

Résumé du référentiel

- 1/ OBJECTIF ET CONTEXTE DE LA CERTIFICATION

C'est dans l'univers vidéoludique (monde ludique et imaginaire du jeu vidéo) que le concepteur réalisateur de jeux vidéo exerce ses talents. Une fois le public visé, le style de jeu et le budget définis par le directeur de création, le métier de concepteur réalisateur de jeux vidéo consiste à :

- prendre en charge la conception d'un jeu vidéo (de la création d'un univers à l'optimisation de la production).
- donner un cadre de jeu cohérent (personnages, univers, niveaux de jeu, interfaces...)
- optimiser l'expérience de jeu de l'utilisateur.

Le fruit de ses réflexions et les choix qui en découlent sont compilés dans un cahier des charges (le game design document) qui servira de référence aux différents intervenants impliqués dans le développement du jeu. En effet, le concepteur réalisateur travaille par itération en collaboration constante et étroite avec l'équipe en charge de la conception du jeu (les métiers du design), l'équipe en charge des aspects artistiques (les métiers de l'image) et l'équipe en charge de la programmation (les métiers technologiques). Les métiers sont interdépendants, de sorte qu'un changement en amont dans le design d'un jeu peut impacter une vingtaine de métiers en aval. Chaque corps de métier intervenant sur un jeu vidéo (graphiste, animateur, programmeur, level designer, ingénieur réseaux, marketeur...) dépend du travail du concepteur réalisateur de jeux vidéo, qui occupe donc un poste clé dans la chaîne de production.

- 2/ ACTIVITÉS VISÉES

Le concepteur réalisateur de jeux vidéo cadre les concepts de jeu et rédige le Game concept en analysant la demande de projet de jeu, la cible, en identifiant les besoins du marché. Il traduit les attentes de ou des commanditaires en concevant les premiers éléments de gameplay et la déclinaison éditoriale du concept.

Il conçoit et rédige le Game Design document en élaborant la structure du jeu, en gérant les ressources nécessaires, en vérifiant le prototype élaboré.

Il élabore le concept du jeu et le prototypage fonctionnel. Pour cela il conçoit les mécaniques du jeu, il travaille sur les systèmes de gameplay, il met à jour la fiche de game concept, il réalise et il teste le prototype du projet.

Il a également une contribution artistique et technique. Il peut participer à la création et à la réalisation des éléments visuels, à leur animation, aux effets spéciaux et à leur intégration dans le moteur de jeux. Il est amené à prendre part à l'élaboration de l'environnement logiciel, à coder le gameplay et l'environnement utilisateur.

En outre, le concepteur-réalisateur de jeu pilote la réalisation du jeu. Il planifie la production et les étapes clés. Il coordonne et collabore avec les équipes artistiques et techniques tout au long du projet. Il met également en place la communication nécessaire à l'avancement du projet auprès de la direction et des équipes de production. Il optimise l'expérience de jeu, il doit superviser le contrôle qualité et concevoir ou participer à la conception d'un plan de communication sommaire.

- 3/ COMPÉTENCES ATTESTÉES :

Pour ce faire, les compétences évaluées tourneront autour de la capacité de :

- Identifier les objectifs et les enjeux du projet.
- Préconiser des solutions en tenant compte des enjeux, des contraintes de la chaîne de production (graphique, technique, sonore...) et du marché.
- Estimer les besoins (techniques, humains, financiers...) et cadrer le projet
- Planifier la chaîne de production du jeu et définir une organisation et des méthodes de travail
- Assurer la rédaction, le suivi et le contrôle du Game Design Document à chaque étape de production afin de respecter l'intégrité du projet.
- Concevoir l'accessibilité du prototypage initial afin de schématiser des comportements et des situations
- Modéliser et programmer les systèmes et les mécaniques de jeu
- Réaliser une expérience jouable cohérente avec l'intention du projet à l'aide d'un outil de prototypage
- Identifier et piloter la correction des dysfonctionnements afin d'améliorer la boucle d'expérience.
- Mener une démarche de contrôle de la qualité du jeu afin d'aboutir à la meilleure expérience utilisateur possible
- Maîtriser la communication, diriger des équipes et adapter les échanges aux différents interlocuteurs

- 4/ MODALITÉS D'ÉVALUATION

La certification s'appuie sur les composantes suivantes :

- **Cadrage des concepts de jeux et rédaction du Game concept** : rédaction d'une fiche de concept pour chaque jeu développé dans le cadre du cursus, concernant les aspects systémiques du projet (mécanique de jeu, système, boucle de gameplay, ergonomie), les aspects artistiques (éléments de la direction artistique, narration, partition sonore) et l'analyse des cibles.
- **Rédaction du Game design document (GDD)** : élaboration et présentation d'un dossier de conception de jeu (GDD) pour chaque jeu développé, en décrivant les

spécifications liées à la navigation et au comportement du joueur (règles du jeu, environnement ...), en précisant les relations avec les équipes et/ou autres interlocuteurs.

- **Conception du jeu et prototypage fonctionnel** : rédaction d'une fiche de game concept, réalisation d'un prototype de jeu (web, PC, Mobile, VR, AR, nouvelles technologies) en mettant en place des processus d'itérations afin de permettre la production de prototypes fonctionnels jouables. Soutenance orale en condition simulée de propositions de projets (présentation et retour des itérations de « playtests »).
- **La réalisation du jeu** : présentation devant un jury de professionnels d'un jeu vidéo de fin d'étude devant obligatoirement offrir une expérience complète du gameplay annoncé dans le game design document.
- DESCRIPTION DES MODALITÉS D'ACQUISITION DE LA CERTIFICATION PAR CAPITALISATION DES BLOCS DE COMPÉTENCES ET/OU PAR ÉQUIVALENCE L'OBTENTION DE LA TOTALITÉ DE LA FORMATION EST SOUMISE À LA VALIDATION DES BLOCS DE COMPÉTENCES SUIVANTS :

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

1. Cadrage des concepts de jeux et rédaction du Game concept
2. Rédaction du Game design document (GDD)
3. Conception du jeu et prototypage fonctionnel
4. La réalisation du jeu