

<b>RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS</b> <i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<b>RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES</b> <i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<b>RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION</b> <i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>	<b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>
<p><b>Activité 1. Réalisation d'une analyse de marché en rapport avec le concept de jeu vidéo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Analyse concurrentielle</li> <li>- Analyse du public cible (pratiques de jeu, appétences, préférences, etc.)</li> </ul>	<p>Analyse des besoins du commanditaire, des attentes du public (ce que souhaitent voir les joueurs apparaître dans le jeu en termes de fonctionnalités, volume de contenu, qualité de manipulation...) et des comportements du joueur cible en s'appuyant sur des références afin d'en tirer des guidelines de création</p>	<p><b>Épreuve 1 - Projet Professionnel de jeu vidéo</b></p> <p><b>Réalisation d'un concept de jeu vidéo.</b>            À partir d'un brief client fictif, le candidat réalise un concept de jeu vidéo dans un document appelé « High Concept Document » couvrant les différents aspects nécessaires à la définition du projet en termes de Game Design.</p> <p>Le candidat y présente selon cette structure :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les informations générales du projet ;</li> <li>- Le contexte « narratif » ;</li> <li>- Les personnages et leur manipulation ;</li> <li>- Les fonctionnalités du jeu ;</li> <li>- L'univers du jeu ;</li> <li>- L'expérience utilisateur ;</li> <li>- Les obstacles et ressources du jeu ;</li> <li>- Les cinématiques ;</li> <li>- Le modèle économique ;</li> <li>- Les « déblocables » ;</li> </ul> <p>Les annexes incluent à minima :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les références ludiques et artistiques du projet ;</li> <li>- Le découpage des niveaux avec les éléments de jeu ;</li> <li>- Les boucles de fun &amp; d'objectifs ;</li> <li>- Le Persona du jeu ;</li> </ul> <p>Le candidat intègre par la même occasion des illustrations (schémas, cartes, sketches,</p>	<p>Le candidat présente une cible idéale du concept dans un livrable nommé « Persona » dans lequel il identifie de manières claires, précises et cohérentes avec le brief client :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les données démographiques ;</li> <li>- Les profils de joueur ;</li> <li>- Les motivations de joueur (pourquoi il joue, les attentes en éléments de jeu, les jeux qu'il apprécie) ;</li> <li>- Les frustrations (en tant que personne et en tant que joueur) ;</li> <li>- La routine de jeu quotidienne (endroits, transports, supports de jeu, durées) ;</li> <li>- Les différents médias consommés et les œuvres majeures appréciées ;</li> <li>- Le comportement sur les réseaux sociaux ou applications sociales ;</li> <li>- Les hobbies pratiqués ;</li> </ul>
	<p>Rédiger une documentation de préconisations des conseils à suivre pour l'équipe de développement</p>	<p>illustrations (schémas, cartes, sketches,</p>	<p>Le candidat recense les « Références » c'est-à-dire</p>

	<p>(game-designers, game-artist, sound designers, les project managers et les testeurs) en intégrant les différentes contraintes (cible, délai, budget, technique, faisabilité, etc.) afin de proposer un projet adapté.</p>	<p>montages, captures d'écrans) pour expliquer ses choix.</p> <p>Le livrable est finalisé en cohérence avec les intentions artistiques d'ambiance.</p> <p>Le document comporte entre 35 et 55 pages, hors inclusion des annexes.</p>	<p>identifie de manière exhaustive les différentes œuvres qui inspirent le projet et les présente de manière organisée et justifiée.</p> <p>Le document présente la composition suivante :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une catégorisation par Type ou Support du groupe de références ;</li> <li>- Le titre original de l'œuvre ;</li> <li>- Les auteur(s) ou l'équipe de développement de l'œuvre ;</li> <li>- La date de sortie de l'œuvre ;</li> <li>- Les critères de choix par le candidat de l'œuvre, en lien avec le concept et à ses contraintes ;</li> </ul>
<p><b>Activité 2. Élaboration d'un concept de jeu vidéo</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Élaboration du système &amp; des principes du jeu</li> <li>- Définition des éléments narratifs</li> <li>- Conception des interfaces graphiques &amp; de l'ergonomie</li> <li>- Conception des niveaux du projet de jeu</li> </ul>	<p>Concevoir les règles et mécaniques du jeu en veillant à leur équilibre et leur cohérence avec les guidelines de création afin d'obtenir l'expérience de jeu attendu par le commanditaire.</p>		<p>Le candidat présente et justifie le système général de jeu de son concept :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La boucle de jeu générale de son projet est présentée sous forme de schéma ;</li> <li>- Chaque fonctionnalité de jeu majeure du projet est explicitée dans leurs intentions / objectifs, leur</li> </ul>

