

Designer d'expériences immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication (MS)

RNCP39233 · RNCP · Publiée

L'essentiel

Niveau de qualification	Niveau 7
Code(s) NSF	320, 323, 326
Formacode(s)	46251, 46217, 46266, 46339
Code(s) ROME	M1802, E1205, E1104
Type d'enregistrement	Enregistrement sur demande
Date d'enregistrement	27/06/2024
Date d'échéance	27/06/2029

Certificateur(s)

CONSERVATOIRE NATIONAL DES ARTS ET METIERS · SIRET : 19753471200017

Partenaires habilités

2 organismes habilités, d'après la liste publiée par France compétences : 2 à former et organiser l'évaluation.

Organisme	SIRET	Habilitation
CNAM NOUVELLE-AQUITAINE - ASSOCIATION DE GESTION	82434427900149	Former et organiser l'évaluation
GOBELINS-CCI PARIS ILE DE FRANCE	89003049700022	Former et organiser l'évaluation

Résumé de la certification

OBJECTIFS ET CONTEXTE

Dans un secteur en pleine croissance (expériences immersives, réalité virtuelle, application augmentée sur smartphone, et jeux vidéo) il n'existait aucune formation de haut niveau dédié à la convergence de ces domaines. La certification répond à l'apparition de nouveaux besoins en design d'expériences immersives, interactives et ludiques, dans les secteurs du jeu vidéo, des institutions culturelles et artistiques, des agences de communication, de l'audiovisuel, de la publicité et plus largement, des contenus créatifs grand public. Ces besoins concernent le design et la réalisation de contenus originaux et attractifs ayant pour point particulier l'immersif, l'interactif, et le ludique. Les certifiés peuvent prendre des responsabilités dans la conception d'un projet ou d'une gamme/ligne de projets, à son compte ou intégré dans un studio de jeu vidéo, d'expérience immersive, etc. Ils maîtrisent les spécificités des nouvelles écritures, des méthodes de production et des contenus immersifs et interactifs.

La certification Designer d'expériences, immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication (MS) prépare des designers de haut niveau en phase avec les évolutions actuelles, capables d'appréhender les réalisations numériques multi support dans leur totalité en assumant les fonctions de conception. Cela implique de savoir passer de la définition du concept à l'esquisse au produit ou service final, en passant par le prototype R&D pour lever les verrous technologiques et assurer un contrôle qualité de l'expérience produite, notamment sur les sujets de l'accessibilité et de l'inclusion. Outre la maîtrise technique et le sens créatif, ils possèdent en plus un sens pragmatique, une vision globale tenant compte des utilisateurs, des commanditaires, des besoins du marché, des enjeux RSE, des imaginaires et des usages.

La certification est ouverte à l'ensemble des métiers nécessaires à la conception d'une expérience immersive interactive ludique. En effet, initialement centrée sur les profils graphistes (artistes) et programmeurs uniquement, elle s'est élargie aux profils de chefs de projets, désireux de pouvoir développer des projets ludiques ou transmédia dans leurs sociétés. Elle a aussi permis à des UI/UX designers de se former à la conception d'interactions immersives ou ludiques. Enfin, vu l'orientation de la formation "serious game" et produits culturels, des profils de scénaristes-réalisateurs sont devenus une vraie nécessité afin de permettre aux certifiés de travailler avec l'ensemble des profils nécessaires au design d'expériences immersives, interactives et ludiques.

ACTIVITÉS VISÉES

Analyse du secteur et réalisation d'une veille technologique et créative pour élaborer la stratégie éditoriale et R&D responsable d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques.

Définition et présentation d'une stratégie de direction créative inclusive, accessible et responsable d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques

Direction de création responsable (éthique, inclusive, accessible et durable) à 3 niveaux : publics, contenu des projets, équipes de création

Élaboration et présentation du pitch d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique

Élaboration de la direction artistique visuelle et sonore, et du concept narratif du projet d'expérience immersive, interactive et ludique en accord avec la direction créative du studio

Design du fonctionnement interactif accessible (ex : boucle de gameplay, interaction humain-machine, réalité virtuelle) du projet d'expérience immersive, interactive et ludique

Constitution et supervision d'une équipe projet d'expérience immersive, interactive et ludique

Organisation et planification inclusive et responsable de la préproduction d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique

Élaboration du plan de financement et préparation de demande de financement pour la production d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique

Identification des verrous technologiques et définition de la séquence à prototyper durant la préproduction d'expériences immersives, interactives et ludiques

Mise en œuvre du développement itératif et des évaluations du prototype R&D (recherche et développement) d'une expérience immersive, interactive et ludique

Conception, réalisation et présentation de versions de démonstration à partir du prototype R&D d'une expérience immersive, interactive et ludique

Élaboration d'une stratégie de communication sur le processus R&D et créatif

COMPÉTENCES ATTESTÉES

Analyser le contexte interne (les ressources humaines, créatives et technologiques disponibles) du studio d'expériences immersives, interactives et ludiques au moyen d'un SWOT (forces et faiblesses) pour déterminer les opportunités créatives du marché (ex : répondre à un appel à projets d'expériences en réalité virtuelle, préparer un projet pour le montrer dans un festival d'expériences immersives, interactives et ludiques, prototyper un jeu vidéo sur un sujet innovant, etc.).

