

Article L6113-1 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 N°1 : Définir la stratégie créative d'un projet de jeu vidéo			
<i>L'expert analyse la demande d'un commanditaire pour concevoir un jeu vidéo en réalisant une étude de faisabilité et en exploitant la veille du secteur.</i>			
<p>A1.1 Réalisation d'une veille afin d'identifier les tendances et les évolutions technologiques (gameplay, innovations)</p> <p>A1.2 Analyse de la demande du client et réalisation d'une étude de faisabilité pour concevoir un projet de jeu vidéo</p>	<p>C1.1 Conduire une veille sur le secteur et les tendances du marché en identifiant les sources disponibles, pour proposer les innovations technologiques les mieux adaptées à la demande d'un commanditaire</p> <p>C1.2 Analyser la demande du client en collectant tous les éléments-clés nécessaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Public cible (genre, âge, type de joueur) - Type de jeu (jeu d'aventure, jeu de combat, jeu de tir...) - Univers du jeu (réaliste, futuriste...) - Plateformes 	<p>Mise en situation professionnelle : Projet de développement d'un jeu vidéo réel ou fictif, en équipe</p> <p>La mise en situation professionnelle comprend la rédaction d'un <u>rapport écrit synthétique</u> et d'une <u>soutenance orale</u> devant un jury pour argumenter les choix et les prises de décision du candidat.</p> <p>Rapport écrit : Le candidat devra réaliser une série de documents permettant de répondre aux problématiques conceptuelles et technique d'un mandat donné et de soumettre cette vision globale du jeu</p>	<p>Dans le cadre de la mise en situation, le candidat doit être en mesure de démontrer sa capacité à réaliser un concept de jeu, en passant par une documentation conceptuelle et technique, à travers les critères suivants :</p> <p>(C1.1) Qualité de la veille</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les secteurs-cibles sont variés et pertinents (jeu vidéo, informatique, industrie, VR, etc.) - Les sources de différentes natures sont fiables et explicitement citées. - Les innovations technologiques sont recensées <p>(C1.2) Précision de l'analyse du besoin et de l'étude de faisabilité</p> <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie d'analyse est explicite et cohérente - Les publics cibles sont identifiés - Les fonctionnalités attendues sont précisément décrites et justifiées - Les justifications apportées sont cohérentes

Expert en conception de jeux vidéo

<p>A1.3 Elaboration du cahier des charges du projet en analysant les risques et les contraintes techniques et budgétaires.</p> <p>A1.4 Présentation d'une proposition au client en argumentant et en illustrant les choix retenus</p>	<p>- Zone de déploiement, afin de faire une étude de faisabilité pour proposer une solution de jeu vidéo correspondant à la demande du client.</p> <p>C1.3 Réaliser un état des lieux répertoriant les produits similaires afin d'identifier des éléments différenciant pour proposer un jeu vidéo plus performant et adapté</p> <p>C1.4 Elaborer le cahier des charges (game concept document) pour apporter les solutions attendues au client en identifiant les freins et les contraintes et en intégrant les problématiques d'accessibilité et d'expérience utilisateurs et en mobilisant les ressources (moyens humains, matériels, financiers) afin de définir le planning du projet.</p> <p>C1.5 Présenter un Proof of concept de la solution et l'argumenter au client permettant de mettre en avant les éléments différenciants du projet de jeu vidéo proposé</p>	<p>aux commanditaires ou différents membres de l'équipe.</p> <p>Présentation orale : Il devra ensuite identifier et prototyper les différentes micro-portions du jeu, en identifiant les freins et les contraintes pour s'assurer de la faisabilité du jeu.</p> <p>Le jury est composé du responsable pédagogique et de 2 professionnels en activité.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les spécifications techniques sont exactes et correspondent à l'analyse du besoin - Le besoin des utilisateurs en termes d'accessibilité est pris en compte (interface, manette...) <p>(C1.3) Pertinence du benchmark</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un état de l'art de l'existant est réalisé (technologies, outils, méthodologies, marché). - Les évolutions et innovations répondent aux problématiques du projet de jeu vidéo. - La pertinence des innovations retenues est analysée et justifiée <p>(C1.4) Qualité du cahier des charges</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les ressources nécessaires au projet sont bien identifiées - Les délais de réalisation estimés sont corrects - Une première estimation des coûts est présentée et cohérente - Le candidat utilise le vocabulaire anglais adapté au secteur <p>(C1.5) Qualité de la présentation</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'analyse des éléments différenciants est pertinente et justifiée - La présentation des solutions correspond aux besoins du client - L'information est présentée de manière synthétique. - La présentation orale est convaincante - Les réponses aux questions du jury sont pertinentes et cohérentes
---	--	--	--