			<p>fonctionnement avec des exemples ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (Au besoin) Les fonctionnalités mineures de jeu en lien avec celles majeures ainsi que des fonctions non-gameplay (ex : sauvegarde) d'importance conséquente sur le projet sont également présentées ;</li> </ul>
	<p>Imaginer les éléments narratifs (des personnages, du monde, le scénario) en adéquation avec les mécaniques de jeu en les structurant dans des fiches descriptives afin d'obtenir une cohérence ludo-narrative (règles du jeu cohérentes avec l'histoire)</p>		<p>Le candidat présente les éléments narratifs suivant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le contenu de la structure narrative de son jeu est présenté et illustré par un exemple ;</li> <li>- Le scénario complet de son jeu est présent avec une progression narrative ;</li> <li>- Les personnages principaux de son scénario au travers de fiches descriptives, de schémas de relations et de tableau d'évolution de comportements sont présents ;</li> <li>- L'univers du jeu qui couvre entre autres : géographie, faune, flore, aspects politiques, géopolitiques, économiques, religions, technologie, etc. ; est présenté et l'intention est illustrée par des visuels ;</li> </ul>

	<p>Concevoir l’habillage (interface homme/machine) en réalisant des schématisations de répartition des éléments à l’écran afin d’informer sur l’état du jeu, le statut de son personnage et d’orienter les choix du joueur cible.</p>		<p>Le candidat présente l’expérience utilisateur de son projet au travers de :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L’identification et du placement des actions du personnage et du joueur sur les périphériques d’interface homme-machine traditionnels (manette et clavier) via un schéma ;</li> <li>- Une proposition d’interface principale de jeu au travers d’un photomontage adéquate au projet est présente et cohérente par rapport au concept de jeu ;</li> <li>- Un schéma de transitions entre les différents écrans du jeu a été produit ;</li> </ul>
	<p>Imaginer les lieux de déplacements du personnage (environnements, architecture des bâtiments et des villes ...) en s’appuyant sur des références et en réalisant des croquis de carte tout en intégrant les stratégies de gameplay et les volontés narratives afin d’assurer une cohérence d’ensemble sur le projet.</p>		<p>Le candidat présente :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un positionnement par rapport aux différents types de level design pour chaque partie (micro, macro et meta) de level design composant son projet et illustre ses positionnements par des images de jeu références ;</li> <li>- Une intention de carte de jeu cohérente (pour la partie « micro » de level design), mettant en scène les différents éléments de jeu, les fonctionnalités de jeu et présentant au besoin les aspects narratifs du</li> </ul>

			<p>projet est intégrée au document.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rédaction de la bible de Game Design</li> <li>- Réalisation des schémas &amp; mockups explicatifs</li> </ul>	<p>Formaliser la bible de Game design (documentation technique par métiers : système, narration, interface, level design...) afin de transmettre la vision du projet aux équipes en adéquation avec celles du commanditaire et en prenant en compte les contraintes initialement définies.</p>		<p>Le candidat structure les différentes parties du document de « High Concept » en conformité avec la structure vue en cours.</p> <p>Il réalise l’habillage du document :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L’implémentation des compositions d’ambiance visuelle est réalisée ;</li> <li>- La juste mobilisation des typographies est réalisée</li> <li>- Les choix réalisés sont en adéquation avec l’univers et l’intention de jeu ;</li> <li>- L’ambiance et l’orientation artistique sont clarifiées grâce aux différentes implémentations réalisées ;</li> </ul>

