

REFERENTIELS RNCP35246 CONCEPTEUR DE JEUX VIDEO ETPA - ECOLES CREATIVES

Article L6113-1 [En savoir plus sur cet article...](#) Créé par [LOI n°2018-771 du 5 septembre 2018 - art. 31 \(V\)](#)

« Les certifications professionnelles enregistrées au répertoire national des certifications professionnelles permettent une validation des compétences et des connaissances acquises nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles. Elles sont définies notamment par un **référentiel d'activités** qui décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés, un **référentiel de compétences** qui identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui en découlent et un **référentiel d'évaluation** qui définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis. »

ETPA – ECOLES CREATIVES CONCEPTEUR DE JEUX VIDEO

Bloc 1 - Conception et réalisation d'un prototype d'application ludique interactive			
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'EVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><u>Cadrage du projet</u></p> <p>Le concepteur de jeux vidéo engage des actions pour réaliser la phase préparatoire de cadrage du projet qui conduit à la rédaction et au pilotage d'un cahier des charges de réalisation du jeu vidéo. Il assure également la coordination de cette étape et la mobilisation des compétences techniques nécessaires à l'atteinte des objectifs :</p>	<p>C.1.1 Élaborer un premier référentiel d'informations orientant les choix éditoriaux, techniques, artistiques et stratégiques pour alimenter la réflexion de l'équipe de production du jeu vidéo et du commanditaire.</p> <p>C.1.2 Questionner le commanditaire afin de cadrer la demande, répondre aux contraintes techniques et artistiques, révéler les besoins techniques (marché à adresser, choix des plates-formes de développement, nature de l'expérience utilisateur, orientations éditoriales,</p>	<p><u>M.1.1 Mise en situations professionnelles</u></p> <p>Le candidat doit rédiger des documents de travail composant in fine un cahier des charges. Il est une source de réflexions et de présentation du projet.</p> <p>Dans le cadre de l'évaluation continue, une épreuve orale de présentation des éléments de cadrage est organisée devant un jury composé d'enseignants qui incarne le client.</p>	<p><u>Pertinence et cohérence de la proposition</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le cahier des charges du projet identifie clairement la demande, le contexte, le public cible et les orientations de gameplay. - L'analyse du contexte du marché (aspects culturels, artistiques, technologiques, industriels) est clairement analysée et présentée dans le cahier des charges.

<p>A.1.1 Analyse de la demande du client.</p> <p>A.1.2 Identification et formalisation au sein d'un cahier des charges des besoins du client (techniques, technologiques, artistiques, éditoriaux, d'expérience utilisateur, calendaires et budgétaires), des attentes du marché et analyse de la cible principale et périphérique.</p> <p>A.1.3. Veille culturelle, technologique, artistique en lien avec la demande du client.</p> <p>A.1.4. Proposition des premiers éléments constitutifs de l'expérience interactive ludique au niveau artistique, technique et de design.</p> <p>A.1.5. Inventaire et estimation des ressources et compétences nécessaires à la réalisation du projet (ressources humaines, techniques, budgétaires).</p> <p>A.1.6. Conception, rédaction et présentation au client du cahier des charges du jeu vidéo.</p>	<p>direction artistique, contraintes calendaires et budgétaires...).</p> <p>C.1.3 Dialoguer et échanger avec les commanditaires et les partenaires afin d'adapter la demande à la culture et à l'univers d'une éventuelle licence.</p> <p>C.1.4 Actualiser ses connaissances du marché et de la cible afin d'identifier et analyser la problématique soulevée par la demande du client et de savoir l'ajuster au mieux aux attentes du marché.</p> <p>C.1.5 Préconiser des solutions artistiques (direction artistique), technologiques (plates-formes de développement, contrôleurs...) et économiques (modèle économique et tarifaire) en tenant compte des enjeux, des contraintes de la chaîne de production, des attentes du client et du marché pour ajuster le positionnement du projet au stade amont.</p> <p>C.1.6 Réaliser les études préalables à la valorisation du coût de mise en œuvre du projet dans le but de dimensionner les efforts à consentir dans les phases suivantes : études techniques, étude de marché et de positionnement stratégique du jeu ; et mesurer le niveau de risque inhérent à la réalisation du projet.</p> <p>C.1.7 Concevoir un budget cohérent par rapport aux objectifs du client et aux moyens octroyés pour les atteindre afin d'assurer la viabilité du projet en collaboration avec l'équipe en charge du suivi de production.</p> <p>C.1.8 Concevoir un calendrier de réalisation de projet conforme à ses objectifs et aux moyens mobilisés pour respecter les attentes du client et préparer l'organisation du travail avec l'équipe artistique (infographistes, animateurs), technique (programmeurs), l'équipe en charge</p>		<ul style="list-style-type: none"> - L'estimation des ressources est réaliste et cohérente avec les objectifs du client. - les concepts graphiques présentés sont convaincants et adaptés au projet. - Les premiers éléments constitutifs de l'expérience interactive au niveau techniques, artistiques et de design, ainsi que la note d'intention sont réalistes. - Le concept est en adéquation avec les études préalables. <p><u>Qualité de la communication</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le vocabulaire et la culture spécifique sont maîtrisés. - La restitution aux équipes et aux enseignants des éléments de cadrage illustrant la solution proposée, les choix techniques, artistiques, la note d'intention est maîtrisée et compréhensible (écrite, graphique ou orale).
--	--	--	--

