

PRODUCER / CHEF DE PROJET JEU VIDEO RNCP34635
REFERENTIELS D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'EVALUATION
ISART DIGITAL

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. »

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
Bloc 1 : Élaborer la stratégie produit d'un jeu vidéo			
A1.1 – Mise en œuvre d'une veille sur le marché <ul style="list-style-type: none"> - Veille sur le marché, technologies, usage, média, tendances, industrie - Participation à des événements dans le domaine du jeu vidéo : salons, conventions, master class 	C1.1 Réaliser une veille sur le marché, les technologies, l'industrie, les tendances et les produits du jeu vidéo en se documentant et en participant à des manifestations dédiées afin de s'informer et de partager au sein de l'entreprise les actualités et bonnes pratiques métier.	Etude de cas Réalisation d'une analyse du marché des jeux vidéo. L'analyse fera l'objet d'une présentation orale.	Pertinence des sources citées : <ul style="list-style-type: none"> - Les sources sont diverses (sites spécialisés, salons dédiés, études réalisées par les acteurs du secteur...) - Les sources sont fiables (l'analyse doit être sourcée en s'appuyant sur des rapports et des études de spécialité)

Producer / Chef de Projet Jeu Vidéo RNCP34635
 ISART DIGITAL
 Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

<ul style="list-style-type: none"> - Benchmark des outils et process de production de jeux existants 	<p>C1.2 Effectuer une analyse du marché en réalisant un benchmark des outils et process de production de jeux existants afin de s'assurer de la faisabilité de la stratégie proposée.</p>		<p>Qualité de la présentation orale en termes d'expression et de gestuelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'analyse est argumentée - Les propos sont illustrés par des exemples <p>Qualité de l'analyse : L'analyse du marché est cohérente par rapport à la problématique initiale. Le benchmark des outils et des process de production de jeux existants est exhaustif.</p>
<p>A1.2 - Participation à la définition des orientations du produit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Participation à la définition de la stratégie produit : direction artistique, modèle économique, fonctionnalités, évolutions, technologies, plateforme 	<p>C1.3 Participer à la définition de la stratégie produit à partir de l'analyse des données utilisateurs, des indicateurs de performance et des tendances actuelles du secteur afin de développer un produit correspondant aux attentes du marché et aux objectifs financiers du projet.</p>	<p>Mise en situation professionnelle portant sur la création d'un jeu vidéo en vue de sa commercialisation à partir d'un contexte marché évolutif. Le candidat doit élaborer un pitch de projet de jeu puis un <i>Game Concept Document</i> (cahier des charges du jeu) faisant l'objet d'un document écrit et d'une présentation orale.</p>	<p>Pertinence de la stratégie proposée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les publics sont identifiés - Le modèle économique est justifié - Les plateformes de jeu sont déterminées - Les données utilisateurs à mesurer sont identifiées et justifiées - Le thème est cohérent par rapport aux mécaniques de jeu envisagées <p>Qualité du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La proposition de jeu est réaliste au regard des

<ul style="list-style-type: none"> - Définition des livrables à produire - Identification des ressources nécessaires au projet 			<p>contraintes techniques et du temps imparti</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le jeu est jouable et complet - Le jeu correspond aux attentes du marché
	<p>C1.4 Etablir un calendrier de production en précisant les livrables répondant au besoin du client et les ressources allouées permettant de valider l'avancement du projet.</p>	<p>Mise en situation professionnelle A partir d'un document de design technique, le candidat doit définir un planning présentant les livrables à soumettre dans le cadre d'un projet de jeu vidéo au client dans les délais impartis et les ressources identifiées pour le projet.</p>	<p>Pertinence du planning :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le planning respecte les délais imposés par le client - A chaque étape du projet, il existe un descriptif des livrables à fournir au client - Les ressources nécessaires au projet sont identifiées

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
Bloc 2 : Piloter la réalisation d'un jeu vidéo			
A2.1 - Gestion d'un projet de jeu vidéo <ul style="list-style-type: none"> - Identification des tâches nécessaires à la réalisation du projet - Estimation du budget, du nombre de personnes, prestataires et des délais relatifs à un projet - Choix des outils de pilotage du projet 	C2.1 Concevoir l'environnement de production d'un jeu en identifiant les outils de pilotage, les tâches à réaliser, les prestataires, les ressources humaines et techniques nécessaires afin d'élaborer la feuille de route du projet.	Mise en situation professionnelle A partir d'un cahier des charges d'un projet de réalisation d'un jeu vidéo, le candidat doit élaborer un backlog et un planning des sprints.	Pertinence du livrable : <ul style="list-style-type: none"> - Le document est lisible - La liste des tâches est exhaustive au regard du <i>Game Design Document</i> (cahier des charges) - Les tâches sont priorisées - Les tâches sont libellées de manière claire et compréhensible pour l'ensemble de l'équipe de développement - La charge de travail par tâche est estimée en collaboration avec les membres de l'équipe concernés Qualité du planning : <ul style="list-style-type: none"> - Le planning est lisible - Le planning est cohérent avec le <i>backlog</i> - Les dépendances entre les tâches sont prises en compte - Les tâches sont attribuées

