

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

REFERENTIELS DE LA CERTIFICATION « GAME DESIGNER CONCEPTEUR EN GAMIFICATION »

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'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
BLOC DE COMPETENCES 1 : Construire une stratégie ludique et définir les règles d'un jeu			
<p><i>Dans le cadre d'une problématique de gamification (jeu vidéo, serious game, autres contextes de jeu) posée par un commanditaire interne ou externe, le Game Designer concepteur en gamification s'approprie le contexte du projet et élabore des axes de travail pertinents en s'appuyant sur son expertise.</i></p> <p>A1. Dès réception de la demande, analyse préliminaire du contexte, évaluation de la faisabilité du projet et formalisation du cahier des charges.</p>	<p>C1. Analyser le contexte social, culturel et économique dans lequel est inscrit le projet ludique afin de constituer une base documentaire permettant de développer des choix éditoriaux, techniques et stratégiques.</p> <p>C2. Repérer les courants ethniques, sociétaux, culturels actuels et leurs impacts afin de développer une réponse nécessitant une approche multiculturelle adaptée au projet (<i>inclusions positives</i>).</p> <p>C3. Déterminer les moyens humains et techniques nécessaires dans le respect du</p>	<p>Compétences évaluées : C1/C2/C3/C4</p> <p>Type : Mise en situation professionnelle simulée.</p> <p>Modalité : à partir d'une étude de cas, le candidat formalise à l'écrit un cahier des charges évalué par le jury comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le dossier d'analyse du contexte. (<i>Système de recueil de données, documents de synthèse de l'analyse</i>). • Le référentiel des moyens humains : (<i>Schémas, tableaux et organigrammes</i>). • L'étude de faisabilité du projet (<i>Évaluation de type SWOT : forces faiblesses, menaces, opportunités</i>). 	<p>Le cahier des charges :</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'analyse du contexte : <ul style="list-style-type: none"> - Une arborescence du système de recueil d'information est formalisée et cohérente. (<i>Ex Mind Mapping</i>) - Les informations recueillies sont précises et hiérarchisées. - Les sources sont vérifiées, référencées et citées. ➤ La synthèse de l'analyse : <ul style="list-style-type: none"> - Le budget est identifié. - Le profil sociologique du joueur cible est détaillé : (âge, milieu social, centres d'intérêts ludiques, culturels et économiques). - Les courants sociétaux sont identifiés et justifiés. - Les axes éditoriaux sont documentés, pertinents et argumentés. - Les bases de la stratégie de jeu sont formalisées, pertinentes - Des propositions de mécaniques de jeu sont décrites (<i>intentions de réalisation avec schémas commentés</i>). - Le ou les choix de la ou des plateforme(s) (web, PC, smartphone, tablette, console de salon...) sont cohérents. - Les outils et les moteurs de jeu retenus sont adaptés et cohérents au regard des besoins. ➤ Le référentiel des moyens humains : <ul style="list-style-type: none"> - Les besoins en compétences sont identifiés de manière exhaustive.

