

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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
<b>BLOC 1 : Elaboration d'un projet de création de jeu vidéo</b>	<i>Contexte : La création et le développement d'un nouveau jeu vidéo nécessitent un travail de préparation qui incombe à l'expert, afin d'assurer le positionnement du produit sur le marché et de définir les conditions de sa réalisation.</i>	E1 : Evaluation des travaux écrits E3 : Mise en situation professionnelle (projet de fin d'études) E4 : Présentations orales devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
<p><b>A1. Veille concurrentielle</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse de la concurrence</li> <li>• Identification des nouveautés</li> <li>• Analyse stratégique</li> </ul> <p><b>A2. Etude du marché</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse de marché</li> <li>• Segmentation</li> <li>• Caractérisation des attentes</li> </ul>	<p>C1. Analyser la concurrence en termes de contenus et d'impact sur le marché, afin de repérer les innovations susceptibles d'être intégrées au projet.</p> <p>C2. Préparer et réaliser des études de marché en utilisant les techniques de segmentation et les canaux de consultation adéquats, afin d'identifier les attentes des consommateurs de jeux vidéo.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C1 à C5) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une analyse de la concurrence</li> <li>• Une étude de marché</li> <li>• L'analyse des attentes</li> <li>• Le cahier des charges du projet</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C1) Qualité de la veille stratégique <ul style="list-style-type: none"> <li>- La méthodologie de veille est explicite et cohérente</li> <li>- L'analyse concurrentielle est complète et ses conclusions clairement présentées</li> <li>- Le candidat a repéré des innovations intéressantes pour le projet</li> </ul> </li> <li>• (C2) Efficacité de l'étude de marché <ul style="list-style-type: none"> <li>- La méthodologie utilisée est conforme à l'objectif</li> <li>- Les sources de l'étude sont présentées et justifiées</li> <li>- Les techniques de segmentation sont correctement mises en œuvre</li> <li>- Le candidat a identifié et hiérarchisé les attentes des consommateurs</li> </ul> </li> </ul>

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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><b>A3. Analyse de la demande</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse et hiérarchisation des attentes graphiques</li> <li>• Création d'un univers de jeu</li> <li>• Spécification technique</li> </ul>	<p>C3. Traduire en principes graphiques les attentes esthétiques du projet, en vue de définir un univers de jeu.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C1 à C5) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une analyse de la concurrence</li> <li>• Une étude de marché</li> <li>• L'analyse des attentes</li> <li>• Le cahier des charges du projet</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C3) Qualité de l'analyse des attentes esthétiques <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La méthodologie d'analyse est explicite et cohérente</i></li> <li>- <i>La traduction des attentes en principes graphiques est correcte et justifiée</i></li> <li>- <i>Le candidat démontre un bon niveau de créativité graphique</i></li> </ul> </li> <li>• (C4) Qualité des spécifications techniques <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Les spécifications techniques sont correctes</i></li> <li>- <i>Les notes écrites à l'intention des équipes de réalisation sont précises et clairement rédigées</i></li> <li>- <i>Le candidat a bien pris en compte les tendances esthétiques du marché et justifie ses choix</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>A4. Elaboration du cahier des charges</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Synthèse des données</li> <li>• Rédaction du cahier des charges</li> <li>• Validation</li> </ul>	<p>C4. Spécifier au plan technique les caractéristiques d'un nouveau jeu, en accord avec les attentes esthétiques et les tendances du marché, en vue de finaliser le cahier des charges.</p> <p>C5. Elaborer et structurer le cahier des charges à l'intention des équipes de réalisation, en intégrant toutes les données de l'analyse, en vue d'une validation par l'ensemble des parties prenantes.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C5) : Précision du cahier des charges <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La méthodologie d'élaboration est correcte</i></li> <li>- <i>La structure du cahier des charges est conforme</i></li> <li>- <i>Toutes les données de l'analyse sont intégrées</i></li> <li>- <i>La rédaction est claire et parfaitement exploitable par les équipes de réalisation</i></li> </ul> </li> </ul>

