

# RNCP33717– CONCEPTEUR ARTISTIQUE - REALISATEUR EN JEU VIDEO

## 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. »

Pour les candidats en situation de handicap : les modalités de la certification peuvent être aménagées, le référent handicap de l'organisme certificateur est le garant de l'adaptation technique, pédagogique ou d'accompagnement nécessaires au déroulé des épreuves.

<b>REFERENTIEL D'ACTIVITES</b> <i>décrit les situations de travail et les activités exercées, les métiers ou emplois visés</i>	<b>REFERENTIEL DE COMPETENCES</b> <i>identifie les compétences et les connaissances, y compris transversales, qui découlent du référentiel d'activités</i>	<b>REFERENTIEL D'EVALUATION</b> <i>définit les critères et les modalités d'évaluation des acquis</i>	
		<b>MODALITÉS D'ÉVALUATION</b>	<b>CRITÈRES D'ÉVALUATION</b>
<b>Bloc 1 : Conception artistique et pré-production d'un jeu vidéo</b>			
<p>A.1.1 – Création de l'identité du jeu vidéo et détermination de sa ligne artistique dans un cahier des charges :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Choix du type du jeu, des supports et de la cible,</li> <li>- Définition du cahier des charges et du budget avec l'éditeur ou le commanditaire,</li> <li>- Définition du récit utilisateur (userstory),</li> <li>- Collaboration avec les équipes de game design et de développement,</li> <li>- Recherche et conception de l'identité graphique du jeu en respectant les notions d'inclusion,</li> <li>- Caractérisation de l'ambition artistique du jeu,</li> <li>- Imagination et création des personnages, décors, univers et interface,</li> <li>- Identification des contraintes avec les équipes techniques (game designer, développeurs, etc.) liées aux plateformes et cible du jeu (smartphone, console, tablette, etc.),</li> </ul>	<p>C.1.1 – Gérer la sélection de références artistiques plurielles pour positionner graphiquement le jeu sur le marché du numérique et organiser les recherches graphiques du pôle artistique.</p> <p>C.1.2 – Superviser les échanges avec les diverses équipes du jeu sur les références artistiques, les contraintes techniques et technologiques pour déterminer le type, les supports, le genre et la cible du jeu en tenant compte des notions d'inclusion.</p> <p>C1.3 – Gérer et motiver les équipes pour une conception innovante et écoresponsable des éléments graphiques et technologiques afin de définir un cahier des charges, une direction artistique et un récit</p>	<p><b>Cas pratique : Définition d'un cahier des charges :</b></p> <p>Le candidat, à partir d'un concept de jeu, réalise une étude de marché graphique, technique et technologique du secteur du jeu vidéo.</p> <p>Il conçoit une bible graphique, estime les ressources humaines techniques et financières pour définir le cahier des charges.</p> <p>Il intègre les contraintes de l'impact carbone et les notions d'inclusion.</p>	<p><b>Le cahier des charges défini présente :</b></p> <p><b>1. Une étude de marché :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'étude de marché est rédigée,</li> <li>- Un descriptif écrit des principaux chiffres du secteur est détaillé,</li> <li>- Une analyse synthétique des tendances actuelles et passées est présente,</li> <li>- Le public visé et le genre du jeu sont décrits,</li> <li>- Les principaux standards et normes sont listés,</li> <li>- Les innovations technologiques sont identifiées.</li> </ul> <p><b>2. Une bible graphique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les recherches sont plurielles,</li> <li>- Trois styles et techniques graphiques sont proposés,</li> <li>- Le choix de direction artistique est adapté au marché du numérique,</li> <li>- La direction artistique est personnelle et cohérente avec le jeu envisagé,</li> <li>- Les éléments graphiques sont cohérents,</li> <li>- La démarche écoresponsable est prise en compte,</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Supervision des recherches graphiques du pôle artistique,</li> <li>- Conception de la bible graphique</li> <li>- Veille technologique et artistique,</li> <li>- Positionnement carbone du jeu sur le marché du numérique.</li> </ul>	<p>utilisateur (userstory) adaptés au jeu envisagé.</p> <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 et au budget.</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>	<p><b>3. Des ressources</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les ressources humaines, techniques et financières sont estimées et chiffrées de façon réaliste,</li> <li>- Les problématiques de handicap sont prises en compte et explicites,</li> <li>- L'enjeu de l'impact carbone est audité.</li> </ul>
