

RNCP35283 - Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo
REFERENTIELS D'ACTIVITES, DE COMPETENCES ET D'EVALUATION
ECOLE EMILE COHL

Article L6113-1 [En savoir plus sur cet article...](#) Créé par [LOI n°2018-771 du 5 septembre 2018 - art. 31 \(V\)](#)

« Les certifications professionnelles enregistrées au répertoire national des certifications professionnelles permettent une validation des compétences et des connaissances acquises nécessaires à l'exercice d'activités professionnelles. Elles sont définies notamment par un **référentiel d'activités** qui décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés, un **référentiel de compétences** qui identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui en découlent et un **référentiel d'évaluation** qui définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis. »

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'EVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc 1 : Conception artistique et pré-production d'un jeu vidéo			
<p>A.1.1 – Création de l'identité et détermination de la ligne artistique du jeu vidéo :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choix du type, des supports et de la cible du jeu, - Définition du cahier des charges, - Echange avec les équipes de game design et de développement, - Recherche et conception de l'identité graphique du jeu, - Détermination de l'ambition artistique du jeu, - Imagination et création des personnages, décors, univers et interface, - Identification des contraintes avec les équipes techniques (game designer, développeurs, etc.) liées aux plateformes et cibles du jeu (smartphone, console, tablette, etc.), - Supervision des recherches graphiques du pôle artistique, - Veille technologique et artistique, - Positionnement du jeu sur le marché du numérique. 	<p>C.1.1 - Collecter des références artistiques plurielles pour positionner graphiquement le jeu sur le marché du numérique et faire réaliser des recherches graphiques au pôle artistique en adéquation avec la ligne artistique initiée.</p> <p>C.1.2 – Echanger avec les diverses équipes du jeu sur les références artistiques, techniques et technologiques pour déterminer le type, les supports, le genre et la cible du jeu.</p> <p>C.1.3 – Définir précisément le cahier des charges en précisant les contraintes techniques et artistiques avec les diverses équipes du jeu en fonction du jeu envisagé.</p>	<p>Cas pratique :</p> <p>A partir d'un concept de jeu déterminé, le candidat réalise une étude de marché graphique, technique et technologique du secteur du jeu vidéo. Il définit le cahier des charges et détermine une direction artistique.</p> <p>Il argumente dans un écrit de 2 pages ses choix et les soutient à l'oral.</p> <p>Soutenance orale/Examen écrit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un descriptif écrit des principaux chiffres du secteur est détaillé, - Une analyse synthétique des tendances actuelles et passées est présente, - Les publics visés et le genre du jeu sont décrits, - Les principaux standards et normes sont listés, - Les tendances technologiques sont identifiées. - Les recherches sont plurielles (au moins trois), - Trois styles graphiques sont proposés, - Trois techniques graphiques sont présentées, - La proposition de direction artistique est adaptée au marché du numérique, - La direction artistique est personnelle et cohérente avec le jeu envisagé, - Les éléments graphiques sont cohérents.