Repérer les limites et opportunités des technologies existantes et émergentes (ex : co-création avec l'intelligence artificielle, génération procédurale, moteurs de jeux vidéo, casque de réalité augmentée, métavers, etc.) en identifiant les points faibles et les points forts de chaque technologie afin de sélectionner celles qui seront intégrées dans le pipeline créatif et R&D du studio.

Analyser le marché en mettant en place un dispositif de veille permanente par l'ensemble des équipes créatives du studio au moyen d'un mapping concurrentiel (graphique à 2 axes pour positionner les projets selon deux critères) afin de référencer et étudier les projets innovants du secteur pour orienter la stratégie R&D.

Définir la stratégie créative du studio d'expériences immersives, interactives et ludiques au moyen d'une charte éditoriale reconnaissable et originale afin de positionner l'identité et les valeurs du studio dans le secteur.

Évaluer l'impact humain et écologique (dimension RSE) des outils technologiques et méthodologiques de conception et de production au moyen d'une analyse prospective des risques afin de les choisir et les déployer en adéquation avec une stratégie de direction créative inclusive, accessible, et responsable.

Présenter la stratégie créative aux équipes de création au travers d'exemples de concepts de projet (objectifs, énoncé de stratégie, public cible, indicateurs de réussite) pour transmettre les lignes directrices aux équipes de création.

Analyser les besoins des publics cibles au moyen de techniques d'UX (ex : persona, modèle des capacités humaines, playtest, entretiens, design participatif, etc.) afin d'améliorer l'ergonomie, l'accessibilité et l'inclusivité des expériences immersives, interactives et ludiques proposées.

Analyser les biais standards dans les contenus des projets d'expériences immersives, interactives et ludiques en les comparant aux guides de bonnes pratiques de l'industrie (du jeu vidéo, de l'informatique et de l'animation) et à la recherche scientifique afin de proposer des solutions pour s'assurer du respect des contraintes éthiques, inclusives, accessibles et durables.

Diriger l'équipe de création à l'aide d'une charte de responsabilisation des pratiques de création pour maintenir un environnement propice à la création éthique, inclusive, accessible et durable.

Mettre en place un processus d'amélioration continue des équipes au moyen d'une démarche réflexive de post-mortem (analyse après projets des forces et faiblesses du développement) pour mesurer leur expertise et les besoins de formation.

Organiser et mettre en œuvre un processus d'idéation (brainstorming) à l'aide de cartes heuristiques (ex : mindmap) pour faire émerger de nouveaux concepts d'expériences immersives, interactives et ludiques.

Élaborer le pitch d'un projet d'expérience en définissant des intentions de design, d'interactivité et les piliers en sélectionnant 3-4 mots-clés qui résument la vision créative en vue d'une présentation orale devant les parties prenantes (ex : équipe de création, investisseurs, éditeurs).

Rédiger une note d'opportunité et un dossier de concept présentant les intentions de design, d'interactivité et le positionnement marché pour convaincre les parties prenantes (ex : équipe de création, investisseurs, éditeurs) de l'intérêt d'un nouveau projet d'expérience immersive, interactive et ludique.

Présenter le pitch d'un nouveau projet (concepts, vision créative, etc.) au moyen d'un support de présentation adapté et accessible pour convaincre les parties prenantes impliquées de l'intérêt du projet.

Élaborer et rédiger la charte graphique du projet d'expérience immersive, interactive et ludique au moyen d'une note d'intention artistique, de références, de de planches d'ambiances visuelles (moodboard) et de mots-clés pour caractériser la direction artistique visuelle du projet.

Élaborer et rédiger la charte sonore du projet au moyen d'une note d'intention artistique, de références, de planches d'ambiances sonores (moodboard), et de mots-clés pour caractériser la direction sonore du projet.

Élaborer l'univers narratif et le scénario du projet au moyen de documents de synthèse (ex : synopsis, traitement, bible narrative) afin de déterminer le concept narratif de l'expérience immersive, interactive et ludique.

Analyser les dispositifs techniques d'interaction existants (ex : manette, clavier, détection de mouvement, casque de réalité virtuelle) en évaluant leur ergonomie pour des expériences immersives, interactives et ludiques afin de concevoir plusieurs alternatives d'interaction accessibles à destination des personnes en situation de handicap.

Designer le système interactif de l'expérience immersive, interactive et ludique à l'aide de modèles théoriques du game design (ex : boucle de gameplay, modèle MDA, 3C, game feel) pour préciser le fonctionnement de l'interactivité et garantir la mise en œuvre de l'expérience immersive, interactive et ludique.

Définir des scénarios utilisateur et des cas d'usage de l'expérience immersive, interactive et ludique au moyen de storyboard pour vérifier l'accessibilité des étapes du parcours utilisateurs et les transmettre à l'équipe de création

Construire le scénario interactif complet de l'expérience immersive, interactive et ludique au moyen d'une "beat chart" (tableau des chapitres et de leurs principales caractéristiques) pour dimensionner le travail de production des équipes de création pour le projet d'expérience immersive, interactive et ludique.