	<p>du design, l'équipe en charge du suivi de production et l'équipe éditoriale.</p> <p>C.1.9 Élaborer et rédiger un cahier des charges du projet de jeu vidéo, alimentant un argumentaire convaincant sur le concept de jeu présenté au client.</p>		
<p><u>Rédaction de la documentation d'appui à la réalisation du prototype</u></p> <p>Le concepteur de jeux vidéo prépare et gère la documentation d'appui au prototypage et à la production du jeu.</p> <p>A.1.7. Mobilisation et gestion des ressources nécessaires : ressources humaines, techniques, artistiques et de design.</p> <p>A.1.8 Réalisation de la bible graphique (direction artistique, typographie character design, environnement).</p> <p>A.1.9 Conception et rédaction des documents techniques plates-formes, contrôleurs, moteur, langages de programmation).</p> <p>A.1.10 Conception et rédaction du « game design document » (game design, boucle de gameplay, narrative design, partition sonore).</p> <p>A.1.11 Réalisation d'une présentation synthétique du projet de jeu aux équipes et au client.</p>	<p><u>Compétences transversales :</u></p> <p>C.1.10 Composer et mobiliser l'équipe en charge du projet (notamment game designer, level designer, UX et narrative designer, sound designer, graphistes, animateurs, programmeurs) pour leur expliquer les objectifs du projet, de la documentation d'appui et afin de partir du même niveau d'information</p> <p>C.1.11. Coordonner les travaux des différents corps de métiers (métiers de l'image et du son, métiers du design, métiers de la technologie) dans la production de la documentation d'appui au développement du prototype, au niveau artistiques, technique et de design afin de préserver la cohérence du projet.</p> <p>C.1.12 Encadrer la production de la documentation et s'assurer de sa conformité par rapport aux attentes du client.</p> <p><u>Compétences spécifiques afin de les relier aux métiers du design sont :</u></p> <p>C.1.13 Rédiger le game design document complété des moyens à mettre en œuvre et des objectifs techniques, artistiques et de design à atteindre. .</p> <p>C.1.14 Vérifier la qualité des bibles artistiques et techniques et de son adéquation au cahier des charges.</p> <p><u>Compétences spécifiques afin de les relier aux métiers de l'image :</u></p>	<p><u>M.1 2 Mise en situation professionnelle</u></p> <p>Le candidat doit élaborer et présenter un dossier de conception de jeu comprenant l'ensemble de la documentation d'appui à la réalisation du prototype</p> <p>Dans le cadre d'un contrôle continue, une épreuve de présentation orale est organisée et se déroule face aux enseignants et au parrain de la promotion, personnalité issue de l'industrie.</p> <p>Chaque corps de métier est jugé sur les compétences transversales et spécifiques acquises et l'expérience ludique globale proposée.</p>	<p><u>Pertinence et cohérence de l'organisation mise en place</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les documents d'appui illustrant la solution proposée sont clairs, cohérents avec les objectifs du client. - Les contraintes techniques, graphiques, sonores, de game design et du level design sont appréhendées et maîtrisées. - La production des documents d'appui est maîtrisée et livrée selon dans les temps impartis. - des choix techniques et artistiques sont formulés, cohérents et expliqués clairement. <p><u>Qualité de l'évaluation des ressources produites</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La bible graphique (modèles originaux des personnages, comportements, caractères, objets, décors) est rédigée, et claire et livrée dans les délais impartis. - La bible technique est rédigée, est claire et livrée dans les délais impartis. - Le document de game design est clair et livrée dans les délais impartis.

