu vidéo dont la production s'étend sur 12 mois.</p> <p>Le jury évalue l'organisation du projet sur la base des notes et commentaires donnés par l'équipe pédagogique lors des points projet mensuels.</p>	<p>Tout au long du projet, le/la candidat(e) est évalué(e) sur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le maintien d'une cohésion d'équipe. • Le respect des jalons liés à la qualité, aux coûts et aux délais.

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION

<p>Réalisation d’une expérience interactive intégrant la direction, l’organisation et le pilotage du projet en vue de sa publication (2/3)</p> <p>Le/la Réalisateur dirige ou réalise les activités de réalisation suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Supervision & validation de la qualité finale du jeu • Option alternative Artiste de Jeu <ul style="list-style-type: none"> ○ Production des éléments constitutifs du jeu : Personnages, Décors, Animation, Lumière, Effets spéciaux média 2D & 3D avec les outils dédiés. ○ Animation des personnages avec les outils dédiés ○ Intégration des éléments 2D & 3D dans le moteur de jeu • Option alternative Designer de Jeu <ul style="list-style-type: none"> ○ Production des éléments constitutifs du jeu : 3C - Caméra, Character (personnage), Contrôleur ○ Programmation du système et des mécanismes interactifs du jeu. ○ Direction sonore ○ Courbe de progression, de difficulté et rétention du joueur. ○ Narration ○ Modèle économique ○ Analyse utilisateur 	<p>Compétences du Tronc Commun :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hiérarchiser les sujets à traiter pour arbitrer et être capable de respecter le triptyque Qualité / Coût / Délais 2. Pratiquer l’Anglais à un niveau professionnel 3. Exploiter les techniques et logiciels de présentation pour mettre en valeur ses idées 4. Connaître les attentes des professionnels pour ajuster sa présentation 5. Superviser ou réaliser les phases de test et analyser les résultats utilisateurs 6. Être en phase avec les attentes du marché 7. Valider de la qualité finale du prototype 8. Utiliser les logiciels de production et les moteurs de jeux 9. Intégrer les éléments produits dans le moteur du jeu <p>Compétences spécifiques à l’option alternative Artiste de Jeu (GA) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Diriger ou réaliser tous les éléments graphiques du jeu en maîtrisant les logiciels et plug-ins adéquats : personnages, décors, lumières. 11. Programmer de manière procédurale certains éléments du jeu 12. Diriger ou réaliser les animations du jeu 13. Diriger ou réaliser les effets spéciaux du jeu 14. Diriger ou réaliser les interfaces du jeu. 15. Justifier de ses choix artistiques 16. Communiquer avec les équipes GD et GP en utilisant un vocabulaire adéquat 	<p>Le / la candidat(e) réalise un prototype de jeu d’une durée approximative de 30mn qu’il présente devant un jury de professionnels externes d’une vingtaine de personnes.</p> <p>Le / la candidat diffuse un trailer du jeu.</p> <p>Les professionnels testent individuellement le prototype de jeu durant deux journées dédiées.</p> <p>Participation à des concours nationaux (Pégases, Ping Awards...) et internationaux (IGF, Unity...)</p>	<p>Le/la candidat(e) réalise un jeu respectant les critères suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qualité de l’expérience de jeu (système de jeu, gameplay, UX...) • Qualité et originalité de la proposition graphique (direction artistique, rendu...) • Qualité de la réalisation technique (absence de bugs, optimisation, réseau, IA...) <p>Le/la candidat(e) réalise une présentation du jeu respectant les critères suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qualité de l’anglais professionnel • Qualité de la présentation et des supports utilisés • Pertinence des propos et de l’argumentation • Pertinence du placement marché et de la monétisation éventuelle. • Qualité du trailer
---	--	---	---

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>Réalisation d'une expérience interactive intégrant la direction, l'organisation et le pilotage du projet en vue de sa publication (3/3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Option alternative Programmeur de Jeu <ul style="list-style-type: none"> ○ Identification de l'origines et des solutions aux problèmes techniques ○ Conceptions de l'architecture du projet ○ Utilisation des différents langages de programmation ○ Direction sonore ○ Déploiement du jeu sur les plateformes retenues. <p>Le/la Réalisateur valorise et diffuse son projet auprès des professionnels. Pour cela, il/elle réalise les activités suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation en anglais d'un projet devant des professionnels • Argumentation des choix éditoriaux 	<p>Compétences spécifiques à l'option alternative Designer de Jeu (GD) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Diriger ou réaliser tous les éléments liés au gameplay du jeu en utilisant les logiciels et plug-ins adéquats. 11. Créer les boucles de jeu macro et micro 12. Réaliser la courbe de difficulté et le parcours émotionnel du joueur 13. Justifier de ses choix de concept 14. Piloter la réalisation du Sound Design 15. Communiquer avec les équipes GA et GP en utilisant un vocabulaire adéquat <p>Compétences spécifiques à l'option alternative Programmeur de Jeu (GP) :</p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Solutionner les problèmes techniques (origines et correctifs) 11. Architecturer un projet 12. Utiliser différents langages de programmations (C, C++, C#, Python ...) afin de tirer parti de leurs spécificités respectives. 13. Savoir déployer sur différentes plateformes (PC, console, mobile) 14. Justifier de ses choix techniques 10. Piloter l'intégration du Sound Design 11. Communiquer avec les équipes GA et GD en utilisant un vocabulaire adéquat 		