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

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>A2. Conception de la forme narrative, définition de la stratégie et des mécaniques de jeu, formalisation et présentation du Game Design Document au commanditaire.</p>	budget pour établir un référentiel fiable et opérationnel.	<p>Compétences évaluées : C5/C6/C7</p> <p>Type : Mise en situation professionnelle simulée.</p> <p>Modalité : à partir d'une étude de cas, le candidat formalise à l'écrit et présente à l'oral devant le jury, un Game Design Document comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'inventaire technologies retenues • La forme narrative formalisée et illustrée. • Des documents de mise en scène • Le descriptif des mécaniques de jeux. • Des mises en situation des mécaniques de jeu. • Les réglages et les différents niveaux. • Le support de présentation orale. 	<ul style="list-style-type: none"> -Les compétences et les qualités nécessaires par poste sont hiérarchisées et décrites précisément. -Les situations éventuelles de Handicap sont prises en compte. -L'organigramme est fonctionnel. -Les profils identifiés sont cohérents au regard des besoins du projet et respectent le budget fixé. <p>➤ L'étude de faisabilité est organisée et précise. Elle porte sur les points suivants :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Le genre de jeu et son positionnement, -Le Game Play (Forces et faiblesses). -La faisabilité (technique et humaine). -La concurrence (prix, positionnement). -Le respect des délais et du budget. <ul style="list-style-type: none"> • Les zones d'incertitude sont identifiées. • Les hypothèses correctives sont réalistes. <p>➤ Le Game Design Document :</p> <ul style="list-style-type: none"> -La forme narrative est illustrée et argumentée, elle est : <ul style="list-style-type: none"> -Pertinente et immersive au regard de la cible et du contexte. Elle est, compatible avec la/les technologies choisies. - Les documents de mise en scène (<i>scénario, découpage animatique, ou story-board</i>) sont pertinents et lisibles, ils illustrent l'intention et la stratégie de jeu. -Les documents référents des mécaniques de jeu sont cohérents et précis. -Les mécaniques de jeu respectent le modèle économique défini. - Les mises en situation des mécaniques de jeu sont pertinentes et respectent la typologie de joueurs identifiée. -Le réglage des niveaux des paramètres des mécaniques de jeu sont pertinents. <p>➤ Le support de présentation lisible et structuré :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Une charte graphique est utilisée et respectée. -Le discours est argumenté et professionnel.
	<p>C4. Evaluer la faisabilité de la démarche de réalisation au regard de l'analyse des besoins, des moyens identifiés et du modèle économique défini afin de structurer le cahier des charges.</p>		
	<p>C5. Élaborer la forme narrative adaptée au projet ludique afin de concevoir une expérience unique et innovante.</p>		
	<p>C6. Définir la stratégie de jeu, les mécaniques et les règles (« <i>Game Play</i> ») afin d'optimiser l'expérience joueur.</p>		
	<p>C7. Formaliser le Game Design Document et le présenter au commanditaire afin obtenir sa validation pour débiter le prototypage.</p>		

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

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 DE COMPETENCES 2 : Développer un prototype de jeu ou un dispositif ludique.			
<p><i>Dans le contexte d'une réponse à un commanditaire (producer, managers de projets ludiques, responsables de studios de jeux vidéo), le Game Designer concepteur en gamification développe le prototype du jeu, teste la stratégie et les mécaniques de jeu afin de proposer des réponses ludiques innovantes et immersives adaptées au cahier des charges d'un projet de gamification destiné à être produit.</i></p> <p>A3. Conception de la forme narrative, définition de la stratégie et des mécaniques de jeu, formalisation et présentation du Game Design Document au commanditaire.</p>	<p>C8. Intégrer, le cas échéant les bases et l'architecture du jeu dans un moteur temps réel afin délimiter (coder) le périmètre du prototype (<i>Map 3D gabarisée</i>).</p>	<p>Compétences évaluées : C8/C9/C10/C11/C12/C13</p> <p>Type : Mise en situation professionnelle simulée.</p> <p>Modalité : à partir d'une étude de cas, le candidat réalise un prototype de jeu évalué par le jury comprenant et le présente à l'oral :</p> <p>-Un prototype de jeu en temps réel, complet, fonctionnel et sonorisé dans son intégralité.</p> <p>-Un dossier des phases de « Test ».</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'organisation des tests. • Les retours des testeurs. • Le traitement de données. • La liste des actions correctives. <p>Le support de présentation orale.</p>	<p>➤ Le prototype de jeu :</p> <p>- La <i>Map 3D</i> (espace de jeu) est définie et cohérente, elle respecte les intentions et la stratégie de jeu. -Le choix des langages informatiques (codes) est pertinent au regard des fonctionnalités à développer et des éléments clés à intégrer. -Les interactions entre les langages informatiques sont viables et fonctionnent. -Les moyens interactifs et non interactifs proposés respectent les intentions du <i>game play</i>. - Les éléments clés sont optimisés et respectent les contraintes d'importation du moteur de jeu temps réel. -Les programmations fonctionnent dans le respect des contraintes techniques.</p> <p>-Les combinaisons des mécaniques de jeu sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stables. • Fluides. <p>-Les options de mécaniques de jeu sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fonctionnelles. • Fluides. • Optimisées. • Adaptables. <p>Les interactions entre les langages informatiques (<i>codes</i>) sont viables et fonctionnent. -Les <i>keys features</i> sont intégrés dans le respect des caractéristiques et des contraintes du moteur de jeu temps réel.</p> <p>-Les productions sonores sont synchronisées dans le respect les contraintes d'importation du moteur de jeu temps réel.</p>
	<p>C9. Traduire les éléments clés (<i>Keys Features</i>) du Game Design Documents en éléments jouables afin de valider leur pertinence et leur faisabilité.</p>		
	<p>C10. Développer le prototype dans le moteur de jeu en temps réel (<i>coder</i>) en intégrant les « <i>Keys Features</i> » (éléments clés) pour évaluer et valider les combinaisons des mécaniques de jeu.</p>		

