

## REFERENTIEL D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'EVALUATION

Tout candidat en situation de handicap peut saisir la mission Handi'Cnam (<https://handi.cnam.fr/mission-handi-cnam-au-service-des-eleves-en-situation-de-handicap-646110.kjsp>) qui agit comme un référent et pourra à ce titre mettre en place les aménagements nécessaires en collaboration avec l'équipe pédagogique afin que les candidat(e)s puissent passer les évaluations dans des conditions équitables. Ces aménagements peuvent concerner aussi bien le suivi des cours que les modalités d'évaluations. Par exemple, l'accessibilité des locaux des épreuves, le temps majoré, l'adaptation du poste pour l'évaluation, la mise à disposition de mobilier adapté, la mise à disposition de matériel spécifique, agrandissement du texte des sujets d'épreuves, traduction en braille, composition en salle isolée, secrétariat ou assistance humaine ou toute autre mesure jugée utile par le médecin de prévention ou de la CDAPH. En tout état de cause, chaque situation de handicap est évaluée de manière individuelle afin que la mission Handi'Cnam et le candidat (e) concerné (e) puissent mettre en place un cadre précis des aménagements nécessaires. Concernant l'évaluation, en plus des demandes d'ordre technique tels que l'aménagement de l'espace, du mobilier ou de l'octroi d'un tiers-temps..., les critères d'évaluation pourront également être adaptés et modifiés par le jury en charge de la certification dans la mesure où le candidat ne sera pas pénalisé en termes d'employabilité.

**La certification se compose de 4 blocs de compétences :**

### **Bloc de compétences n°1 : Définir, mettre en œuvre et piloter la direction créative et R&D d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques dans une démarche responsable**

- A.1.1 Analyse du secteur et réalisation d'une veille technologique et créative pour élaborer la stratégie éditoriale et R&D responsable d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques.
- A.1.2 Définition et présentation d'une stratégie de direction créative inclusive, accessible et responsable d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques
- A.1.3 Direction de création responsable (éthique, inclusive, accessible et durable) à 3 niveaux :
  - publics
  - contenu des projets
  - équipes de création

### **Bloc de compétences n°2 : Designer/concevoir un projet d'expérience immersive, interactive et ludique**

- A.2.1 Elaboration et présentation du *pitch* d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique
- A.2.2 Elaboration de la direction artistique visuelle et sonore, et du concept narratif du projet d'expérience immersive, interactive et ludique en accord avec la direction créative du studio
- A.2.3 Design du fonctionnement interactif accessible (ex : *boucle de gameplay*, interaction humain-machine, réalité virtuelle) du projet d'expérience immersive, interactive et ludique

### **Bloc de compétences n°3 : Piloter la préproduction d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique**

- A.3.1 Constitution et supervision d'une équipe projet d'expérience immersive, interactive et ludique
- A.3.2 Organisation et planification inclusive et responsable de la préproduction d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique
- A.3.3 Elaboration du plan de financement et préparation de demande de financement pour la production d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique
- A.3.4 Identification des verrous technologiques et définition de la séquence à prototyper durant la préproduction d'expériences immersives, interactives et ludiques

**Bloc de compétences n°4 : Développer, évaluer et mettre en valeur un prototype R&D d'expérience immersive, interactive et ludique**

- A.4.1 Mise en œuvre du développement itératif et des évaluations du prototype R&D (recherche et développement) d'une expérience immersive, interactive et ludique
- A.4.2 Conception, réalisation et présentation de versions de démonstration à partir du prototype R&D d'une expérience immersive, interactive et ludique
- A.4.3 Elaboration d'une stratégie de communication sur le processus R&D et créatif

**A propos des critères d'évaluations collectives et individuelles**

Les critères d'évaluation collective sont conçus pour évaluer l'ensemble des compétences requises pour un projet ou une tâche donnée, en prenant en compte la contribution de l'ensemble de l'équipe ou du groupe. Ils servent de base pour évaluer la performance globale et le respect des objectifs communs. En revanche, les critères d'évaluation individuelle viennent compléter ce processus en se concentrant sur des aspects spécifiques ou des contributions particulières apportées par chaque membre de l'équipe. Ce sont donc des livrables spécifiques. Ils permettent de mettre en lumière les compétences individuelles, les responsabilités particulières et les résultats uniques de chaque membre, tout en s'assurant que l'évaluation collective reste exhaustive et équitable.

