



**FORMATION
INITIALE 2017**

**DESIGN INTERACTIF
JEU VIDÉO**



GOBELINS
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

une école de la

 CCI PARIS ÎLE DE FRANCE



GOBELINS, L'ÉCOLE DE L'IMAGE

GOBELINS s'affirme depuis plus de 50 ans comme l'école de référence de la « création de l'image » (fixe, animée, digitale) de sa conception à sa production.

- **840 étudiants**
dont plus de **400 apprentis**
- **Une prépa et 6 filières**
du BAC pro à BAC +6
- **1900 stagiaires** en formation continue
- Un taux d'**insertion professionnelle**
de 80 %
- 95 % de réussite aux examens
- 35 enseignants
- 460 intervenants vacataires

GOBELINS est un établissement de la Chambre de commerce et d'industrie de région Paris Ile-de-France.

www.gobelins.fr

Design interactif : « l'Art d'inventer le monde de demain »

Pionnière dans les formations à la communication digitale et interactive dès les années 90, GOBELINS est aujourd'hui l'école la plus citée dans les classements par les professionnels du secteur.

Son secret de fabrication ? La « GOBELINS' Touch », ou l'art de raconter des histoires, que ce soit à travers le graphisme, la scénarisation, le design sonore, le jeu, ou encore le transmedia.

GOBELINS propose une gamme de formations en Design interactif de haut niveau, à temps plein ou en apprentissage, du Bac+2 à au Bac+5, ainsi que des formations post-expérience.

Les futurs diplômés acquièrent durant leur cursus, des compétences créatives, conceptuelles et techniques fortes.

Ils bénéficient d'une pédagogie orientée design thinking et UX design.

- L'école propose désormais un cursus complet en apprentissage avec un Bachelor en un an et une poursuite d'études en 2 ans
- une formation de Directeur de projet digital pour tous ceux qui souhaitent se perfectionner en stratégie
- un Mastère Spécialisé en Jeu vidéo au coeur des stratégies transmédia.

SOMMAIRE

BACHELOR DESIGNER & DÉVELOPPEUR INTERACTIF (CYCLE 1)	P4
OPTION « GRAPHISME » OU « DÉVELOPPEMENT »	
DESIGN & MANAGEMENT DE L'INNOVATION INTERACTIVE (CYCLE 2)	P6
OPTION « LEAD TECHNIQUE » OU « LEAD CRÉATIF »	
DIRECTEUR DE PROJET DIGITAL / UX DESIGNER	P8
DESIGN D'EXPERIENCE UTILISATEUR	
DESIGNER ET DÉVELOPPEUR INTERACTIF	P10
FORMATION POST EXPÉRIENCE (ex Conception et réalisation de produits en ligne)	
MASTÈRE SPÉCIALISÉ® JEU VIDÉO ET TRANSMEDIA	P12
CNAM-ENJMIN « INTERACTIVE DIGITAL EXPERIENCES »	
L'UX DESIGN, COMPÉTENCE INDISPENSABLE À LA CRÉATION NUMÉRIQUE INTERACTIVE	P14

BACHELOR DESIGNER & DÉVELOPPEUR INTERACTIF (CYCLE 1)

OPTION « GRAPHISME » OU « DÉVELOPPEMENT »



EN APPRENTISSAGE

Cette formation originale réunit des programmeurs à fort potentiel technique et créatif et des designers ayant un univers graphique personnel et de bonnes connaissances en conception interactive. Les deux profils travaillent ensemble pour concevoir et réaliser des projets web et mobiles à forte valeur ajoutée technique et expérientielle.

Vous pourrez approfondir votre culture numérique, acquérir les bases de la méthodologie de conception UX, maîtriser les moyens de réalisation techniques (langages informatiques), le design de contenus, d'interfaces et d'interaction pour réaliser des projets interactifs qui racontent une histoire et engagent l'utilisateur.

En poursuivant sur le 2^e cycle (RNCP de niveau I - grade de Master), vous pourrez en 2 ans développer une vision stratégique et entrepreneuriale, maîtriser la démarche design et le management créatif dans une perspective d'innovation, tout en continuant à prototyper ensemble vos meilleures idées.

PUBLIC

- Apprenti

DURÉE

- 1 an

PRÉ-REQUIS

- 25 ans maximum
- Bac + 2 dans l'un des domaines suivants :
 - Informatique (DUT MMI, informatique...)
 - Communication graphique et visuelle (édition, produits imprimés, publicité, arts appliqués, audiovisuel...)

