



GOBELINS, l'école de l'image
Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Designer
d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo
- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale

Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo	RNCP34059	Titre délivré par le CNAM
		Date de mise à jour : 30 mars 2021

N° Activ	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Référentiel de formation FI (matières) / compétences	Modalités d'évaluation
Bloc 1 : Conception et réalisation de preuves de concept d'expériences digitales interactives, ludiques ou innovantes					
			Total heures du bloc	306	
1,1	Le processus d'idéation		Proposer des concepts de jeu ou d'expériences interactives ludiques Organiser le process d'idéation, de créativité et les relations au sein du groupe	Créativité & brainstorming (21 heures) 3 jurys concepts (12 heures)	<i>Dans le cadre de situations professionnelles reconstituées, seul ou en équipe :</i> Participation à un ou plusieurs ateliers de conception de jeu en temps limité (gamejams, hackathons)
1,2	La conception de système de jeu		Définir les parti-pris d'un projet en termes de contrôles, direction de caméra, genre du jeu Définir les règles du jeu (game design) d'une expérience interactive si elle est jouable, ou la mécanique d'interaction dans le cas d'une expérience non ludique Détailler la progression de l'expérience dans l'espace virtuel (cartes, niveaux ou étapes)	Théorie game design (28 heures) Level design (28 heures) UX design (21 heures) Suivi game design (28 heures)	<i>Dans le cadre d'une situation professionnelle ou reconstituée, en équipe :</i> Rédaction d'un document de conception d'un projet collectif d'expérience ludique interactive, incluant le game design, le scénario interactif, la direction artistique visuelle et sonore
1,3	La rédaction d'une bible narrative		Rédiger un synopsis de l'histoire principale (et/ou des différents arcs narratifs) Rédiger une description des différents éléments de l'univers : lieux, personnages, histoire du monde (world building) Scénariser l'expérience en décrivant les embranchements de l'histoire interactive	Scénarisation interactive (28 heures) Suivi de projet (14 heures)	



GOBELINS, l'école de l'image
Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo
- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale

Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo	RNCP34059	Titre délivré par le CNAM
		Date de mise à jour : 30 mars 2021

N° Activ	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Référentiel de formation FI (matières) / compétences	Modalités d'évaluation
1,4	La rédaction d'une charte graphique		Rédiger une pré-chartre graphique de l'expérience ludique interactive incluant la direction artistique et des premiers éléments de charte graphique (interface utilisateur, décors, objets et personnages)	Direction artistique (14 heures)	
1,5	La rédaction d'une charte sonore		Rédiger une charte sonore de l'expérience ludique interactive incluant une première version de la direction sonore, en partenariat ou pour la soumettre à un concepteur sonore (sound designer)	Direction artistique (21 heures)	
1,6	Le prototypage d'un démonstrateur		Simuler l'expérience finale en créant un prototype (statique ou interactif) Organiser des tests (early playtesting) de ce prototype auprès du public cible	Découverte moteur de jeu vidéo (21 heures) UX évaluation (28 heures) Réalisations de 3 prototypes (42 heures)	
Bloc 2 : Développement de nouveaux projets d'expériences interactives digitales et ludiques					
			Total heures du bloc	63	
2,1	La veille prospective marché		Analyser un marché pour y positionner un projet d'expérience interactive ludique, en utilisant sa veille ou des techniques d'études de marché	Economie du jeu (producing, monétisation) - (42 heures)	<i>Dans le cadre d'une situation professionnelle ou reconstituée, en individuel ou en équipe,</i>
2,2	La constitution et la rédaction de dossiers de financement		Identifier des investisseurs potentiels et préparer des demandes de financement Définir des besoins financiers pour pré-produire un projet, formaliser un budget de pré-production	Droit du jeu vidéo (7 heures) Direction de studio (14 heures)	Présentation orale à des investisseurs (pitch) d'un projet de jeu ou d'expérience digitale interactive <i>- synthèse de la veille sous forme d'analyses de tendance</i>

GOBELINS, l'école de l'image
Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Designer
d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo
- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale

Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo	RNCP34059	Titre délivré par le CNAM
		Date de mise à jour : 30 mars 2021

