

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE D'ENREGISTREMENT

5 - REFERENTIELS

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 : Concevoir la stratégie produit d'un projet vidéoludique ou innovant			
<p>A1.1 Élaboration d'une stratégie de veille produits, marchés, technologies et diffusion de l'information</p> <ul style="list-style-type: none"> - Détermination des champs de la veille - Identification des sources internes et externes disponibles - Utilisation d'outils de veille adaptés - Rédaction de produits de veille - Diffusion de la veille 	<p>C1.1 Concevoir une démarche de veille en déterminant le périmètre, les thématiques à surveiller, les destinataires et les modalités de diffusion afin de partager au sein de l'entreprise les actualités et bonnes pratiques métier.</p> <p>C1.2 Conduire une veille sur le marché, les technologies, l'industrie, les tendances et les produits en identifiant les modalités de recherche et les principales sources disponibles (internes et externes) afin de s'informer des tendances</p>	<p>Mise en situation professionnelle <u>Evaluation en centre de formation sur un sujet donné</u></p> <p>L'évaluation porte sur un projet de développement d'un jeu vidéo ou d'un produit innovant donnant lieu à soutenance orale individuelle devant le jury.</p> <p>Rapport écrit : Le candidat doit présenter :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les résultats de la veille réalisée sur l'industrie du jeu vidéo ou un secteur innovant. 	<p>(C1.1) Pertinence de la veille</p> <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie de veille est explicite et cohérente - Le périmètre de la veille est décrit et qualifié - Les méthodes de diffusion de la veille sont structurées et efficaces <p>(C1.2) Qualité de la veille</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les secteurs-cibles sont variés et pertinents (jeu vidéo, cinéma, publicité, VR, etc.) - Les sources de différentes natures sont fiables et explicitement citées. - Les innovations technologiques sont recensées

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE D'ENREGISTREMENT

<p>A1.2 Analyse du marché</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enquête sur les attentes des consommateurs - Etude concurrentielle - Benchmark des outils et process de production de jeux vidéo ou produits innovants existants 	<p>C1.3 Restituer la veille réalisée auprès des équipes en concevant des produits et des services documentaires afin de rendre les ressources d'information disponibles et exploitables</p> <p>C1.4 Réaliser une analyse du marché en étudiant les habitudes de consommation et en réalisant un benchmarking de la concurrence afin de répondre aux attentes des clients et positionner le produit sur le marché</p> <p>C1.5 Analyser des outils et des process de production et de positionnement marketing de jeux vidéo ou produits innovants existants en collectant et en comparant des données afin de construire une stratégie produit efficace</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le positionnement du produit en fonction du public cible et des opportunités du marché. - Les outils et process choisis - La stratégie produit élaborée <p>Présentation orale : Le candidat présente sa méthodologie de veille et d'analyse et sa proposition de positionnement stratégique du produit.</p> <p>La mise en situation professionnelle fera l'objet d'un <u>rapport écrit</u> et d'une <u>soutenance orale</u> devant un jury.</p> <p>Le jury est composé du responsable pédagogique et de 2 professionnels en activité.</p>	<p>(C1.3) - Pertinence de la diffusion</p> <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie d'exploitation de la veille est explicite et cohérente - Les informations recueillies sont disponibles et exploitables - Des produits d'information électroniques à finalité documentaire sont élaborés - La présentation orale est convaincante - Les réponses aux questions du jury sont pertinentes <p>(C1.4) Qualité de l'analyse</p> <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie d'analyse est explicite et cohérente - Le public cible est identifié. - L'offre de la concurrence est décrite et comparée - Les attentes des consommateurs sont déterminées. <p>(C1.5) Pertinence de l'analyse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le benchmark des outils et des process est exhaustif. - Les données sont analysées à l'aide de méthodes adaptées <p>La stratégie produit est décrite et justifiée.</p>
---	---	--	---