	<p>C.1.4 – Superviser les recherches graphiques du pôle artistique expérimentant différentes techniques et styles pour définir les caractéristiques des personnages, de leur univers, des décors, des interfaces afin d'affirmer une direction artistique singulière adaptée au jeu.</p>		
<p>A.1.2 – Mise en place des étapes de pré-production du jeu vidéo en adéquation avec le cahier des charges :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Présentation du cahier des charges au pôle graphique, - Affirmation des choix graphiques, - Mise en place graphique du gameplay, - Organisation et gestion de la réalisation du prototype de jeu par le pôle graphique, - Conceptualisation des éléments sonores (bruitages, voix, dialogues, musiques, etc.) à intégrer en cohérence avec le cahier des charges. 	<p>C.1.5 – Déterminer graphiquement les mécaniques de jeu qui respectent les contraintes techniques et artistiques du jeu en adéquation avec le cahier des charges</p> <p>C.1.6 – Superviser le pôle graphique dans la réalisation d'un prototype de jeu adaptée aux mécaniques pour valider la faisabilité et la cohérence graphique du jeu.</p>	<p>Cas pratique :</p> <p>A partir d'un cahier des charges fourni et d'une direction artistique positionnée, le candidat réalise un prototype en respectant les mécaniques de jeu. Il explique dans un argumentaire écrit de 2 pages ses choix et les soutient à l'oral.</p> <p>Soutenance orale/Examen écrit</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Les choix graphiques sont justifiés, - Les contraintes techniques sont respectées, - Les mécaniques du jeu sont traduites graphiquement, - Les mécaniques correspondent au type de jeu, - Le prototype est fonctionnel, - La proposition est argumentée.
<p>A.1.3 – Gestion de la logistique de pré-production et direction du pôle artistique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coordination et validation des étapes de pré-production, - Organisation du travail à produire, - Mise en place du planning de pré-production, - Distribution des rôles du pôle artistique, - Gestion du travail d'équipe - Validation et livraison de la bible graphique 	<p>C.1.7 - Responsabiliser les collaborateurs et déléguer des missions en encourageant les motivations des membres pour maintenir une dynamique créative et valider l'avancement du jeu.</p> <p>C.1.8 - Organiser l'activité des équipes de pré-production d'un jeu en mettant en place des outils d'analyse pour atteindre les objectifs fixés et pour répartir judicieusement le travail, en conservant l'homogénéité globale du prototype.</p>	<p>Mise en situation professionnelle simulée :</p> <p>Le candidat développe un prototype de jeu vidéo et présente la bible graphique dans un dossier (5 pages).</p> <p>Lors d'un projet de groupe pour la réalisation d'un prototype de jeu vidéo : le candidat met en place, organise et dirige l'équipe pour la conception d'un</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Le travail est réparti efficacement entre les membres du groupe, - Des outils d'analyse des activités sont mis en place, - Le travail de chaque coéquipier est valorisé, - Le point de vue est objectif, - Les avis des membres du groupe ont été respectés, - Le suivi du projet est tracé par un planning de coordination, - L'homogénéité globale du prototype est maintenue par le travail de chaque coéquipier, - La bible graphique est livrée.

	C.1.9 – Constituer et livrer une bible graphique complète (gameplay, aspects graphiques, sonores, niveaux de jeu, etc.) pour débiter la réalisation du jeu.	prototype. Il tient un carnet de suivi (minimum 10 pages) et élabore un tableur de production. Soutenance orale/Examen écrit	
--	---	---	--