Effectuer une analyse des besoins du projet (ressources humaines, direction créative) à l'aide d'une liste d'assets et de fonctionnalités par exemple pour déterminer les moyens nécessaires dans chaque spécialité (graphisme, programmation, design, etc.).

Déterminer la composition des équipes de création (graphisme, programmation, design, etc.) en effectuant une analyse d'adéquation entre les ressources humaines, la direction créative et les contraintes temporelles et matérielles des projets pour mettre en place un cadre de projet accessible, inclusif et durable.

Superviser l'état d'avancement du projet d'expérience immersive, interactive et ludique d'une équipe au moyen de réunions régulières avec les équipes de création du studio pour s'assurer de la conformité de l'avancement du projet avec la direction créative définie.

Définir et mettre en place une organisation responsable et inclusive de l'équipe projet au moyen d'un organigramme en adéquation avec les ressources humaines disponibles, la direction créative, la charte inclusive et responsable du studio et les contraintes temporelles et matérielles du projet et s'appuyant sur des méthodes de management agile (ex : SCRUM) pour assurer des conditions de travail optimales et la pérennité des équipes.

Établir le fonctionnement de la chaîne de production (pipeline) en choisissant les outils technologiques (logiciels de modélisation 3D, moteurs de jeux vidéo, capture de mouvement, intelligence artificielle...) pour optimiser la durée et le coût de développement et assurer un cadre de travail efficace et adapté à tous les membres de l'équipe (spécialité, situation de handicap, télétravail, temps partiel, etc.).

Évaluer le temps de production du projet d'expérience immersive, interactive et ludique à l'aide de tableaux

prévisionnels (tâches, durées, priorité) renseignés par l'équipe projet afin d'estimer le coût de production, les moyens à mettre en œuvre et le planning.

Planifier la production du projet d'expérience immersive, interactive et ludique au moyen d'une méthode de planification et de suivi des tâches (ex : retro planning, Gantt, Kanban, sprint) pour définir des jalons principaux (milestones), anticiper les problèmes de dépendance entre les tâches et optimiser la durée du développement.

Analyser les différents acteurs et modalités de financement existants au moyen d'une veille sur les sources de financement (ex : incubateurs, fonds régionaux, fonds culturels, fonds innovation, projets européens MEDIA) pour identifier les types de financement adaptés au projet d'expérience immersive, interactive et ludique et préparer le plan de financement.

Préparer une demande de financement du projet d'expérience immersive, interactive et ludique en listant les éléments nécessaires à la demande afin de correspondre au modèle fourni par les financeurs.

Identifier les verrous technologiques à lever au moyen de recherches (ex : bibliographiques, veille, entretiens avec des experts) afin de les référencer et de les prioriser en vue de la réalisation des prototypes de R&D.

Définir et déployer une stratégie de contrôle qualité du projet aux moyens d'indicateurs créatifs, fonctionnels et ergonomiques (ex : durée d'utilisation, délai pour comprendre l'interaction, fluidité de l'interaction, accessibilité) pour vérifier la levée des verrous technologiques et l'atteinte des objectifs lors de tests utilisateurs des prototypes de R&D.

Concevoir la séquence à prototyper au moyen d'un storyboard pour démontrer l'intérêt créatif du projet auprès des investisseurs et permettant de vérifier la levée des verrous technologiques identifiés.

Mener le développement du prototype R&D d'une expérience immersive, interactive et ludique au moyen de méthodes itératives (ex : Agile, Scrum, tableau de sprint) pour assurer un standard de qualité élevé respectant la stratégie de direction créative inclusive, accessible, et responsable du studio.

Vérifier la levée des verrous technologiques et l'atteinte des indicateurs créatifs, fonctionnels et ergonomiques au moyen de tests utilisateurs sur le prototype R&D auprès d'un public cible pour évaluer la fluidité, la dynamique, la jouabilité, l'immersion et l'accessibilité de l'expérience.

Analyser les résultats du test utilisateur au moyen de statistiques descriptives pour définir la phase de développement suivante (ex : validation de fonctionnement, correction d'erreurs et affinage de la conception).

Concevoir et réaliser la version de démonstration supervisée du prototype R&D en s'assurant du déroulement optimal du cas d'usage principal pour pouvoir le présenter en jouant soi-même ou en accompagnant un joueur lors d'une session de démonstration.

Concevoir la version de démonstration autonome du prototype R&D en définissant les tutoriels, parcours et points de vigilance afin de permettre à des parties prenantes (investisseurs, éditeurs, publics cibles, autres studios, streamers et créateurs de contenus en ligne) d'utiliser le prototype de R&D sans supervision.

Présenter le prototype de R&D au moyen d'une présentation orale soutenue par un support (ex : Powerpoint) afin de rendre compte du bon déroulement de la préproduction auprès de professionnels et d'investisseurs.

Identifier les canaux de communication pertinents pour le projet (ex : réseaux sociaux, plateformes de streaming) en réalisant une analyse des tendances sur les sites web spécialisés pour mettre en valeur sa démarche innovante auprès d'autres professionnels, des investisseurs et du public.