Pour les autres domaines de formation, vous devez justifier d'une pratique significative du web design ou du développement d'interfaces web.

QUALITÉS/COMPÉTENCES REQUISES

- Sensibilité artistique, culture générale du digital et en histoire de l'art
- Curiosité, forte réactivité et veille régulière
- Ouverture d'esprit et aptitude au travail en équipe
- Maturité, méthode et rigueur

Selon votre profil Graphiste :

- Pratiquer le webdesign
- Connaître les règles de composition pour la mise en page en général (grille, typographie, couleur) ; les normes d'interactions standards pour le web

Développeur :

- Sensibilité à la création numérique
- Curiosité pour les domaines artistiques
- Bonnes connaissances en conception de page web (HTML5-CSS3).
- Bonnes connaissances en PHP
- Pratiques des langages Front-end de base (connaissances en JavaScript, librairies Front-End...) Connaissance des bases de la POO

DÉBOUCHÉS

- **Pour les Designers :** Directeur artistique web/ Directeur artistique mobile
- **Pour les Développeurs :** Creative développeur, développeur mobile Objectif C, développeur mobile Android, développeur Front-End

En agence de communication digitale, de publicité, en studio de création, studio intégré à des marques ou à des grandes entreprises.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- La maîtrise de la conception, du design graphique interactif, du développement de projets web, mobiles et multi-écrans associés à des interfaces « rich-media »
- La construction de scénarios de navigation, de consultation de contenus et d'interactions principalement animés, immersifs et contemporains
- La conception d'expériences immersives, créatives et techniques

CONTENU DE LA FORMATION

Enseignements communs

- Histoire, culture et veille sur le design d'interaction et les technologies associées aux interfaces hommes-machines
- Initiation à l'UX Design et aux techniques de narration interactive
- Techniques de communication et de promotion d'un projet
- Anglais professionnel appliqué aux projets (brief, recommandation, présentation)
- Réalisation d'un projet en équipe

Parcours graphiste

- Méthodologie de conception graphique
- Culture de l'image et des interfaces hommes machines (sémiologie de l'image fixe et animée)
- Webdesign : Typographie, Infographie/Data visualisation, HTML/CSS/Responsive Design
- Design mobile et Digital Publishing
- Techniques de l'animation et de la 3D (Cinéma 4D, After Effects)
- Traitement de l'image et de la vidéo (Photoshop, InDesign, Illustrator)
- Atelier de recherche créative en design graphique

Parcours développeur

- Méthodologie de conception technique
- Développement Front-End
- Apprentissage de l'environnement NodeJs
- Développement Objective-c
- Développement Android
- Sécurité et optimisation
- Symfony2
- Les outils pour la data visualisation

INFORMATIONS PRATIQUES

MODALITÉS D'ADMISSION

- Sélection sur dossier – tests et épreuves orales

OUVERTURE DES INSCRIPTIONS

- 27 janvier 2017

CLÔTURE DES INSCRIPTIONS

31 mars 2017

DATES DES TESTS ET ENTRETIENS

Du 15 au 30 mai 2017

RYTHME DE L'ALTERNANCE

- 2 semaines à l'école / 2 semaines en entreprise.

VALIDATION DE LA FORMATION

- Certification professionnelle « Concepteur réalisateur multimédia », code NSF 320n enregistrée au RNCP par arrêté du 19/11/2013, publié au Journal Officiel du 29 novembre 2013
- Diplôme reconnu par l'Etat au niveau II (Fr) et au niveau 6 (Eu)

POURSUITE POSSIBLE DES ÉTUDES À GOBELINS

- Cycle 2 : Design & Management de l'Innovation Interactive

FRAIS DE SCOLARITÉ

- Scolarité gratuite et rémunérée dans le cadre du contrat d'apprentissage

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

OPTION « LEAD TECHNIQUE » OU « LEAD CRÉATIF »



EN CONTRAT D'APPRENTISSAGE

Cette formation de niveau Bac + 5 s'adresse à des graphistes ou à des développeurs intéressés par l'aventure de la création de nouveaux produits, contenus ou services digitaux impliquant des utilisateurs exigeants dans des contextes professionnels prospectifs. La participation de professionnels garantit de maîtriser pas à pas toutes les étapes clés, de la création au lancement d'un nouveau projet digital à forte valeur ajoutée.

De la prospective à la recherche d'idées créatives, de la conception de scénarios d'usages jusqu'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 l'innovation digitale.