	<p>Réaliser une documentation schématique (mockup, flowchart, mind map...) en utilisant des outils de conception graphique (organigramme, présentation, logigramme...) afin d'appuyer et guider les travaux de conception des autres corps de métiers de l'équipe de développement.</p>		<p>Le candidat réalise de façon conforme des schémas utiles à la bonne compréhension du projet de jeu à destination des autres game designers et des autres corps de métiers de l'équipe de développement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le vocabulaire spécifique au métier du jeu vidéo et en particulier au domaine du game design est mobilisé de façon cohérente et adapté (mockup, flowchart, ...)</li> <li>- L'iconographie proposée est présente et cohérente avec l'ambiance conçue. Elle permet une meilleure compréhension des idées développées.</li> <li>- Ces éléments sont pleinement lisibles et artistiquement adaptés à la vision du projet.</li> </ul>
--	---	--	---

<b>RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS</b> <i>Descrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<b>RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES</b> <i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<b>RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION</b> <i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>	<b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>
<p><b>Activité 3. Réalisation de l'implémentation des éléments de jeu dans le moteur de jeu temps réel et finalisation du projet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Traduction des intentions de systèmes et de mécaniques de jeu exprimées dans la bible de Game Design</li> <li>- Intégration du contenu narratif</li> <li>- Implémentation et réglage de l'expérience utilisateur</li> <li>- Réalisation des niveaux de jeu jouable</li> </ul>	<p>Implémenter le système du jeu dans un moteur de jeu temps réel au moyen d'utilisation d'outil de Scripting en traduisant les features, les mécaniques de jeu et les règles de fonctionnement du système de jeu en vue de créer le socle technique du jeu respectant les éléments conçus dans la bible de Game Design.</p> <p>Intégrer à la structure narrative, les dialogues, les descriptions des éléments de jeu (personnages, unités, outils ...) définis au préalable dans la bible de Game Design, par le biais d'outils d'écriture de contenu interactif lié à un moteur de jeu temps réel afin de mettre en place techniquement le storytelling du jeu</p>	<p><b>Épreuve 2</b> - Projet Professionnel de jeu vidéo</p> <p><b>Réalisation d'un prototype de jeu vidéo.</b>            À partir d'éléments documentaires, d'une bible de Game Design d'un concept de jeu crée précédemment par le candidat et d'un brief commanditaire, le candidat réalise un prototype :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La durée minimum/maximum est de 5min à 15min ;</li> <li>- Le rendu est de type « Vertical Slice » c'est-à-dire un segment représentatif de du jeu final (qualité, fonctionnalités, expérience de jeu) ;</li> <li>- Il est possible de montrer des parties en cours de développement si cela montre le potentiel du jeu en cas de développement en intégralité ;</li> <li>- Mobilisation d'un Moteur de jeu de 3D en temps réel ;</li> <li>- Le prototype doit être fonctionnel et jouable sur PC ;</li> <li>- L'implémentation d'un tutoriel est obligatoire si</li> </ul>	<p>Le candidat présente une séquence de jeu interactive jouable mettant en avant les différentes fonctionnalités majeures définit dans la bible de Game Design en lien avec la demande du commanditaire.</p> <p>Le candidat démontre de fait :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>[Épreuve 2]</b> Le système de jeu est fonctionnel : les fonctionnalités et les mécaniques sont correctement implémentées ;</li> <li>- <b>[Épreuve 2]</b> La logique d'enchaînement des fonctionnalités est présente et permet le fonctionnement de la boucle de jeu</li> <li>- <b>[Épreuve 3]</b> Les différentes implémentations réalisées sont conformes ;</li> </ul> <p>Le candidat présente une séquence de jeu interactive jouable mettant en scène l'aspect narratif.</p> <p>Il y présente :</p>