<p>A.1.2 – Mise en place des étapes de pré-production du jeu vidéo en adéquation avec le cahier des charges et le sens narratif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Présentation du cahier des charges au pôle graphique,</li> <li>- Affirmation des choix graphiques,</li> <li>- Intégration du sens narratif,</li> <li>- Mise en place graphique à partir du gameplay,</li> <li>- Organisation et gestion de la réalisation du prototype de jeu par le pôle graphique,</li> <li>- Conceptualisation des éléments sonores (bruitages, voix, dialogues, musiques, etc.) à intégrer en cohérence avec le cahier des charges.</li> </ul>	<p>C.1.5 – S'approprier, intégrer et décliner le cahier des charges narratif du jeu pour que les équipes artistiques maintiennent la cohérence du récit du jeu dans la bible graphique.</p> <p>C.1.6 - Déterminer graphiquement les mécaniques de jeu qui respectent les contraintes d'accessibilité, techniques et artistiques du jeu, en adéquation avec le cahier des charges</p> <p>C.1.7 – Superviser le pôle graphique dans la réalisation d'un prototype de jeu écoresponsable, adapté aux mécaniques pour valider la faisabilité, la cohérence graphique et narrative du jeu.</p>	<p><b>Cas pratique :</b> <b>Conception d'un prototype</b></p> <p>A partir d'un cahier des charges et d'une bible graphique, <b>le candidat conçoit un prototype en respectant les mécaniques de jeu et le sens narratif.</b> Il explique dans un argumentaire écrit de 2 pages ses choix et les soutient à l'oral.</p> <p>Soutenance orale/Examen écrit</p>	<p><b>Le prototype de jeu :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le sens narratif est respecté,</li> <li>- Le récit est cohérent,</li> <li>- Les mécaniques du jeu sont traduites graphiquement,</li> <li>- Les mécaniques correspondent au type de jeu,</li> <li>- Les contraintes techniques sont respectées,</li> <li>- Le prototype est présenté et fonctionne.</li> </ul> <p><b>L'argumentaire écrit :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les choix graphiques sont justifiés,</li> <li>- La proposition est argumentée,</li> <li>- Les problématiques de handicap sont explicitement prises en compte,</li> <li>- La démarche écoresponsable est prise en compte.</li> </ul>

<p>A.1.3 – Supervision de la pré-production d'un prototype :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordination et validation des étapes de pré-production,</li> <li>- Organisation des équipes et du travail à produire en prenant en compte les situations de handicap,</li> <li>- Mise en place du planning de pré-production,</li> <li>- Distribution des rôles du pôle artistique,</li> <li>- Gestion et pilotage des équipes,</li> <li>- Validation et livraison de la bible graphique</li> </ul>	<p>C.1.8 – Motiver et responsabiliser les collaborateurs pour maintenir une dynamique créative, écoresponsable et inclusive afin de livrer le prototype de jeu attendu.</p> <p>C.1.9 - Organiser et piloter l'activité des équipes de pré-production du jeu en mettant en place et contrôlant les outils d'analyse pour atteindre les objectifs fixés, respecter le budget, l'impact carbone et pour répartir judicieusement le travail, en conservant l'homogénéité globale du prototype.</p> <p>C.1.10 – Superviser la constitution de la bible graphique complète (gameplay, aspects graphiques, sonores, niveaux de jeu, etc.) pour la livrer afin de lancer la réalisation du jeu.