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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
<b>BLOC 2 : Identification des moyens nécessaires à la création d'un jeu vidéo</b>	<i>Contexte : L'expert en création et développement de jeu vidéo agit en qualité de manager de projet, chargé de définir les moyens nécessaires, d'établir un budget et de fixer le calendrier de production.</i>	E1 : Evaluation des travaux écrits E3 : Mise en situation professionnelle (projet de fin d'études) E4 : Présentations orales devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
<b>A5. Identification des compétences et ressources humaines nécessaires</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Définition des conditions techniques résultant du cahier des charges</li> <li>• Estimation des ressources humaines nécessaires</li> </ul> <b>A6. Choix des matériels et logiciels adaptés</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Veille technologique</li> <li>• Etudes coûts/avantages</li> <li>• Choix des matériels et logiciels</li> </ul>	<p>C6. Préciser les conditions techniques et humaines de la production, en cohérence avec le cahier des charges, en vue d'établir un plan de production rationnel.</p> <p>C7. Opérer un choix rationnel des matériels et logiciels, sur la base d'une veille technique et d'une étude des coûts de mise en œuvre, dans le but de compléter les données de la construction budgétaire.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C6 à C9) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une analyse compétences</li> <li>• Une présentation des matériels et logiciels mis en œuvre</li> <li>• Un budget du projet</li> <li>• Le calendrier de production du projet</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C6) Précision dans l'estimation des moyens nécessaires <ul style="list-style-type: none"> <li>- La méthodologie mise en œuvre est correcte</li> <li>- Les conditions techniques de la production sont logiquement déduites des spécifications préalables</li> <li>- Le volume des ressources humaines nécessaires est estimé</li> <li>- Le rapport au cahier des charges est cohérent</li> </ul> </li> <li>• (C7) Cohérence des choix de matériels et logiciels <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le candidat a identifié les matériels adaptés au projet</li> <li>- Il justifie ses choix sur la base d'appréciations techniques et financières</li> <li>- Ses propositions sont cohérentes et adaptées au projet</li> </ul> </li> </ul>

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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><b>A7. Elaboration du budget et des conditions de financement</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estimation des coûts</li> <li>• Construction du budget</li> <li>• Recherche des meilleures conditions de financement</li> <li>• Estimation du ROI</li> </ul>	<p>C8. Etablir le budget de production et son plan de financement, en prenant en compte l'ensemble des données techniques et humaines de la mise en œuvre, dans le but d'évaluer le retour sur investissement d'un nouveau jeu vidéo.</p>	<p>E1 – E3 – E4. (C6 à C9) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une analyse compétences</li> <li>• Une présentation des matériels et logiciels mis en œuvre</li> <li>• Un budget du projet</li> <li>• Le calendrier de production du projet</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C8) Maîtrise de la construction budgétaire <ul style="list-style-type: none"> <li>- La méthodologie mise en œuvre est correcte</li> <li>- Le budget correspond au cahier des charges</li> <li>- Le plan de financement est présenté et cohérent</li> <li>- Le retour sur investissement est correctement évalué et justifié</li> </ul> </li> <li>• (C9) Niveau d'optimisation du calendrier de production <ul style="list-style-type: none"> <li>- La méthodologie mise en œuvre est conforme</li> <li>- Les données de marché sont prises en compte</li> <li>- Le calendrier présenté par le candidat est cohérent</li> <li>- Le candidat justifie les options prises en termes de retour sur investissement</li> <li>- La présentation orale au jury est claire, structurée et convaincante</li> <li>- Les réponses aux questions du jury sont bien argumentées</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>A8. Etablissement du calendrier de production</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identification des étapes de production</li> <li>• Analyse des données de marché</li> <li>• Elaboration du calendrier de production</li> </ul>	<p>C9. Etablir le calendrier de production en cohérence avec les données saisonnières du marché, en vue d'optimiser le retour sur investissement.</p>		