	<p>C1.15 Rédiger la bible graphique et veiller à sa qualité.</p> <p>C.1.16 Expliquer les choix de direction artistique pour fédérer les autres corps de métier (design et technologie) et afin qu'ils mesurent les impacts sur leurs tâches respectives.</p> <p><u>Compétences spécifiques afin de les relier aux métiers de la technologie :</u></p> <p>C.1.17 Rédiger la bible technique et veiller à sa qualité.</p> <p>C.1.18 Expliquer les choix techniques au regard des objectifs et moyens mis en œuvre.</p>		<p><u>Qualité de la communication</u></p> <p>- La restitution aux équipes projets et aux enseignants des documents d'appui, les choix techniques, artistiques et de design est maîtrisée et compréhensible (écrite, graphique ou orale).</p>
<p><u>Réalisation du prototype de jeu vidéo.</u></p> <p>Le concepteur de jeu vidéo s'engage et encadre la phase de préproduction (ou prototypage ou vertical slice) qui vise poser les bases techniques, artistiques et de design de l'expérience interactive ludique.</p> <p>A.1.12 Développement et mise en œuvre des mécaniques du jeu, boucle de gameplay, camera, personnages, contrôleurs (3C).</p> <p>A.1.13 Réalisation de l'environnement graphique du prototype (création des personnages, des décors, animation, textures, lumière...).</p> <p>A.1.14 Développement technique du prototype et intégration des éléments artistiques.</p>	<p><u>Compétences transversales :</u></p> <p>C.1.19 Coordonner et diriger les tâches des différents corps de métier (métiers de l'image, métiers de la technologie, métiers du design) et les itérations de développement du prototype pour atteindre les objectifs de qualité et la cohérence du projet.</p> <p>C.1.20 Gérer et trouver des solutions aux écueils techniques, graphiques, de design et de gestion des tâches dans la perspective de maintenir le projet dans le calendrier et au niveau de qualité attendu.</p> <p>C.1.21 Réaliser une expérience jouable conforme aux intentions et à la promesse exprimée dans le cahier des charges.</p> <p>C.1.22 Utiliser les logiciels métiers dédiés aux différentes spécialités afin de parfaire leur maîtrise.</p> <p><u>Compétences spécifiques afin de les relier aux métiers du design :</u></p>	<p><u>M.1.3 Mise en situations professionnelles</u></p> <p>Le candidat doit réaliser un prototype de jeu (web, PC, Mobile, VR, AR, consoles) fonctionnels, sans bug et jouable.</p> <p>Une soutenance orale d'évaluation certifiante en condition simulée est organisée face à un jury neutre composé de plus de 50% de professionnels extérieurs représentant des studios de développement et dont le nombre est au minimum de 2.</p> <p>Chaque corps de métier est jugé sur les compétences transversales et spécifiques acquises et l'expérience ludique globale proposée.</p>	<p><u>Faisabilité et pertinence du prototype</u></p> <p>- La faisabilité du prototype est vérifiée par l'équipe enseignante sur la base des bibles fournies (bible graphique, bible technique, game design document).</p> <p>- Le prototype est fonctionnel et correspond au cahier des charges initial notamment en termes d'expérience utilisateur, de gameplay, d'engagement du joueur, du « fun », et des objectifs techniques.</p> <p>- Les comportements du public cible et les situations de jeu sont analysés et cohérents (présentation, et des retours des itérations de playtests).</p> <p><u>Qualité de la communication</u></p>

<p>A.1.15 Réalisation du prototype jouable du jeu.</p> <p>A.1.16 Test de prototype et contrôle qualité.</p>	<p>C.1.23 Réaliser le game design du prototype.</p> <p>C.1.24 Développer l'ergonomie générale du jeu (navigation et interface), les contrôles du jeu, le plan de vue de la caméra et l'entité jouable pour concevoir l'accessibilité du prototypage initial et son efficacité systémique.</p> <p>C.1.25 Analyser et itérer sur les retours d'expérience utilisateur afin de rédiger le bilan pour améliorer l'interactivité.</p> <p>C.1.26 Contrôler par des séquences de tests utilisateurs l'ensemble des fonctionnalités incluses dans le jeu (mécaniques, gameplay, ergonomie) dans un but de recherche de qualité optimale.</p> <p>C.1.27 Identifier des leviers de monétisation pertinents afin d'optimiser les objectifs commerciaux.</p> <p><u>Compétences spécifiques afin de les relier aux métiers de l'image :</u></p> <p>C.1.28 Mettre en œuvre la direction artistique pour réaliser les contenus graphiques (personnages, décors, animations, textures, effets spéciaux, lumière) en lien avec la direction créative.</p> <p>C.1.29 Intégrer les éléments artistiques dans le moteur de jeu pour évaluer la façon dont ils s'intègrent et juger de leur efficacité.</p> <p><u>Compétences spécifiques afin de les relier aux métiers de la technologie :</u></p> <p>C.1.30 Participer à la réflexion sur le choix du langage de programmation et du moteur de jeu (game engine) avec la direction technique du projet et afin de s'adapter au mieux aux</p>		<p>- Le vocabulaire et culture spécifique sont maîtrisés</p> <p>- La restitution orale est convaincante et maîtrisée.</p>
---	--	--	---