*Les définitions des mots en italique se trouvent en bas de page.*

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
<b>Bloc de compétences n°1 : Définir, mettre en œuvre et piloter la direction créative et R&amp;D d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques dans une démarche responsable</b>			
<b>A.1.1 Analyse du secteur et réalisation d'une veille technologique et créative pour élaborer la stratégie éditoriale et R&amp;D responsable d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques.</b>	<b>C.1.1.1 Analyser le contexte interne</b> (les ressources humaines, créatives et technologiques disponibles) <b>du studio d'expériences immersives, interactives et ludiques</b> au moyen d'un SWOT (forces et faiblesses) pour déterminer les opportunités créatives du marché (ex : répondre à un appel à projets d'expériences en réalité virtuelle, préparer un projet pour le montrer dans un festival d'expériences immersives, interactives et ludiques, prototyper un jeu vidéo sur un sujet innovant, etc.).	<b>Modalité d'évaluation des compétences C.1.1.1 à C.1.2.3</b>  <b>Mise en situation professionnelle à partir d'un cas réel ou fictif d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques, épreuve individuelle en centre de formation :</b> Rédaction d'un dossier suivi d'une présentation orale de la stratégie créative et R&D responsable d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludique incluant : <ul style="list-style-type: none"> <li>• une analyse SWOT du studio</li> <li>• le choix d'un outil technologique à intégrer au pipeline créatif et R&amp;D</li> <li>• une analyse du marché sous forme de mapping concurrentiel</li> </ul>	<b>Les critères d'évaluation sont :</b>  <b>Qualité du positionnement du studio :</b> Le graphique SWOT fait apparaître au moins 2 critères dans chaque catégorie (forces, faiblesses, opportunités, faiblesses); En analyse du graphique SWOT on trouve le détail d'au moins 2 opportunités retenues sur le marché choisi.  <b>Qualité du benchmark :</b> Le rapport mentionne les limites et opportunités principales de l'outil technologique analysé ; 3 points forts et 3 points faible de l'outil technologique analysés sont décrits; Le rapport contient 3 exemples d'utilisation de l'outil technologique.  <b>Pertinence du mapping concurrentiel en rapport au marché des studios d'expériences immersives, interactives et ludiques :</b> L'analyse de la concurrence est
	<b>C.1.1.2 Repérer les limites et opportunités des technologies existantes et émergentes</b> (ex : co-création avec l'intelligence		

	<p>artificielle, génération procédurale, moteurs de jeux vidéo, casque de réalité augmentée, métavers, etc.) en identifiant les points faibles et les points forts de chaque technologie afin de sélectionner celles qui seront intégrées dans le pipeline créatif et R&amp;D du studio.</p>	<p>de projets innovants issue d'une veille du secteur</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• la charte éditorial du studio</li> <li>• un rapport d'impact humain et écologique</li> <li>• des exemples de concepts de projets.</li> </ul>	<p>faite sur au moins 3 studios concurrents; L'analyse d'un concurrent montre les similarités et les différences par rapport au studio (au moins 3); Le mapping concurrentiel permet de positionner le studio en fonction de son degré d'innovation technologique, son degré d'originalité et son degré de prise de risque créative par rapport à la concurrence.</p>
	<p><b>C.1.1.3 Analyser le marché</b> en mettant en place un dispositif de veille permanente par l'ensemble des équipes créatives du studio au moyen d'un mapping concurrentiel (graphique à 2 axes pour positionner les projets selon deux critères) afin de référencer et étudier les projets innovants du secteur pour orienter la stratégie R&amp;D.</p>		<p><b>Originalité de la charte éditoriale :</b> La charte éditoriale fait apparaître trois piliers (p.ex. jeux collaboratifs, immersion, comédie, écoresponsabilité) indiquant les valeurs défendues par le studio; La stratégie créative définie est justifiée vis-à-vis du marché, des valeurs et de la concurrence; La stratégie créative du studio est réaliste vis-à-vis des ambitions du studio et de sa taille; La stratégie créative du studio est clairement différente de celle des studios concurrents.</p>
<p><b>A.1.2 Définition et présentation d'une stratégie de direction créative inclusive, accessible et responsable d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques</b></p>	<p><b>C.1.2.1 Définir la stratégie créative du studio d'expériences immersives, interactives et ludiques</b> au moyen d'une charte éditoriale reconnaissable et originale afin de positionner l'identité et les valeurs du studio dans le secteur.</p>		<p><b>Précision de l'analyse prospective :</b> Le rapport contient un bilan carbone ; Le rapport évalue 3 biais potentiels (biais de confirmation, biais de stéréotype implicite, biais d'ancrage) ; Le rapport décrit l'accessibilité générale de l'outil ; Le rapport</p>

	<p><b>C.1.2.2 Evaluer l'impact humain et écologique (dimension RSE) des outils technologiques et méthodologiques de conception et de production</b> au moyen d'une <u>analyse prospective des risques</u> afin de les choisir et les déployer en adéquation avec une stratégie de direction créative inclusive, accessible, et responsable.</p>		<p>évalue les RSP (risques sociaux-professionnels) lié à l'usage de l'outil.</p> <p><b>Qualité de la présentation orale :</b> La présentation orale respecte la durée octroyée ; La présentation expose la stratégie créative ; La présentation propose 3 exemples de concepts de projets ; La présentation positionne le studio au moyen d'un SWOT et d'un mapping concurrentiel de projets.</p>
<p><b>A.1.3 Direction de création responsable (éthique, inclusive, accessible et durable) à 3 niveaux :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>publics</b></li> <li>- <b>contenu des projets</b></li> <li>- <b>équipes de création.</b></li> </ul>	<p><b>C.1.3.1 Analyser les besoins des publics cibles</b> au moyen de techniques d'UX (ex : persona, modèle des capacités humaines, playtest, entretiens, design participatif, etc.) afin d'améliorer l'ergonomie, l'accessibilité et l'inclusivité des expériences immersives, interactives et ludiques proposées.</p>	<p><b>Modalité d'évaluation des compétences C.1.3.1 à C.1.3.2</b></p> <p><i>Mise en situation professionnelle à partir d'un cas réel ou fictif d'analyses préparatoires pour préciser la direction de création responsable d'un studio</i></p>	<p><b>Les critères d'évaluation sont :</b></p> <p><b>Qualité de la note de synthèse :</b> 2 publics cibles différents sont analysés, les publics cibles analysés sont documentés au travers de 2 personas du public cible ; La liste des besoins en ergonomie et accessibilité contient des éléments sur les capacités perceptives, cognitives et motrices des publics cibles ; La liste des besoins pour</p>