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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
<b>BLOC 3 : Management des équipes créatives et techniques</b>	<i>Contexte : L'expert en création et développement de jeu vidéo conduit son équipe dans un souci de cohésion entre créatifs et techniciens et d'adhésion au projet. Il fonde son action sur une analyse des compétences nécessaires.</i>	E1 : Evaluation des travaux écrits E2 : Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise E4 : Présentations orales devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
<b>A9. Répartition des tâches</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartographie des compétences disponibles</li> <li>• Constitution des équipes de développement</li> <li>• Etablissement des feuilles de route</li> </ul> <b>A10. Choix et mise en œuvre des outils collaboratifs</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse des besoins des développeurs</li> <li>• Choix des outils collaboratifs</li> </ul>	<p>C10. Assurer une répartition des tâches cohérente avec l'analyse des compétences, en vue de constituer les équipes de développement et de préciser les feuilles de route.</p> <p>C11. Identifier et mettre en œuvre les outils numériques collaboratifs adaptés au développement de jeu vidéo, dans le but de fluidifier la réalisation.</p>	<p>E1 – E2 – E4. (C10 à C13) <u>Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise, en stage ou en alternance, par les tuteurs école et entreprise</u></p> <p>Le candidat à la certification participe à l'animation de l'équipe créative et technique dédiée au projet développé dans son entreprise d'accueil.</p> <p>Compte-rendu intégré à son rapport d'activité, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le recensement des compétences nécessaires</li> <li>• La répartition des tâches au sein de l'équipe</li> <li>• Les outils mis en œuvre</li> <li>• Les comptes-rendus d'entretiens et de réunions avec les membres de l'équipe</li> </ul> <p>Il présente oralement au jury ses analyses et les résultats de son action (présentation orale individuelle).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C10) Cohérence de la répartition des tâches</li> <li>- <i>Le candidat démontre sa capacité à organiser une équipe de développement au regard des objectifs et des compétences disponibles</i></li> <li>- <i>La répartition des tâches est conforme et optimisée</i></li> <li>- <i>Les feuilles de route sont établies et suffisamment précises</i></li>   <li>• (C11) Maîtrise des outils collaboratifs</li> <li>- <i>Le candidat connaît et démontre sa maîtrise des outils numériques collaboratifs</i></li> <li>- <i>Le choix des outils et la mise en place répondent aux besoins de développeurs</i></li> <li>- <i>Le candidat justifie ses choix au regard du projet à réaliser</i></li> </ul>

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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><b>A11. Animation des équipes créatives et techniques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entretiens individuels</li> <li>• Définition des missions</li> <li>• Conduite de réunions d'équipe</li> <li>• Formation</li> </ul> <p><b>A12. Prise en compte des situations de handicap</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse des situations de travail</li> <li>• Prise en compte du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA)</li> </ul>	<p>C12. Assurer la cohésion des équipes créatives et techniques, 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 programmation des plateformes 3D dans les différents contextes de mise en œuvre.</p> <p>C13. Mettre en œuvre les recommandations du référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA), dans le but de faciliter l'intégration des personnes handicapées au sein des équipes de réalisation.</p>	<p>E1 – E2 – E4. (C10 à C13) <u>Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise, en stage ou en alternance, par les tuteurs école et entreprise</u></p> <p>Le candidat à la certification participe à l'animation de l'équipe créative et technique dédiée au projet développé dans son entreprise d'accueil.</p> <p>Compte-rendu intégré à son rapport d'activité, comprenant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Le recensement des compétences nécessaires</li> <li>• La répartition des tâches au sein de l'équipe</li> <li>• Les outils mis en œuvre</li> <li>• Les comptes-rendus d'entretiens et de réunions avec les membres de l'équipe</li> </ul> <p>Il présente oralement au jury ses analyses et les résultats de son action (présentation orale individuelle).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C12) Qualité du management - <i>Le candidat présente ses comptes-rendus de réunions et d'entretiens</i></li> <li>- <i>Sa vision du contexte d'utilisation est à la hauteur des enjeux</i></li> <li>- <i>La présentation orale est convaincante</i></li> <li>- <i>Les réponses aux questions du jury sont pertinentes</i></li>   <li>• (C13) : Qualité de l'inclusion handicap</li> <li>- <i>Les situations de travail sont étudiées avec le client et les mesures préconisées sont pertinentes</i></li> <li>- <i>La mise en œuvre du RGAA et des recommandations WCAG est conforme aux situations de travail étudiées</i></li> <li>- <i>La notion de conception universelle est connue et judicieusement mise en œuvre</i></li> </ul>

