

Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

Diplôme visé "Réalisateur de jeu vidéo"

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'EVALUATION	
		MODALITES D'EVALUATION	CRITERES D'EVALUATION
<p>Mise en œuvre les usages avancés et spécialisés des outils numériques :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Veille de l'évolution des outils numériques (ex : moteur de jeu, logiciels spécialisés, utilisation des IA) • Recherche et sélection des outils numériques les plus adaptés à un projet • Utilisation adaptée des outils numériques 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier les usages numériques et les impacts de leur évolution sur le ou les domaines concernés par la mention • Se servir de façon autonome des outils numériques avancés pour un ou plusieurs métiers ou secteurs de recherche du domaine 	<p>Contrôle Continu</p> <ul style="list-style-type: none"> • Semaines intensives ou Master Class sur des domaines de pointes impactant les pratiques du secteur • Evaluation de l'autonomie des étudiants sur chacun des grands domaines techniques par des intervenants spécialiste de ces domaines 	<ul style="list-style-type: none"> • Utilisation de nouveaux outils numériques • Utilisation d'outils existant pour des usages nouveaux • Autonomie dans l'utilisation des outils

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'EVALUATION	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>Production et mobilisation de savoirs hautement spécialisés</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Analyse de données marché et de leurs évolutions ● Identification de tendances marché, technique et organisation du travail ● Formalisation d'une vision projet dans un contexte à fortes évolutions techniques et haute intensité concurrentielle 	<ul style="list-style-type: none"> ● Mobiliser des savoirs hautement spécialisés, dont certains sont à l'avant-garde du savoir dans un domaine de travail ou d'études, comme base d'une pensée originale ● Développer une conscience critique des savoirs dans un domaine et/ou à l'interface de plusieurs domaines ● Résoudre des problèmes pour développer de nouveaux savoirs et de nouvelles procédures et intégrer les savoirs de différents domaines ● Apporter des contributions novatrices dans le cadre d'échanges de haut niveau, et dans des contextes internationaux ● Conduire une analyse réflexive et distanciée prenant en compte les enjeux, les problématiques et la complexité d'une demande ou d'une situation afin de proposer des solutions adaptées et/ou innovantes en respect des évolutions de la réglementation 	<p><u>Contrôle Continu</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Semaines intensives ou Master Class sur des domaines de pointes impactant les pratiques du secteur <p><u>Mise en situation professionnelle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Réalisation d'un projet professionnel en équipe : un jeu vidéo avec au moins 30 minutes de jeu dont la production s'étend sur 12 mois 	<ul style="list-style-type: none"> ● Qualité et pertinence des analyses (compréhension des tendances, sélection des évolutions porteuses) ● Originalité et qualité de la vision projet (degré d'innovation, potentiel marché) ● Lisibilité, précisions et niveau de synthèse adapté des documents écrits ● Difficulté des problèmes résolus ● Intégration de choix techniques novateurs

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'EVALUATION	
		MODALITES D'EVALUATION	CRITERES D'EVALUATION
<p>Mise en œuvre d'une communication spécialisée pour le transfert de connaissances</p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation d'un projet devant des professionnels et financeurs • Echanges entre professionnels pour identifier les choix les plus adaptés en réponse à une problématique 	<ul style="list-style-type: none"> • Identifier, sélectionner et analyser avec esprit critique diverses ressources spécialisées pour documenter un sujet et synthétiser ces données en vue de leur exploitation • Communiquer à des fins de formation ou de transfert de connaissances, par oral et par écrit, en français et dans au moins une langue étrangère 	<p><u>Mise en situation professionnelle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Présentation devant un Jury de professionnels internes des étapes d'avancement du projet de jeu vidéo • Présentation du jeu en anglais devant un jury de professionnels externes 	<ul style="list-style-type: none"> • Qualité de l'anglais professionnel (choix des termes et grammaire) • Qualité de la présentation et des supports utilisés (clarté des messages, adaptation du support aux messages, logique du raisonnement) • Argumentation de qualité pour défendre des choix • Qualité du trailer ou bande annonce (génération d'envie de découvrir plus en détails un projet)

