

Diplôme d'établissement Concepteur de jeux vidéos - Game Designer

Présentation

Publics / conditions d'accès

La sélection se fait en ligne. Les postulants doivent être titulaires d'un niveau de formation baccalauréat ou équivalent. Une série d'épreuves scénarisées vise à tester :

- Les qualités suivantes chez le candidat : la passion, l'autonomie, la ténacité, l'esprit logique, l'ouverture d'esprit, la curiosité intellectuelle (indispensables pour faire preuve de créativité, d'originalité et d'adaptabilité), l'esprit d'équipe (clé de la réussite au sein d'une startup) ainsi que sa forte appétence pour le secteur du numérique en général et les jeux vidéo en particulier.

- Le seuil de compétence technique minimum du candidat dans des domaines définis : techniques graphiques et infographiques, techniques cinématographique, programmation et technique musicale

- Epreuve d'appétence : QCM individuel
- Epreuve créative : production artistique en binôme
- Epreuve de persévérance : production 3D en binôme
- Epreuve de motivation : entretien individuel devant un jury

Selon les épreuves, celles-ci sont à réaliser seul ou en équipe et cette forme de sélection « scénarisée » a pour objectif de :

Gommer les freins du concours (stressant, académique,) ;

Installer un climat rassurant propice à la créativité ;

Optimiser l'audience et l'attractivité en scénarisant le défi sous format jeu vidéo (recherche de 20 talents) ;

Créer une communauté virtuelle à partir d'une plateforme collaborative (afin de permettre le concours à distance) ;

Se servir des médias et réseaux sociaux (teasers, reality game) comme caisses de résonance ;

Initier les candidats à la pédagogie par Défis déployée par l'école.

Objectifs

Les objectifs visés par cette formation sont multiples. De par l'application de la pédagogie par défi, l'étudiant sera amené dans un premier temps à développer ses capacités d'adaptation, car il sera confronté à plusieurs problèmes concrets tels que la création « d'objets » multimédias et vidéoludiques, dans des temps comptés. Deuxièmement, les défis se relevant par groupes de 4 à 5 étudiants, ceux-ci devront apprendre à travailler en équipe, à identifier les compétences de chacun et à organiser leur travail de manière à optimiser la production. Enfin, malgré le travail en équipe, l'objectif final sera tout de même de faire en sorte que chacun des étudiants maîtrise les compétences de base dans les domaines étudiés : la programmation de mécaniques de jeu dans des langages divers (Java, C++, Visual Scripting, ...), l'utilisation d'un moteur de jeu multiplateforme, l'infographie 2D et 3D, la conception multimédia, la conception sonore, l'intelligence artificielle adaptée au jeu vidéo, la gestion de projets, etc...

Modalités de validation

Les évaluations seront effectuées selon la méthode de la pédagogie par Défis (annexe 1 : présentation de la pédagogie par Défis). Ainsi, à la fin de chaque UE, la moyenne de l'étudiant sera calculée en fonction des proportions suivantes :

- Auto évaluation : 1/4 de la note finale ;
- Evaluation par les professeurs : 2/4 de la note finale ;
- Evaluation par le mentor (client) : 1/4 de la note finale.

Mis à jour le 06-10-2022



Code : DIE5600A

180 crédits

Diplôme d'établissement

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Responsabilité opérationnelle

: Christophe GOMEZ

Niveau CEC d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Niveau CEC de sortie : Sans

niveau spécifique

Mode d'accès à la certification

:

- Validation des Acquis de l'Expérience
- Formation continue

NSF : Informatique, traitement de l'information, réseaux de transmission (326)

Métiers (ROME) : Graphiste 2 D - jeux vidéo (E1205)

Contact national :

Cnam Polynésie française

Lycée Hôtelier et du Tourisme à Tahiti LH2T BP 50361

Polynésie française

98716 PIRAE

00.689.43.25.44

secretariat@cnam-polynesie.pf

La moyenne de 10/20 sur l'ensemble des UE est exigée pour accéder à l'année suivante de la formation. Toutefois, l'obtention d'une note inférieure à 8/20 dans 2 UE ne permet pas de valider son année.

La formation est sanctionnée par l'obtention du diplôme d'établissement de Concepteur de Jeu Vidéo du CNAM si la moyenne de l'apprenant est supérieure à 10/20 (sans note inférieure à 8/20 dans 4 des UE de l'ensemble du programme).

Les coefficients pris en compte pour le calcul des moyennes correspondent au nombre d'ECTS de chaque UE.

Compétences

Enseignements

180 ECTS

1ere annee 60 ECTS

Ecriture et réalisation de scénarios, fictions et transmédia	USRS2J 6 ECTS
Conception multimédia	USRS2K 6 ECTS
Conception visuelle L'Image	USRS2L 8 ECTS
Conception visuelle - Analyse	USRS2M 3 ECTS
Bases en conception sonore	USRS2N 8 ECTS
Conception et développement informatique	USRS2P 3 ECTS
Programmation niveau I	USRS2Q 6 ECTS
Programmation avec Java pour jeux vidéos	USRS2R 6 ECTS
Algorithmique : notions de base et Visual Scripting	USRS2S 6 ECTS
Gestion de projet informatique	USRS2T 4 ECTS
Expression écrite/orale français : culture générale du numérique et du jeu vidéo	USRS2U 2 ECTS
Stage entreprise de 4 à 6 semaines	UARS0G 2 ECTS

2eme annee 60 ECTS

Game/Level design	USRS2V 8 ECTS
Théorie de la conception des jeux vidéo	USRS2W 8 ECTS
Moteur de jeu avancé	USRS2X 3 ECTS
Conception Visuelle 2D/3D	USRS2Y 8 ECTS
Design Sonore	USRS2Z 8 ECTS
Conception et développement informatique	USRS30 8 ECTS
Programmation en langage C++ pour les jeux vidéo	USRS31 6 ECTS
Mise en oeuvre de la programmation de smartphones et tablettes tactiles	USRS32 6 ECTS
Stage entreprise 2ème année 8 à 10 semaines	UARS0H

5 ECTS

3eme annee **60 ECTS**

Interaction Homme Machine

USRS33

6 ECTS

Réalité virtuelle et Informatique graphique 3D

USRS34

3 ECTS

Problèmes et concepts avancés en Game Design

USRS35

6 ECTS

Psychologie et sociologie des usages pour les médias numériques

USRS37

2 ECTS

Anglais

USRS36

6 ECTS

Projet 3ème année

UARS0J

20 ECTS

Stage 3ème année

UARS0K

17 ECTS