	<p><b>C.1.3.2 Analyser les biais standards dans les contenus des projets d'expériences immersives, interactives et ludiques</b> en les comparant aux guides de bonnes pratiques de l'industrie (du jeu vidéo, de l'informatique et de l'animation) et à la recherche scientifique afin de proposer des solutions pour s'assurer du respect des contraintes éthiques, inclusives, accessibles et durables.</p>	<p><b>d'expériences immersives, interactives et ludiques, épreuve écrite individuelle en centre de formation :</b>  Rédaction d'un rapport d'analyse comportant une analyse des besoins des publics-cibles et une analyse des biais standards des contenus.</p>	<p>favoriser l'inclusivité de ces publics est présente.</p> <p><b>Exhaustivité de la liste des biais :</b> La liste est basée sur l'étude d'au moins 3 projets similaires; L'analyse est fondée à partir des publics-cibles du projet ; La liste des biais fait apparaître au moins 2 biais qui sont caractérisés, décrits et nommés (biais de confirmation, effet de halo, etc.); L'étude de la liste des biais donne des recommandations de solutions pour ne pas les reproduire au sein du projet.</p>
	<p><b>C.1.3.3 Diriger l'équipe de création</b> à l'aide d'une charte de responsabilisation des pratiques de création pour maintenir un environnement propice à la création éthique, inclusive, accessible et durable.</p>	<p><b>Modalité d'évaluation des compétences C.1.3.3 à C.1.3.4</b></p> <p><b>Mise en situation professionnelle à partir d'un cas réel ou fictif de direction de création responsable d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques, épreuve écrite individuelle en centre de formation :</b></p>	<p><b>Les critères d'évaluation sont :</b></p> <p><b>Transparence de la charte de responsabilisation :</b> La charte de responsabilisation fait apparaître au moins 3 engagements forts du studio en faveur de l'inclusivité, de l'accessibilité et de la durabilité du cadre de travail; La charte est signée par tous les membres du studio</p>
	<p><b>C.1.3.4 Mettre en place un processus d'amélioration continue des équipes</b> au moyen d'une démarche réflexive de <i>post-mortem</i> (analyse après projets des forces et faiblesses du développement) pour mesurer leur expertise et les besoins de formation.</p>	<p><b>Rédaction d'un rapport d'analyse des pratiques de direction de création responsable sur un cas de projet réalisé collectivement en centre de formation, incluant une charte de responsabilisation des</b></p>	<p><b>Qualité du post-mortem :</b> Le <i>post-mortem</i> liste 3 bonnes pratiques et 3 mauvaises pratiques de direction créative responsable mise en œuvre dans le projet par l'équipe de création ; Le <i>post-mortem</i> synthétise les expertises des membres de l'équipe projet ; Le <i>post-mortem</i> liste les besoins de formations des membres de l'équipe projet ; Le <i>post-mortem</i> évalue la charte de</p>

		pratiques de créations et un <i>post-mortem</i> des bonnes et mauvaises pratiques.	responsabilisation et propose des améliorations si nécessaire.
<b>Bloc de compétences n°2 : Designer/concevoir un projet d'expérience immersive, interactive et ludique</b>			
<b>A.2.1 Elaboration et présentation du <i>pitch</i> d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique</b>	C.2.1.1 Organiser et mettre en œuvre un processus d'idéation (brainstorming) à l'aide de <u>cartes heuristiques</u> (ex : <i>mindmap</i> ) pour faire émerger de nouveaux concepts d'expériences immersives, interactives et ludiques.	<b>Modalité d'évaluation de la compétence C.2.1.1</b>  <b>Mise en situation professionnelle à partir d'un cas réel ou fictif d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques, épreuve collective en centre de formation</b> : Rédaction d'une synthèse sous forme de <i>mindmaps</i> intégrant la description des contraintes du <i>design space</i> et les <i>étapes de divergence et convergence</i> .	<b>Les critères d'évaluation sont :</b>  <b>Cohérence du processus d'idéation</b> : Les contraintes du <i>design space</i> sont énoncées ; Les <i>mindmaps</i> permettent de voir un processus d'idéation avec des étapes de divergences et convergences; Les <i>mindmaps</i> montre une exploration du <i>design space</i> ; La liste contient au moins 5 idées de projets.
	C.2.1.2 Elaborer le <i>pitch</i> d'un projet d'expérience en définissant des intentions de design, d'interactivité et les piliers en sélectionnant 3-4 mots-clés qui résument la vision créative en vue d'une présentation orale devant les parties prenantes (ex : équipe de création, investisseurs, éditeurs).	<b>Modalité d'évaluation des compétences C.2.1.2 à C.2.2.3</b>  <b>Mise en situation professionnelle à partir d'un cas réel ou fictif de studio d'expériences immersives, interactives et ludiques, épreuve individuelle en centre de</b>	<b>Les critères d'évaluation sont :</b>  <b>Originalité du <i>pitch</i></b> : On trouve au moins 3 piliers définissant le projet; La description du projet fait apparaître clairement au moins 2 intentions de design; La description du projet présente au moins 2 principes d'interactivité; Le <i>pitch</i> se différencie bien de toutes les autres productions récentes du secteur.