NOS PLUS

- Alternance en entreprise
- Réseau important en France et à l'international dans les entreprises stratégiques du secteur
- Apprentissage avec des coachs professionnels
- Des mises en situations préparant à l'entrepreneuriat

PUBLIC

- Apprenti

DURÉE

- 2 an

PRÉ-REQUIS

- Être âgé de 25 ans maximum, 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 web ou du développement d'applications et de projets interactifs

QUALITÉS/COMPÉTENCES REQUISES

- Bon niveau d'anglais. Curiosité, ouverture d'esprit et aptitude au travail en équipe dans un contexte national ou international. Une passion pour l'image, l'interactivité et les usages, les marques, l'art, le cinéma et toutes les techniques de production
- Sens de la communication. Perspicacité dans la gestion de projets et bonne compréhension du monde de l'entreprise. Un goût prononcé pour la créativité et le désir d'innover

DEBOUCHÉS

- Design manager, Consultant digital, Lead directeur artistique, Lead développeur, Creative technologist, UX Designer, UI & Motion designer

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Concevoir, prototyper, communiquer et manager le lancement d'un nouveau produit ou service digital en maîtrisant les aspects financiers et juridiques du projet
- Superviser la direction créative ou technique d'un projet d'IHM innovant
- Maîtriser la démarche de rétro-ingénierie et du développement itératif pour l'analyse et le prototypage d'expériences digitales.
- Maîtriser la démarche et les outils du design UX
- Définir une stratégie marketing et éditoriale pour la création d'une marque digitale
- Affirmer son leadership tout en impliquant ses équipes (veille et partage de compétences)
- Maîtriser la communication, le discours et la posture d'un entrepreneur digital
- Développer son réseau professionnel et assurer la promotion de son projet sur le marché

1^{RE} ANNÉE

CONTENU DE LA FORMATION

Développement des compétences nécessaires à la mise en oeuvre de projet de design

- En équipe mixte (graphiste/développeur), concevoir, développer et communiquer sur un projet de design en privilégiant la qualité de l'expérience utilisateur, la créativité, l'esthétique visuelle des interfaces et des interactions, ainsi que la performance des fonctionnalités liées aux usages cibles

TRONC COMMUN

- Design Thinking : Atelier de brainstormings pour la recherche d'idées créatives multi-supports
- UX Design : Atelier d'exploration de l'univers comportemental et psychologique de l'utilisateur; Scénarios d'usages et pilotage de tests-utilisateurs (user journey, scénario et wireframes)
- Objet Connecté (I.O.T) : Rétro-ingénierie expérimentale et conception d'I.H.M intuitives et originales avec des objets existant (vintage) ou à inventer (Fablab)
- Éditorialisation des contenus d'un projet digital

SPÉCIALISATION LEAD DEVELOPPEUR

- Expérimentation, analyse et conception itérative :
- Ateliers de prototypage pour le web, les applications mobiles ou dispositifs interactifs en valorisant les compétences Front Office ; Atelier Arduino/Raspberry pi, processing, ...) pour la conception et le développement d'objets connectés et multi-écrans
- Création et programmation d'interfaces 2D/3D en lien avec des datas ou des éléments graphiques dynamiques en WebGL et Unity

SPÉCIALISATION LEAD DESIGNER INTERACTIF

- UI design : atelier de design d'interactions pour les interfaces tactiles, immersives et prédictives, et les objets connectés
- Motion design : écriture et réalisation de motion design 2D/3D (storyboard/film)

2^E ANNÉE

CONTENU DE LA FORMATION

Montée en puissance de l'expertise au service de projets d'innovation

Design, prototypage et pilotage de projet d'innovation en mode lead technique et graphique, pour la création de nouveaux produits ou services digitaux à forte valeur ajoutée créative et sociale. Le projet s'appuie sur des ateliers permettant une maîtrise progressive de :

- La veille concurrentielle, prospective et stratégique
- La stratégie de produit, de marque et de communication
- La direction design, artistique et technique du projet
- La définition d'un modèle économique
- Le pilotage des ressources et partenaires du projet (Agile & Lean)

- L'exercice du leadership
- La dimension juridique du projet
- La communication en exploitant la puissance du storytelling face à des investisseurs.
- **Cycle de conférences** pour décrypter l'actualité du digital et comprendre les nouveaux usages et repérer les champs d'innovations
- **R&D technologique & design** appliqués à la création de nouveaux langages graphiques et d'interactions pour des interfaces immersives et innovantes

