

PROGRAMME DE FORMATION

Mastère 2 | 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 2 Game Director qui prépare les apprenants à appréhender les enjeux du métier de 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 |

Orientée sur les techniques de production d'un jeu vidéo, l'objectif de cette seconde année de Mastère est d'acquérir les connaissances et les compétences nécessaires quant à la gestion de projet, l'approfondissement et l'application des méthodologies de design au fil d'un développement de jeu vidéo réalisé sur une large période et en équipe. Les apprenants simulent le fonctionnement du monde professionnel en effectuant un développement de jeu vidéo ambitieux afin d'en acquérir les bons réflexes et de gagner en expérience.

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

- Effectuer un développement de jeu vidéo orienté produit
- Mettre en place un plan de développement qui sera revu et affiné au fil de l'année
- Développer un jeu vidéo en passant par les étapes et milestones clés
- Mettre en place des méthodologies de production à la fois macro et micro
- Mettre en pratique la méthodologie de production Scrum

- Réaliser des documentations avancée de design
- Soulever les moyens humains et techniques pour arriver au résultat escompté
- Développer et produire les ressources sonores d'un jeu
- Aborder une démarche de développement orientée UX
- Communiquer autour d'un projet tout en valorisant ses points forts
- Réaliser une phase d'onboarding qualitative au sein d'un jeu et qui raconte quelque chose

Public concerné |

- Toute personne détenant au moins un bagage équivalent à notre niveau Mastère I

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
- Être au point en ce qui concerne la direction créative, la psychologie du joueur, les aspect narratifs

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 rentrée |

- Octobre

CONTENU DE LA FORMATION*

À distance

Producing : Macro | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Clarifier la valeur ajoutée de son produit et orienter le développement d'un jeu vidéo en ce sens
- Déterminer un product backlog et un minimum lovable product
- Définir une planification macro en prévoyant les livrables au fil de milestones à venir
- Fédérer une équipe autour de motivations communes

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

- Aborder des documents de design plus spécifiques et plus spécialisés
- Mettre en place un IP Canvas d'un au service de la direction créative
- Créer de la documentation efficace (one page documents, Notion) et la structurer via un wiki (Miro)
- Utiliser la documentation comme moyen de prototypage

Producing : Micro | 5 parcours, soit 42,5 heures au total (Contenus e-learning, lives et investissement personnel)

- Déterminer une planification plus fine en passant par un Gantt (MS Project)
- Déployer des méthodes agiles et les suivre (Scrum)
- Définir des sprints et agencer les flux de travaux au sein de ressources humaines

Projet de Mastère : Préproduction |

- Tenir une livrable de type Vertical Slice dans les temps impartis
- Vendre un projet en valorisant ses points forts
- Préparer une planification et spécifier les ressources nécessaires pour la suite d'un développement

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

- Confirmer l'importance du son au sein d'un jeu et son impact sur l'expérience
- Établir une charte sonore à destination d'un jeu
- Lister des besoins en terme de son
- Produire les ressources sonores nécessaires à destination d'un jeu (Wwise)

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

- Découvrir des méthodologies avancées de suivi UX
- Confronter son projet aux critères attendus en UX
- Effectuer des tests et collecter des retours pour rebondir sur un développement

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

- Concevoir une première expérience utilisateur qualitative embarquant le joueur dans l'aventure
- Faire en sorte que le joueur soit investi grâce à la narration au début de l'expérience
- Réaliser un trailer permettant de valoriser les points forts d'un jeu et de donner envie de jouer
- Utiliser les rouages de la narration pour raconter quelque chose via une candidature

Projet de Mastère : Production |

- Passer par les étapes alpha, beta et release candidates en respectant leurs attendus
- Finaliser un projet dans les temps impartis et atteindre le résultat escompté

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

Activités |

- Mettre en place des méthodologies de production
- Concevoir un jeu en spécifiant une documentation permettant une force exécutive
- Implémenter techniquement un jeu vidéo en utilisant les bonnes ressources techniques
- Concevoir les ressources sonores d'un jeu
- Effectuer une démarche UX pour certifier la qualité d'un jeu en cours de développement
- Raconter une histoire en utilisant différents leviers de communication
- Délivrer des builds d'un jeu au fil de milestones

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 années diplômantes - Mastère 2 : Evaluation en fin de formation par un jury

- Contrôle continue au fur et à mesure des modules enseignés pour un suivi pédagogique
- En fin de cursus, des évaluateurs externes évaluent la présentation du travail des apprenants et valide l'acquisition de chaque compétence.
- Lors de la commission de jury, le jury analyse les évaluations. Le jury décide de la validation de chaque bloc de compétences et du diplôme.

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 : Juin 2024*