	<p>contraintes de plates-formes et techniques du projet.</p> <p>C.1.31 Modéliser et programmer les systèmes et les mécaniques de jeu afin de tester l'expérience interactive et éventuellement d'opérer des ajustements.</p> <p>C.1.32 Optimiser l'environnement technologique (contrôleurs, plates-formes adressées, physique, intelligence artificielle, réseau) afin de gagner du temps de production.</p>		
--	---	--	--

Bloc 2 - Réalisation de l'application ludique interactive

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>Une fois le prototype validé dans ses fonctionnalités et sa qualité, le concepteur de jeux vidéo s'engage et encadre la phase de production :</p> <p>A.2.1. Planification de la production et des étapes clés de la production (jalons ou milestones).</p> <p>A.2.2. Réalisation du jeu vidéo dans ses composantes de design (game design, level design, narrative design), artistiques (développement des personnages, des décors, objets et accessoires et intégration au moteur de jeu, animations des personnages et intégration au moteur), techniques (programmation gameplay, interface) et sonore (musique, fond sonore et bruitage).</p>	<p>Compétences transversales :</p> <p>C.2.1 En collaboration avec le producer du jeu, le directeur du jeu / de projet, définir le planning de production, les étapes de validation et l'affectation des tâches afin de préparer la production et sa gestion.</p> <p>C.2.2 Collaborer avec le pôle production (executive producer, producer) et le pôle éditorial (notamment directeur du marketing, product manager) respectivement pour assurer une coordination optimale dans la production du jeu vidéo et assurer une cohérence entre le jeu vidéo réalisé et ses caractéristiques commerciales qui seront exploitées pour la vente.</p> <p>C.2.3 Communiquer sur le suivi de projet et son avancement auprès des équipes techniques, artistiques et en charge du design, en français et le cas échéant en anglais.</p>	<p>M.2.1 Mise en situation professionnelle</p> <p>Le candidat doit présenter devant un jury de professionnels (plus de 50% des membres du jury sont des représentants extérieurs de studios de développement ou d'éditeurs de jeux vidéo et dont le nombre est supérieur à deux), un jeu vidéo devant obligatoirement offrir une expérience complète de gameplay, conformément aux documents d'appui.</p> <p>Dans le cadre d'un contrôle continu, des points d'étape réguliers pendant la production sont organisés par les enseignants pour juger du management de projet, de la gestion des équipes et leur coordination.</p> <p>Une soutenance de 45 minutes est organisée, suivi d'une phase de tests où chaque membre du jury prend en main le jeu réalisé.</p>	<p>Qualité de la réalisation du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des choix cohérents et pertinents au niveau technique, artistique et de design sont mis en œuvre. - La connaissance de la chaîne de production est maîtrisée : les étapes de production ont été respectées, les itérations successives ont été contrôlées et ont abouti à la livraison d'une expérience complète. - Les délais de production sont respectés. - Le suivi de production est organisé et structuré. - La planification des tâches des différents acteurs est prise en compte.