	<p>C.2.1.3 <u>Rédiger une note d'opportunité et un dossier de concept</u> présentant les intentions de design, d'interactivité et le positionnement marché pour convaincre les parties prenantes (ex : équipe de création, investisseurs, éditeurs) de l'intérêt d'un nouveau projet d'expérience immersive, interactive et ludique.</p>	<p><b>formation :</b>                  Elaboration du <i>pitch</i> d'un nouveau projet d'ExILL et rédaction du dossier de concept, de charte graphique, de charte sonore et d'univers narratif, suivi d'une présentation orale avec un support visuel projeté (p.ex. Powerpoint, Canva).</p>	<p><b>Qualité du dossier de concept :</b> Le dossier de concept présente les intentions de design et l'interactivité du projet ; Le positionnement marché est cohérent avec la réalité et démontre l'intérêt du nouveau projet</p> <p><b>Qualité de la présentation orale :</b> La présentation orale respecte la durée octroyée ; La présentation expose clairement le <i>pitch</i> du projet et la vision créative</p> <p><b>Qualité du dossier de charte graphique :</b> La charte graphique est définie au travers d'au moins 3 mots-clés ; Un <i>moodboard</i> de 5 éléments (p.ex. illustrations, vidéos) ou plus permet de visualiser la charte graphique; La note d'intention artistique indique clairement les influences et les orientations choisies;</p> <p><b>Qualité du dossier de charte sonore :</b> La charte sonore est définie au travers d'au moins 3 mots-clés ; Un <i>moodboard</i> de 5 éléments (p.ex. sons, musiques) ou plus permet de visualiser la charte sonore; La note d'intention artistique indique clairement les influences et les orientations choisies aussi bien pour le sound design que pour les musiques.</p> <p><b>Qualité de l'univers narratif et du scénario :</b> L'univers narratif est décrit par au moins 5 mots-clés ; L'univers narratif est étayé par un exemple de lieu et un exemple de personnage ; Le lieu et le personnage sont</p>
<p>C.2.1.4 Présenter le <i>pitch</i> d'un nouveau projet (concepts, vision créative, etc.) au moyen d'un <u>support de présentation adapté et accessible</u> pour convaincre les parties prenantes impliquées de l'intérêt du projet.</p>			
<p><b>A.2.2 Elaboration de la direction artistique visuelle et sonore, et du concept narratif du projet d'expérience immersive, interactive et ludique en accord avec la direction créative du studio</b></p>	<p>C.2.2.1 Elaborer et rédiger la charte graphique du projet d'expérience immersive, interactive et ludique au moyen d'une <u>note d'intention artistique, de références, de de planches d'ambiances visuelles (<i>moodboard</i>) et de mots-clés</u> pour caractériser la direction artistique visuelle du projet.</p>		



	<p>C.2.2.2 Elaborer et rédiger la charte sonore du projet au moyen d'une <u>note d'intention artistique, de références, de planches d'ambiances sonores (moodboard), et de mots-clés</u> pour caractériser la direction sonore du projet.</p>		<p>suffisamment bien décrits pour pouvoir se le représenter facilement ; Le synopsis du scénario est structuré avec un début, un milieu et une fin.</p>
<p><b>A.2.3 Design du fonctionnement interactif accessible (ex : boucle de gameplay, interaction humain-machine, réalité virtuelle) du projet d'expérience immersive, interactive et ludique</b></p>	<p>C.2.3.1 Analyser les dispositifs techniques d'interaction existants (ex : manette, clavier, détection de mouvement, casque de réalité virtuelle) en évaluant leur ergonomie pour des expériences immersives, interactives et ludiques afin de concevoir plusieurs alternatives d'interaction accessibles à destination des personnes en situation de handicap.</p>	<p><b>Modalité d'évaluation des compétences C.2.3.1 à C.2.3.4</b></p> <p><i>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve collective en centre de formation :</i></p> <p>Design du fonctionnement interactif</p>	<p><b>Les critères d'évaluation sont :</b></p> <p><b>Pertinence des alternatives d'interaction en rapport aux publics cible :</b> Le document présente la modalité principale d'interaction ; Le document présente au moins 2 propositions d'alternatives d'interaction ; Les alternatives d'interaction sont justifiées par des arguments sur leur accessibilité en réponse à des besoins des publics cibles visés.</p>

	<p>C.2.3.2 Designer le système interactif de l'expérience immersive, interactive et ludique à l'aide de modèles théoriques du game design (ex : <i>boucle de gameplay</i>, modèle MDA, 3C, <i>game feel</i>) pour préciser le fonctionnement de l'interactivité et garantir la mise en œuvre de l'expérience immersive, interactive et ludique.</p>	<p>accessible du projet et rédaction d'un dossier de présentation intégrant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- la description du fonctionnement interactif accessible du projet,</li> <li>- la présentation des alternatives d'interaction, du système interactif,</li> <li>- une liste des scénarios utilisateurs,</li> <li>- une proposition de scénario interactif sous forme de <i>beat chart</i>.</li> </ul>	<p><b>Cohérence du système interactif</b> : La <i>boucle de gameplay</i> est décrite ; La <i>boucle de gameplay</i> est répétable ; Le <i>game feel</i> est décrit ; Les 3C sont décrits et pertinents vis-à-vis de la <i>boucle de gameplay</i> et du <i>game feel</i> proposés</p> <p><b>Précision des scénarios utilisateurs</b> : Les storyboards décrivent étape par étape au moins trois scénarios utilisateurs différents; L'accessibilité des cas d'usage est définie et les solutions apportées sont systématiquement décrites.</p>
	<p>C.2.3.3 Définir des scénarios utilisateur et des cas d'usage de l'expérience immersive, interactive et ludique au moyen de storyboard pour vérifier l'accessibilité des étapes du parcours utilisateurs et les transmettre à l'équipe de création</p>		<p><b>Exhaustivité du <i>beat chart</i></b> : Les chapitres principaux du projet sont décrits sous forme de <i>beat chart</i> ; Le <i>beat chart</i> précise, pour chaque chapitre, l'ambiance, l'émotion général, le type de lieu et le type d'action ; Le <i>beat chart</i> permet de quantifier le travail de production à effectuer.</p>
	<p>C.2.3.4 Construire le scénario interactif complet de l'expérience immersive, interactive et ludique au moyen d'une "<i>beat chart</i>" (tableau des chapitres et de leurs principales caractéristiques) pour dimensionner le travail de production des équipes de création pour le projet d'expérience immersive, interactive et ludique.</p>		