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE D'ENREGISTREMENT

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 : Cadrer la réalisation d'un projet vidéoludique ou innovant			
<p>A2.1 – Analyse de la faisabilité du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation d'un prototype pour mettre en avant les spécificités du produit et valider l'analyse fonctionnelle <p>A2.2 - Élaboration des orientations du produit avec les équipes de production</p> <ul style="list-style-type: none"> - Détermination du modèle économique - Définition des indicateurs de performance - Estimation du retour sur investissement - Identification des fonctionnalités et contenus à développer, ainsi que des technologies et outils à utiliser - Choix d'une méthodologie et d'outils de production adaptés - Anticipation des évolutions du produit 	<p>C2.1 Piloter la conception d'un prototype fonctionnel en utilisant ses connaissances issues de la veille, de l'analyse du marché et un outil de prototypage adapté afin d'identifier toutes les contraintes techniques à lever et vérifier l'accessibilité pour passer en phase de développement</p> <p>C2.2 Élaborer une proposition stratégique répondant aux attentes du marché et prenant en compte les contraintes en termes de budget, ressources humaines, délais et accessibilité.</p> <p>C2.3 Choisir une méthodologie et des outils de production adaptés au projet, aux équipes et au temps imparti afin de passer d'une étape à l'autre de manière efficace</p>	<p>Mise en situation professionnelle <u>Evaluation en centre de formation menée sur un projet de jeu vidéo ou de produit innovant</u></p> <p>L'évaluation porte sur un projet de création d'un jeu vidéo ou d'un produit innovant donnant lieu à soutenance orale individuelle devant le jury.</p> <p>Prototype Le candidat doit concevoir un prototype du produit pour s'assurer de la faisabilité du projet envisagé.</p> <p>Rapport écrit Le candidat doit :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Élaborer une proposition correspondant au cahier des charges et appliquer les principes de conception universelle. - Déterminer les évolutions du produit et argumenter ses choix. 	<p>(C2.1) Pertinence du prototype</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le prototype prend en compte les contraintes techniques et d'accessibilité et répond à la problématique donnée. - Le prototypage réalisé permet de vérifier la faisabilité du projet - La notion de conception universelle est connue et judicieusement mise en œuvre. <p>(C2.1) Qualité de la proposition</p> <ul style="list-style-type: none"> - La proposition est en accord avec le positionnement du projet - La proposition prend en compte l'accessibilité du public visé (RGAA). - La proposition est réaliste au regard des contraintes techniques, temporelles et technologiques. <p>(C2.3) Pertinence de la méthodologie</p> <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie choisie répond aux contraintes du projet - La méthodologie répond aux besoins des équipes. - La méthodologie garantit une visibilité sur

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE D'ENREGISTREMENT

	<p>C2.4 Définir les évolutions du produit en prenant en compte les évolutions techniques et les habitudes de consommation afin d'anticiper les comportements des utilisateurs.</p>	<p>Présentation orale : Le candidat présente son prototype et argumente ses choix en matière de positionnement stratégique, technique et innovant.</p> <p>La mise en situation professionnelle fera l'objet d'un <u>rapport écrit</u>, de la réalisation d'un <u>prototype</u> et d'une <u>soutenance orale</u> devant un jury.</p> <p>Le jury est composé du responsable pédagogique et de 2 professionnels en activité.</p>	<p>l'avancement du projet</p> <p>(C2.4) Pertinence des évolutions définies</p> <ul style="list-style-type: none">- Les évolutions définies s'appuient sur l'analyse d'indicateurs clés et la veille- Les évolutions répondent aux besoins des consommateurs.- Les évolutions proposées sont cohérentes par rapport aux évolutions techniques identifiées.- La présentation orale est convaincante- Les réponses aux questions du jury sont pertinentes
--	---	--	---

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE D'ENREGISTREMENT

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 3 : Piloter la réalisation d'un projet vidéoludique ou innovant			
<p>A3.1 - Gestion de projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choix et mise en œuvre d'une méthodologie de gestion de projet adaptée à la réalisation d'un projet vidéoludique ou innovant - Etude des besoins techniques, humains et financiers - Planification des ressources <p>A3.2 Gestion et coordination des équipes de production</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réalisation des états d'avancement - Conduite de réunions - Détection des difficultés et ajustement des compétences en cours de production <p>A3.3 Interface avec l'ensemble des parties prenantes</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interface avec l'ensemble des intervenants internes et externes liés au développement et à la commercialisation du produit 	<p>C3.1 Concevoir un environnement de production en identifiant les outils de pilotage, les tâches à réaliser, les prestataires, les ressources humaines et techniques nécessaires afin de réaliser le produit selon le cahier des charges défini.</p> <p>C3.2 Organiser les étapes de réalisation du projet en établissant un calendrier de production pour affecter les tâches afin de suivre l'avancée du développement</p> <p>C3.3 Assurer une remontée régulière et précise de l'information en restituant les points abordés lors des réunions d'équipe afin de les communiquer aux décideurs et aux différentes parties prenantes (marketing, RH, communication, édition, etc.)</p>	<p>Mise en situation professionnelle <u>Evaluation en centre de formation menée sur un projet de jeu vidéo ou de produit innovant</u></p> <p>L'évaluation porte sur un projet de création d'un jeu vidéo ou d'un produit innovant donnant lieu à soutenance orale individuelle devant le jury.</p> <p>Travaux écrits : <u>Gestion de projet</u> A partir du cahier des charges du projet, le candidat doit élaborer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un backlog (liste de tâches) - Un planning des sprints - Un planning de remise des livrables - Un document de reporting avec ses mises à jour - Un document de gestion des risques - La méthodologie de correction des dysfonctionnements - Le planning des tests 	<p>(C3.1) Maîtrise de la gestion de projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie de gestion de projet est justifiée et mise en œuvre - Le candidat démontre son aptitude à l'organisation - Le choix des outils est justifié et répond aux besoins des utilisateurs <p>(C3.2) Pertinence de la planification</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'ordre des étapes est conforme au cahier des charges- - Le calendrier de réalisation tient compte de la disponibilité des ressources humaines - Le candidat démontre sa capacité à prévoir le développement et l'optimiser (coûts et délais) <p>(C3.3) Qualité de la communication</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat présente ses comptes-rendus de réunions - Les informations communiquées sont synthétiques et cohérentes - La présentation orale est convaincante - Les réponses aux questions du jury sont pertinentes