N° Activ	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Référentiel de formation FI (matières) / compétences	Modalités d'évaluation
2,3	La rédaction de notes d'opportunités de création d'un nouveau type d'expérience interactive		Formaliser une note d'opportunité pour un concept d'expérience digitale ludique Définir des objectifs stratégiques pour un projet, en terme d'audience et de monétisation (premium, freemium, DLC...)		<ul style="list-style-type: none"> - présentation d'un nouvel concept et de ses USP (unique selling points) - argumentation sur l'opportunité du concept de jeu retenu par rapport à son marché et aux tendances d'usage - présentation d'objectifs stratégiques atteignables en terme d'audience, de durée d'expérience, de monétisation <p>Remarque : la présentation aux investisseurs s'accompagne toujours d'une démonstration de prototype jouable (first playable ou proof of concept) qui est décrite dans le bloc 1 ou le bloc 3 suivant le niveau d'avancement et le type d'entreprise</p>
Bloc 3 : Supervision de la réalisation d'une expérience digitale interactive					
			Total heures du bloc	69	
3,1	La définition d'organisation de projet		Organiser une équipe projet en définissant la méthode de gestion du projet (agile classique) et ses différentes échéances et rythme de production	Producing (28 heures)	<p>Dans le cadre d'une situation professionnelle ou reconstruite</p> <p>Note d'analyse individuelle retrospective (postmortem) d'une production ou pré-production d'expérience digitale interactive ludique, incluant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - organisation et composition de l'équipe, organisation du pipeline de production, - choix et pilotage de la communication en interne et en externe pendant le projet, - identification des facteurs de risques et de qualité projet (bonnes pratiques) - fonctionnement individuel en situation de collaboration et de leadership dans son métier
3,2	La définition des choix techniques, supervision et arbitrage dans leur mise en œuvre par l'équipe projet		Préparer une note de recommandation technique pour un projet Choisir des outils et modes de collaboration pour garantir la fiabilité des process et la production des assets de jeu (pipeline)	Moteur de jeux avancés (21 heures) Pipeline 3D (21 heures)	
3,3	La communication interne au projet (investisseurs, équipe projet)		Analyser des pratiques managériales, de résolution de problèmes et de mise en place de communication pour améliorer des pratiques	Producing (10 heures)	

GOBELINS, l'école de l'image
Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Designer
d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo
- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale

Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo	RNCP34059	Titre délivré par le CNAM
		Date de mise à jour : 30 mars 2021

N° Activ	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Référentiel de formation FI (matières) / compétences	Modalités d'évaluation
3,4	L'organisation du plan de test et suivi de son exécution		Développer et partager une expertise métier grâce aux outils de la recherche appliquée	Formation à la recherche & suivi des thèses, soutenances de thèses professionnelles (20 heures)	<i>Dans le cadre d'une situation professionnelle :</i> Rédaction d'un travail de recherche appliquée (thèse professionnelle), individuel, en lien avec l'évolution prospective de son métier (évolution technologique, méthodologique, sectorielle).
Bloc 4 : Stratégie de promotion et de communication d'une expérience interactive digitale ludique					
Total heures du bloc				65	
4,1	L'identification de canaux de diffusion		Identifier les canaux de diffusion et concevoir une communication transmedia (réseaux sociaux, web, événementiel) Concevoir les principes clefs de la communication (slogan/baseline de communication, logo de projet, ligne éditoriale) en lien avec le modèle économique du projet	Communication et storytelling (21 heures) Réalisation audiovisuelle (14 heures)	<i>Dans le cadre d'une situation professionnelle ou reconstituée :</i> Présentation orale de la stratégie de communication et diffusion d'un projet collectif d'expérience interactive digitale et ludique - présentation du projet (démo, playtest) - budget de communication en lien avec le budget de production du jeu / de l'expérience - stratégie d'acquisition des joueurs - promotion du projet au niveau institutionnel - prototypes d'outils de communication et users tests de ceux-ci - stratégie de déploiement de la communication dans le temps
4,2	La définition d'une stratégie de communication et de lancement		Présenter la stratégie de communication et de diffusion d'une expérience ludique interactive à des investisseurs potentiels (employeurs, studios de production, financeurs publics type CNC)		
4,3	La conception d'outils de promotion du projet		Concevoir des outils de promotion du projet auprès du grandpublic (boîtier de jeu, page web/landing page, réseaux sociaux...) Participer à des événements de promotion du projet		



GOBELINS, l'école de l'image
Référentiel de compétences RNCP / contenu de la formation Designer
d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo
- Tous les blocs de compétences sont validés en formation initiale

Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo	RNCP34059	Titre délivré par le CNAM
		Date de mise à jour : 30 mars 2021

N° Activ	Référentiel d'activités visées par la certification	N° com	Référentiel de compétences visées par la certification	Référentiel de formation FI (matières) / compétences	Modalités d'évaluation
4,4	La promotion opérationnelle du projet		Maîtriser la communication projet envers les investisseurs internes ou externes	Répétitions - (14 heures) 4 jurys intermédiaires de projet (16 heures)	
La certification totale s'obtient par : - la validation cumulée des 4 blocs de compétences - la réalisation d'une période de pratique professionnelle d'au moins 4 mois - la rédaction et la soutenance d'une thèse professionnelle					