Bloc de compétences n°3 : Piloter la préproduction d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique			
<p><b>A.3.1 Constitution et supervision d'une équipe projet d'expérience immersive, interactive et ludique</b></p>	<p><b>C.3.1.1 Effectuer une analyse des besoins du projet</b> (ressources humaines, direction créative) à l'aide d'une liste d'assets et de fonctionnalités par exemple pour déterminer les moyens nécessaires dans chaque spécialité (graphisme, programmation, design, etc.).</p>	<p><b>Modalité d'évaluation des compétences C.3.1.1 à C.3.1.3</b></p> <p><i><b>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve individuelle en centre de formation :</b></i> Constitution et direction créative de l'équipe projet et rédaction d'un rapport centré sur l'une des spécialités nécessaires à la réalisation du projet (design, art, programmation, etc.) contenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- une liste d'assets à produire,</li> <li>- la composition de l'équipe lors des différentes phases du projet (concept, préproduction, production, postproduction),</li> <li>- un compte-rendu de réunion.</li> </ul>	<p><b>Les critères d'évaluation sont :</b></p> <p><b>Pertinence des moyens demandé en rapport aux besoins du projet :</b> Une liste des moyens nécessaires pour au moins une spécialité est présente ; Une liste des assets et des fonctionnalités à produire pour au moins une spécialité (programmation, graphisme, etc..) est présente ; La liste des moyens est cohérente en rapport aux assets et fonctionnalités à produire:</p> <p><b>Pertinence de la composition de l'équipe en rapport au projet :</b> La composition de l'équipe créative pour une des spécialités est quantifiée pour chaque période de production du projet ; La composition de l'équipe est adéquate pour réaliser le projet dans les délais et le respect d'un cadre de projet accessible, inclusif et durable.</p> <p><b>Précision du suivi de l'état d'avancement du projet :</b> Au moins un compte-rendu de réunion est présenté; Le compte-rendu fait apparaître un ordre du jour; Un état des lieux de l'avancement du projet est résumé dans le compte-rendu; L'ordre du jour a été suivi durant la réunion; Les décisions prises en fin de réunion sont clairement établies dans le compte-rendu.</p>
	<p><b>C.3.1.2 Déterminer la composition des équipes de création</b> (graphisme, programmation, design, etc.) en effectuant une <u>analyse d'adéquation entre les ressources humaines, la direction créative et les contraintes temporelles et matérielles des projets</u> pour mettre en place un cadre de projet accessible, inclusif et durable.</p>		
	<p><b>C.3.1.3 Superviser l'état d'avancement du projet d'expérience immersive, interactive et ludique d'une équipe</b> au moyen de <u>réunions régulières avec les équipes</u> de création du studio pour s'assurer</p>		

	<p>de la conformité de l'avancement du projet avec la direction créative définie.</p>		
<p><b>A.3.2 Organisation et planification inclusive et responsable de la préproduction d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique</b></p>	<p><b>C.3.2.1 Définir et mettre en place une organisation responsable et inclusive de l'équipe projet</b> au <u>moyen d'un organigramme</u> en adéquation avec les ressources humaines disponibles, la direction créative, la charte inclusive et responsable du studio et les contraintes temporelles et matérielles du projet et s'appuyant sur des méthodes de management agile (ex : SCRUM) pour assurer des conditions de travail optimales et la pérennité des équipes.</p> <p><b>C.3.2.2 Etablir le fonctionnement de la chaîne de production (pipeline) en choisissant les outils technologiques</b> (logiciels de modélisation 3D, moteurs de jeux vidéo, capture de mouvement, intelligence artificielle...) pour optimiser la durée et le coût de développement et assurer un cadre de travail efficace et adapté à tous les membres de l'équipe (spécialité, situation de handicap, télétravail, temps partiel, etc.).</p>	<p><b>Modalité d'évaluation des compétences C.3.2.1 à C.3.2.4</b></p> <p><i><b>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve collective en centre de formation</b></i> : Organisation et planification inclusive et responsable de la préproduction et rédaction d'un dossier contenant l'organigramme de l'équipe, une analyse du pipeline de production, un tableau prévisionnel des temps de production et un retro-planning des tâches principales de la préproduction.</p>	<p><b>Les critères d'évaluation sont :</b></p> <p><b>Exhaustivité de l'organigramme :</b>  L'organigramme inclut l'ensemble des membres du projet ; L'organigramme contient un nombre de niveau hiérarchique faible (hiérarchie horizontale) ; L'organigramme expose l'ensemble des responsabilités nécessaires à la conduite du projet ; L'organigramme indique un référent RPS et un référent diversité et inclusivité</p> <p><b>Pertinence du pipeline de production en rapport à l'équipe de production :</b> Le pipeline de production est décrit par un schéma montrant le processus et les étapes principales de la production ; Le schéma de pipeline de production indique les membres d'équipe concerné par l'étape ; Le pipeline de production tient compte des spécificités de chaque membre de l'équipe ; Le pipeline de production ne contient pas d'étapes superflues.</p> <p><b>Précision des tableaux prévisionnels de production :</b> Au moins 3 tableaux prévisionnels sont donnés afin d'estimer la durée des tâches aussi bien en création, en</p>