INFORMATIONS PRATIQUES

MODALITÉS D'ADMISSION

- Tests et entretiens

OUVERTURE DES INSCRIPTIONS

- 27 janvier 2017

CLÔTURE DES INSCRIPTIONS	DATES DES TESTS	DATES DES ENTRETIENS
25 avril 2017	15 mai 2017	Du 7 au 14 juin 2017

RYTHME DE L'ALTERNANCE

- 2 semaines à l'école / 2 semaines en entreprise

VALIDATION DE LA FORMATION

- Certification professionnelle Manager en ingénierie de la communication numérique interactive, code NSF 320 de niveau I (Fr) et de niveau 7 (Eu) enregistré 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)

FRAIS DE SCOLARITÉ

- Scolarité gratuite et rémunérée dans le cadre du contrat en apprentissage

DIRECTEUR DE PROJET DIGITAL / UX DESIGNER

DESIGN D'EXPERIENCE UTILISATEUR



EN TEMPS PLEIN, FORMATION CONTINUE
OU CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Cette formation de niveau Bac + 5 a pour vocation d'apporter des compétences managériales et organisationnelles, de développer la connaissance stratégique du secteur digital. Elle permet de concevoir et de piloter des projets digitaux d'envergure dans le secteur de la communication et des loisirs numériques. Elle s'attache à placer la conception orientée vers l'humain au cœur des projets.

Les étudiants/stagiaires conçoivent différents services digitaux ou stratégies de communication en mode projet, en s'appuyant sur les méthodologies d'agence.

NOS PLUS

- De nombreux intervenants professionnels en agence
- Un projet de création d'entreprise en équipe
- Un réseau important d'anciens dans le secteur de la communication

PUBLIC

- Étudiant, salarié en contrat de professionnalisation ou stagiaire de la formation continue

DURÉE

- 12 mois avec alternance en entreprise (7 jours de cours par mois)

PRÉ-REQUIS

- Titulaire d'un diplôme Bac + 4 dans le secteur digital : Web, multimédia, jeu vidéo, communication interactive, informatique, audiovisuel, presse ou édition numérique
- ou
- Titulaire d'un Bac + 2 et justifier d'une expérience professionnelle de 3 ans minimum dans ce même secteur

QUALITÉS/COMPÉTENCES REQUISES

- Méthode et rigueur, aptitude au management d'équipe et goût du travail en équipe, dynamisme, empathie, ouverture d'esprit, esprit créatif
- Très bonne culture dans les nouvelles technologies, les médias, l'interactivité et le Web

DEBOUCHÉS

- Directeur de clientèle
- Directeur de projet
- Responsable de projets numériques
- Chef de projet digital
- UX manager
- Consultant architecte de l'information
- UX Designer

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Définir une stratégie de communication et de distribution d'un produit ou service en ligne
- Identifier et conseiller les solutions technologiques, design et usages les plus appropriés, développer un savoir-faire en veille.
- Superviser et diriger les équipes de création, de production et de gestion. Maîtriser les méthodologies de production
- Contribuer au développement de l'activité économique et stratégique de l'entreprise, être entrepreneur
- Communiquer efficacement avec l'ensemble des partenaires et développer une maîtrise de la négociation, gérer les conflits, conduire le changement
- Concevoir et recommander un dispositif digital 360°
- Concevoir et prototyper des sites et applications orientés utilisateurs
- Designer des interactions innovantes (IHM innovantes, projets transmedia, objets connectés)

CONTENU DE LA FORMATION

TRONC COMMUN

- Veille et technologies
- Culture générale des technologies du secteur digital : technologies front et back, API, utilisées ou à venir. L'étudiant effectue lui-même une veille technologique et sectorielle importante pour être en capacité de proposer des solutions à ses futurs clients
- Planning stratégique, stratégie éditoriale, direction créative, marketing stratégique et méthodologie études, marketing digital

MAJEURE UX DESIGN

- Recherche utilisateurs, architecture de l'information, design d'interaction, design d'écosystème digital, conception transmédia, front design, ergonomie et tests utilisateurs. Lean UX et Agile UX

MAJEURE CONDUITE DE PROJET

- Management opérationnel : Manager et être managé, exercer son leadership, organiser la communication, conduire des réunions, négocier...
- Gestion de projet : Conduite de projets, (expression des besoins clients, cahier des charges, budget/devis, outils de pilotage), méthodes agiles, facilitation de projet
- Pilotage de la performance (Analytics, marketing digital et référencement, publicité et affiliation)
- Accompagnement au projet professionnel : suivi pédagogique et préparation des jurys, coaching projet professionnel

