

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

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><b>Conception d'une expérience interactive, supervision de la direction de projet et réalisation d'une maquette de présentation (2/3)</b></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"> <li>• Présentation d'un projet de Jeu</li> <li>• Réalisation (GA) ou Supervision (GD et GP) d'une bible graphique (Graphical Design Review) comprenant tous les éléments de référence souhaités.</li> <li>• Réalisation (GD) ou Supervision (GA et GP) d'une bible de Game Design (Game Design Review)</li> <li>• Réalisation (GP) ou Supervision (GA et GD) d'une bible Technique (Technical Design Review)</li> <li>• Supervision de la réalisation d'une maquette jouable intégrant le core gameplay ainsi que les éléments graphiques de référence</li> </ul>	<p>Compétences du Tronc Commun :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Organiser et sélectionner ses idées pour assurer une grande clarté dans ses propositions</li> <li>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.</li> <li>3. Superviser la réalisation d'une maquette pour s'assurer de la jouabilité du projet de jeu</li> </ol> <p>Compétences spécifiques de l'option alternative Artiste de Jeu (GA) :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Réaliser et/ou Superviser la direction artistique pour assurer la cohérence de l'univers.</li> <li>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</li> <li>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...</li> <li>7. Dessiner pour réaliser le design des éléments de références du jeu</li> <li>8. Utiliser les logiciels 2D et 3D pour réaliser les éléments graphiques du prototype du jeu</li> </ol>		

<b>REFERENTIEL D'ACTIVITES</b> <i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<b>REFERENTIEL DE COMPETENCES</b> <i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<b>REFERENTIEL D'ÉVALUATION</b> <i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des</i>	
		<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>	<b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>
<b>Conception d'une expérience interactive, supervision de la direction de projet et réalisation d'une maquette de présentation (3/3)</b>	<p>Compétences spécifiques de l'option alternative Designer de Jeu (GD)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Réaliser et/ou Superviser le Game Design du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu.</li> <li>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</li> <li>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.</li> <li>7. Créer le parcours émotionnel du joueur</li> <li>8. Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu</li> <li>9. Assurer la qualité des rendus en fonction des compétences du moteur</li> </ol> <p>Compétences spécifiques de l'option alternative Programmeur de Jeu (GP) :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>4. Réaliser et/ou Superviser les éléments techniques du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu.</li> <li>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</li> <li>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.</li> <li>7. Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu</li> <li>8. Assurer la qualité des rendus en fonction des caractéristiques du moteur</li> <li>9. Choisir parmi les différents langages de programmations (C, C++, C#, Python ...) le plus adapté au projet</li> </ol>		

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><b>Réalisation d'une expérience interactive intégrant la direction, l'organisation et le pilotage du projet en vue de sa publication (1/3)</b></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"> <li>• Evaluation du projet d'un point de vue technique, artistique et économique</li> <li>• Mise en place de l'organigramme fonctionnel et détermination de la chaîne de production.</li> <li>• Définition des étapes de validation du projet</li> <li>• Supervision de la production des équipes de Game Design, de Game Art et de Game Programming</li> <li>• Maintien d'une bonne cohésion/communication au sein de l'équipe de production.</li> <li>• Gestion des imprévus : Adaptation du développement aux potentiels changements</li> </ul>	<p>Compétences du Tronc Commun :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Communiquer régulièrement et clairement ses idées pour assurer la cohérence du travail des différents acteurs de l'équipe</li> <li>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.</li> <li>3. Réaliser un budget pour permettre aux métiers de produire le jeu en respectant le cadre budgétaire.</li> <li>4. Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus (ex : soucis techniques et/ou humains)</li> <li>5. Gérer les problèmes humains pour assurer une bonne ambiance au sein de l'équipe</li> <li>6. Apport de solutions dans le cadre de contraintes techniques ou humaines afin de les surmonter pour assurer la production du projet.</li> <li>7. Connaître, comparer et évaluer les différentes technologies disponibles pour proposer les meilleures solutions techniques à son équipe (Bible Technique)</li> <li>8. Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches pour organiser la production</li> <li>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</li> <li>10. Gérer et coordonner les plannings pour s'assurer du respect des étapes de production</li> <li>11. Savoir évaluer la production de chacun des métiers de la chaîne de production pour s'assurer de la qualité du jeu</li> </ol>	<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"> <li>• Le maintien d'une cohésion d'équipe.</li> <li>• Le respect des jalons liés à la qualité, aux coûts et aux délais.</li> </ul>

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

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

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><b>Réalisation d'une expérience interactive intégrant la direction, l'organisation et le pilotage du projet en vue de sa publication (3/3)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Option alternative Programmeur de Jeu <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Identification de l'origines et des solutions aux problèmes techniques</li> <li>○ Conceptions de l'architecture du projet</li> <li>○ Utilisation des différents langages de programmation</li> <li>○ Direction sonore</li> <li>○ Déploiement du jeu sur les plateformes retenues.</li> </ul> </li> </ul> <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"> <li>• Présentation en anglais d'un projet devant des professionnels</li> <li>• Argumentation des choix éditoriaux</li> </ul>	<p>Compétences spécifiques à l'option alternative Designer de Jeu (GD) :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Diriger ou réaliser tous les éléments liés au gameplay du jeu en utilisant les logiciels et plug-ins adéquats.</li> <li>11. Créer les boucles de jeu macro et micro</li> <li>12. Réaliser la courbe de difficulté et le parcours émotionnel du joueur</li> <li>13. Justifier de ses choix de concept</li> <li>14. Piloter la réalisation du Sound Design</li> <li>15. Communiquer avec les équipes GA et GP en utilisant un vocabulaire adéquat</li> </ol> <p>Compétences spécifiques à l'option alternative Programmeur de Jeu (GP) :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. Solutionner les problèmes techniques (origines et correctifs)</li> <li>11. Architecturer un projet</li> <li>12. Utiliser différents langages de programmations (C, C++, C#, Python ...) afin de tirer parti de leurs spécificités respectives.</li> <li>13. Savoir déployer sur différentes plateformes (PC, console, mobile ....)</li> <li>14. Justifier de ses choix techniques</li> <li>10. Piloter l'intégration du Sound Design</li> <li>11. Communiquer avec les équipes GA et GD en utilisant un vocabulaire adéquat</li> </ol>		