		<p>nécessaire à la compréhension du prototype ;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les interfaces principales sont intégrées ;</li> <li>- Les contrôles du prototype se font au moyen du (ou des) contrôleur(s) le(s) plus pertinent(s) pour le concept ;</li> <li>- Le prototype doit être habillé en cohérence avec les intentions artistiques ;</li> <li>- Si l'organisation le permet, le Jury pourra tester le prototype ;</li> <li>- Il est possible d'externaliser les éléments suivants tout en respectant leur adéquation vis-à-vis du projet : Musique, animation, voice acting.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>[Épreuve 2]</b> Un choix de personnages et de points de vue ;</li> <li>- <b>[Épreuve 2]</b> Une qualité d'écriture tant orale que textuelle ;</li> <li>- <b>[Épreuve 2]</b> Des choix pour l'utilisateur entraînant des conséquences dans le déroulé du scénario ;</li> <li>- <b>[Épreuve 3]</b> La structure narrative envisagée ;</li> </ul>
	<p>Déployer l'expérience utilisateur en implémentant l'architecture logique d'enchaînements des écrans de jeu, en réalisant la structure visuelle des interfaces homme-machine et en établissant les moyens de contrôle du personnage du joueur, au moyen d'outils soit logiciels, soit plugins, visuels ou de programmation, liés au moteur de jeu temps réel du projet, pour permettre la manipulation et la prise de décision par l'utilisateur dans le projet de jeu notamment des configurations spécifiques à un public en situation de handicap et ce, en se basant sur leur définition dans la bible de Game Design.</p>	<p><b>Épreuve 3 - Projet Professionnel de jeu vidéo</b></p> <p><b>Rapport écrit de production du prototype</b></p> <p>Le candidat introduit la production du prototype par un document de synthèse comprenant de manière non exhaustive :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une présentation du concept de jeu vidéo et des intentions de réalisations ludiques ;</li> <li>- La démarche créative mise en place et la justification des choix vis-à-vis de la cible / commanditaire ;</li> </ul>	<p>Le prototype doit montrer l'implémentation fonctionnelle :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>[Épreuve 2]</b> Les interfaces principales de jeu sont implémentées c'est-à-dire celles facilitant la prise de décision quant aux fonctionnalités essentielles implémentées dans le prototype ;</li> <li>- <b>[Épreuve 2]</b> L'ergonomie permettant la réalisation des fonctionnalités est implémentée ;</li> <li>- <b>[Épreuve 2]</b> L'enchaînement des écrans depuis le lancement jusqu'à la fin du prototype est démontré ;</li> </ul>

	<p>Réaliser les maquettes des zones de jeu en se basant sur les croquis préalablement établis dans la bible de Game Design, grâce à des outils (spécifiques externes ou fonctions propres internes au moteur du jeu) de création d'asset artistiques simplistes ou de formes primitives afin d'intégrer ces niveaux au projet.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'identification des particularités de son projet ainsi que les difficultés rencontrées en expliquant les solutions mis en place ;</li> <li>- La liste des outils et les méthodes de production utilisées ;</li> <li>- Le retour réflexif sur la production, impact sur les méthodes de travail, sur la vision du monde professionnel, apport professionnel et personnel ;</li> </ul>	<p>Le candidat présente une carte de jeu, implémentée, dans le prototype.</p> <p><b>[Épreuve 2]</b> Elle intègre</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les fonctionnalités de jeu ;</li> <li>- Les éléments de jeu principaux ;</li> <li>- Des assets graphiques ;</li> <li>- Une mise en scène ;</li> </ul> <p>Elle est conforme à la documentation « micro » présentée dans la bible de Game Design <b>[Épreuve 3]</b>.</p> <p>La carte doit démontrer d'une réflexion sur la progression en termes de difficulté mais aussi en termes narratifs <b>[Épreuve 3]</b></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Réalisation des tests d'assurance qualité</li> <li>- Conception &amp; implémentation des améliorations de qualité</li> </ul>	<p>Établir un protocole de tests utilisateurs et de fonctionnalités documenté, au moyen d'outils de traitements de données collaboratifs, pour contrôler et évaluer l'expérience de jeu, et permettre d'identifier d'éventuels dysfonctionnements techniques avant livraison au commanditaire.</p>		<p>Le candidat présente un exemple de tests utilisateurs mis en place.</p> <p>Il précise <b>[Épreuve 3]</b> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le type de tests effectués ;</li> <li>- Le type de playtesteurs ;</li> <li>- Les lieux de tests ;</li> <li>- L'organisation de la session ;</li> <li>- Le document de playtest fourni ;</li> </ul>