	<p><b>C.3.2.3 Évaluer le temps de production du projet d'expérience immersive, interactive et ludique</b> <u>à l'aide de tableaux prévisionnels</u> (tâches, durées, priorité) renseignés par l'équipe projet afin d'estimer le coût de production, les moyens à mettre en œuvre et le planning.</p>		<p>développement et en gestion de projet; La priorité de chaque tâche est définie au moyen d'un indicateur; Le coût pour la production est calculé pour chaque ligne des tableaux; Les dépendances entre différentes tâches sont notifiées si nécessaire; la ressource humaine nécessaire est indiquée pour chaque ligne du tableau.</p> <p><b>Complétude du retroplanning de production</b> : Le retroplanning fait apparaître l'ensemble des tâches indispensables à la réalisation du projet vis-à-vis des tableaux prévisionnels de production; Le retroplanning est découpé en <i>sprints</i>; La date de livraison du projet est clairement indiquée; Au moins 2 milestones (jalons) sont définies au cours de la production du projet.</p>
<p><b>A.3.3 Elaboration du plan de financement et préparation de demande de financement pour la production d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique</b></p>	<p><b>C.3.3.1 Analyser les différents acteurs et modalités de financement existants</b> au moyen d'une <u>veille sur les sources de financement</u> (ex : incubateurs, fonds régionaux, fonds culturels, fonds innovation, projets européens MEDIA) pour identifier les types de financement adaptés au projet d'expérience immersive,</p>	<p><b>Modalité d'évaluation des compétences C.3.3.1 à C.3.3.2</b></p> <p><i>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve collective en centre de formation</i>  : Elaboration du plan de</p>	<p><b>Les critères d'évaluation sont :</b></p> <p><b>Cohérence du plan de financement</b> : Le plan de financement contient au moins 3 guichets potentiels de financement ; Le plan de financement est pertinent au vue des coûts et des délais du projet ; Le choix des financeurs est justifié par leur charte éditoriale et leurs contraintes propres.</p>

	<p>interactive et ludique et préparer le plan de financement.</p>	<p>financement et préparation de la demande de financement, rédaction d'une note de synthèse du plan de financement avec la liste des éléments à préparer pour déposer une demande de financement auprès d'un financeur identifié.</p>	<p><b>Justesse de la préparation de la demande de financement :</b> Le financeur est indiqué ; La liste des éléments correspond à la demande du financeur (p.ex. game concept, schéma d'interaction, plan de financement, moodboard).</p>
<p><b>A.3.4 Identification des verrous technologiques et définition de la séquence à prototyper durant la préproduction d'expériences immersives, interactives et ludiques</b></p>	<p><b>C.3.4.1 Identifier les verrous technologiques</b> à lever <u>au moyen de recherches</u> (ex : bibliographiques, veille, entretiens avec des experts) afin de les référencer et de les prioriser en vue de la réalisation des prototypes de R&amp;D.</p>	<p><b>Modalité d'évaluation des compétences C.3.4.1 à C.3.4.3</b></p> <p><i>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve individuelle en centre de formation :</i> Après identification des verrous technologiques et définition de la séquence à prototyper pour les lever, rédaction d'une note de synthèse se concentrant sur 2 verrous technologiques du projet, proposant des indicateurs de contrôle qualité pour chaque verrou identifié et un storyboard de la séquence à prototyper pour lever les verrous identifiés.</p>	<p><b>Les critères d'évaluation sont :</b></p> <p><b>Pertinence des verrous technologiques en rapport aux connaissances actuelles :</b> Au moins deux verrous technologiques sont identifiés et justifiés; Les verrous technologiques à lever sont priorisés.</p> <p><b>Pertinence des indicateurs du contrôle qualité pour vérifier la levée des verrous :</b> Chaque verrous a au moins 1 indicateur permettant de s'assurer de sa levée; Les indicateurs choisis sont testés afin de vérifier que leur atteinte lève bien le verrou technologique et inversement;</p> <p><b>Qualité du storyboard et pertinence du choix de la séquence à prototyper pour démontrer l'intérêt créatif du projet :</b> Le storyboard présente les étapes importantes de la séquence à prototyper ; Le storyboard décrit le fonctionnement interactif de la</p>
	<p><b>C.3.4.2 Définir et déployer une stratégie de contrôle qualité du projet</b> aux moyens d'<u>indicateurs créatifs, fonctionnels et ergonomiques</u> (ex : durée d'utilisation, délai pour comprendre l'interaction, fluidité de l'interaction, accessibilité) pour vérifier la levée des verrous technologiques et l'atteinte des objectifs lors de tests utilisateurs des prototypes de R&amp;D.</p>		
	<p><b>C.3.4.3 Concevoir la séquence à prototyper</b> au moyen d'un</p>		