PROJETS

- Projet de fin d'année autour d'un cas client réel : conception d'une recommandation digitale 360° pour un commanditaire
- Projet de création d'entreprise sur un projet collectif au choix
- Workshop prospectif : design et prototypage rapide de concepts originaux autour de thématiques d'actualité proposées par des professionnels

INFORMATIONS PRATIQUES

MODALITÉS D'ADMISSION

- **1^{er} étape** : Demande de dossier de candidature en ligne sur www.gobelins.fr
- **2^e étape** : Tests écrits
- **3^e étape** : Sous réserve d'admissibilité, convocation pour entretien de motivation

OUVERTURE DES INSCRIPTIONS

- 27 janvier 2017

CLÔTURE DES INSCRIPTIONS	DATES DES TESTS	DATES DES ENTRETIENS
21 avril 2017	2 mai 2017	Du 18 au 23 mai 2017

VALIDATION DE LA FORMATION

- Certification professionnelle Manager en ingénierie de la communication numérique interactive, code NSF 320 de niveau I (Fr) et de niveau 7 (Eu) enregistré au repertoire 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)

FRAIS DE SCOLARITÉ

- Financement individuel : 10 500 €
- Financement CIF ou entreprise : 13 100 €
- Scolarité gratuite et rémunérée dans le cadre du contrat de professionnalisation

DESIGNER ET DÉVELOPPEUR INTERACTIF

FORMATION POST EXPÉRIENCE

(ex Concepteur et réalisateur de produits en ligne)



EN FORMATION CONTINUE

Cette formation s'adresse à des adultes issus de différents secteurs d'activités ayant déjà une expérience professionnelle. Elle a pour vocation de les professionnaliser ou de les reconverter dans le secteur du design numérique, plus particulièrement dans la conception et la réalisation de sites Web et mobiles.

Elle permet de comprendre les enjeux de la création d'un projet numérique en ligne ainsi que les problématiques liées à la conception, la réalisation et la diffusion de ces projets.

NOS PLUS

- Cours, conférences et travaux d'application dispensés par des professionnels du secteur
- Réalisation en équipe de 2 projets multimédia en ligne, l'un fictif et l'autre réel en réponse à l'appel d'offre d'un commanditaire
- Techniques de recherche d'emploi, étude des profils recherchés dans le secteur du multimédia, veille du marché

PUBLIC

- Stagiaire de la formation continue

DURÉE

- 8 mois en temps plein dont 2 mois de stage en entreprise

PRÉ-REQUIS

- Niveau Bac + 2 et expérience professionnelle de préférence dans les métiers du design graphique, l'informatique, l'audiovisuel, l'édition, la communication, l'information...

DEBOUCHÉS

Selon votre parcours antérieur, vous pourrez devenir :

- Concepteur réalisateur multimédia
- Webmaster
- Intégrateur web
- Développeur Web
- Designer Web
- Chef de projet

Dans une agence Web, un service multimédia intégré ou encore en freelance.

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

Maîtriser les différentes étapes de la création d'un projet numérique en ligne :

- Concevoir un cahier des charges, une stratégie de communication, des chartes
- Réaliser, en utilisant les outils de création et les technologies de développement Web et mobile
- Gérer et coordonner une équipe projet
- Maintenir, référencer et promouvoir un projet Web

CONTENU DE LA FORMATION

- À partir d'un cas client réel, **gérer un projet internet jusqu'à la livraison finale** : identifier les objectifs et les acteurs, planifier, définir un budget, animer et gérer les interactions au sein d'une équipe projet, communiquer en interne et avec le commanditaire du projet. Concevoir un projet multimédia Web et mobile dans un cadre professionnel : analyser et élaborer des objectifs de communication, formaliser les chartes (graphique, ergonomique, éditoriale et technique), rédiger un dossier de conception.
- Utiliser **les outils professionnels** du marché multimédia pour créer des sites Web et mobiles : HTML5/CSS, langages de programmation client (Javascript, JQuery, JQuery Mobile, Ajax...) et serveur (PHP, MySQL...). CMS WordPress....
- **Traitement de l'image, son et vidéo** (prise en main Photoshop, Illustrator, Sound Design, Première, After Effects).