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

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>A4. Finalisation du prototypage, tests et évaluation du fonctionnement et de la cohérence globale, présentation du prototype complet au commanditaire pour validation de la production.</p>	<p>C11. Définir les axes des interfaces (UX/UI) afin d'optimiser les phases de jeu et garantir l'accessibilité à un large public.</p>	<p>Compétences évaluées : C8/C9/C10/C11/C12/C13</p> <p>Type : Mise en situation professionnelle simulée.</p> <p>Modalité : à partir d'une étude de cas, le candidat réalise un prototype de jeu évalué par le jury comprenant et le présente à l'oral :</p> <p>-Un prototype de jeu en temps réel, fonctionnel et sonorisé dans son intégralité. -Un dossier des phases de « Test ».</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'organisation des play test. • Les retours des testeurs. • Le traitement des données. • La liste hiérarchisée des actions correctives. <p>Le support de présentation orale.</p>	<p>-Les interfaces sont pertinentes, adaptables et respectueuses des PSDH :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Des sous titres et une typographie sont lisibles. • Des indications sonores sont adaptées et claires. • Des filtres colorimétriques sont opérationnels. • Des accessoires adaptés sont prévus (manettes, pads). • La colorimétrie est adaptable en fonction de la vision. <p>- Les informations transmises aux joueurs sont :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organisées. • Hiérarchisées. • Accessibles. <p>-Le flux d'informations est fluide, le temps de lecture est adaptable.</p> <p>-Les protocoles de « Play test » sont détaillés :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertinence du système du retour d'informations. • Public cible élargi (PSH) respecté. • Nombre et catégories de testeurs cohérents par session de « Play test ». • Conditions des tests formalisées. • Durée des tests définie et cohérente. • Nombre de tests et leurs placements calendaires. <p>-Classement des bugs par type et indexés par ordre de priorité. L'amélioration du prototype induit : -Base de données de recueil des « bugs », consultable par l'ensemble des corps de métiers acteurs de la production. -Résolution des bugs et traçabilité des actions correctives.</p> <p>-La Présentation au commanditaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Supports de présentation adaptés. • Discours argumenté et professionnel. • Démarches de production explicitées. • Dysfonctionnements et actions correctives expliqués.
	<p>C12. Tester les boucles de Game Play afin d'ajuster l'équilibrage et d'identifier les bugs et mesurer l'aspect ludique du projet et son accessibilité.</p>		
	<p>C13. Présenter le prototype de jeu finalisé au commanditaire pour valider la mise en production.</p>		