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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
<b>BLOC 4A (Option) :</b> <b>Mise en œuvre des méthodes et techniques du Game Design</b>	<i>Contexte : Le métier référent est celui de Game Designer, reconnu par les entreprises du secteur. En termes de contenu, celui-ci a pour mission de traduire un scénario écrit en jeu virtuel, avec personnages, scènes, situations et décors.</i>	E1 : Evaluation des travaux écrits E2 : Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise E3 : Mise en situation professionnelle (projet de fin d'études) E4 : Présentations orales devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
<b>A13. Définition du concept</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consultation des sources</li> <li>• Collecte de données</li> <li>• Réunion de panels consommateurs</li> </ul> <b>A14. Description de l'univers du jeu et de ses règles de fonctionnement</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conception</li> <li>• Définition des règles du jeu</li> </ul>	<p>C14. En s'appuyant sur la veille concurrentielle et les études de marché, concevoir un concept de jeu innovant et répondant aux attentes des consommateurs de jeu vidéo.</p> <p>C15. Concevoir les principaux éléments du jeu (énigmes, épreuves inédites, comportement des héros, etc.) et leurs règles de fonctionnement, dans le but de créer un univers attractif pour le consommateur.</p>	<p>E1 – E2 – E3 – E4. (C14 à C19) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle en entreprise et sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits individuels remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livrables techniques</li> <li>• Les rapports d'activité en entreprise</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C14) Pertinence de l'approche créative</li> <li>- <i>La méthodologie utilisée est explicite et correctement structurée</i></li> <li>- <i>Les attentes des consommateurs sont adressées</i></li> <li>- <i>Le candidat a compris la démarche créative</i></li> <li>- <i>Il expose clairement le concept défini à l'issue du processus</i></li> <li>• (C15) Précision des règles du jeu</li> <li>- <i>L'univers de jeu est justifié au regard du concept prédéfini</i></li> <li>- <i>Le candidat présente des propositions concrètes (énigmes, épreuves, etc.) et les justifie</i></li> <li>- <i>Le candidat démontre son sens du jeu et sa connaissance des leviers de l'intérêt du joueur</i></li> </ul>

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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><b>A15. Réalisation de prototypes de situations de jeu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecriture des scripts</li> <li>• Briefing des développeurs</li> </ul>	<p>C16. Coordonner la programmation de prototypes caractéristiques de l'univers de jeu, dans le but de guider les équipes de production dans leurs différentes déclinaisons.</p>	<p>E1 – E2 – E3 – E4. (C14 à C19) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle en entreprise et sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits individuels remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livrables techniques</li> <li>• Les rapports d'activité en entreprise</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C16) Qualité des prototypes réalisés par le candidat <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les scripts sont correctement rédigés</li> <li>- La réalisation est précise et parlante</li> <li>- Le candidat a su dialoguer avec les développeurs lors de la présentation de ses prototypes</li> <li>- Il rend-compte avec précision des conclusions retenues</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>A16. Conception et intégration des niveaux de jeu</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conception des niveaux de jeu</li> <li>• Etablissements des règles de programmation des niveaux de jeu</li> </ul>	<p>C17. Définir les principes de programmation des niveaux de jeu à l'intention des équipes de développement, afin de renforcer la cohérence de l'univers de jeu et l'intérêt du joueur.</p>	<p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C17) Maîtrise de la notion de niveau de jeu <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le candidat présente et justifie les niveaux de jeu définis au regard des principes de l'univers de jeu</li> <li>- Il démontre sa maîtrise des règles de programmation et rend compte de son action à ce sujet auprès des développeurs</li> <li>- Les arguments en faveur de l'intérêt du joueur sont identifiés et clairement présentés</li> </ul> </li> </ul>

## Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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><b>A17. Réglage de l'ergonomie et du game play</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse ergonomique</li> <li>• Finalisation du game play</li> <li>• Inclusion handicap</li> </ul>	<p>C18. Définir toutes les possibilités d'interaction offertes au joueur, dans un souci d'ergonomie des fonctions à utiliser, afin de faciliter sa navigation.</p> <p>C19. Prendre en compte le référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) dans le but d'adapter certaines situations de jeu aux nécessités des personnes handicapées.</p>	<p>E1 – E2 – E3 – E4. (C14 à C19) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle en entreprise et sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits individuels remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livrables techniques</li> <li>• Les rapports d'activité en entreprise</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C18) Qualité de l'ergonomie interactive <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les différents scénarios possibles sont présentés et réalistes</li> <li>- Les possibilités d'interaction sont développées</li> <li>- L'ergonomie de la navigation dans le jeu est démontrée</li> <li>- Le « game play » est complet et cohérent</li> <li>- La présentation orale au jury est claire, structurée et convaincante</li> <li>- Les réponses aux questions du jury sont bien argumentées</li> </ul> </li> <li>• (C19) : Qualité de l'inclusion handicap <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'application du RGAA est conforme</li> <li>- Les situations de jeu sont étudiées et les mesures préconisées sont pertinentes</li> <li>- La notion de conception universelle est connue et judicieusement mise en œuvre</li> </ul> </li> </ul>