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE D'ENREGISTREMENT

<p>A3.4 Gestion des risques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Identification des risques du projet - Elaboration d'une cartographie des risques - Estimation de la criticité et classement des risques - Identification des actions à mettre en œuvre pour la gestion des risques - Planification et budgétisation <p>A3.5 Contrôle qualité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analyse des comptes-rendus des tests - Priorisation et assignation de la correction des dysfonctionnements rencontrés aux équipes en charge de la réalisation - Suivi de la correction - Mise en œuvre d'une démarche d'amélioration continue <p>A3.6 Encadrement des équipes de production</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mise en place d'outils collaboratifs - Gestion des conflits - Motivation des collaborateurs - Evaluation des compétences - Utilisation de la reconnaissance comme outil de motivation - Prise en compte des situations de handicap 	<p>C3.4 Identifier les risques du projet en établissant une cartographie des risques et en évaluant leur criticité pour définir des actions permettant de limiter leur impact</p> <p>C3.5 Établir un plan de traitement des risques en identifiant et en organisant les actions à mettre en place afin d'atténuer l'impact du risque sur le projet.</p> <p>C3.6 Piloter la démarche d'assurance qualité du projet en définissant ses points de contrôle, le processus de traitement des dysfonctionnements avec les équipes et le plan de tests afin d'aboutir à une version commercialisable.</p> <p>C3.7 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>C3.8 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, en adaptant les situations de travail aux personnes en situation de handicap</p>	<p><u>Gestion d'équipe et communication</u> Le candidat doit produire un rapport comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les comptes-rendus de réunion - Un aperçu du planning et du scrumboard - Les comptes-rendus des entretiens avec les équipes - Les propositions de formation <p>Présentation orale : Le candidat présente sa méthodologie en matière de gestion de projet, gestion des risques et management d'équipe.</p> <p>La mise en situation professionnelle fera l'objet d'un <u>rapport écrit</u> et d'une <u>soutenance orale</u> devant un jury.</p> <p>Le jury est composé du responsable pédagogique et de 2 professionnels en activité.</p>	<p>(C3.4) Pertinence de l'évaluation des risques</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les risques identifiés sont réalistes. - Le niveau de criticité des risques est mesuré. - La cartographie des risques est pertinente et justifiée. - Les dommages liés aux risques sont évalués. <p>(C3.5) Qualité de la gestion des risques</p> <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie utilisée est explicite et cohérente - Le plan de traitement est précisément décrit et justifié - Les actions de réduction des risques sont planifiées et budgétisées. <p>(C3.6) Savoir faire en matière d'amélioration continue</p> <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie est explicite et cohérente - Le candidat propose un programme de tests adapté aux attentes finales du produit - Les dysfonctionnements sont identifiés, corrigés et suivis - Des axes d'amélioration sont proposés <p>(C3.7) Qualité de l'encadrement</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le candidat démontre sa maîtrise des outils numériques collaboratifs - Le choix des outils et la mise en place répondent aux besoins des collaborateurs
---	--	---	--

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE D'ENREGISTREMENT

			<ul style="list-style-type: none">- Le candidat connaît et démontre sa maîtrise du RGAA et de l'inclusion <p>(C3.8) Qualité de l'accompagnement</p> <ul style="list-style-type: none">- Le candidat présente des comptes-rendus d'entretiens- La mise en œuvre du RGAA est conforme aux situations de travail étudiées- Les mesures préconisées pour l'adaptation des postes de travail sont pertinentes- Une cartographie des compétences est réalisée
--	--	--	---