<p>A.2.3. Participation à l'encadrement de la coordination des équipes en lien avec les métiers de l'image, de la technologie et du design tout au long du projet.</p> <p>A.2.4. Collaboration avec les équipes artistiques, techniques et de design.</p> <p>A.2.5. Communication sur l'avancement du projet auprès de la direction et des équipes.</p> <p>A.2.6. Optimisation de l'expérience de jeu par la mise en place d'itérations successives.</p> <p>A.2.7. Mise en œuvre d'un contrôle qualité.</p> <p>A.2.8. Conception d'un plan de communication sommaire interne et externe en français et en anglais.</p>	<p>C.2.4 Contrôler l'intégration des éléments techniques, artistiques et de design à chaque étape de production afin de respecter l'intégrité du projet.</p> <p>C.2.5 Manager les équipes artistiques et techniques en collaboration avec les cadres artistiques et techniques et s'assurer d'une collaboration optimale dans la perspective de maintenir l'énergie positive et créative du collectif.</p> <p>C.2.6 Suivre le budget engagé afin de réaliser des rapprochements avec le budget initial pour procéder aux mesures correctives.</p> <p>C.2.7 Identifier et corriger les dysfonctionnements techniques, artistiques, dans le design et dans la chaîne de production pour respecter les objectifs et attendus du client.</p> <p>C.2.8 Evaluer la production finale et suggérer des ajustements améliorant l'expérience.</p> <p>C.2.9 Mener une démarche de contrôle de la qualité du jeu afin d'aboutir à la meilleure expérience utilisateur possible.</p> <p>C.2.10 Définir des axes de communication afin de promouvoir les spécificités du jeu.</p> <p><u>Compétences spécifiques afin de les relier aux métiers du design :</u></p> <p>C.2.11 Réaliser le game design et le level design du jeu dans la phase de production (boucle de gameplay, courbe d'apprentissage et de difficulté, narration, développement des niveaux).</p> <p>C.2.12 Piloter et s'assurer de la qualité de la partition sonore du jeu (musique et bruitages) avec le sound designer.</p>	<p>Chaque corps de métier est jugé sur les compétences transversales et spécifiques acquises et l'expérience ludique globale proposée.</p>	<p><u>Qualité des contrôles engagés</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu est fonctionnel et atteint ses objectifs d'interactivité, de narration, ses objectifs ludiques, artistiques et techniques. - Des collectes, des traitements de retours de tests sont effectués. - Les dysfonctionnements sont corrigés et les solutions trouvées soumises à nouveau à des tests. - La boucle d'expérience principale est améliorée. - Les solutions techniques sont optimisées. <p><u>Qualité de la communication</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La communication avec les équipes et/ou autres interlocuteurs est bien gérée. - La présentation finale au jury, ainsi que les tests finaux sont convaincants.
--	--	--	---

	<p>C.2.13 Réaliser la conception narrative des niveaux du jeu conformément au cahier des charges.</p> <p>C.2.14 Identifier et mettre en œuvre des leviers de monétisation pertinents afin d'optimiser les objectifs commerciaux.</p> <p>C.2.15 Effectuer les choix d'ergonomie du jeu (navigation et interface), les contrôles du jeu, le plan de vue de la caméra et l'entité jouable (3C) avec le concours de l'équipe en charge du design.</p> <p>C.2.16 Analyser et itérer sur les retours d'expérience utilisateur afin de rédiger le bilan pour améliorer l'interactivité et l'expérience utilisateur.</p> <p>C.2.17 Contrôler l'ensemble des fonctionnalités incluses dans les niveaux de jeu (mécaniques, gameplay, ergonomie) pour garantir une expérience fluide, ludique et sans erreur.</p> <p>C.2.18 Vérification de la conformité du design du jeu au regard du cahier des charges et aux éléments préparatoires.</p> <p>C.2.19 Communiquer sur les choix de design et les présenter aux autres corps de métier (métiers de l'image, métiers de la technologie) afin qu'ils gagnent en efficacité.</p> <p><u>Compétences spécifiques afin de les relier aux métiers de l'image :</u></p> <p>C.2.20 En collaboration avec le directeur artistique, s'assurer du respect de la direction artistique pendant la phase de production, dans la perspective de respecter l'identité visuelle du projet.</p> <p>C.2.21 Réaliser et évaluer les contenus graphiques des niveaux de jeu (interfaces,</p>		
--	--	--	--

	<p>personnages, environnement décors, animation, textures, effets spéciaux, lumière) pour en vérifier la qualité.</p> <p>C.2.22 Intégrer les éléments artistiques dans les moteurs dans le but de mesurer leur intégration aux autres éléments de jeu.</p> <p>C.2.23 Communiquer et argumenter les développements artistiques dans la phase de production auprès des autres corps de métier (métiers du design et métiers de la technologie) pour que chacun garde en tête les lignes directrices du projet.</p> <p><u>Compétences spécifiques afin de les relier aux métiers de la technologie :</u></p> <p>C.2.24 Programmer le gameplay, les systèmes et les mécaniques de jeu dans la phase de production et les différents niveaux du jeu.</p> <p>C.2.25 Assurer l'optimisation de l'environnement technologique (contrôleurs, plates-formes adressées, physique, intelligence artificielle, réseau, logiciels) et prendre part au choix des outils de programmation (IA, physique, réseau).</p> <p>C.2.26 Présenter et discuter des choix techniques avec les autres corps de métier (métiers de l'image, métiers du design).</p>		
--	--	--	--

Le cas échéant, description de tout autre document constitutif de la certification professionnelle