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

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 DE COMPETENCES 3 : Organiser et piloter la production d'un jeu ou d'un dispositif ludique.			
<p><i>Dans un contexte de travail changeant et complexe, (techniquement et humainement), le Game Designer concepteur en gamification conçoit et organise le processus de production pour assurer (seul ou en équipe) la fabrication du projet ludique dans le respect du cahier des charges.</i></p> <p>A5. Organisation d'une équipe projet pluridisciplinaire et interculturelle (interne ou externe) permettant le pilotage de la production dans d'un contexte de travail favorable.</p> <p>A6. Animation de l'équipe projet et maintien d'une dynamique positive de collaboration jusqu'à la livraison et la présentation de la production au commanditaire.</p>	<p>C14. Produire les documents de pilotage et les outils de suivi du projet afin d'organiser et de sécuriser la production dans le respect du cahier des charges et du budget défini.</p>	<p>Compétences évaluées : C14/ C15/ C16/C17/C18/C19</p> <p>Type : Mise en situation professionnelle simulée.</p> <p>Modalité : à partir d'une étude de cas, le candidat formalise à l'écrit et présente à l'oral un dossier de production et de présentation évalués par le jury :</p> <p><u>Le dossier de production comprenant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -La description et les schémas du « pipe de production ». -Le schéma des interactions entre les différents pôles de production. -La composition détaillée de l'équipe avec l'affectation des missions et leurs détails. -La solution et l'organisation de sauvegarde des données numériques ainsi que la liste des accès. -Le rétro planning intégrant : <ul style="list-style-type: none"> • Les durées de production par pôle et les chevauchements d'activité. • L'identification des temps de surcharge de travail. • Les réunions de point d'étape. • Des temps partagés de décompression de l'équipe. -La liste des préconisations de l'utilisation raisonnée des ressources informatiques. 	<p>➤ Le dossier de production : Qualité, cohérence et précision des éléments présentés.</p> <ul style="list-style-type: none"> • La démarche de production : <ul style="list-style-type: none"> -La démarche de production est décrite, détaillée et cohérente, elle respecte le budget défini. -Le schéma de production est accessible, lisible, précis et respecte le contexte et du projet. -Les choix managériaux sont adaptés aux attentes de la production. - Le choix des méthodes favorisant la créativité est pertinent. - la solution de sauvegarde des données est structurée. - l'organigramme donnant les droits d'accès aux données sécurisées est cohérent et opérationnel. • L'équipe : <ul style="list-style-type: none"> - Les missions de l'équipe sont hiérarchisées et formalisées. Elles sont détaillées, précises et claires. -Les moyens sont donnés et les livrables précisés. -Le canal de communication choisi est pertinent. -Les temps de communication sont régulier et permettent aux membres de l'équipe de situer leurs activités dans la dynamique de la production. • La planification : <ul style="list-style-type: none"> -Les plannings de suivi de projet sont détaillés. - Les risques (hiérarchisation des tâches, deadlines, chevauchement des activités, indisponibilités) sont identifiés, des marges de sécurité et des solutions correctives sont proposées. • Les préconisations dans l'utilisation des matériels : (Sobriété développement durable) -La qualité des matériels numériques est préconisée. -Une charte de bonne pratique de l'utilisation raisonnée des outils informatiques est formalisée et acceptée.
	<p>C15. Composer l'équipe afin d'associer les moyens humains identifiés aux activités ou tâches à conduire dans le respect de situations éventuelles de handicap.</p>		
	<p>C16. Concevoir une planification efficiente pour prévenir les périodes de surcharges de travail et préserver la dynamique de l'équipe.</p>		
	<p>C17. Organiser des points réguliers afin d'ajuster le rythme et les objectifs de production au regard des problématiques constatées et prévenir les tensions au sein de l'équipe.</p>		
<p>C18. Accompagner l'équipe projet dans l'utilisation raisonnée des matériels numériques afin d'inscrire la production et le livrable dans une dimension respectueuse de l'environnement.</p>			

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE

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>C19. Présenter la production ou la démarche de gamification finalisée au commanditaire afin de déclencher la commercialisation ou le déploiement du produit ludique.</p>		<p>➤ <u>Le dossier de présentation</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Les supports de présentation sont adaptés et illustrés -Le discours est argumenté et professionnel -Les démarches de production sont explicitées -Les choix artistiques ludiques et graphiques justifiés -Les remarques successives du commanditaire ont été intégrées et des correctifs sont appliqués. -Les éléments du cahier des charges et du Game Design Document sont respectés. -Le produit ludique peut être déployé.