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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
<b>BLOC 4B (Option) :</b> <b>Direction artistique d'un jeu vidéo (Game Art)</b>	<i>Contexte : La création artistique est un élément essentiel de l'univers de jeu. Le métier référent est celui de Game Artist, qui intervient principalement en conception, puis en supervision de la mise en œuvre.</i>	E1 : Evaluation des travaux écrits E2 : Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise E3 : Mise en situation professionnelle (projet de fin d'études) E4 : Présentations orales devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
<b>A18. Conception et mise en œuvre d'un projet de design graphique</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conduite de réunions de concertation</li> <li>• Mise au point des règles de design graphique</li> <li>• Présentation du projet d'ensemble aux développeurs</li> </ul> <b>A19. Réalisation des éléments graphiques</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ecriture des scripts</li> <li>• Briefing des développeurs</li> </ul>	C20. Etablir les règles de design graphique du jeu à créer, en concertation avec les animateurs et info-designers, en vue d'une réalisation correspondant aux attentes du consommateur.  C21. Guider les équipes de développement et d'animation à chaque étape de la réalisation, afin de coordonner la réalisation d'éléments graphiques adaptés à l'univers de jeu.	E1 – E2 – E3 – E4. (C20 à C23) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle en entreprise et sur le projet de fin d'études (PFE)</u>  L'évaluation est réalisée : ➤ <u>Sur rendus écrits individuels remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livrables techniques</li> <li>• Les rapports d'activité en entreprise</li> </ul> ➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u>  Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C20) Cohérence du projet de design graphique               <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le candidat démontre sa capacité à travailler en équipe et à contribuer individuellement à la réussite d'ensemble</i></li> <li>- <i>Ses propositions écrites et graphiques sont robustes</i></li> <li>- <i>Les règles de design graphique sont rédigées avec précision</i></li> <li>- <i>La présentation du projet aux développeurs est argumentée</i></li> </ul> </li> <li>• (C21) Qualité de la supervision               <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le candidat démontre sa capacité à concevoir et piloter la réalisation</i></li> <li>- <i>La rédaction des scripts est précise</i></li> <li>- <i>Le candidat a fait la preuve de sa capacité à encadrer et valider le développement des éléments graphiques</i></li> <li>- <i>Sa proposition est cohérente en termes d'ergonomie</i></li> <li>- <i>La navigation est optimisée</i></li> </ul> </li> </ul>

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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><b>A20. Mise en œuvre des technologies 2D et 3D</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intégration 2D et 3D</li> <li>• Présentation des règles d'intégration aux équipes de développement</li> <li>• Suivi de réalisation</li> </ul> <p><b>A21. Supervision de l'animation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Modélisation</li> <li>• Animation graphique</li> </ul>	<p>C22. Définir les principes d'utilisation des animations 2D et 3D, dans le but de créer des images de synthèse en adéquation avec le concept de jeu et le projet de design graphique.</p> <p>C23. Coordonner l'animation (<i>art de la conception graphique en mouvement</i>), en accord avec les intentions de la réalisation et le cahier des charges, en vue d'assurer une intégration harmonieuse dans les plans ou séquences montées</p>	<p>E1 – E2 – E3 – E4. (C20 à C23) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle en entreprise et sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits individuels remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livrables techniques</li> <li>• Les rapports d'activité en entreprise</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C22) Maîtrise des technologies 2D et 3D</li> <li>- Les propositions du candidat démontrent sa connaissance des technologies 2D et 3D</li> <li>- La mise en œuvre est pertinente au regard du concept et de l'univers de jeu.</li> <li>- Le candidat démontre sa capacité à suivre et valider les réalisations 2D et 3D</li> <li>• (C23) Maîtrise des règles de l'animation</li> <li>- Les règles de l'animation infographique sont connues et correctement appliquées</li> <li>- Les propositions du candidat répondent aux attentes de l'entreprise</li> <li>- L'animation est en accord avec l'univers de jeu</li> <li>- Le candidat démontre un bon niveau de créativité graphique</li> <li>- La présentation orale au jury est claire, structurée et convaincante</li> <li>- Les réponses aux questions du jury sont bien argumentées</li> </ul>