Producer / Chef de Projet Jeu Vidéo RNCP34635
 ISART DIGITAL
 Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

<ul style="list-style-type: none"> - Coordination des équipes de développement d'un jeu - Interface avec l'ensemble des intervenants internes et externes liés au développement et à la commercialisation du jeu - Contrôle des travaux réalisés par l'équipe de développement 	<p>C2.2 Coordonner et contrôler l'ensemble des ressources internes et externes impliquées dans la réalisation du projet en affectant les tâches et en rendant-compte de l'avancement à la direction, au client et aux éditeurs afin de livrer un produit respectant le cahier des charges, le budget et les délais définis.</p>	<p>Jeu de rôle À partir d'un backlog et d'un planning des sprints, le candidat doit coordonner une équipe de développement d'un jeu vidéo à travers une réunion d'avancement. Il devra ensuite mettre à jour le planning des <i>sprints</i> et réaliser un compte rendu de l'avancement du projet.</p>	<p>Efficacité de la réunion :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La réunion est brève - Chaque membre de l'équipe dispose d'un temps de parole - Le <i>scrumboard</i> est à jour - Les objectifs du jour sont énoncés - La charge de travail estimée est actualisée par rapport à la vélocité de l'équipe <p>Pertinence du compte-rendu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un compte rendu est élaboré - Le CR est lisible et compréhensible par les parties prenantes internes et externes au projet - Le CR expose la situation du projet : qualité, équipe et délais
<ul style="list-style-type: none"> - Gestion des risques : identification des risques, estimation de leur criticité, évaluation des points critiques et conception de parades 	<p>C2.3 Identifier les risques du projet en évaluant leur criticité afin de définir des actions permettant de limiter leur impact sur le projet.</p>	<p>Mise en situation professionnelle A partir d'un projet de développement d'un jeu vidéo, le candidat doit identifier les risques du projet et rédiger un document de gestion des risques.</p>	<p>Maîtrise des risques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les risques identifiés sont réalistes - Le niveau de criticité des risques est mesuré - Des parades permettant de réduire le niveau de risque sont définies

<p>A2.2 - Contrôle qualité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse des comptes-rendus des tests - Priorisation et assignation de la correction des bugs rencontrés aux équipes en charge du développement du jeu (Game Artists, Game programmers, Game Designers...) - Suivi de la correction des bugs par les équipes de développement 	<p>C2.4</p> <p>Piloter la démarche d'assurance qualité du jeu vidéo en définissant ses points de contrôle, le processus de traitement des dysfonctionnements avec les équipes de développement et le plan de tests afin d'aboutir à une version commercialisable.</p>	<p>Mise en situation professionnelle</p> <p>Dans le cadre d'un projet de réalisation d'un jeu vidéo au sein d'une équipe pluridisciplinaire, le candidat devra rédiger une documentation de gestion des bugs.</p> <p>Des tests seront également prévus pour vérifier que le produit fini correspond au cahier des charges.</p>	<p>Pertinence du document :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les bugs sont consignés - Les bugs sont priorisés et assignés - L'état de la phase de <i>debug</i> est suivi <p>Qualité du produit fini :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La performance du jeu est optimale sur la plate-forme <i>master</i> - L'ensemble du contenu graphique, sonore et de <i>game design</i> est final - Le jeu final correspond à la direction artistique définie, au <i>Game Design Document</i> et au <i>Technical Design Document</i> (cahier des charges technique et fonctionnel)
--	--	---	---

<p>A2.3 - Management d'équipe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organisation de la réflexion collaborative - Gestion des conflits - Facilitation de la communication entre les collaborateurs - Motivation des collaborateurs 	<p>C2.5 Encadrer et animer une équipe en mode agile en créant de bonnes conditions de travail et en fédérant l'équipe autour d'un objectif commun afin que chacun apporte sa plus-value au projet</p>	<p>Jeu de rôle A partir d'un projet de création d'un jeu vidéo, le candidat doit motiver les membres de son équipe projet.</p>	<p>Pertinence et efficacité du message transmis :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le message transmis est clair et précis - L'équipe est fédérée autour d'un objectif commun - La cohésion des collaborateurs est encouragée - Des moments de réflexion collaborative sont organisés <p>Efficacité de l'accompagnement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des priorités de développement des compétences sont définies - Les priorités sont définies en objectifs - Des entretiens réguliers sur les compétences à mobiliser dans les livrables à produire sont réalisés avec les collaborateurs
---	--	---	--

<ul style="list-style-type: none"> - Évaluation des compétences - Instauration d'un climat de confiance favorisant le dialogue - Utilisation de la reconnaissance comme outil de motivation - Pratique du feedback 	<p>C2.6 Accompagner le développement des compétences des membres de l'équipe en identifiant le potentiel des collaborateurs et en assurant le transfert de compétences dans le but de les faire progresser.</p>	<p>Jeu de rôle A partir d'un livrable de création d'un jeu vidéo, le candidat échange avec un des membres de son équipe sur les compétences mises en avant dans le livrable et le cas échéant les compétences manquantes. Le candidat émet des propositions pour faire monter en compétences le membre de son équipe.</p>	
--	--	--	--