

## Lien internet vers le descriptif de la certification :

L'obtention de la totalité de la certification est soumise à la validation des blocs de compétences suivants :

Domaine de compétences 1:

### **Cadrage des concepts de jeux et rédaction du Game concept**

Compétences attendues :

- 1- Constituer un référentiel d'information orientant les choix éditoriaux, techniques, artistiques et stratégiques du « game design Document » et de la production.
- 2- Questionner le commanditaire afin de cadrer la demande et répondre aux contraintes.
- 3- Dialoguer et échanger avec les commanditaires et les partenaires afin d'adapter la demande à la culture et à l'univers d'une éventuelle licence.
- 4- Actualiser ses connaissances du marché et de la cible afin d'identifier et d'analyser la problématique soulevée par le projet de jeu.
- 4- Préconiser des solutions en tenant compte des enjeux, des contraintes de production (graphique, technique, sonore...) et du marché.

Domaine de compétences 2 :

### **Rédaction du Game design document (GDD)**

Compétences attendues :

- 1-Gérer les contraintes calendaires, techniques et graphiques de la chaîne de production afin de tenir compte des objectifs de réalisation.
- 2- Contrôler l'ensemble des fonctionnalités incluses dans le jeu (mécaniques, gameplay, ergonomie).
- 3- Estimer les moyens techniques et humains nécessaires à l'atteinte des objectifs.
- 4- Préconiser des recommandations graphiques, techniques et sonores.
- 5- Identifier des leviers de monétisation pertinents afin d'optimiser les objectifs commerciaux.
- 6- Rédiger le Game design document

Domaine de compétences 3 :

### **Conception du jeu et prototypage fonctionnel**

Compétences attendues :

- 1- Décrire l'ergonomie générale du jeu (navigation et interface), les contrôles du jeu, le plan de vue de la caméra et l'entité jouable pour concevoir l'accessibilité du prototypage initial afin de schématiser des comportements et des situations.
- 2- Modéliser et programmer les systèmes et les mécanismes de jeu afin d'optimiser l'expérience interactive.
- 3- Réaliser une expérience jouable cohérente avec l'intention du projet à l'aide d'un outil de prototypage.
- 4- Analyser et itérer sur les retours d'expérience utilisateur afin de rédiger le bilan et améliorer l'interactivité.

Domaine de compétences 4 :

### **La réalisation du jeu**

Compétences attendues :

- 1- Collaborer avec les différents pôles de la production afin d'assurer la cohérence graphique et technique générale du projet.
- 2- Contrôler l'intégration des éléments du Game Design Document à chaque étape de la production afin de respecter l'intégrité du projet.
- 3- Anticiper et orienter les comportements du joueur afin d'optimiser l'expérience de jeu du joueur.
- 4- Planifier et coordonner la chaîne de production du jeu
- 5- Identifier les dysfonctionnements en organisant des sessions de tests.
- 6- Piloter la correction des dysfonctionnements afin d'améliorer la boucle d'expérience.
- 7- Mener une démarche de contrôle de la qualité du jeu afin d'aboutir à la meilleure expérience utilisateur possible.
- 8- Préconiser des axes de communication afin de promouvoir les spécificités du jeu.

Pour valider la certification, il est nécessaire de valider ces 4 blocs de compétence. Si un des blocs de compétence n'est pas validé, la certification ne peut être que partielle.