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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><b>BLOC 4C (Option) :</b> <b>Conduite du développement d'un jeu vidéo (Game programming)</b></p>	<p><i>Contexte</i> : Le métier référent est celui de directeur technique, à même d'encadrer efficacement une équipe de développeurs. Il met en œuvre des compétences de haut niveau en programmation 3D et technologies émergentes.</p>	<p>E1 : Evaluation des travaux écrits E2 : Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise E3 : Mise en situation professionnelle (projet de fin d'études) E4 : Présentations orales devant le jury</p>	<p><i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i></p>
<p><b>A22. Séquençage et planification</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Découpage en sous-projets</li> <li>• Séquençage</li> <li>• Conduite des réunions de planification avec les développeurs</li> </ul> <p><b>A23. Supervision et coordination de la réalisation</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encadrement</li> <li>• Conduite de réunions</li> <li>• Points d'étapes</li> </ul>	<p>C24. Séquencer les étapes du projet de développement, en vue d'identifier les sous-projets adaptés à une organisation efficace de la réalisation.</p> <p>C25. Mener des réunions régulières des équipes de développement sur l'état d'avancement du projet, en vue de maintenir la cohérence du travail, de recueillir leurs suggestions et d'apporter les correctifs nécessaires au projet.</p>	<p>E1 – E2 – E3 – E4. (C24 à C30) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle en entreprise et sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits individuels remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livrables techniques</li> <li>• Les rapports d'activité en entreprise</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C24) Efficacité de la planification</li> <li>- La méthodologie mise en œuvre est explicite et cohérente</li> <li>- Le découpage en sous projets est logique et justifié</li> <li>- Le candidat présente une planification bien structurée</li> <li>- Les comptes-rendus de réunions sont concis et complets</li> <li>• (C25) Qualité du management</li> <li>- Le candidat a démontré ses capacités d'écoute et de conviction</li> <li>- Il a su conduire des réunions régulières d'établissement des points d'étapes</li> <li>- Les comptes-rendus de réunions sont précis et complets</li> <li>- Les correctifs à apporter sont identifiés</li> </ul>

## Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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><b>A23. Supervision et coordination de la réalisation (suite et fin)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Encadrement</li> <li>• Conduite de réunions</li> <li>• Points d'étapes</li> </ul>	<p>C26. Organiser une communication efficace au sein des équipes de développement afin d'éviter les impasses et pertes de temps consécutives.</p>	<p>E1 – E2 – E3 – E4. (C24 à C30) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle en entreprise et sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits individuels remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livrables techniques</li> <li>• Les rapports d'activité en entreprise</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C26) Aptitude à la communication <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le candidat a su instaurer un climat propice au travail en équipe</i></li> <li>- <i>Le partage d'informations est assuré</i></li> <li>- <i>La gestion du temps et des délais est maîtrisée</i></li> </ul> </li> <li>• (C27) Expertise technologique <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le candidat démontre sa connaissance des avancées technologiques intéressantes pour le jeu vidéo (RV, IA)</i></li> <li>- <i>Il a su proposer l'intégration de celles-ci à la réalisation</i></li> <li>- <i>Il justifie ses propositions au regard de l'expérience gamer</i></li> </ul> </li> </ul>
<p><b>A24. Intégration des technologies émergentes</b></p>	<p>C27. Intégrer les avancées de la réalité virtuelle et de l'intelligence artificielle dans le développement du jeu vidéo, afin d'optimiser l'expérience gamer.</p>		

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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><b>A25. Pilotage de la programmation et des tests</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rédaction des chartes</li> <li>• Conception et mise en œuvre de programmes de tests</li> </ul>	<p>C28. Définir les règles de programmation à l'intention des équipes de développement, dans le but d'assurer la robustesse du produit et de réduire les délais.</p> <p>C29. Piloter l'itération de tests fonctionnels et ergonomiques auprès des utilisateurs, en cours de production et au travers de l'organisation d'ateliers, afin de valider les solutions envisagées sous une forme optimale.</p>	<p>E1 – E2 – E3 – E4. (C24 à C30) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle en entreprise et sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits individuels remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livrables techniques</li> <li>• Les rapports d'activité en entreprise</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C28) Qualité de l'encadrement <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Le candidat a défini les principales règles de programmation</i></li> <li>- <i>Il a démontré sa capacité à suivre et guider les développeurs dans leur travail</i></li> <li>- <i>Ses choix sont correctement justifiés</i></li> </ul> </li> <li>• (C29) Aptitude à conduire un programme de tests <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>La conception du programme de tests est cohérente</i></li> <li>- <i>L'organisation des ateliers est pertinente, tant dans leur composition que dans leur programme</i></li> <li>- <i>Les comptes-rendus des tests sont complets</i></li> <li>- <i>La présentation orale au jury est claire, structurée et convaincante</i></li> <li>- <i>Les réponses aux questions du jury sont bien argumentées</i></li> </ul> </li> </ul>

## Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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><b>A26. Prise en compte des situations de handicap (développeurs)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse des situations de travail développeurs</li> <li>• Identification des difficultés d'accès aux informations et outils</li> <li>• Mise en œuvre d'interfaces numériques adaptés</li> </ul>	<p>C30. Prendre en compte le référentiel général d'amélioration de l'accessibilité (RGAA) et les recommandations de la norme internationale WCAG 2.1 (Web Content Accessibility Guidelines) à un niveau aaa, dans le but d'adapter les conditions de réalisation aux nécessités des personnes handicapées.</p>	<p>E1 – E2 – E3 – E4. (C24 à C30) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle en entreprise et sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits individuels remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livrables techniques</li> <li>• Les rapports d'activité en entreprise</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C30) : Qualité de l'inclusion handicap</li> <li>- <i>La mise en œuvre du RGAA et des recommandations WCAG est conforme aux situations de travail étudiées</i></li> <li>- <i>Les situations de travail des développeurs sont analysées et les difficultés d'accès identifiées</i></li> <li>- <i>Les mesures préconisées répondent aux problèmes posés</i></li> <li>- <i>La configuration des interfaces numériques est adaptée aux situations de handicap</i></li> <li>- <i>Le candidat a veillé par le dialogue et ses actions concrètes à la bonne intégration des personnes en situation de handicap au sein de son équipe</i></li> </ul>

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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
<b>BLOC 4D (Option) : Production et marketing du jeu vidéo</b>	<i>Contexte : Le métier référent est celui de producteur, qui pilote le projet de bout en bout et conçoit notamment les campagnes de marketing et de communication en vue de la mise sur le marché du nouveau jeu vidéo.</i>	E1 : Evaluation des travaux écrits E2 : Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise E3 : Mise en situation professionnelle (projet de fin d'études) E4 : Présentations orales devant le jury	<i>Aux critères objectifs listés ci-dessous s'ajoute l'appréciation des « soft skills » lors des mises en situation professionnelle et des épreuves orales devant le jury.</i>
<b>A27. Mise en œuvre d'une méthodologie de gestion de projet</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse du contexte</li> <li>• Mise en œuvre</li> <li>• Assistance aux équipes</li> <li>• Automatisation des processus</li> </ul>	C31. Utiliser la méthodologie de gestion de projet adaptée au cas traité et à son contexte entrepreneurial, en vue d'assurer un pilotage du développement dans le respect du cahier des charges et des délais.	E1 – E2 – E3 – E4. (C31 à C36) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle en entreprise et sur le projet de fin d'études (PFE)</u>  L'évaluation est réalisée : ➤ <u>Sur rendus écrits individuels remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livrables techniques</li> <li>• Les rapports d'activité en entreprise</li> </ul> ➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C31) Qualité de la gestion de projet <ul style="list-style-type: none"> <li>- La méthodologie mise en œuvre est bien adaptée au projet</li> <li>- Le candidat démontre son aptitude à l'organisation</li> <li>- Le cahier des charges est respecté</li> <li>- Les délais sont tenus</li> </ul> </li> </ul>
<b>A28. Réalisation du dossier de production</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Collecte des éléments auprès des membres de l'équipe-projet</li> <li>• Constitution du dossier de production</li> </ul>	C32. Constituer un dossier de production complet, en concertation avec les membres de l'équipe-projet des différentes spécialités, en vue d'une présentation au fonds d'aide au jeu vidéo du Centre National de Cinématographie.	Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C32) Qualité des contenus et de la rédaction <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le candidat a su collecter auprès des membres de l'équipe-projet l'ensemble des éléments requis</li> <li>- Son dossier est correctement structuré au regard des attentes du CNC</li> <li>- Les contenus sont précis et complets</li> <li>- La rédaction est claire et bien argumentée</li> </ul> </li> </ul>