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 N°2 : Concevoir et prototyper un projet de jeu vidéo			
<i>L'expert conçoit, prototypé et teste les modèles afin de proposer un jeu vidéo innovant et adapté au cahier des charges du commanditaire. Il définit et met en œuvre les orientations créatives du projet de jeu vidéo.</i>			
<p>A2.1 Création des principes du jeu : Elaboration d'une proposition à travers un écran fictif illustratif des 3 C : control (maniabilité), camera (point de vue du joueur), character (personnage)</p> <p>A2.2 Prise en compte du handicap dans la conception du jeu vidéo : accessibilité (sous-titrage, menus, manettes, etc.) afin de permettre l'utilisation du jeu par des personnes en situation de handicap</p> <p>A2.3 Prototypage d'un niveau de jeu, représentatif de l'expérience générale du jeu,</p>	<p>C2.1 Concevoir les mécaniques du jeu en élaborant le système et en fixant des règles et en prenant en compte l'accessibilité des personnes en situation de handicap</p> <p>C2.2 Élaborer la structure de jeu en intégrant des contraintes techniques, graphiques, de la chaîne de production et de la licence</p> <p>C2.3 Rédiger et tenir à jour le cahier des charges du jeu (Document 3C) en décrivant les spécifications liées à la navigation et au</p>	<p>Mise en situation professionnelle : Projet de développement d'un jeu vidéo réel ou fictif, en équipe</p> <p>La mise en situation professionnelle comprend la rédaction d'un <u>rapport écrit synthétique</u> et d'une <u>soutenance orale</u> devant un jury pour argumenter les choix et les prises de décision du candidat.</p> <p>Rapport écrit Le Document 3C présente le scénario, les règles du jeu et l'environnement.</p> <p>Présentation du prototype Le candidat devra réaliser un prototype jouable représentatif de l'expérience générale du jeu.</p> <p>Le jury est composé du responsable pédagogique et de 2 professionnels en activité.</p>	<p>Dans le cadre de la mise en situation, le candidat doit être en mesure de démontrer sa capacité à produire la documentation suffisante et avoir les compétences nécessaires pour la réalisation du premier prototype du jeu, à travers les critères suivants :</p> <p>(C2.1) Qualité des mécaniques de jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les conventions et les tendances en matière de navigation dans les jeux sont connues et appliquées - Des mécaniques de jeu originales par rapport au marché sont proposées et précisément décrites - Les contraintes d'accessibilité sont prises en compte <p>(C2.2) Pertinence de la structure du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les points de blocage et les opportunités d'optimisation dans le jeu sont clairement identifiés et analysés. - L'architecture de programmation et la qualité des graphismes sont adaptées à la chaîne de production et aux attentes des commanditaires <p>(C2.3) Qualité des spécifications du jeu</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les systèmes de navigation proposés disposent d'interfaces claires et ergonomiques.