	<p>storyboard pour démontrer l'intérêt créatif du projet auprès des investisseurs et permettant de vérifier la levée des verrous technologiques identifiés.</p>		<p>séquence à prototyper ; La séquence décrite montre l'intérêt créatif du projet ; La séquence décrite permet de vérifier l'atteinte des indicateurs de levée des verrous identifiés</p>
<p><b>Bloc de compétences n°4 : Développer, évaluer et mettre en valeur un prototype R&amp;D d'expérience immersive, interactive et ludique</b></p>			
<p><b>A.4.1 Mise en œuvre du développement itératif et des évaluations du prototype R&amp;D (recherche et développement) d'une expérience immersive, interactive et ludique</b></p>	<p><b>C.4.1.1 Mener le développement du prototype R&amp;D d'une expérience immersive, interactive et ludique</b> au moyen de <u>méthodes itératives</u> (ex : Agile, Scrum, tableau de <i>sprint</i>) pour assurer un standard de qualité élevé respectant la stratégie de direction créative inclusive, accessible, et responsable du studio.</p>	<p><b>Modalité d'évaluation des compétences C.4.1.1 à C.4.1.3</b></p> <p><i><b>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve individuelle en centre de formation</b></i> : Mise en œuvre du développement itératif et des évaluations du prototype R&amp;D pour lever les verrous technologiques, rédaction d'un rapport contenant un tableau de suivi d'un <i>sprint</i>, une analyse des résultats d'un test utilisateur permettant d'évaluer les indicateurs de levée d'un verrou technologique, et une liste de modifications à apporter au prototype justifiée par une analyse</p>	<p><b>Les critères d'évaluation sont :</b></p> <p><b>Précision du tableau de suivi de <i>sprint</i> :</b> Le <i>sprint</i> défini a été respecté et permet d'aboutir aux fonctionnalités demandées dans le prototype; La durée du <i>sprint</i> défini en début de production a été respectée; La fin du <i>sprint</i> a abouti à une étape de réflexivité vis-à-vis du standard de qualité attendu sur le projet qui est décrite et argumentée.</p> <p><b>Fiabilité de la vérification de la levée des verrous technologiques :</b> Chaque verrou technologique est ciblé par un protocole de test utilisateur; L'analyse des tests utilisateurs valide ou invalide la levée de chaque verrou technologique</p> <p><b>Pertinence de la liste des modifications à apporter :</b> La liste des modifications à</p>
<p><b>C.4.1.2 Vérifier la levée des verrous technologiques et l'atteinte des indicateurs créatifs, fonctionnels et ergonomiques</b> au moyen de <u>tests utilisateurs sur le prototype R&amp;D auprès d'un public cible</u> pour évaluer la fluidité, la dynamique, la jouabilité, l'immersion et l'accessibilité de l'expérience.</p>			

	<p><b>C.4.1.3 Analyser les résultats du test utilisateur</b> au moyen de <u>statistiques descriptives</u> pour définir la phase de développement suivante (ex : validation de fonctionnement, correction d'erreurs et affinage de la conception).</p>	<p>de statistique descriptive des données issues du test utilisateur.</p>	<p>apporter est réaliste vis-à-vis du temps restant avant le rendu du projet; Les modifications à apportées sont décrites en détail; La liste des modifications est priorisée et les modifications non vitales à la vie du prototype sont retirées.</p>
<p><b>A.4.2 Conception, réalisation et présentation de versions de démonstration à partir du prototype R&amp;D d'une expérience immersive, interactive et ludique</b></p>	<p><b>C.4.2.1 Concevoir et réaliser la version de démonstration supervisée du prototype R&amp;D</b> en s'assurant du <u>déroulement optimal du cas d'usage</u> principal pour pouvoir le présenter en jouant soi-même ou en accompagnant un joueur lors d'une session de démonstration.</p>	<p><b>Modalité d'évaluation des compétences C.4.2.1 à C.4.2.3</b></p> <p><i><b>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve collective en centre de formation</b></i></p> <p>: Conception, réalisation et présentation d'un prototype de R&amp;D, présentation orale contenant une vidéo du prototype R&amp;D et la liste des aménagements à effectuer pour le rendre autonome.</p>	<p><b>Les critères d'évaluation sont :</b></p> <p><b>Qualité du prototype :</b> Le cas d'usage principal est prototypé; Le prototype est fonctionnel durant la totalité du temps de test; Le prototype permet de tester le ou les verrous technologiques ciblé</p> <p><b>Autonomisation du prototype :</b> La liste des modifications est suffisante pour permettre l'utilisation du prototype en autonomie; La phase de tutoriel indispensable est prototypée; La jouabilité en autonomie du prototype est validée par des tests utilisateurs.</p> <p><b>Qualité de la présentation orale :</b> La présentation orale respecte la durée octroyée; Le temps de parole de chaque membre est équitable; La présentation est dynamique et rend compte de l'ensemble de la production; Un trailer du prototype est diffusé pendant la présentation ; Les</p>
	<p><b>C.4.2.2 Concevoir la version de démonstration autonome du prototype R&amp;D</b> en définissant <u>les tutoriels, parcours et points de vigilance</u> afin de permettre à des parties prenantes (investisseurs, éditeurs, publics cibles, autres studios, streamers et créateurs de contenus en ligne) d'utiliser le prototype de R&amp;D sans supervision.</p>		
	<p><b>C.4.2.3. Présenter le prototype de R&amp;D</b> au moyen d'une présentation orale soutenue par un</p>		