Préparer la communication sur le processus R&D et créatif au travers de contenus multimédia (vidéos, captures d'écrans, illustrations, gifs animés, blogs de développement) destinés à une diffusion accessible et inclusive sur internet (ex : site du studio, réseaux sociaux) pour présenter et affirmer le caractère innovant (technologique et créatif) du studio d'expériences immersives, interactives et ludiques.

Déployer la communication de manière accessible et inclusive sur le processus R&D et créatif, et les versions de prototypes au travers de médias web (ex : podcast, réseaux sociaux, streaming, vidéos) et lors de participation à des événements (professionnels, tous publics, concours, salons virtuels, etc.) pour affirmer l'expertise créative et technologique du studio d'expériences immersives, interactives et ludiques, et enrichir et maintenir son réseau professionnel.

Blocs de compétences

RNCP39233BC01 — Définir, mettre en œuvre et piloter la direction créative et R&D d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques dans une démarche responsable

LISTE DE COMPÉTENCES

Analyser le contexte interne (les ressources humaines, créatives et technologiques disponibles) du studio d'expériences immersives, interactives et ludiques au moyen d'un SWOT (forces et faiblesses) pour déterminer les

opportunités créatives du marché (ex : répondre à un appel à projets d'expériences en réalité virtuelle, préparer un projet pour le montrer dans un festival d'expériences immersives, interactives et ludiques, prototyper un jeu vidéo sur un sujet innovant, etc.).

Repérer les limites et opportunités des technologies existantes et émergentes (ex : co-création avec l'intelligence artificielle, génération procédurale, moteurs de jeux vidéo, casque de réalité augmentée, métavers, etc.) en identifiant les points faibles et les points forts de chaque technologie afin de sélectionner celles qui seront intégrées dans le pipeline créatif et R&D du studio.

Analyser le marché en mettant en place un dispositif de veille permanente par l'ensemble des équipes créatives du studio au moyen d'un mapping concurrentiel (graphique à 2 axes pour positionner les projets selon deux critères) afin de référencer et étudier les projets innovants du secteur pour orienter la stratégie R&D.

Définir la stratégie créative du studio d'expériences immersives, interactives et ludiques au moyen d'une charte éditoriale reconnaissable et originale afin de positionner l'identité et les valeurs du studio dans le secteur.

Évaluer l'impact humain et écologique (dimension RSE) des outils technologiques et méthodologiques de conception et de production au moyen d'une analyse prospective des risques afin de les choisir et les déployer en adéquation avec une stratégie de direction créative inclusive, accessible, et responsable.

Présenter la stratégie créative aux équipes de création au travers d'exemples de concepts de projet (objectifs, énoncé de stratégie, public cible, indicateurs de réussite) pour transmettre les lignes directrices aux équipes de création.

Analyser les besoins des publics cibles au moyen de techniques d'UX (ex : persona, modèle des capacités humaines, playtest, entretiens, design participatif, etc.) afin d'améliorer l'ergonomie, l'accessibilité et l'inclusivité des expériences immersives, interactives et ludiques proposées.

Analyser les biais standards dans les contenus des projets d'expériences immersives, interactives et ludiques en les comparant aux guides de bonnes pratiques de l'industrie (du jeu vidéo, de l'informatique et de l'animation) et à la recherche scientifique afin de proposer des solutions pour s'assurer du respect des contraintes éthiques, inclusives, accessibles et durables.

Diriger l'équipe de création à l'aide d'une charte de responsabilisation des pratiques de création pour maintenir un environnement propice à la création éthique, inclusive, accessible et durable.

Mettre en place un processus d'amélioration continue des équipes au moyen d'une démarche réflexive de post-mortem (analyse après projets des forces et faiblesses du développement) pour mesurer leur expertise et les besoins de formation.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle à partir d'un cas réel ou fictif d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques, épreuve individuelle en centre de formation :

Rédaction d'un dossier suivi d'une présentation orale de la stratégie créative et R&D responsable d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludique incluant : une analyse SWOT du studio; le choix d'un outil technologique à intégrer au pipeline créatif et R&D; une analyse du marché sous forme de mapping concurrentiel de projets innovants issue d'une veille du secteur; la charte éditorial du studio; un rapport d'impact humain et écologique; des exemples de concepts de projets.

Mise en situation professionnelle à partir d'un cas réel ou fictif d'analyses préparatoires pour préciser la direction de création responsable d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques, épreuve écrite individuelle en centre de formation :

Rédaction d'un rapport d'analyse comportant une analyse des besoins des publics-cibles et une analyse des biais standards des contenus

Mise en situation professionnelle à partir d'un cas réel ou fictif de direction de création responsable d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques, épreuve écrite individuelle en centre de formation :

Rédaction d'un rapport d'analyse des pratiques de direction de création responsable sur un cas de projet réalisé collectivement en centre de formation, incluant une charte de responsabilisation des pratiques de créations et un post-mortem des bonnes et mauvaises pratiques.