<p>en collaboration avec les différents corps de métier :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboration du Game concept document : définition des éléments d'interaction du jeu : caméra, contrôles, types de personnages ou véhicules - Scénarisation du jeu vidéo : écriture du scénario, des dialogues et création de l'univers 	<p>comportement du joueur (scénario, règles du jeu, environnement)</p> <p>C2.4 Réaliser un prototype du jeu en produisant un environnement simple afin de tester les 3C (Camera, Control, Character) pour vérifier sa faisabilité</p>		<ul style="list-style-type: none"> - Les éléments de 3C (caméra, contrôles, personnage) sont décrits et documentés de manière claire et concise - Le contenu du jeu est décrit et détaillé avec précision (scénario, règles du jeu, environnement, gameplay et navigation dans l'interface) <p>(C2.4) Qualité du prototype</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les outils et techniques de prototypage sont connus et mis en œuvre. - Le périmètre du prototype est défini - L'arène de test proposée identifie la mise à l'épreuve des premières composantes du jeu - Le prototype permet de tester et valider les éléments de 3C (caméra, contrôles, personnage) - La méthodologie de test est explicite et cohérente - Les points critiques sont identifiés. - Les contraintes d'accessibilité sont prises en compte au niveau du gameplay et de la navigation
---	--	--	--

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 N° 3 : Produire et piloter le développement créatif d'un jeu vidéo			
<i>L'expert supervise, organise et arbitre les étapes de production du jeu vidéo en s'appuyant sur ses moyens humains et matériels pour respecter le cahier des charges.</i>			
<p>A3.1 Elaboration et production du jeu vidéo en interface avec les autres corps de métiers (graphistes, UX designers, développeurs, etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboration du level design (structure du jeu et progression du joueur) : - Formalisation de plans illustrant les situations de jeu - Définition de l'évolution du niveau de difficulté - Mise en place des éléments didactiques - Elaboration d'un Walk Through <p>A3.2 Attribution des moyens techniques et humains conformément au cahier des charges en respectant l'équilibre budgétaire et le calendrier.</p>	<p>C3.1 Architecturer et programmer les éléments du jeu (comportements, actions, règles du jeu, déroulement, interfaces, menu, progressivité) en travaillant de manière collaborative afin de garantir la conformité du jeu au cahier des charges</p> <p>C3.2 Elaborer le level design (structure du jeu et progression du joueur) en :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Formalisant les plans illustrant les situations de jeu - Définissant l'évolution du niveau de difficulté - Mettant en place des éléments didactiques aidant le joueur dans son apprentissage du gameplay (FTUE – tuto début de jeu) 	<p>Mise en situation professionnelle : Projet de développement d'un jeu vidéo réel ou fictif, en équipe</p> <p>La mise en situation professionnelle comprend la rédaction d'un <u>rapport écrit synthétique</u> et d'une <u>soutenance orale</u> devant un jury pour argumenter les choix et les prises de décision du candidat.</p> <p>Rapport écrit Le candidat devra réaliser un document complet illustrant les intentions et la méthode utilisée pour la réalisation de la build (version exécutable d'une partie du jeu).</p> <p>Présentation orale Le candidat devra présenter une build jouable représentative des principales caractéristiques du jeu ainsi que la méthode et les outils utilisés pour piloter le projet.</p>	<p>Dans le cadre de la mise en situation, le candidat doit être en mesure de démontrer sa capacité à concevoir, produire et intégrer tous les ingrédients nécessaires à la réalisation d'une expérience de jeu, à travers les critères suivants :</p> <p>(C3.1) Qualité de l'architecture et de la programmation</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les logiciels pour développer et concevoir le jeu sont maîtrisés et mis en œuvre - La méthodologie de production répond aux contraintes du projet et aux besoins des équipes - Les phases de développement du projet sont déterminées (backlog, planning des sprints) - La méthodologie choisie permet d'avoir une visibilité sur l'avancement du projet. - Les menus et les interfaces utilisateurs pour le jeu sont conformes au cahier des charges <p>(C3.2) Qualité du level design</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les outils et les techniques de développement de jeux et construction de niveaux sont maîtrisés - Le développement des mécaniques de jeu et des systèmes de gameplay est réalisé en cohérence avec les bonnes pratiques de l'industrie - La mise en place d'éléments didactiques est cohérente et efficace