REFERENTIEL D'ACTIVITES <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	REFERENTIEL DE COMPETENCES <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	REFERENTIEL D'ÉVALUATION <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		MODALITÉS D'ÉVALUATION	CRITÈRES D'ÉVALUATION
Bloc 2 : Réalisation d'un jeu vidéo et participation au développement du pôle artistique.			
A.2.1 – Organisation de la réalisation et intégration des éléments graphiques fixes, animés et interactifs du jeu vidéo : - Supervision et validation de l'animation des personnages et des éléments de décors, - Positionnement des mouvements de caméra, - Mise en œuvre graphique des actions/réactions du jeu face au comportement et décisions du joueur, - Collaboration avec les équipes de sound-designer, - Intégration des éléments du jeu dans un moteur temps réel.	C.2.1 – Gérer la production des éléments graphiques animés et fixes en conformité avec la direction artistique, commander et vérifier les bruitages, sons et musique adaptés au jeu. C.2.2 – Superviser l'import des éléments graphiques et sonores dans le moteur du jeu et gérer la création de l'interactivité en adéquation avec le gameplay. C.2.3 - Valider le prototype en vérifiant que les attendus narratifs, divertissants et artistiques sont en adéquation avec les mécaniques du jeu.	Mise en situation professionnelle simulée (C.2.1 à C.2.6) A partir d'un cahier des charges, de mécaniques définies et d'un prototype de jeu, le candidat organise et réalise la production d'éléments graphiques fixes, animés et interactifs d'un jeu vidéo, il importe ces éléments dans le moteur du jeu et agence les interactivités du jeu.	<ul style="list-style-type: none"> - L'intention artistique est clairement identifiable, - Les éléments graphiques sont singuliers, - Les contraintes techniques sont déterminées, - Les interactivités sont agencées, - Le jeu est immersif, - Les enjeux du jeu sont compréhensibles, - Tous les éléments graphiques sont présents dans le moteur de jeu, - Les éléments interactifs définis dans le cahier des charges sont identifiables, - La direction artistique initiale est maintenue tout au long du jeu, - Les éléments graphiques contribuent à l'unité graphique, - Le jeu est fonctionnel, - Les éléments sont modifiés selon les retours du commanditaire, - Les contraintes et cible de la plateforme de jeu sont respectées, - Des rapports d'analyse de problématiques sont mis en place, - Des solutions sont envisagées.
A.2.2 – Collaboration à la chaîne de production en maintenant l'unité graphique du jeu définie dans la bible graphique : - Maintien de la cohérence du jeu, - Collaboration avec l'ensemble des équipes du jeu : visuels, sonores et techniques, - Animation et organisation de réunions - Gestion des retours de tests,	C.2.4 - Concevoir, animer et incorporer les éléments graphiques au jeu en respectant les contraintes de la plateforme et cible choisies et en maintenant une unité graphique. C.2.5 – Gérer et organiser la production du jeu en respectant	Il réalise et montre une séquence interactive au moyen d'une vidéo et d'un jeu. Il indique dans un rapport les éléments réajustés	

<ul style="list-style-type: none"> - Suivi des modifications et validation de l'avancement, - Contrôle et réajustement des éléments graphiques de la production, - Amélioration du jeu en fonction des retours. 	<p>les contraintes artistiques, techniques et de jouabilité.</p> <p>C.2.6 – Commanditer des tests, répartir les modifications graphiques au pôle artistique et superviser l'avancement du debug du jeu.</p> <p>C.2.7 – Améliorer le jeu en collaboration avec les équipes techniques pour parfaire l'esthétique et la jouabilité du jeu.</p>	<p>suite aux différents contrôles et tests.</p> <p>Il synthétise à l'oral les étapes de création et d'ajustement du jeu et argumente ses choix graphiques.</p> <p>Soutenance orale/Examen écrit</p>	
<p>A.2.3 – Participation au développement du pôle graphique du studio :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Veille technologique et graphique, - Recherche de nouvelles écritures graphiques innovantes, - Développement de projets de jeu, - Initiation et test de nouveaux outils de production graphique et d'intégration dans le moteur de jeu, - Collaboration avec les développeurs, - Synthèse des retours d'expérience. 	<p>C.2.8 – Inventer, proposer de nouveaux concepts de jeu et collaborer avec les développeurs pour valider la faisabilité.</p> <p>C.2.9 – Expérimenter et proposer des écritures graphiques innovantes et singulières à partir de retours d'expérience.</p> <p>C.2.10 – Réaliser une veille technologique et graphique pour innover et développer le pôle graphique du studio.</p>	<p>Cas pratique :</p> <p>A partir d'un jeu, le candidat rédige un retour d'expérience qui synthétise les outils de production et d'intégration dans le moteur du jeu à développer.</p> <p>A partir d'une veille technologique et graphique qu'il a réalisée, il propose une idée d'écriture graphique innovante et singulière et défend ses choix à l'oral.</p> <p>Examen écrit/Soutenance orale</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Un retour d'expérience est rédigé, - Une liste d'outils de production et d'intégration dans le moteur du jeu à développer est synthétisée, - Une veille technologique et graphique est réalisée, - Une écriture graphique est proposée, - L'écriture graphique proposée est singulière, - L'écriture graphique proposée est innovante, - Les choix sont argumentés.