RNCP39233BC02 — Designer/Concevoir un projet d'expérience immersive, interactive et ludique

LISTE DE COMPÉTENCES

Organiser et mettre en œuvre un processus d'idéation (brainstorming) à l'aide de cartes heuristiques (ex : mindmap) pour faire émerger de nouveaux concepts d'expériences immersives, interactives et ludiques.

Élaborer le pitch d'un projet d'expérience en définissant des intentions de design, d'interactivité et les piliers en sélectionnant 3-4 mots-clés qui résument la vision créative en vue d'une présentation orale devant les parties prenantes (ex : équipe de création, investisseurs, éditeurs).

Rédiger une note d'opportunité et un dossier de concept présentant les intentions de design, d'interactivité et le positionnement marché pour convaincre les parties prenantes (ex : équipe de création, investisseurs, éditeurs) de l'intérêt d'un nouveau projet d'expérience immersive, interactive et ludique.

Présenter le pitch d'un nouveau projet (concepts, vision créative, etc.) au moyen d'un support de présentation adapté et accessible pour convaincre les parties prenantes impliquées de l'intérêt du projet.

Élaborer et rédiger la charte graphique du projet d'expérience immersive, interactive et ludique au moyen d'une note d'intention artistique, de références, de de planches d'ambiances visuelles (moodboard) et de mots-clés pour caractériser la direction artistique visuelle du projet.

Élaborer et rédiger la charte sonore du projet au moyen d'une note d'intention artistique, de références, de planches d'ambiances sonores (moodboard), et de mots-clés pour caractériser la direction sonore du projet.

Élaborer l'univers narratif et le scénario du projet au moyen de documents de synthèse (ex : synopsis, traitement, bible narrative) afin de déterminer le concept narratif de l'expérience immersive, interactive et ludique.

Analyser les dispositifs techniques d'interaction existants (ex : manette, clavier, détection de mouvement, casque de réalité virtuelle) en évaluant leur ergonomie pour des expériences immersives, interactives et ludiques afin de concevoir plusieurs alternatives d'interaction accessibles à destination des personnes en situation de handicap.

Designer le système interactif de l'expérience immersive, interactive et ludique à l'aide de modèles théoriques du game design (ex : boucle de gameplay, modèle MDA, 3C, game feel) pour préciser le fonctionnement de l'interactivité et garantir la mise en œuvre de l'expérience immersive, interactive et ludique.

Définir des scénarios utilisateur et des cas d'usage de l'expérience immersive, interactive et ludique au moyen de storyboard pour vérifier l'accessibilité des étapes du parcours utilisateurs et les transmettre à l'équipe de création

Construire le scénario interactif complet de l'expérience immersive, interactive et ludique au moyen d'une "beat chart" (tableau des chapitres et de leurs principales caractéristiques) pour dimensionner le travail de production des équipes de création pour le projet d'expérience immersive, interactive et ludique.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Mise en situation professionnelle à partir d'un cas réel ou fictif d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques, épreuve collective en centre de formation : Rédaction d'une synthèse sous forme de mindmaps intégrant la description des contraintes du design space et les étapes de divergence et convergence.

Mise en situation professionnelle à partir d'un cas réel ou fictif de studio d'expériences immersives, interactives et ludiques, épreuve individuelle en centre de formation :

Élaboration du pitch d'un nouveau projet d'ExILL et rédaction du dossier de concept, de charte graphique, de charte sonore et d'univers narratif, suivi d'une présentation orale avec un support visuel projeté (p.ex. Powerpoint, Canva).

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve collective en centre de formation :

Design du fonctionnement interactif accessible du projet et rédaction d'un dossier de présentation intégrant : la description du fonctionnement interactif accessible du projet; la présentation des alternatives d'interaction, du système interactif; une liste des scénarios utilisateurs; une proposition de scénario interactif sous forme de beat chart.

RNCP39233BC03 — Piloter la préproduction d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique

LISTE DE COMPÉTENCES

Effectuer une analyse des besoins du projet (ressources humaines, direction créative) à l'aide d'une liste d'assets et de fonctionnalités par exemple pour déterminer les moyens nécessaires dans chaque spécialité (graphisme, programmation, design, etc.).

Déterminer la composition des équipes de création (graphisme, programmation, design, etc.) en effectuant une analyse d'adéquation entre les ressources humaines, la direction créative et les contraintes temporelles et matérielles des projets pour mettre en place un cadre de projet accessible, inclusif et durable.

Superviser l'état d'avancement du projet d'expérience immersive, interactive et ludique d'une équipe au moyen de réunions régulières avec les équipes de création du studio pour s'assurer de la conformité de l'avancement du projet avec la direction créative définie.

Définir et mettre en place une organisation responsable et inclusive de l'équipe projet au moyen d'un organigramme en adéquation avec les ressources humaines disponibles, la direction créative, la charte inclusive et responsable du studio et les contraintes temporelles et matérielles du projet et s'appuyant sur des méthodes de management agile (ex : SCRUM) pour assurer des conditions de travail optimales et la pérennité des équipes.

