

PROGRAMME DE FORMATION

Mastère I | Game Director

Créé en 2013, l'Institut Artline est une école en ligne spécialisée dans les arts numériques (graphisme, infographie 3D, concept art, illustration, game design, game art, design d'espace) qui permet aux passionnés de devenir des professionnels de la création numérique, en réalisant leur projet personnel.

A travers son approche pédagogique en ligne innovante et exclusive, l'école propose des formations professionnalisantes et diplômantes avec un accompagnement des étudiants de haut niveau.

C'est dans ce contexte que s'intègre notre Mastère I Game Director qui prépare les apprenants à appréhender les enjeux du métier d'Assistant Game Director, profession reconnue (SNJV) qui pourront alors exercer dans les secteurs du jeu. L'objectif du cursus est de développer les compétences nécessaires pour cadrer et suivre des projets créatifs ainsi que d'intégrer le marché professionnel dans les meilleures conditions.

Objectifs |

Le Mastère Game Director a pour vocation de prolonger les apprentissages acquis dans le cadre du cycle Bachelor Game Designer concernant la conception et le développement de jeux vidéo. Il se repose sur plusieurs piliers : la prise de hauteur dans le travail en découvrant des domaines à responsabilités (direction) ; la découverte de métiers émergents concernant la conception de jeux vidéo (economic designer, narrative designer, technical designer) ; et le fait de veiller à délivrer une expérience de jeu singulière et qualitative. Par ailleurs, c'est dans l'année de Mastère I que les apprenants débiteront un développement de jeu vidéo qui perdurera sur le reste du cursus.

À la fin de l'année, l'apprenant.e doit :

- Maîtriser les enjeux de la direction créative, proposer la sienne et ses intentions
- Définir une vision et la maintenir sur le long terme
- Exploiter la psychologie de son audience et concevoir des jeux se basant sur cette dernière

- Mettre en application les enjeux et les méthodes de travail de métiers de conception vidéoludique émergents (economic, narrative et technical design)
- Insuffler du jeu en toute chose et lier espace réel et espace ludique
- Prolonger ses apprentissages sur les dimensions techniques d'un jeu, notamment le moteur Unity
- Initier un développement de jeu vidéo de type game changer

Public concerné |

- Toute personne détenant au moins un bagage équivalent à notre niveau Bachelor 3 Game Designer (niveau technicien) et qui souhaitent prendre de la hauteur dans la conception de jeux

Les formations sont accessibles aux personnes en situation de handicap via le format en distanciel

Pré-requis |

- Maîtriser la langue française
- Bien comprendre le périmètre du jeu et des méthodologies du design
- Savoir employer des moteurs de jeux
- Comprendre et avoir déjà pratiqué des développements de jeux vidéo

Durée de la formation et modalités d'organisation |

- Durée globale estimée : **455 h**
- Dates de la formation : **Voir dates du contrat de formation**
- Coût de la formation :
 - Frais de dossier : **450 euros**
 - Formation Initiale : **5 800 €**
 - Contrat professionnel : **8 650 €**
 - Organisme financeur (France travail, région, AGEFIPH) : **7150 €**

Date de rentrées :

- Octobre

CONTENU DE LA FORMATION*

À distance

Psychologie du Joueur | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Comprendre les fonctionnements psychologiques du joueur
- Aborder les domaines de la cognition, l'attention, la perception et des émotions
- Concevoir des jeux vidéo s'appuyant sur les aspects psychologiques d'une cible

Direction Créative | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Se sensibiliser aux enjeux et contraintes du métier de directeur créatif
- Mettre en place une vision créative dans le cadre d'un développement de jeu vidéo
- Déterminer des inspirations et des intentions fortes pour la conception
- Faire corrélérer l'interactivité, l'esthétique, la narration et la technique pour générer une expérience vidéoludique qualitative

Ludification / Jeux Sérieux | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Se sensibiliser à ce qui est attrait à la ludification et aux jeux sérieux
- Faire corrélérer des enjeux forts entre monde réel et espace ludique
- Déployer des frameworks de conception liés à la ludification et aux jeux sérieux

Economic Design | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Se sensibiliser aux enjeux et contraintes du métier de concepteur économique
- Veiller à une bonne acquisition, rétention et monétisation dans le cadre de jeux freemiums
- Rationaliser la conception d'une dimension économique d'un jeu vidéo
- Veiller à ce que le modèle économique d'un jeu ne nuise pas l'expérience utilisateur et soit profitable

Narrative Design | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Se sensibiliser aux enjeux et contraintes du métier de concepteur narratif
- Concevoir des contenus narratifs à destination du jeu vidéo
- Structurer la narration au fil d'une expérience vidéoludique
- Employer la narration pour influencer l'expérience et les émotions ressenties en cours de jeu