<p>A3.3 Suivi des états d'avancement du projet et réalisation des arbitrages nécessaires conformément au cadrage pour garantir la livraison des livrables.</p> <p>A3.4 Mise en place de l'amélioration continue en proposant des axes d'amélioration pour solutionner les dysfonctionnements et les anomalies. Et en organisant des tests pour la mise en œuvre de correction des erreurs</p>	<p>C3.3 Développer les principales caractéristiques du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - les mécaniques de jeu définitives - les briques UX définitives - l'UI définitive <p>dans le Game Feel Document en répertoriant les ressentis du joueur afin de garantir la qualité du jeu, sa livraison dans les délais impartis et ses évolutions</p> <p>C3.4 Attribuer les moyens techniques et humains conformément au cahier des charges client en intégrant les problématiques d'accessibilité et d'expérience utilisateurs et en définissant les ressources à mobiliser afin de définir le planning du projet.</p> <p>C3.5 Superviser l'ensemble du projet du jeu vidéo en contrôlant les étapes de sa réalisation (backlog)* et en étant l'interface avec le commanditaire et les équipes internes afin de s'assurer de la qualité des livrables à fournir au client</p> <p>C3.6 Piloter des activités de tests, de supports et de maintenance d'un projet de jeu vidéo afin de maintenir la qualité du produit fini pour donner satisfaction au client</p>	<p>Le jury est composé du responsable pédagogique et de 2 professionnels en activité.</p>	<p>(C3.3) Qualité du développement créatif</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le Game Feel Document est complet et identifie les ressentis des joueurs - Le jeu réalisé est cohérent avec le document de design (cahier des charges) - Le tutoriel est intégré et décrit les fonctionnalités au lancement du jeu pour une première prise en main du joueur (FTUE) <p>(C3.4) Qualité du cahier des charges</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les ressources nécessaires au projet sont bien identifiées - Les délais de réalisation estimés sont corrects - Une première estimation des coûts est présentée et cohérente - Le candidat utilise un vocabulaire anglais professionnel <p>(C3.5) Qualité du pilotage</p> <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie de pilotage est explicite et cohérente - Un document spécifiant l'ensemble des règles techniques et de travail d'équipe est rédigé en prenant en compte les risques identifiés. - Le travail des membres de l'équipe est validé en s'appuyant sur le cadre établi. - Le backlog est mis à jour et contient l'ensemble des tâches et des fonctionnalités du jeu <p>(C3.6) Qualité et suivi technique</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une documentation de maintenance des outils techniques est rédigée. Elle comprend pour chaque outil une succession de points critiques à vérifier. - Des phases de tests sont planifiées. - Des tests sont réalisés et les erreurs sont corrigées.
---	---	---	--

RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
BLOC N° 4 : Manager les équipes créatives d'un projet de jeu vidéo			
<i>L'expert encadre, suit et anime les équipes créatives d'un projet de jeu vidéo en accompagnant le développement des compétences et en participant au processus de recrutement afin de disposer des ressources nécessaires à ce projet ou aux futurs projets.</i>			
<p>A4.1 Analyse des besoins en compétences nécessaires à la réalisation des projets de jeu vidéo et repérage des éventuels manques.</p> <p>A4.2 Répartition des tâches en s'appuyant sur la cartographie des compétences afin de constituer les équipes de développement qui suivront la feuille de route établie.</p> <p>A4.3 Choix et mise en œuvre des outils collaboratifs en analysant les besoins de l'équipe créative</p>	<p>C4.1 Identifier les compétences nécessaires à la réalisation de chaque projet de jeu vidéo afin de déterminer les besoins éventuels de formation ou de recrutement</p> <p>C4.2 Assurer une répartition des tâches cohérente avec l'analyse des compétences afin de constituer des équipes et d'établir le planning de production du jeu vidéo</p> <p>C4.3 Identifier et mettre en œuvre les outils numériques adaptés au développement d'un jeu vidéo afin de fluidifier la réalisation</p>	<p>Mise en situation professionnelle (C4.1 à C4.3) : <u>Evaluation en centre de formation ou en entreprise sur un projet de jeu vidéo réel ou fictif, en équipe</u></p> <p>Le candidat anime l'équipe créative dédiée au projet de jeu vidéo.</p> <p>Rapport écrit : Il produit un compte-rendu écrit comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le recensement des compétences nécessaires - La répartition des tâches au sein de l'équipe - Les outils mis en œuvre - Les comptes-rendus d'entretiens et de réunion avec les membres de l'équipe. <p>Présentation orale : Il présente oralement au jury la méthode employée et les résultats de son action.</p> <p>Le jury est composé du responsable pédagogique et de 2 professionnels en activité.</p>	<p>Dans le cadre de la mise en situation, le candidat doit être en mesure de démontrer sa capacité à diriger et animer les équipes créatives, à travers les critères suivants :</p> <p>(C4.1) Précision de l'analyse des compétences</p> <ul style="list-style-type: none"> - La méthodologie d'analyse est explicite et cohérente - Les critères d'appréciation sont adaptés à chacun des projets - Les compléments de formation nécessaires sont identifiés <p>(C4.2) Cohérence de la répartition des tâches</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'équipe créative est organisée en fonction des compétences - Les feuilles de route sont établies et suffisamment précises - Le planning général est conforme et optimisé <p>(C4.3) Maîtrise des outils collaboratifs</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le choix des outils et la mise en place répondent aux besoins d'une équipe créative de jeu vidéo - Les outils numériques collaboratifs sont mis en œuvre