</p>	<p><b>Mise en situation professionnelle simulée :</b></p> <p>Dans le cadre 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 prototype. Il tient compte des problématiques techniques et graphiques ainsi que des enjeux environnementaux et d'inclusion. Il tient un carnet de suivi (minimum 10 pages) et élabore un tableur de production.</p> <p>Soutenance orale/Examen écrit</p>	<p><b>La pré-production d'un prototype est supervisée :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le travail est réparti efficacement entre les membres du groupe,</li> <li>- Le travail de chaque coéquipier est valorisé,</li> <li>- Le point de vue est objectif,</li> <li>- Les avis des membres du groupe ont été respectés,</li> <li>- L'homogénéité du prototype est maintenue par le travail de chaque coéquipier,</li> <li>- La bible graphique est présentée.</li> </ul> <p><b>Le traçage de la préproduction est assuré :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Des outils d'analyse des activités sont mis en place,</li> <li>- Le suivi du projet est tracé par un planning de coordination,</li> <li>- Les ressources sont prises en compte,</li> <li>- Les problématiques de handicap sont prises en compte et explicites,</li> <li>- La démarche écoresponsable est prise en compte.</li> </ul>
--	---	--	---

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 : Réalisation d'un jeu vidéo et participation au développement du pôle artistique.</b>			
<p>A.2.1 – Organisation et supervision de la réalisation et de l'intégration des éléments graphiques fixes, animés et interactifs du jeu vidéo :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Transmission de sa vision du jeu aux équipes,</li> <li>- Supervision et validation de l'animation des personnages et des éléments de décors,</li> <li>- Positionnement des mouvements de caméra,</li> <li>- Mise en œuvre graphique des actions/réactions du jeu face au comportement et décisions du joueur,</li> <li>- Validation de l'intégration des éléments du jeu dans un moteur temps réel,</li> <li>- Collaboration avec les équipes de sound-designer pour l'intégration du son et de musiques.</li> </ul>	<p>C.2.1 – Définir le pipeline et diriger 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.</p> <p>C.2.2 – Superviser l'import des éléments graphiques et sonores dans le moteur du jeu, valider et finaliser la création de l'interactivité en adéquation avec le gameplay.</p> <p>C.2.3 - Valider le jeu en vérifiant que les attendus narratifs, divertissants et artistiques sont en adéquation avec les mécaniques du jeu.</p>	<p><b>Mise en situation professionnelle simulée (C.2.1 à C.2.7) : Réalisation d'un jeu vidéo</b></p> <p><b>Conception des éléments graphiques fixes, animés et interactifs d'un jeu vidéo :</b> 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.</p> <p><b>Import dans le moteur et interactivités :</b> Le candidat importe ces éléments dans le moteur du jeu et crée les interactivités du jeu. Il réalise et montre une séquence interactive au moyen d'une vidéo (trailer) et d'un jeu.</p> <p><b>Rédaction d'un document de synthèse :</b> Il rédige un document de synthèse : liste des éléments réajustés suite</p>	<p><b>1. Les éléments graphiques</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'intention artistique est clairement identifiable,</li> <li>- Les éléments graphiques sont singuliers,</li> <li>- Les enjeux du jeu sont compréhensibles et réalistes,</li> <li>- Les éléments interactifs définis dans le cahier des charges sont identifiables,</li> <li>- La direction artistique initiale est maintenue tout au long du jeu,</li> <li>- Les éléments produits contribuent à l'homogénéité graphique,</li> </ul> <p><b>2. L'import dans le moteur et les interactivités</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les interactivités sont créées,</li> <li>- Le jeu est immersif,</li> <li>- Tous les éléments graphiques sont présents dans le moteur de jeu,</li> <li>- Le jeu est fonctionnel,</li> <li>- Le jeu est ludique.</li> </ul> <p><b>3. Le document de synthèse</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les contraintes techniques sont déterminées,</li> <li>- Les éléments sont modifiés selon les retours du commanditaire,</li> <li>- Les contraintes et cible de la plateforme de jeu sont respectées,</li> <li>- Des rapports d'analyse de problématiques sont mis en place,</li> <li>- Les ressources humaines et budgétaires sont respectées,</li> <li>- Les contraintes humaines, carbone, etc. sont prises en compte,</li> <li>- Des solutions sont envisagées,</li> <li>- Les axes d'amélioration sont définis.</li> </ul>