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'ÉVALUATION	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>Contribution à la transformation en contexte professionnel</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Conduite d'un projet dans un contexte à fortes évolutions techniques et avec des équipes de professionnels très spécialisés ● Conduite de retours d'expériences pour faire évoluer des processus de production ● Intégration de valeurs éthiques et des responsabilité environnementale dans le choix d'un projet 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gérer des contextes professionnels ou d'études complexes, imprévisibles et qui nécessitent des approches stratégiques nouvelles ● Prendre des responsabilités pour contribuer aux savoirs et aux pratiques professionnelles et/ou pour réviser la performance stratégique d'une équipe ● Conduire un projet (conception, pilotage, coordination d'équipe, mise en œuvre et gestion, évaluation, diffusion) pouvant mobiliser des compétences pluridisciplinaires dans un cadre collaboratif ● Analyser ses actions en situation professionnelle, s'autoévaluer pour améliorer sa pratique dans le cadre d'une démarche qualité ● Respecter les principes d'éthique, de déontologie et de responsabilité environnementale ● Prendre en compte la problématique du handicap et de l'accessibilité dans chacune de ses actions professionnelles 	<p><u>Mise en situation professionnelle</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Stages en entreprises avec rapport et évaluation ● Réalisation d'un projet professionnel en équipe de 7 à 12 : jeu vidéo avec une expérience de jeu d'au moins 30 minutes ● Intégration dans un projet réalisé de la problématique du handicap 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cohésion de l'équipe projet ● Efficacité des plans d'action pour résoudre les problèmes et réduire les écarts ● Réalisme du budget et respect de l'enveloppe globale ● Réalisme du Planning de production ● Respect des délais de livraison du projet ● Respect des valeurs éthiques dans la réalisation (niveau d'addiction) ● Recherche d'une limitation de l'impact environnemental ● Degré d'accessibilité du jeu (joueur en situation de handicap)

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'ÉVALUATION	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p>Conception d'une expérience interactive et supervision d'un projet</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Cadrage du projet pour répondre aux attentes du client recouvrant <ul style="list-style-type: none"> ○ Formalisation du brief client / équipe éditoriale ○ Identification des contraintes, besoins et spécificités du client. ○ Formalisation des besoins humains, matériels et financiers ○ Réalisation et présentation aux commanditaires du cahier des charges 	<p>Cadrer le projet</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Compétences spécifiques du tronc commun aux trois spécialités <ul style="list-style-type: none"> ○ Interviewer le client pour préciser ses contraintes et besoins ○ Etablir un budget intégrant les ressources humaines et matérielles pour savoir si les contraintes du client peuvent être respectées ○ Concevoir et réaliser une présentation du projet pour convaincre le client de s'engager ○ Concevoir un cahier des charges pour permettre aux équipes de : <ul style="list-style-type: none"> ■ Etablir des projets de concepts de jeu ■ Rechercher une direction artistique proposant des univers visuels, de design, de personnages et de décors ■ Réaliser une étude de marché pour positionner le jeu dans une offre ■ Réaliser une étude technique pour évaluer les besoins et en déduire la faisabilité du projet ■ Réaliser un planning de production pour s'assurer de la faisabilité du projet en respectant les demandes du client ■ Connaître les attentes du marché ■ Identifier les spécificités pouvant être intégrer pour assurer l'accessibilité en fonction des familles de handicap 	<p><u>Mise en situation professionnelle devant un jury de professionnels externes et soutenance orale portant sur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● un projet de jeu vidéo intégrant tous les éléments constitutifs des bibles graphiques, de Game design et technique ● la maquette fonctionnelle associée à ce projet de jeu <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>	<ul style="list-style-type: none"> ● Cohérence du projet de jeu (joueurs cibles, genre de jeu, choix graphiques et techniques) ● Qualité et précision du cahier des charges ● Précision et crédibilité du planning de production ● Précision et crédibilité du budget ● Dimensionnement de l'équipe de production proposée
<p>Réalisation et conceptualisation d'une maquette interactive recouvrant</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Présentation d'un projet de Jeu ● Réalisation ou Supervision d'une bible graphique (Graphical Design Review). ● Réalisation ou Supervision d'une bible de Game Design (Game Design Review) ● Supervision de la réalisation d'une maquette jouable intégrant le core gameplay ainsi que les éléments graphiques de référence 	<ul style="list-style-type: none"> ● Compétences spécifiques du tronc commun aux trois spécialités <ul style="list-style-type: none"> ○ Organiser et sélectionner ses idées pour assurer une grande clarté dans ses propositions ○ Formaliser la Documentation pour décrire les spécificités et attendus de la maquette ○ 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 ○ Superviser la réalisation d'une maquette pour s'assurer de la jouabilité du projet de jeu 	<p><u>Mise en situation professionnelle devant un jury de professionnels externes et soutenance orale portant sur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● un projet de jeu vidéo intégrant tous les éléments constitutifs des bibles graphiques, de Game design et technique. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Fluidité et intérêt de l'expérience de jeu ● Qualité du rendu graphique (cohérence avec l'univers et le concept choisi, cohérence avec le genre de jeu) ● Qualité de la réalisation technique (ex : absence de