<p>A4.4 Encadrement et animation des équipes créatives en réalisant des entretiens individuels, en définissant des missions, en conduisant des réunions d'équipe et en organisant des formations.</p> <p>A4.5 Accueil des collaborateurs en situation de handicap pour leur apporter les conditions de travail adaptées à leur situation et à la mise en œuvre de leurs activités</p>	<p>C4.4 Assurer la cohésion des équipes créatives, en menant des entretiens individuels de définition des missions et des réunions d'équipes, en vue d'élever le niveau de compétences de chacun en matière de conception et production de jeu vidéo dans les différents contextes de mise en œuvre.</p> <p>C4.5 Mettre en œuvre les recommandations du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA), dans le but de faciliter l'intégration des personnes en situation de handicap au sein des équipes créatives</p>		<p>(C4.4) Qualité des outils de pilotage</p> <ul style="list-style-type: none"> - Des comptes-rendus de réunions et d'entretiens sont formalisés et présentés - Les objectifs fixés à ses collaborateurs sont réalistes et en phase avec les enjeux du projet - Les outils de développement des compétences sont identifiés - La posture du manager est conforme à sa mission - La présentation orale est convaincante - Les réponses aux questions du jury sont pertinentes <p>(C4.5) Qualité de l'inclusion handicap</p> <ul style="list-style-type: none"> - La mise en œuvre du RGAA est conforme aux situations de travail étudiées - La notion de conception universelle est connue et judicieusement mise en œuvre - Les mesures préconisées pour l'adaptation des postes de travail sont pertinentes
---	---	--	---

Les savoirs théoriques nécessaires à la mise en œuvre des compétences sont évalués tout au long du parcours de préparation à la certification.

Les modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction des personnes en situation de handicap.

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 26 semaines en entreprise ;
- la rédaction de son dossier d'expérience et sa soutenance devant le jury de certification.

Lexique :

- Backlog : outil de gestion listant les tâches et fonctionnalités à accomplir dans un projet et qui sont hiérarchisées par ordre de priorité
- Build : version d'un jeu en cours de développement
- 3C (Camera, Control, Character) : 3 éléments indispensables à la conception d'un jeu vidéo (la caméra ou point de vue, les contrôles ou commandes, le personnage ou véhicule)
- F-TUE (First-time user experience) : première expérience utilisateur. Fait référence aux étapes initiales de l'utilisation du jeu (lancement, création d'un compte, tutoriel)
- Game Concept : document présentant l'idée du jeu
- Game Feel : sensations que le joueur perçoit pendant la partie
- Game design : processus de création et de mise au point des règles et autres éléments constitutifs du jeu
- Gameplay : jouabilité, principe de jeu
- Level design : conception de niveaux de jeu
- Proof of Concept : méthode permettant d'évaluer la faisabilité d'un projet
- UI (User Interface) : interface utilisateur. Désigne la conception de l'interface utilisateur pour le jeu vidéo
- UX (User eXperience) : expérience utilisateur. Désigne la qualité de l'expérience vécue par le joueur dans toute situation d'interaction