Etablir le fonctionnement de la chaîne de production (pipeline) en choisissant les outils technologiques (logiciels de modélisation 3D, moteurs de jeux vidéo, capture de mouvement, intelligence artificielle...) pour optimiser la durée et le coût de développement et assurer un cadre de travail efficace et adapté à tous les membres de l'équipe (spécialité,

situation de handicap, télétravail, temps partiel, etc.).

Évaluer le temps de production du projet d'expérience immersive, interactive et ludique à l'aide de tableaux prévisionnels (tâches, durées, priorité) renseignés par l'équipe projet afin d'estimer le coût de production, les moyens à mettre en œuvre et le planning.

Planifier la production du projet d'expérience immersive, interactive et ludique au moyen d'une méthode de planification et de suivi des tâches (ex : retro planning, Gantt, Kanban, sprint) pour définir des jalons principaux (milestones), anticiper les problèmes de dépendance entre les tâches et optimiser la durée du développement.

Analyser les différents acteurs et modalités de financement existants au moyen d'une veille sur les sources de financement (ex : incubateurs, fonds régionaux, fonds culturels, fonds innovation, projets européens MEDIA) pour identifier les types de financement adaptés au projet d'expérience immersive, interactive et ludique et préparer le plan de financement.

Préparer une demande de financement du projet d'expérience immersive, interactive et ludique en listant les éléments nécessaires à la demande afin de correspondre au modèle fourni par les financeurs.

Identifier les verrous technologiques à lever au moyen de recherches (ex : bibliographiques, veille, entretiens avec des experts) afin de les référencer et de les prioriser en vue de la réalisation des prototypes de R&D.

Définir et déployer une stratégie de contrôle qualité du projet aux moyens d'indicateurs créatifs, fonctionnels et ergonomiques (ex : durée d'utilisation, délai pour comprendre l'interaction, fluidité de l'interaction, accessibilité) pour vérifier la levée des verrous technologiques et l'atteinte des objectifs lors de tests utilisateurs des prototypes de R&D.

Concevoir la séquence à prototyper au moyen d'un storyboard pour démontrer l'intérêt créatif du projet auprès des investisseurs et permettant de vérifier la levée des verrous technologiques identifiés.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve individuelle en centre de formation : Constitution et direction créative de l'équipe projet et rédaction d'un rapport centré sur l'une des spécialités nécessaires à la réalisation du projet (design, art, programmation, etc.) contenant : une liste d'assets à produire; la composition de l'équipe lors des différentes phases du projet (concept, préproduction, production, postproduction); un compte-rendu de réunion.

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve collective en centre de formation : Organisation et planification inclusive et responsable de la préproduction et rédaction d'un dossier contenant l'organigramme de l'équipe, une analyse du pipeline de production, un tableau prévisionnel des temps de production et un retro-planning des tâches principales de la préproduction.

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve collective en centre de formation : élaboration du plan de financement et préparation de la demande de financement, rédaction d'une note de synthèse du plan de financement avec la liste des éléments à préparer pour déposer une demande de financement auprès d'un financeur identifié.

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve individuelle en centre de formation : Après identification des verrous technologiques et définition de la séquence à prototyper pour les lever, rédaction d'une note de synthèse se concentrant sur 2 verrous technologiques du projet, proposant des indicateurs de contrôle qualité pour chaque verrou identifié et un storyboard de la séquence à prototyper pour lever les verrous identifiés.

RNCP39233BC04 — Développer, évaluer et mettre en valeur un prototype R&D d'expérience immersive, interactive et ludique

LISTE DE COMPÉTENCES

Mener le développement du prototype R&D d'une expérience immersive, interactive et ludique au moyen de méthodes itératives (ex : Agile, Scrum, tableau de sprint) pour assurer un standard de qualité élevé respectant la stratégie de direction créative inclusive, accessible, et responsable du studio.

Vérifier la levée des verrous technologiques et l'atteinte des indicateurs créatifs, fonctionnels et ergonomiques au moyen de tests utilisateurs sur le prototype R&D auprès d'un public cible pour évaluer la fluidité, la dynamique, la jouabilité, l'immersion et l'accessibilité de l'expérience.

Analyser les résultats du test utilisateur au moyen de statistiques descriptives pour définir la phase de développement suivante (ex : validation de fonctionnement, correction d'erreurs et affinage de la conception).

Concevoir et réaliser la version de démonstration supervisée du prototype R&D en s'assurant du déroulement optimal du cas d'usage principal pour pouvoir le présenter en jouant soi-même ou en accompagnant un joueur lors d'une session de démonstration.

Concevoir la version de démonstration autonome du prototype R&D en définissant les tutoriels, parcours et points de

vigilance afin de permettre à des parties prenantes (investisseurs, éditeurs, publics cibles, autres studios, streamers et créateurs de contenus en ligne) d'utiliser le prototype de R&D sans supervision.

Savoir présenter le prototype de R&D au moyen d'une présentation orale soutenue par un support (ex : Powerpoint) afin de rendre compte du bon déroulement de la préproduction auprès de professionnels et d'investisseurs.

Identifier les canaux de communication pertinents pour le projet (ex : réseaux sociaux, plateformes de streaming) en réalisant une analyse des tendances sur les sites web spécialisés pour mettre en valeur sa démarche innovante auprès d'autres professionnels, des investisseurs et du public.