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'ÉVALUATION	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Compétences spécifiques à la spécialité Artiste de Jeu (GA): ○ Réaliser et/ou superviser la direction artistique pour assurer la cohérence de l'univers ○ 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 ○ 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... ○ Dessiner pour réaliser le design des éléments de références du jeu ○ Utiliser les logiciels 2D et 3D pour réaliser les éléments graphiques du prototype du jeu ● Compétences spécifiques à la spécialité Designer de Jeu (GD) <ul style="list-style-type: none"> ○ Réaliser et/ou superviser le Game Design du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu ○ 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 ○ 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 proposée. ○ Créer le parcours émotionnel du joueur ○ Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu ○ Assurer la qualité des rendus en fonction des compétences du moteur ● Compétences spécifiques à la spécialité Programmeur de Jeu (GP): <ul style="list-style-type: none"> ○ Réaliser et/ou superviser les éléments techniques du projet pour assurer la cohérence globale de l'expérience de jeu ○ 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 	<ul style="list-style-type: none"> ● la maquette fonctionnelle associée à ce projet de jeu <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>bugs, rapidité de calcul, pertinence de l'utilisation des IA)</p>

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'ÉVALUATION	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mettre à profit sa culture générale, du jeu, pour réaliser la bible technique du projet : périphériques, plateformes, outils de développement, Système, réseau, intelligence artificielle. ○ Utiliser les moteurs de jeu pour réaliser, le prototype du jeu ○ Assurer la qualité des rendus en fonction des caractéristiques du moteur ○ Choisir parmi les différents langages de programmations (C, C++, C#, Python...) le plus adapté au projet 		
<p>Supervision d'un projet</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mise en place de l'organigramme fonctionnel et détermination de la chaîne de production. ● Définition des étapes de validation du projet ● Supervision de la production des équipes de Game Design, de Game Art et de Game Programming ● Maintien d'une bonne cohésion/communication au sein de l'équipe de production. ● Gestion des imprévus : Adaptation du développement aux potentiels changements 	<ul style="list-style-type: none"> ● Compétences spécifiques du tronc commun aux trois spécialités <ul style="list-style-type: none"> ○ Communiquer régulièrement et clairement ses idées pour assurer la cohérence du travail des différents acteurs de l'équipe ○ Faire preuve d'écoute pour être en capacité d'ajuster le planning de production et le budget tout en restant dans le cadre imparti ○ Réaliser un budget pour permettre aux métiers de produire le jeu en respectant le cadre budgétaire ○ Décider des actions à mener en cas d'événements imprévus (ex : soucis techniques et/ou humains) ○ Gérer les problèmes humains pour assurer une bonne ambiance au sein de l'équipe ○ Apporter des solutions dans le cadre de contraintes techniques ou humaines afin de les surmonter pour assurer la production du projet. ○ Connaître, comparer et évaluer les différentes technologies disponibles pour proposer les meilleures solutions techniques à son équipe (Bible Technique) ○ Mettre en place une équipe de production et distribuer les tâches pour organiser la production ○ 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 ○ Gérer et coordonner les plannings pour s'assurer du respect des étapes de production ○ Évaluer la production de chacun des métiers de la chaîne de production pour s'assurer de la qualité du jeu 	<p><u>Mise en situation professionnelle :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mise 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. ● Présentation devant l'équipe pédagogique et devant un producteur ou une productrice externe l'avancement de son projet et le respect des jalons de production définis en amont. ● Réalisation d'un prototype de jeu d'une durée approximative de 30min présentée devant un jury de professionnels externes d'une vingtaine de personnes. <ul style="list-style-type: none"> ○ Test par des professionnels du 	<ul style="list-style-type: none"> ● Cohésion de l'équipe projet ● Efficacité des plans d'actions pour résoudre les problèmes et réduire les écarts ● Respect du Budget ● Respect des délais de livraison du projet