	<p>Traiter les dysfonctionnements en fonction des priorités du Game design en implémentant les corrections et en réalisant le reporting des solutions apportées (utile au suivi) afin de respecter une cohérence avec les attentes du commanditaire, celles du public cible et les intentions de design.</p>		<p>Le candidat présente une documentation de traitement des retours utilisateurs utilisée lors de la production du prototype.</p> <p>Il doit indiquer [Épreuve 3] :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Les soucis remontés ;</li><li>- Leur domaine d'application (system, level, UX, narrative, etc.) ;</li><li>- La description précise des problématiques ;</li><li>- La procédure de réplification des problématiques ;</li><li>- Une évaluation de la sévérité et importance ;</li><li>- La solution envisagée par le candidat pour la résolution ;</li><li>- L'état de traitement des dysfonctionnements ;</li></ul>
--	--	--	---

<b>RÉFÉRENTIEL D'ACTIVITÉS</b> <i>Décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<b>RÉFÉRENTIEL DE COMPÉTENCES</b> <i>Identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<b>RÉFÉRENTIEL D'ÉVALUATION</b> <i>Définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>	<b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>
<b>Activité 4. Coordination d'équipe et gestion de la production</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Préparation des étapes de production</li> <li>- Communication et dialogue en interne avec les équipes de Game Art et de la Production</li> <li>- Relation commanditaires / client</li> </ul>	Co-construire avec la direction de production un planning général de production et le contenu des livrables par étapes du projet (milestones), via des outils de gestion de production, afin de cadrer le projet en cohérence avec les contraintes imposées par la bible de Game Design	<b>Épreuve 4 - Rapport Expérience Professionnelle</b> (stage ou emploi pendant le parcours de formation)  <b>Réalisation d'une documentation sur l'expérience professionnelle réalisée</b> Le rapport d'expérience professionnelle est un travail de synthèse qui permet au candidat de présenter les travaux et tâches réalisés.  Il y inclut de manière non exhaustive : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les objectifs du stage (ou emploi) et les missions confiées</li> <li>- Le nom, la fonction et rôle du ou des encadrants (possibilité de développer sur leur historique et faits marquants) ;</li> <li>- Le déroulement (chronologique), étapes de travaux effectuées et découpage des éléments produits incluant le macro-planning (avec ou sans visuels à la discrétion de l'entreprise encadrante) ;</li> <li>- Le bilan du stage et le retour réflexif sur l'apprentissage,</li> </ul>	Le candidat réalise un macro-planning visuel de type GANTT. Le macro-planning présente les éléments suivants : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les dates de réalisations et les durées estimées.</li> <li>- La liste des étapes de réalisation ou des tâches plus détaillées.</li> <li>- Lien de dépendance entre les étapes ou les tâches</li> <li>- Les catégorisations visuelles des périodes ou des domaines de conception</li> </ul>
	Coordonner une équipe par la mise en place d'une méthode de gestion de production adaptée aux individus et aux situations spécifiques (situation de handicap notamment) et d'outils de gestion des tâches individuelles adéquates, afin de garantir l'avancement et le respect des étapes du projet (milestones), en respectant les attentes en livrable du commanditaire.		Il expose une sélection des livrables effectués en lien avec les tâches mentionnées ou en lien avec les étapes qu'il mentionne.  Le candidat présente les méthodes et outils de gestion de production mis en place et utilisés par l'entreprise : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les méthodes utilisées sont nommées de façon conforme aux usages en gestion de production</li> <li>- Le vocabulaire technique est conforme à l'usage</li> <li>- Les noms des logiciels utilisés sont mentionnés</li> </ul>

