

Game designer concepteur en gamification

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ESMI
Morgan HOUEL
05.56.48.14.70
bordeaux@brassart.fr

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 4 : Baccalauréat (Niveau 4 européen)

Conditions d'accès :

Modalités d'accès et durée des études
Candidature à soumettre 2 mois avant chaque rentrée (septembre). Durée totale 3 années, (+/- 1 980 heures).

Prérequis pédagogiques :

Prérequis Être détenteur d'un titre ou diplôme de niveau IV, d'une solide culture générale. En outre, un test d'entrée reposant notamment sur la production d'un Game document est demandé.

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Concevoir le concept scénaristique et définir les éléments d'un jeu, piloter et participer à la réalisation du prototype. Analyser un cahier des charges pour en dégager la stratégie de jeu, les règles. Proposer une expérience de jeu intégrale et immersive. Organiser et manager un projet en gérant le flux de production dans sa globalité. Participer au développement d'un prototype jouable et avancé.

Contenu et modalités d'organisation

ENSEIGNEMENT CULTUREL ET ARTISTIQUE Histoire de l'art et des civilisations Scénario / Narration / Storytelling Anglais appliqué au Game Design Sociologie ENSEIGNEMENT TECHNIQUE Game Design Narration immersive Level Design Moteur de jeu Les 3 C (control, caméra, character) Réalité virtuelle (VR) Infographie ENSEIGNEMENT PROFESSIONNEL Analyse du Game Design Économie du jeu video UX design Gestion de projet appliquée Marketing du jeu vidéo Droit et propriété intellectuelle Inclusivité & Handicap EXPÉRIENCES PÉDAGOGIQUES Workshop « jeu de plateau » Workshop « jeu vidéo » Visite d'un studio local Workshop « pré-production de projet de fin d'études » Participation à des festivals Visites de studios Game Jam STUDIO PROFESSIONNEL Production d'un prototype de jeu Storytelling Réalisation de play tests Mise en place d'un pipeline de management Points d'étapes réalisés avec le commanditaire Présentations argumentées du projet Organisation de la communication du projet La première année de la formation jeux vidéo propose une approche métier mixant apprentissages théoriques, conférences et ateliers de mise en pratique. C'est aussi la compréhension et l'apprentissage des mécaniques de jeu fondamentales à tout développement de projet ludique, mais aussi la découverte d'un premier moteur de jeu, de l'organisation et de la gestion de projet. La deuxième et la troisième année du cursus Game Design favorisent le passage des enseignements acquis à la mise en pratique. Les ateliers proposés permettent aux étudiants de réaliser leurs premiers projets de conception de jeux : jeu de plateau, escape game, et projets de fin d'année.

Parcours de formation personnalisable ? Oui Type de parcours Non renseigné

Validation(s) Visée(s)

Game designer concepteur en gamification - Niveau 6 : Licence, licence professionnelle, BUT (Niveau 6 européen)

MON COMPTE FORMATION Éligible au CPF

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00520738	du 02/09/2024 au 30/06/2025	Bordeaux (33)	ESMI		MON COMPTE FORMATION	FPC