	<p>support (ex : Powerpoint) afin de rendre compte du bon déroulement de la préproduction auprès de professionnels et d'investisseurs.</p>		<p>échanges sont fluides, il y a un respect du groupe et de ses participants.</p>
<p><b>A.4.3 Elaboration d'une stratégie de communication sur le processus R&amp;D et créatif</b></p>	<p><b>C.4.3.1. Identifier les canaux de communication pertinents pour le projet</b> (ex : réseaux sociaux, plateformes de streaming) en réalisant une <u>analyse des tendances sur les sites web spécialisés</u> pour mettre en valeur sa démarche innovante auprès d'autres professionnels, des investisseurs et du public.</p> <p><b>C.4.3.2 Préparer la communication sur le processus R&amp;D et créatif</b> au travers de <u>contenus multimédia</u> (vidéos, captures d'écrans, illustrations, gifs animés, blogs de développement) <u>destinés à une diffusion accessible et inclusive sur internet</u> (ex : site du studio, réseaux sociaux) pour présenter et affirmer le caractère innovant (technologique et créatif) du studio d'expériences immersives, interactives et ludiques.</p>	<p><b>Modalité d'évaluation des compétences C.4.3.1 à C.4.3.3</b></p> <p><i>Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve individuelle en centre de formation</i> : Elaboration d'une stratégie de communication sur le processus R&amp;D et créatif, rédaction d'un dossier analysant les canaux de communication, listant des contenus multimédias pour une communication, avec en annexe un exemple d'élément de communication.</p>	<p><b>Les critères d'évaluation sont :</b></p> <p><b>Pertinence de la liste de canaux de communication en rapport au public cible</b> : Au moins 3 canaux de communication sont identifiés ; Un ou plusieurs publics cibles du projet sont présents en nombre important sur ces canaux de communication.</p> <p><b>Qualité des contenus multimédia</b> : Le coût des contenus multimédia à produire est proportionné en rapport au coût total du projet ; Les contenus multimédia montrent le caractère innovant du studio ; Les contenus multimédia sont accessibles ou peuvent être rendus accessibles à faible coût.</p> <p><b>Qualité de l'élément de communication</b> : L'élément de communication est prêt à être diffusé ; L'élément de communication contient une alternative d'accès (alt-text, sous-titre, audio) ; L'élément de communication montre l'expertise créative et technologique du studio.</p>

	<p><b>C.4.3.3 Déployer la communication de manière accessible et inclusive sur le processus R&amp;D et créatif, et les versions de prototypes</b> au travers de <u>médias web</u> (ex : podcast, réseaux sociaux, streaming, vidéos) et lors de <u>participation à des événements</u> (professionnels, tous publics, concours, salons virtuels, etc.) pour affirmer l'expertise créative et technologique du studio d'expériences immersives, interactives et ludiques, et enrichir et maintenir son réseau professionnel.</p>		
--	--	--	--

**Validation de la certification :**

Les composantes de la certification sont les suivantes :

1. La validation cumulative des 4 blocs de compétences
  - Définir, mettre en œuvre et piloter la direction créative et R&D d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques dans une démarche responsable
  - Designer/concevoir un projet d'expérience immersive, interactive et ludique
  - Piloter la préproduction d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique
  - Développer, évaluer et mettre en valeur un prototype R&D d'expérience immersive, interactive et ludique
2. La réalisation d'une période de pratique en entreprise
3. La rédaction d'une thèse professionnelle soutenue devant jury.

**La thèse professionnelle est un travail de recherche approfondi et documenté (environ 50 pages) qui peut porter sur :**

- L'analyse réflexive d'une expérience professionnelle sous l'angle managérial, organisationnel, conceptuel, technologique, créatif ;
- L'exploration prospective d'un sujet pertinent dans le domaine professionnel concerné.

Elle permet au candidat de démontrer sa capacité à analyser, synthétiser et présenter de manière rigoureuse des informations et des données, à développer une expertise et à mobiliser de manière combinée des approches scientifiques, R&D et innovation dans une logique de contribution à l'amélioration continue de l'entreprise.

Sa soutenance consiste à présenter oralement le travail réalisé devant un jury d'experts qui évalue la qualité du contenu, la méthodologie utilisée et les compétences de communication du candidat.

La thèse professionnelle joue un rôle clé dans l'obtention de la certification, car elle permet d'évaluer la maîtrise des connaissances et des compétences acquises tout au long de la formation.

*Glossaire*

*assets : éléments ou fichiers constituant l'ensemble des données correspondant à un éléments particulier d'un jeu.*

*beat chart : description permettant de surveiller la progression du jeu en veillant à ce que celui-ci soit toujours captivant pour le joueur.*

*boucle de gameplay : expérience qui se répètera le plus souvent dans le jeu, actions répétitives que le joueur fera au cours du jeu.*

*design space : aussi appelé espace de conception, lors de la conception d'un projet, il s'agit de définir le cadre général du design afin d'évaluer les différentes possibilités adéquates. Par exemple, le design space d'un jeu vidéo de plateforme est très défini par la manière de se déplacer dans l'environnement pour le joueur, tandis que celui d'un jeu de stratégie concerne les décisions que le joueur va prendre durant la partie.*

*étapes de divergence et convergence : lors d'un brainstorming au moment de la conception d'un jeu, les étapes de divergences visent à générer un maximum d'idées différentes (mécanismes, univers, gameplay, etc...), puis les étapes de convergence visent à trier les idées pour ne sélectionner que les plus adéquates pour le projet en tenant compte des différentes contraintes.*

*game feel : aussi appelée sensation de jeu, c'est la sensation ressentie sur la maniabilité, la réactivité, la fluidité et la satisfaction lors d'une expérience de jeu*

*mindmap : aussi appelée carte mentale ou carte heuristique, elle sert à modéliser graphiquement l'ensemble des caractéristiques et des composants d'un jeu.*  
*moodboard : planche ou trame qui définit l'ambiance générale d'un jeu et son identité visuelle ou sonore, composée de références existantes (p.ex. illustrations, photos, musique)*  
*pitch : résumé simple en une ou deux lignes d'un jeu vidéo qui synthétise le concept, l'histoire, le gameplay et son originalité.*  
*post-mortem : analyse rétrospective des forces et faiblesses du développement effectuée après la finalisation d'un projet de jeu.*  
*sprint : organisation du travail en période courte de quelques jours à quelques semaines durant lesquelles les tâches sont définies pour atteindre une étape du développement du projet comme le premier prototype jouable.*