		<p>impact sur les méthodes de travail, sur la vision du monde professionnel, apport professionnel et personnel.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un point sur l'avenir au sein de l'entreprise et sur le poste : confirmation du choix de métier à venir ou bien changement de spécialité / d'orientation ;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Des illustrations sous format de copie d'écran sont proposées (sous réserve d'acceptation de sa direction)</li> </ul>
	<p>Transmettre les informations aux collaborateurs, aux autres membres de l'équipe de développement et au commanditaire par l'utilisation d'outils collaboratifs de partage de l'information et l'établissement de réunions régulières, afin de communiquer et valider quotidiennement les tâches et les avancées du projet en équipe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les appréciations du responsable : Bilan de l'activité, évaluation de l'assiduité, engagement dans le poste occupé/dans l'entreprise, points forts et axes d'amélioration...</li> <li>- Des annexes : graphiques, tableaux mentionnés dans le, illustrations des travaux, glossaire (termes techniques utilisés), bibliographie (livres, articles mentionnés dans le rapport).</li> </ul>	<p>Le candidat présente :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le cadre d'utilisation des différents outils de communications ou de transmissions d'informations (projet, réunion d'équipe, réunion technique, échanges avec les testeurs du jeu, les commanditaires...)</li> <li>- Les méthodes et la documentation mise en place pour son intégration ont été présentées ;</li> <li>- Les outils et canaux de communication transversale utilisés ;</li> </ul>
<p><b>Activité 5. Livraison &amp; présentation du projet</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Réalisation d'une présentation de soutenance de projet auprès du commanditaire.</li> <li>- Démonstration de l'intérêt ludique &amp; commercial du projet</li> </ul>	<p>Présenter le projet monté et testé en réunion avec le commanditaire au moyen d'un support visuel et d'un prototype jouable, afin de s'assurer de la validation finale du client et le cas échéant, planifier les actions liées à d'éventuels ajustements à l'issue de la démonstration</p>	<p><b>Épreuve 5 - Projet Professionnel de jeu vidéo</b></p> <p><b>Réalisation d'un concept de jeu vidéo.</b></p> <p>Le candidat réalise un support de présentation pour une proposition</p>	<p>Le candidat présente en lien avec la réalité du marché et en cohérence avec les attentes du commanditaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les informations générales du projet ;</li> <li>- Le synopsis ;</li> <li>- Le système du jeu et ses fonctionnalités ;</li> </ul>

		<p>de concept de jeu vidéo basée sur des contraintes éditoriales fixées.</p> <p><b>Présentation orale devant un jury</b> Le candidat présente à l'oral sa proposition créative en justifiant ses choix créatifs.</p> <p>Evaluation de la C4 et C5</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les propositions de valeurs uniques du projet ;</li> </ul> <p>Il est concis dans ses explications et mobilise un vocabulaire adapté et professionnel spécifique à son secteur lors des explications orales fournies.</p>
	<p>Proposer un placement commercial de produit en présentant une définition claire des besoins (humains, financiers, délais) et un modèle économique adapté à l'état actuel de la concurrence (support, prix, date de sortie ...) afin de démontrer le potentiel ludique du projet en cohérence avec la cible du jeu (tendances, comportements) au potentiel commanditaire/client.</p>		<p>Le candidat présente et précise :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le positionnement commercial du projet ;</li> <li>- Une proposition de contenu pour un prototype ;</li> <li>- Une proposition de composition d'équipe pluridisciplinaire ;</li> </ul> <p>Il est concis dans ses explications et mobilise un vocabulaire adapté et professionnel spécifique à son secteur lors des explications orales fournies.</p>