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'ÉVALUATION	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
		jeu vidéo <ul style="list-style-type: none"> ○ Test par des joueurs ○ Diffusion du projet en participant à des concours nationaux (Pégases, Ping Awards...) et internationaux (IGF, Unity...) 	
Direction et/ou réalisation des activités de Réalisation <ul style="list-style-type: none"> ● Activités communes aux trois familles de métier <ul style="list-style-type: none"> ○ Gestion des priorités ○ Pilotage des ressources pour respecter les triptyque Qualité / Coût / Délais ○ Organisation et supervision des tests ○ Supervision & validation de la qualité finale du jeu ○ Présentation en anglais d'un projet devant des professionnels ○ Argumentation des choix éditoriaux ● Activités spécifiques à la spécialité Artiste de Jeu (GA) <ul style="list-style-type: none"> ○ Réalisation et/ou Supervision de la réalisation des éléments Artistiques ○ Supervision de la réalisation des éléments de Game Design ○ Supervision de la réalisation des éléments techniques ● Activités spécifiques à la spécialité Designeur de Jeu (GD) <ul style="list-style-type: none"> ○ Supervision de la réalisation des éléments artistiques 	<ul style="list-style-type: none"> ● Compétences spécifiques du tronc commun aux trois spécialités <ul style="list-style-type: none"> ○ Hiérarchiser les sujets à traiter pour arbitrer et être capable de respecter le triptyque Qualité / Coût / Délais ○ Communiquer avec les équipes de spécialistes (GA, GD et GP) en utilisant un vocabulaire adéquat ○ Composer un groupe de testeurs en y intégrant des personnes en situation de handicap en lien avec le cahier des charges ○ Superviser ou réaliser les phases de test et analyser les résultats utilisateurs ○ Être en phase avec les attentes du marché ○ Utiliser les logiciels de production et les moteurs de jeux ○ Intégrer les éléments produits dans le moteur du jeu ○ Valider la qualité finale du jeu ● Compétences spécifiques à la spécialité Artiste de Jeu (GA) : <ul style="list-style-type: none"> ○ Diriger ou réaliser tous les éléments graphiques du jeu en maîtrisant les logiciels et plug-ins adéquats : personnages, décors, lumières. ○ Programmer de manière procédurale certains éléments du jeu ○ Diriger ou réaliser les animations du jeu ○ Diriger ou réaliser les effets spéciaux du jeu ○ Diriger ou réaliser les interfaces du jeu ○ Justifier de ses choix artistiques 	Mise en situation professionnelle : <ul style="list-style-type: none"> ● Mise 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. ● Présentation devant l'équipe pédagogique et devant un producteur ou une productrice externe l'avancement de son projet et le respect des jalons de production définis en amont. ● Réalisation d'un prototype de jeu d'une durée approximative de 30 min présentée devant un jury de professionnels externes d'une vingtaine de personnes. <ul style="list-style-type: none"> ○ Test par des professionnels du jeu vidéo 	Même critère que « Réalisation d'une maquette interactive » mais en plus poussés : <ul style="list-style-type: none"> ● Fluidité et intérêt de l'expérience de jeu ● Qualité du rendu graphique (cohérence avec l'univers et le concept choisi, cohérence avec le genre de jeu) ● Qualité de la réalisation technique (ex : absence de bugs, rapidité de calcul, pertinence de l'utilisation des IA)

REFERENTIEL D'ACTIVITES	REFERENTIEL DE COMPETENCES	REFERENTIEL D'EVALUATION	
		MODALITES D'EVALUATION	CRITERES D'EVALUATION
<ul style="list-style-type: none"> ○ Réalisation et/ou Supervision de la réalisation des éléments de Game Design ○ Supervision de la réalisation des éléments techniques ● Activités spécifiques à la spécialité Programmeur de Jeu (GD) <ul style="list-style-type: none"> ○ Supervision de la réalisation des éléments artistiques ○ Supervision de la réalisation des éléments de Game Design ○ Réalisation et/ou Supervision de la réalisation des éléments techniques <p>NB :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Eléments Artistiques : personnages, décors, textures, animation, lumière, effets spéciaux avec les outils dédiés ● Eléments de Game Design : niveaux de jeux, éléments liés à la progression du joueur, programmation des mécanismes de l'expérience ludique, ambiance des modules sonores, scénario, modèle économique ● Eléments techniques : tests technique, développement des outils, mise en place du réseau, test de compatibilité, programmation des mécanismes de l'expérience ludique, ambiance et modules sonores, optimisation de performances 	<ul style="list-style-type: none"> ● Compétences spécifiques à la spécialité Designer de Jeu (GD): <ul style="list-style-type: none"> ○ Diriger ou réaliser tous les éléments liés au gameplay du jeu en utilisant les logiciels et plug-ins adéquats ○ Créer les boucles de jeu macro et micro ○ Réaliser la courbe de difficulté et le parcours émotionnel du joueur ○ Justifier de ses choix de concept ○ Piloter la réalisation du Sound Design ● Compétences spécifiques à la spécialité Programmeur de Jeu (GP) : <ul style="list-style-type: none"> ○ Solutionner les problèmes techniques (origines et correctifs) ○ Architecturer un projet ○ Utiliser différents langages de programmations (C, C++, C#, Python...) afin de tirer parti de leurs spécificités respectives ○ Savoir déployer sur différentes plateformes (PC, console, mobile...) ○ Justifier de ses choix techniques ○ Piloter l'intégration du Sound Design 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Test par des joueurs ○ Diffusion du projet en participant à des concours nationaux (Pégases, Ping Awards...) et internationaux (IGF, Unity...) 	