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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><b>A29. Elaboration de la stratégie marketing et communication</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Analyse marketing</li> <li>• Segmentation du marché</li> <li>• Identification des cibles</li> <li>• Elaboration stratégique</li> </ul> <p><b>A30. Choix des canaux de distribution adaptés au produit</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Recherche des meilleurs canaux de distribution</li> <li>• Estimation des volumes de ventes et du retour sur investissement</li> </ul>	<p>C33. Identifier les facteurs-clés de succès sur le marché d'un nouveau jeu vidéo, en vue de construire une stratégie fondée sur les attentes des consommateurs.</p> <p>C34. Définir les thèmes de communication du lancement d'un nouveau jeu vidéo en cohérence avec le produit et les attentes des consommateurs, afin de renforcer l'efficacité de la campagne marketing.</p> <p>C35. Choisir les canaux de distribution les mieux adaptés au produit en vue d'optimiser les ventes et le retour sur investissement.</p>	<p>E1 – E2 – E3 – E4. (C31 à C36) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle en entreprise et sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits individuels remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livrables techniques</li> <li>• Les rapports d'activité en entreprise</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C33, C34) Qualité de l'analyse marketing <ul style="list-style-type: none"> <li>- La segmentation du marché est cohérente</li> <li>- Les différentes catégories d'utilisateurs:/ consommateurs sont adressées</li> <li>- Les facteurs-clés de succès sont identifiés</li> <li>- La stratégie marketing est cohérente et justifiée</li> <li>- Les concepts de communication sont clairs et adaptés au marché du jeu vidéo et à ses publics-cibles</li> <li>- Les attentes des utilisateurs sont bien adressées</li> </ul> </li>   <li>• (C35) Cohérence du choix des canaux de distribution <ul style="list-style-type: none"> <li>- La méthodologie mise en œuvre est cohérente</li> <li>- Les canaux de distribution choisis correspondent aux volumes estimés</li> <li>- Le candidat justifie ses choix au regard du retour sur investissement</li> </ul> </li> </ul>

## Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

### Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

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><b>A31. Formation et management des gestionnaires de communautés</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conduite de réunions</li> <li>• Travail sur les contenus</li> <li>• Organisation</li> </ul>	<p>C36. Former et organiser le travail des community managers (gestionnaires de communautés), en vue de recueillir en continu les données essentielles de l'expérience consommateurs.</p>	<p>E1 – E2 – E3 – E4. (C31 à C36) <u>Evaluation par la mise en situation professionnelle en entreprise et sur le projet de fin d'études (PFE)</u></p> <p>L'évaluation est réalisée :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Sur rendus écrits individuels remis au jury, comprenant :</u> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les livrables techniques</li> <li>• Les rapports d'activité en entreprise</li> </ul> </li> <li>➤ <u>Lors de la soutenance orale collective du PFE devant le jury.</u></li> </ul> <p>Le jury porte une appréciation individuelle sur les travaux écrits et la présentation orale de chacun des membres de l'équipe-projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• (C36) : Maîtrise des concepts du support client</li> <li>- <i>La méthodologie mise en œuvre est explicite et cohérente</i></li> <li>- <i>Le candidat identifie les données importantes à recueillir auprès des consommateurs</i></li> <li>- <i>Les préconisations du candidat pour l'organisation du support client sont pertinentes et justifiées</i></li> <li>- <i>La présentation orale au jury est claire, structurée et convaincante</i></li> <li>- <i>Les réponses aux questions du jury sont bien argumentées</i></li> </ul>

# Expert en création et développement de jeu vidéo – Niveau 7

## Référentiel d'activités, de compétences et d'évaluation

### MODALITES D'EVALUATION

E1 : Evaluation des travaux écrits

*(Etudes de marché, rapports d'activité, dossiers de production, livrables techniques)*

E2 : Evaluation conjointe de l'expérience en entreprise, en stage ou en alternance, par les tuteurs école et entreprise

*(Rapports d'activité, soutenance orale individuelle)*

E3 : Mise en situation professionnelle lors de la réalisation du projet de fin d'études

*(Etude de marché, dossier de production, livrables techniques, soutenance orale de groupe devant un jury d'experts)*

E4 : Présentations orales devant le jury

*(Présentations orales individuelles ou collectives – appréciations individuelles)*

**Les modalités d'évaluation peuvent être adaptées en fonction des situations des personnes handicapées, conformément à la Charte handicap & accessibilité de l'Institut Léonard de Vinci ainsi qu'aux dispositions particulières de l'ILV-IIM (accueil des personnes en situation de handicap).**

### BLOCS DE COMPETENCES

Les compétences évaluées sont réparties en quatre blocs (3 blocs obligatoires + 1 bloc optionnel choisi parmi quatre spécialités) :

1. Elaborer un projet de création de jeu vidéo
2. Identifier les moyens nécessaires à la création d'un jeu vidéo
3. Manager les équipes créatives et techniques
4. Bloc de spécialisation (le candidat à la certification valide un bloc parmi les quatre suivants) :
  - 4A. Mettre en œuvre les méthodes et techniques du Game Design
  - 4B. Assurer la direction artistique d'un jeu vidéo (Game Art)
  - 4C. Conduire le développement d'un jeu vidéo (Game programming)
  - 4D. Assurer la production et le marketing d'un jeu vidéo

La validation des quatre blocs de compétences est obligatoire pour l'obtention du titre.

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.