Préparer la communication sur le processus R&D et créatif au travers de contenus multimédia (vidéos, captures d'écrans, illustrations, gifs animés, blogs de développement) destinés à une diffusion accessible et inclusive sur internet (ex : site du studio, réseaux sociaux) pour présenter et affirmer le caractère innovant (technologique et créatif) du studio d'expériences immersives, interactives et ludiques.

Déployer la communication de manière accessible et inclusive sur le processus R&D et créatif, et les versions de prototypes au travers de médias web (ex : podcast, réseaux sociaux, streaming, vidéos) et lors de participation à des événements (professionnels, tous publics, concours, salons virtuels, etc.) pour affirmer l'expertise créative et technologique du studio d'expériences immersives, interactives et ludiques, et enrichir et maintenir son réseau professionnel.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve individuelle en centre de formation : Mise en œuvre du développement itératif et des évaluations du prototype R&D pour lever les verrous technologiques, rédaction d'un rapport contenant un tableau de suivi d'un sprint, une analyse des résultats d'un test utilisateur permettant d'évaluer les indicateurs de levée d'un verrou technologique, et une liste de modifications à apporter au prototype justifiée par une analyse de statistique descriptive des données issues du test utilisateur.

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve collective en centre de formation : Conception, réalisation et présentation d'un prototype de R&D, présentation orale contenant une vidéo du prototype R&D et la liste des aménagements à effectuer pour le rendre autonome.

Dans le cadre d'une mise en situation professionnelle reconstituée de projet d'expérience immersive, interactive et ludique, épreuve individuelle en centre de formation : élaboration d'une stratégie de communication sur le processus R&D et créatif, rédaction d'un dossier analysant les canaux de communication, listant des contenus multimédias pour une communication, avec en annexe un exemple d'élément de communication.

Secteur d'activité et type d'emploi

SECTEURS D'ACTIVITÉS

Les compétences du Designer d'Expériences Immersives, Interactives et Ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication (MS) sont particulièrement employées dans le secteur du jeu vidéo, mais on les retrouve aussi plus largement dans le secteur audiovisuel, de la culture et de la communication, des nouveaux médias, et de l'Internet, ce qui correspond à une convergence globale des médias dans une logique d'expérience transversale et transmédia, ainsi que d'une numérisation de nombreuses activités. Enfin, des grandes entreprises inscrites dans une démarche d'innovation (produit, communication, etc.) font également appel à des concepteurs d'expériences interactives pour des expériences de simulation, ludiques ou innovantes. La typologie d'entreprises employeuses est ainsi la suivante :

Le marché du jeu vidéo: Les studios de développement; Les éditeurs de jeux vidéo;

Les développeurs de jeu sérieux ou éducatif

La culture et les médias : Les acteurs de l'audiovisuel / médias; Les acteurs de l'événementiel; Les artistes ou lieux de présentation artistique et culturel

La communication: La communication professionnelle; Les agences interactives / de communication; Les acteurs du jeu publicitaire; Les grandes entreprises innovantes ou communicantes

Dans ces domaines les entreprises vont du studio de type TPE jusqu'au grand groupe médias intégrés.

TYPE D'EMPLOIS ACCESSIBLES

Designer d'expériences immersives et interactives : (lead) Game designer, Designer d'interactivité, Lead QA, (lead) UX designer, (lead) Product designer, (lead) World/Narrative designer, (lead) Level designer, AR/VR designer (designer réalité virtuelle/réalité augmentée), Designer d'expériences immersives

Architecte systèmes immersif et interactifs : (lead) Développeur gameplay ou Développeur Unity, Développeur réalité

virtuelle, Expert en réalité virtuelle, Programmeur IA, Tool programmeur, (lead) Technical artist, Tech artist, Lead développeur, Chef de projet technique, Directeur technique
 Directeur artistique d'expériences immersives et interactives : 2D/3D artist, Infographiste 3D, Lead artist, Directeur de création, Directeur créatif, Directeur artistique, (lead) Designer UI/UX, Designer interactif, Technical artist
 Producteur d'expériences immersives : Producteur (Producer ou Associate Producer), Directeur de production, Chef de projet (généraliste, technique, AR/VR/XR...), Product Owner
 Directeur de studio d'expériences immersives : Gérant, Directeur créatif, Directeur, Responsable d'unité/de site
 Chercheur en expérience immersives et interactives

RÈGLEMENTATIONS D'ACTIVITÉ
 Néant

Marché du travail

Indicateurs au niveau des familles professionnelles (FAP) des métiers visés, agrégés au niveau national — France Travail / DARES (open data).