<p>A.2.2 – Collaboration à la chaîne de production en maintenant l'unité graphique du jeu définie dans la bible graphique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Choix et supervision des équipes de créations graphiques et d'animation,</li> <li>- Collaboration avec l'ensemble des équipes du jeu : visuels, sonores et techniques,</li> <li>- Distribution et coordination des rôles dans l'équipe de réalisation,</li> <li>- Maintien de la cohérence du jeu,</li> <li>- Animation et organisation de réunions de suivi de production,</li> <li>- Gestion des retours de tests,</li> <li>- Suivi des modifications et validation de l'avancement,</li> <li>- Contrôle et réajustement des éléments graphiques de la production,</li> <li>- Amélioration du jeu en fonction des retours.</li> </ul>	<p>C.2.4 – Composer, superviser et encadrer les équipes de création et d'animation du jeu en veillant à maintenir la direction artistique, à respecter le budget et le cahier des charges.</p> <p>C.2.5 – Communiquer sa vision du jeu aux équipes, assurer l'homogénéité globale et respecter la ligne budgétaire en contrôlant l'impact carbone et les enjeux environnementaux ainsi qu'en tenant compte des situations d'handicap.</p> <p>C.2.6 – Commanditer des tests, répartir les modifications aux pôles concernés 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 dans un but d'amélioration continue.</p>	<p>aux contrôles et tests, état des debriefings et axes d'amélioration. Il synthétise à l'oral les étapes de création du jeu vidéo et argumente ses choix. Il tient compte de la ligne budgétaire, de l'impact carbone et des enjeux environnementaux ainsi que des situations d'handicap.</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"> <li>- Veille technologique et graphique,</li> <li>- Recherche de nouvelles écritures graphiques innovantes,</li> <li>- Développement de projets de jeu,</li> <li>- Initiation et test de nouveaux outils de production graphique et d'intégration dans le moteur de jeu,</li> <li>- Collaboration avec les développeurs,</li> <li>- Synthèse des retours d'expérience,</li> <li>- Amélioration continue.</li> </ul>	<p>C.2.8 – Proposer de nouveaux concepts de jeu singuliers et collaborer avec les développeurs pour valider la faisabilité.</p> <p>C.2.9 – Expérimenter et proposer, à partir de retours d'expérience, des écritures graphiques singulières respectant les notions d'inclusion en se basant sur des technologies innovantes répondant aux problématiques de développement durable.</p> <p>C.2.10 – Réaliser une veille technologique et graphique pour innover et développer le pôle graphique du studio.</p>	<p><b>Cas pratique :</b> <b>Rédaction d'un retour d'expérience :</b></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><b>Proposition de nouvelles écritures graphiques :</b> A partir d'une veille technologique et graphique qu'il a réalisée, le candidat propose une idée d'écriture graphique innovante et singulière et défend ses choix à l'oral.</p> <p>Examen écrit/Soutenance orale</p>	<p><b>1. Analyse à partir du retour d'expérience :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un retour d'expérience et son analyse sont présentés,</li> <li>- Une liste d'outils de production et d'intégration, à développer dans le moteur du jeu, est synthétisée.</li> </ul> <p><b>2. Proposition graphique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une veille technologique et graphique est réalisée,</li> <li>- Une écriture graphique est proposée,</li> <li>- L'écriture graphique proposée est singulière,</li> <li>- L'écriture graphique proposée est innovante,</li> <li>- L'inclusion est prise en compte,</li> <li>-L'impact carbone est pris en compte,</li> <li>- Les choix sont argumentés.</li> </ul>