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE D'ENREGISTREMENT

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 4 : Développer la commercialisation d'un produit vidéoludique ou innovant			
<p>A4.1 Mise en œuvre de la commercialisation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Définition de la stratégie marketing - Analyse des données utilisateurs - Analyse des indicateurs clés de performance - Réalisation d'un dashboard - Réalisation d'un argumentaire produit et présentation auprès d'un éditeur - Utilisation d'outils de suivi des ventes <p>A4.2 Développement de la stratégie de monétisation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Définition de la ligne éditoriale et de la stratégie commerciale - Identification des indicateurs de performance liés à la monétisation - Identification des indicateurs défaillants - Identification des actions à mettre en œuvre pour pallier les indicateurs défaillants - Proposition de solutions 	<p>C4.1 Définir la stratégie de commercialisation du produit à partir de l'analyse des données utilisateurs, des indicateurs clés de performance (KPIs) et des tendances actuelles du secteur afin de développer un produit correspondant aux attentes du marché et aux objectifs financiers et de qualité du projet.</p> <p>C4.2 Présenter son produit auprès d'un éditeur en mettant en avant les atouts du produit et son potentiel commercial afin d'aboutir à un accord qui soit acceptable et pérenne pour les deux parties.</p>	<p>Mise en situation professionnelle <u>Evaluation en centre de formation menée sur un projet de jeu vidéo ou de produit innovant</u></p> <p>L'évaluation porte sur un projet de création d'un jeu vidéo ou d'un produit innovant donnant lieu à soutenance orale individuelle devant le jury.</p> <p><u>Rapport écrit</u> La synthèse du candidat comprend :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une stratégie marketing correspondant au cahier des charges - Une analyse des indicateurs pertinents - Un tableau de bord de suivi (dashboard) - Une proposition commerciale - Une stratégie de monétisation correspondant à la ligne éditoriale - La définition et le suivi d'indicateurs de performance défaillants - Une proposition de solution pour assurer la rentabilité du produit 	<p>(C4.1) Pertinence de la stratégie proposée :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le public cible est défini - Les données utilisateurs à mesurer sont identifiées et justifiées (KPIs) - Les objectifs à atteindre et les critères de succès ou d'échec en termes de KPIs sont cohérents et réalistes. - La stratégie technique de data science est définie. - Le modèle économique est justifié. - La maquette de dashboard réalisée correspond au besoin. <p>(C4.2) Qualité de la présentation du produit</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le potentiel commercial est clairement énoncé - Les atouts du produit sont précisément décrits et justifiés - La présentation orale est convaincante - Les réponses aux questions du jury sont pertinentes

ELEMENTS COMPLEMENTAIRES RELATIFS A LA DEMANDE D'ENREGISTREMENT

	<p>C4.3 Suivre les performances du produit en s'appuyant sur l'estimation des KPIs à atteindre à l'aide d'outils de suivi adaptés afin de s'assurer de la rentabilité du produit</p> <p>C4.4 Définir la ligne éditoriale et la stratégie commerciale interne au produit en fonction des indicateurs clés de performance afin d'atteindre le seuil de rentabilité demandé en proposant des solutions en cas d'indicateurs défailants</p>	<p>Présentation orale : Le candidat présente sa stratégie et argumente ses choix en matière d'indicateurs, d'outils de suivi et de solutions.</p> <p>La mise en situation professionnelle fera l'objet d'un <u>rapport écrit</u> et d'une <u>soutenance orale</u> devant un jury.</p> <p>Le jury est composé du responsable pédagogique et de 2 professionnels en activité.</p>	<p>(C4.3) Pertinence de l'estimation des ventes :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie est explicite et cohérente - Les facteurs internes et externes qui peuvent influencer sur les ventes sont identifiés et analysés - Le choix des outils de suivi est justifié <p>(C4.4) Qualité de la stratégie commerciale</p> <ul style="list-style-type: none"> - La ligne éditoriale est définie et justifiée - Le candidat démontre sa compréhension de la problématique - Les indicateurs défailants sont identifiés - Le plan d'actions proposé est pertinent et cohérent par rapport au public cible - La solution proposée est techniquement réalisable.
--	---	--	---

Les blocs de compétences peuvent être acquis individuellement et sont validés par des évaluations spécifiques détaillées dans le référentiel de certification.

La validation partielle d'un bloc n'est pas possible. La validation partielle de la certification est constituée des blocs dont la totalité des compétences à évaluer est reconnue.

La certification professionnelle est délivrée au candidat lorsqu'il a validé :

- les 4 blocs de compétences du référentiel ;
- un nombre minimum de 12 semaines en entreprise ;
- la rédaction de son dossier d'expérience et sa soutenance devant le jury de certification

Les modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction des situations des personnes handicapées.