Tension de recrutement (DARES 2024)	Élevée (4/5) Moyenne pondérée par l'emploi ; les familles ci-dessous s'échelonnent de 1 à 5 sur 5.
Facteurs principaux	Lien formation-emploi, Manque de main-d'œuvre disponible
Salaire médian (mensuel)	2 810 €
Diplôme le plus fréquent	Diplôme de niveau bac+5 ou plus (doctorat, master ou équivalent) en communication et information (35 % des actifs en emploi)
Familles professionnelles (FAP)	M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information · tension 5/5 (Très élevée) U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle · tension 1/5 (Très faible)
Projets de recrutement (BMO 2026)	8 513
Jugés difficiles à recruter	34 %
Emplois saisonniers	10 %
Familles professionnelles (FAP)	M2X93 — Experts et consultants en systèmes d'information U1X82 — Graphistes, dessinateurs, stylistes, décorateurs et créateurs de supports de communication visuelle

Voies d'accès

MODALITÉS D'ACCÈS

Formation initiale, Formation continue, Apprentissage, Contrat de professionnalisation, VAE

PRÉREQUIS À L'ENTRÉE EN FORMATION

Accès à titre général

Le prérequis est réglementé par la Conférence des grandes écoles pour l'admission en programme de Mastère Spécialisé :

Titre d'ingénieur diplômé conférant le grade de master (formations évaluées par la Commission des titres d'ingénieur, liste publiée au journal officiel) ;

Diplôme d'une école de management, privée ou consulaire, conférant le grade de master (formations évaluées par la CEFDG, liste publiée au bulletin officiel du MESR) ;

Diplôme de 3ème cycle habilité par les autorités universitaires (Diplôme national de master, DEA, DESS, ...) ou diplôme professionnel de niveau BAC + 5 ou titre inscrit au Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP) niveau 7 dans les secteurs de l'informatique, les arts graphiques, le design numérique, l'audiovisuel, l'animation, l'illustration, le management de projets ou le marketing digital ;

Diplôme ou attestation de validation d'un niveau équivalent M1 pour des candidats ayant au moins trois ans

d'expérience professionnelle en lien avec la formation visée;
 Diplôme étranger équivalent aux diplômes français exigés ci-dessus.
 Accès à titre dérogatoire
 Pour 30 % maximum du nombre d'étudiants suivant la formation MASTERE SPECIALISE concernée :
 Niveau M1 validé ou équivalent sans expérience professionnelle ou ayant une expérience de moins de 3 ans en lien avec la formation visée,
 Diplôme de L3 justifiant d'une expérience adaptée de 3 ans minimum
 VAPP pour les candidats justifiant a minima de 5 années d'expérience professionnelle ayant un lien avéré avec les compétences visées par la certification (40 % maximum de l'effectif de la formation)
 Sélection :
 Sur épreuves et jury écrits (test d'anglais, culture générale, épreuve de conception), entretien de motivation incluant notamment la présentation d'un dossier de références (preuve de compétence).

PRÉREQUIS À LA VALIDATION

Néant

COMPOSITION DU JURY — FORMATION INITIALE, FORMATION CONTINUE, APPRENTISSAGE, CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION, VAE

Un représentant pédagogique de chaque école et au moins deux représentants professionnels (soit au moins 50% de membres extérieurs) parmi lesquels le président du jury.

Financement en alternance (NPEC)

Niveau de prise en charge d'un contrat d'apprentissage par les OPCO, fixé par France compétences par branche professionnelle (CPNE).

Prise en charge usuelle	9 518 €
Selon la branche	7 000 € – 10 247 €
Prise en charge	Branches concernées
9 518 €	Valeur par défaut · 203 branches
10 247 €	CPNE Casinos, CPNEF de la Publicité, CPNEF de la presse et des agences de presse, CPNEF des Espaces de Loisirs, d'Attractions et Culturels (ELAC)
9 899 €	CPNE de l'édition de livres, de l'édition phonographique et de l'édition de musique
9 137 €	CPNEFP de l'enseignement privé indépendant
9 136 €	CPNE Travail Temporaire
8 237 €	CPNEFP Branche du Commerce de Détail Non Alimentaire
7 700 €	CPNEFP des commerces et services de l'audiovisuel, de l'électronique et de l'équipement ménager
7 000 €	CPNEFP de la métallurgie

Base légale

Date de décision	27/06/2024
Durée de l'enregistrement	5 ans
Date d'échéance de l'enregistrement	27/06/2029
Date de dernière délivrance possible	27/06/2033

Statistiques

Année	Certifiés	Dont VAE	Insertion 6 mois	Métier 2 ans
2021	24	0	82 %	95 %
2020	11	0	91 %	82 %

Liens avec d'autres certifications

ANCIENNES VERSIONS
RNCP34059

Pour plus d'informations

Fiche officielle (France Compétences)

<https://www.francecompetences.fr/recherche/rncp/39233/>

Où se former

Formations référencées	1
Organismes	1
Régions couvertes	1
Prix indicatif	15 500 €
Durée	2065 h

Offre de formation — MonCompteFormation (Caisse des Dépôts), licence ouverte.

Entrées et sorties de formation

Entrées en formation	1
Parcours menés à terme	0
Taux d'achèvement	0 %
Période	10/2025

Entrées et sorties — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.

Demande CPF — formations engagées

Dossiers CPF engagés	1
Montant total engagé	2 657 €
Coût moyen par dossier	2 657 €
Durée moyenne	1469 h
Période	09/2025
France compétences	96 %
Reste à charge titulaire	4 %

Formations engagées via le CPF — Caisse des Dépôts (open data), tous organismes confondus.