

DESIGN & MANAGEMENT DE L'INNOVATION INTERACTIVE* (CYCLE 2)

OPTION LEAD TECHNIQUE OU LEAD CRÉATIF



Cette formation s'adresse à des graphistes et des développeurs intéressés par la conception de produits, de contenus ou de services interactifs impliquant une démarche centrée utilisateurs (UX).

De la prospective à la recherche d'idées créatives, de la conception de scénarios d'usages à la production d'un prototype, du pilotage et du management des ressources et partenaires jusqu'à la promotion et la diffusion du projet, vous serez prêt à vous lancer dans le design interactif !

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

- Design Manager
- Consultant Digital
- Lead Directeur Artistique/Lead Développeur
- Creative Technologist
- UX Designer

PROGRAMME (ANNÉES 1 & 2)

Contenu :

En équipe mixte (graphistes et développeurs), **concevoir, développer, communiquer et promouvoir un projet de design interactif** en privilégiant l'accessibilité, la gestion des contraintes inhérentes à une expérience utilisateur, tout en restant sensible et vigilant à l'originalité, le niveau de créativité, l'esthétique visuelle des interfaces et des interactions, ainsi que la performance des fonctionnalités interactives.

- **Idéation** : ateliers d'exploration créative (concept, utilisateur)
- **UX Design** : cartographie UX d'une expérience interactive
- **Conception, design et prototypage** de nouveaux formats narratifs interactifs et immersifs 2D/3D
- **Mise en production** en équipe d'un ou plusieurs parcours d'une expérience interactive en mode agile
- **Réalisation de tests utilisateurs** : définition d'un protocole de tests et mise en œuvre in situ ou à l'école (analyse des résultats et optimisation des performances)

- **Pilotage** en équipe et rédaction des documents associés (note projet, devis, benchmarks, dossier...)
- **Conférences** pour mieux appréhender les nouveaux formats interactifs immersifs, les technologies et les nouveaux usages qui leur sont associées.

SPÉCIALISATION LEAD DÉVELOPPEUR

- **Direction technique** : benchmark d'exploration pour la recommandation de solutions techniques dans un contexte créatif ou innovant. Pitch technique
- **Creative technologist** : prototypage, développement et déploiement de solutions techniques créatives (WebGL, Unity, React native...). Création et programmation de datas 2D/3D et d'interfaces graphiques dynamiques en temps réel

SPÉCIALISATION LEAD DESIGNER

- **Direction artistique** : benchmark d'exploration créative et graphique pour la recommandation de styles visuels et typographiques dans un contexte innovant ; scénarisation & animations d'interfaces multi-supports
- **Direction de création** : exploration sémantique de son sujet pour maîtriser sa recherche de styles et son argumentaire créatif (pitch)

En 2^e année, approfondissement des notions abordées en 1^{ère} année en ajoutant dans chaque projet les dimensions suivantes :

- **Stratégique** : inscrire son projet dans une démarche raisonnée vers un objectif
- **Managériale** : équipe, compétences, motivations, conflits, changement

Projets :

Expériences narratives interactives immersives offrant un large panel de possibilités créatives

PUBLIC CONCERNÉ

- 29 ans révolus maximum au 1^{er} septembre 2020
- Bac + 3 dans le domaine du design interactif ou de l'informatique

Pour les autres domaines de formation, justifier d'une expérience du design interactif du web et mobile ou du développement d'applications et de projets interactifs.

Qualités attendues : curiosité, aptitude au travail en équipe dans un contexte national ou international, passion pour l'image, l'interactivité et les interfaces homme-machine, affinité pour les marques, l'art, le cinéma, toutes les techniques de production liées à l'image 2D&3D et à la vidéo interactive, aptitude à communiquer, goût prononcé pour la créativité et le désir d'innover dans le secteur du design interactif. Bon niveau d'anglais.

ORGANISATION

En apprentissage, scolarité gratuite et rémunérée, sur un rythme de 2 semaines à l'école / 2 semaines en entreprise (1^{ère} année) et 1 semaine à l'école/3 semaines en entreprise (2^e année)

Poste occupé :

- Assistant DA digital
- Creative technologist, Creative developer
- Chef de projet digital
- UX/UI designer

Dans les agences de communication/webagencies, grandes entreprises tous secteurs

Validation :

- Certification professionnelle Manager en ingénierie de la communication numérique interactive, code NSF 320 de niveau I (Fr) et de niveau 7 (Eu) enregistrée au Répertoire National des Certifications Professionnelles par arrêté du 25/02/2016 publié au Journal officiel le 17/03/2016
- Accessible par la voie de la Validation des Acquis de l'Expérience (VAE)

NOS PLUS

- Mises en situations préparant à l'entrepreneuriat
- Intervenants professionnels en activité
- Constitution de son réseau professionnel (en France et à l'étranger)

Modalités d'évaluation :

- CCF
- Evaluation et soutenance d'un projet de groupe devant un jury de professionnels (fin de 1^{ère} année)
- Soutenance d'un mémoire (dossier innovation individuel) en 2^{ème} année

Durée :

2 ans

CALENDRIER DE RECRUTEMENT

Modalités d'admission :

- Sélection sur dossier
- Entretien de motivation

Ouverture des inscriptions :

8 novembre 2019

Clôture des inscriptions :

9 avril 2020

Dates des tests et entretiens :

Période du 10 au 20 juin 2020

JOURNÉES PORTES OUVERTES
31 janvier et 1^{er} février 2020 de 10h à 18h

RÉUNIONS D'INFORMATION
• 11 décembre 2019
• 22 janvier 2020

S'INFORMER, S'INSCRIRE www.gobelins.fr
CONTACT info-concours@gobelins.fr

GOBELINS • Campus Paris Gambetta • 247 avenue Gambetta • 75020 Paris

Conception COSPIRIT - Impression GOBELINS, l'école de l'image