Expert en Création Digitale - Mastère Directeur Créatif : Game & Tech Art

Financement

Formation professionnelle continue Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

BORDEAUX YNOV CAMPUS Juliana FILIZOLA 05.56.90.00.10 juliana.filizola@ynov.com

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi Jeune de moins de 26 ans Personne handicapée Salarié(e) Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier Entretien

Niveau d'entrée requis :

Niveau 6 : Licence, licence professionnelle, BUT (Niveau 6 européen)

Conditions d'accès :

/

Prérequis pédagogiques :

Être titulaire d'un titre ou diplôme de niveau 6 validé dans le domaine de la création digitale OU Avoir validé les 3 premières années d'une formation qui vise un titre ou diplôme de niveau 7 dans le domaine de la création digitale

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Définir la stratégie créative d'un projet en création digitale Concevoir et développer la direction artistique d'un projet en graphisme digital (spécialisation 1) Concevoir et développer une expérience utilisateur digitale (spécialisation 2) Piloter la production d'un projet en création digitale Manager une équipe pluridisciplinaire Promouvoir le projet et évaluer son impact dans une démarche d'amélioration continue

Contenu et modalités d'organisation

3 majeures obligatoires Character Art - Environnement Art - Lumière, Eclairage, Shaders et optimisation 3 mineures obligatoires Méthodes et outils de Gestion de projet - Cadre règlementaire, Impact, Eco-Production & Accessibilité - Animation Maîtrise du Game Art et de la Direction Artistique en 3D • Veille et recherche sur un style graphique • Définition d'une direction artistique • Maîtrise des outils de modélisation • Réalisation de personnages 3D • Création de textures • Présentation d'une direction artistique • Maîtrise des outils de modélisation • Réalisation de personnages • Utilisation de shaders pour le lighting • Principes de gestion de projet en design graphique • Compétences pour planifier et exécuter des projets de design • Outils et techniques de gestion de projet spécifiques au design • Eco-production • Accessibilité numérique : Principes fondamentaux / règles et normes • Importance des équipes pluridisciplinaires • Compréhension des dynamiques d'équipe • Leadership et gestion de l'équipe • Outils et techniques de gestion • Études de cas et exercices pratiques 2ème année 3 majeures obligatoires Cadrage stratégique d'un projet créatif • Conception, Prototypage et pilotage d'un projet créatif • Promotion & Amélioration continue du projet créatif 3 mineures obligatoires Veille, Pipeline, Impact et outils dédiésb- Management d'équipe pluridisciplinaire • Marketing stratégique et marketing opérationnel Gestion de Projet et Innovation en Game Art • Développer une expertise en veille • Adapter le projet aux exigences légales • Favoriser l'innovation • Analyser les besoins du client • Réaliser une étude de marché • Identifier forces et faiblesses du projet • Formuler des objectifs stratégiques • Réaliser une étude de faisabilité financière • Estimer et gérer le budget du projet • Compétences en stratégie créative • Rédiger le brief du projet • Maîtriser les outils techniques • Elaborer une bible graphique • Appliquer • Prendre des décisions • Présenter le projet avec un argumentaire solide • Créer des con

Parcours de formation personnalisable ?

Oui

Type de parcours

Non renseigné

Validation(s) Visée(s)

Expert en création digitale - Niveau 7 : Master, diplôme d'études approfondies, diplôme d'études supérieures spécialisées, diplôme d'ingénieur (Niveau 7 européen)

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00509982	du 13/10/2025 au 24/09/2027	Le Bouscat (33)	BORDEAUX YNOV CAMPUS		Non éligible	Contrat