Projet de Level Design 2D | Projet de 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Concevoir du contenu de level design en équipe
- Se répartir des espaces et veiller à la cohérence et la logique de l'ensemble lors de l'assemblage
- Approfondir les connaissances et compétences liés au moteur de jeu Unity

Pendant le second semestre, les apprenants initient seuls un développement de jeu vidéo novateur qui se poursuivra ensuite en équipe, jusqu'à la fin du Mastère 2. Véritable projet de fin de cursus, ce dernier a pour ambition de mettre en pratique l'étendue des savoirs accumulés jusqu'alors. En simulant le fonctionnement du monde professionnel, les apprenants seront aptes à intégrer l'industrie du jeu vidéo.

Technical Design | Projet de 5 semaines, soit 75 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Se sensibiliser aux enjeux et contraintes du métier de technical designer
- Employer des techniques de prototypage rapide
- Se sensibiliser à des outils variés pouvant répondre à des besoins techniques
- Approfondir ses notions et usages du moteur de jeu Unity
- Réaliser un proof of concept d'un jeu vidéo novateur

Projet de Mastère : Breakthrough |

- Émettre des pistes créatives et déceler une idée de jeu vidéo novateur de type game changer
- Employer des méthodes avancées de design thinking
- Employer des approches de conceptualisation avancées (méthode C-K, Asit, etc.)
- Défendre son projet dans le cadre d'une soutenance et franchir le jalon Breakthrough Gate

Projet de Mastère : Conception |

- Concevoir et documenter les différentes dimensions du jeu (interactivité, art, audio, technique)
- Réaliser des prototypes variés pour mettre en lumière et expérimenter les dimensions du projet
- Défendre son projet dans le cadre d'une soutenance et franchir le jalon Kick-off meeting

Projet de Narrative Design |

- Développer l'univers du jeu en cours de développement
- Développer les particularités des protagonistes et antagonistes
- Documenter la narration d'un jeu et aborder des techniques de structuration avancées

* Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques

Activités |

- Prendre en compte et exploiter la psychologie du joueur
- Définir une direction créative
- Élaborer de la ludification et des jeux sérieux
- Concevoir et spécifier les dimensions économiques d'un jeu vidéo
- Concevoir la narration d'un jeu vidéo
- Appréhender le prototypage rapide via le technical design
- Concevoir des jeux vidéo innovants et les documenter
- Défendre ses travaux
- Initier un développement long de jeu vidéo en équipe

Modalités d'assistance pédagogique |

Pour l'Institut Artline :

- Sébastien BIGARE (Responsable du cursus Game design)
- Nathalie LONGLADE (Directrice des opérations)
- Isabelle ROY (Coordinatrice pédagogique)
- Audrey VILLEGAS (Coordinatrice pédagogique)
- Clarice BOURGEOIS (Coordinatrice pédagogique)
- Clara SPRING (Gestionnaire administrative du pôle formation)
- Sandrine SENTICI (Assistante administrative du pôle formation & Référente handicap)
- Tiphaine AIGOUY (Responsable des programmes)
- Séverine HOGOMMAT (Conceptrice pédagogique)

Modalités d'assistance technique |

Avant et après la formation : courriel, téléphone

Pendant la formation : chat, visioconférences

Type d'activités effectuées et leur durée estimée |

- Classe virtuelle : 128h
- E learning : 100h
- Suivi Projets /exercices : 192h
- Accompagnement et évaluation : 35 h

Modalités d'évaluation et/ou de certification |

- **Pour les Mastère I : Passage en année supérieure - Evaluation en cours de formation**
- Contrôle continue au fur et à mesure des modules enseignés.
- Passage en année supérieure en fonction des évaluations pédagogiques réalisées ainsi que du projet de fin d'année.

Moyens techniques |

- Plateforme e-learning
- Classe virtuelle
- Visioconférence
- Forum de tchat

Logiciels |

- Suite bureautique Google
- Adobe Photoshop
- Microsoft Visio
- Unreal Engine
- Unity

Matériels |

(Non fourni par l'école)

- Ordinateur de travail sur environnement Windows (ou accessible via machine virtuelle si un autre système d'exploitation est installé)
 - Configuration minimum pour pouvoir utiliser les moteurs de jeu Unreal Engine & Unity
- Caméra, microphone
- Connexion Internet (minimum 2Mb/s)

Quelques chiffres du cycle |

- Taux de satisfaction :
- Admission sur entretien :

** Programme susceptible d'évoluer durant l'année, en vu des besoins pédagogiques / Dernière mise à jour réalisée : Août 2024*