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 ;



Code: DIE5600A

180 crédits

Diplôme d'établissement

Responsabilité nationale :

EPN05 - Informatique / Axel BUENDIA

Niveau CEC d'entrée requis :

Sans niveau spécifique

Niveau CEC de sortie : Sans niveau spécifique

Mode d'accès à la certification

oue u a

- 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

- Evaluation par le mentor (client) : 1/4 de la note finale.

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

Ecriture et réalisation de scénarios, fictions et transmédia	USRS2
Conception multimédia	USRS2
Conception visuelle L'Image	USRS2 8 ECTS
Conception visuelle - Analyse	USRS2I
Bases en conception sonore	USRS2 8 ECTS
Conception et développement informatique	USRS2
Programmation niveau I	USRS20
Programmation avec Java pour jeux vidéos	USRS2
Algorithmique : notions de base et Visual Scripting	USRS2
Gestion de projet informatique	USRS2 4 ECTS
Expression écrite/orale français : culture générale du numérique et du jeu vidéo	USRS2
Stage entreprise de 4 à 6 semaines	UARS00
me annee 60 ECTS	
Game/Level design	USRS2 8 ECTS
Théorie de la conception des jeux vidéo	USRS2\ 8 ECTS
Moteur de jeu avancé	USRS2
Conception Visuelle 2D/3D	USRS2 8 ECTS
Design Sonore	USRS2 8 ECTS
Conception et développement informatique	USRS3
Programmation en langage C++ pour les jeux vidéo	USRS3
Mise en oeuvre de la programmation de smartphones et tablettes tactiles	USRS3
Stage entreprise 2ème année 8 à 10 semaines	UARS0

	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