

LICENCE PROFESSIONNELLE

Mention : Métiers du jeu vidéo

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'EVALUATION
<ul style="list-style-type: none"> - Conception des mécaniques de jeux et de la boucle de gameplay (mécanisme du jeu) - Conception des univers (niveaux, personnages, environnements, lois, etc.) - Réalisation du jeu vidéo (intégration et développement) - Conception itérative d'une expérience utilisateur qualitative (UX design, prototypage, tests utilisateurs) - Communication dans une situation pluridisciplinaire - Coordination au sein d'une production vidéoludique - Veille technologique et informationnelle 	<p><i>Compétences transversales</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les outils numériques de référence et les règles de sécurité informatique pour acquérir, traiter, produire et diffuser de l'information ainsi que pour collaborer en interne et en externe - Identifier et sélectionner avec esprit critique diverses ressources dans son domaine de spécialité pour documenter un sujet - Analyser et synthétiser des données en vue de leur exploitation - Développer une argumentation avec esprit critique - Se servir aisément des différents registres d'expression écrite et orale de la langue française - Communiquer par oral et par écrit, de façon claire et non ambiguë, dans au moins une langue étrangère - Identifier et situer les champs professionnels potentiellement en relation avec les acquis de la mention ainsi que les parcours possibles pour y accéder - Caractériser et valoriser son identité, ses compétences et son projet professionnel en fonction d'un contexte - Identifier le processus de production, de diffusion et de valorisation des savoirs - Situer son rôle et sa mission au sein d'une organisation pour s'adapter et prendre des initiatives - Travailler en équipe et en réseau ainsi qu'en autonomie et responsabilité au service d'un projet - Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique - Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité sociale et environnementale - Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles 	<p>Les modalités du contrôle permettent de vérifier l'acquisition de l'ensemble des aptitudes, connaissances, compétences et blocs de compétences constitutifs du diplôme. Ces éléments sont appréciés soit par un contrôle continu et régulier, soit par un examen terminal, soit par ces deux modes de contrôle combinés. Chaque ensemble d'enseignements à une valeur définie en crédits européens (ECTS). Pour l'obtention du grade de licence, une référence commune est fixée correspondant à l'acquisition de 180 crédits ECTS.</p>

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'EVALUATION
	<p><i>Compétences spécifiques</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les techniques de conception spécifiques aux jeux vidéo (3C : Character Controller Camera par exemple) - Proposer un système ludique, ses mécaniques et son univers en cohérence avec le projet - Équilibrer les composantes et les paramètres du jeu pour garantir une expérience de qualité pour l'utilisateur (game flow - point d'équilibre entre niveau de difficulté et capacité du joueur, graphisme, etc.) - Identifier les caractéristiques des futurs utilisateurs du jeu en se basant sur les catégorisations de l'état de l'art - Appliquer les principes de l'écoconception du produit, afin de développer des jeux écoresponsables et les plus frugaux possible - Produire les différentes composantes du jeu vidéo (ressources (2D/3D, son, animation, code, etc.) à l'aide des outils standards de production de jeux vidéo (moteurs de jeux, outils de productions de ressources) - Produire des prototypes en utilisant toutes les méthodes à disposition (tests papier, grey blocks(ou maquette), etc.) et en respectant des rythmes itératifs dont la fréquence dépend de l'étape du processus de production - Produire des versions finalisées du jeu en fusionnant, affinant et complétant (polish) les prototypes pour en optimiser les performances - Initier et favoriser des processus de conception et d'innovation collaborative pluridisciplinaire en production par des techniques d'intelligence collective - Rédiger les documents nécessaires à une production pluridisciplinaire pour permettre à tous les corps de métier de produire le jeu vidéo (Document de conception du jeu (ou Game design Doc), Document de développement (ou Game Dev Doc), etc.) en anglais et en français - Mettre en œuvre des processus itératifs de production (boucles conception - > prototype -> test), favorisant la prise d'initiative et les tests empiriques (méthodes agiles) - S'adapter pour répondre, dans un marché en constante évolution, aux demandes des éditeurs dont les lignes éditoriales peuvent varier au cours d'une même production et impacter les contenus et les échéances de production <p><i>Dans certains établissements, d'autres compétences spécifiques peuvent permettre de décliner, préciser ou compléter celles proposées dans le cadre de la mention au niveau national. Pour en savoir plus se reporter au site de l'établissement.</i></p>	