PROJETS

- **Projet d'application des méthodes de conception** : étude et conception en équipe d'un projet théorique d'un site Web mobile
Ce premier projet aura pour objectif de mettre en application les acquis et méthodes de conception afin de livrer un dossier de conception détaillé et une maquette interactive du futur site. Il sera aussi l'occasion pour les stagiaires d'exprimer leur créativité avec la seule contrainte de répondre au cahier des charges initial du projet. Un jury d'enseignants validera la maquette du projet et l'argumentation lors d'une présentation en public.
- **Projet de fin d'études** : étude, conception et réalisation en équipe d'un projet de site Web et/ou mobile, réel commandité. Les équipes seront encadrées par des enseignants afin de leur permettre de maîtriser la méthodologie de conception et mettre en pratique toutes les connaissances acquises durant la formation.

Selon son profil, le stagiaire pourra assurer la direction graphique, la direction technique ou le suivi du projet avec notamment la relation avec un client réel.

INFORMATIONS PRATIQUES

MODALITÉS D'ADMISSION

- Sur entretien avec présentation de réalisations professionnelles et/ou personnelles

OUVERTURE DES INSCRIPTIONS

- 27 janvier 2017

CLÔTURE DES INSCRIPTIONS

- 1^{re} session : 28 février
- 2^e session : 24 avril
- 3^e session : 06 juin
- 4^e session : 31 août

DATES DES ÉPREUVES

- 1^{re} session : 14 et 15 mars
- 2^e session : 4 et 5 mai
- 3^e session : 15 et 16 juin
- 4^e session : 12 et 13 sept.

VALIDATION DE LA FORMATION

- Certification professionnelle « Concepteur réalisateur multimédia », code NSF 320n enregistrée au RNCP par arrêté du 19/11/2013, publié au Journal Officiel du 29 novembre 2013
- Diplôme reconnu par l'Etat au niveau II (Fr) et au niveau 6 (Eu)

FRAIS DE SCOLARITÉ

- Financement individuel : 10 500 €
- Financement CIF ou entreprise : 13 700 €

MASTÈRE SPECIALISÉ® JEU VIDÉO ET TRANSMEDIA

CNAM-ENJMIN « INTERACTIVE DIGITAL EXPERIENCES »

 EN TEMPS PLEIN, FORMATION CONTINUE
OU CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

Cette formation de niveau Bac + 6 est portée par la première école de jeux vidéo française, le Cnam Enjmin, et la première école de cinéma d'animation, Gobelins l'école de l'image. Elle offre aux professionnels ou jeunes diplômés une spécialisation dans les applications et médias ludiques. Elle leur permet de développer une expertise en game design et narration interactive et d'appliquer leurs compétences créatives sur des projets d'équipes, des jams, ou workshops. Les participants conçoivent et réalisent des fictions transmédia, advergames, installations muséales interactives, jeux sociaux ou sérieux, mais aussi des dispositifs interactifs innovants, des objets connectés.

PUBLIC

- Étudiant, salarié en contrat de professionnalisation ou stagiaire de la formation continue

DURÉE

- 1 200 heures pour un étudiant ou 2 400 heures pour un salarié en contrat de professionnalisation
- Incluant 600 heures de cours et un minimum de 600 heures d'expérience en entreprise

PRÉ-REQUIS

- Profils d'entrée : concepteur graphiste, ingénieur informatique, scénariste/réalisateur, producteur, sound designer, UX designer
- Titulaire d'un diplôme d'ingénieur, d'un Master des universités ou titre certifié RNCP de niveau I dans les secteurs de l'informatique, les arts graphiques, le design numérique, l'audiovisuel, l'animation, l'illustration, le management de projets ou le marketing digital
- Accès possible à titre dérogatoire par la VAP (Validation des Acquis Professionnels)

DEBOUCHÉS

- Programmeur de systèmes interactifs (Lead Developer)
- Technologue créatif (Creative technologist)
- Directeur de projet transmédia ou de serious game
- Concepteur et designer d'univers visuels (Lead Artist)
- Designer d'interaction, concepteur d'expérience interactive (UX designer)
- Concepteur de jeu ou de niveau (game ou level designer)
- Illustrateur sonore d'applications interactives (sound designer)
- Scénariste / Concepteur en narration interactive

APTITUDES

- Esprit créatif, très bonne culture artistique et ludique, curiosité et ouverture d'esprit, excellente aptitude au travail en équipe

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Écrire des scénarios, des game concepts
- Imaginer de nouvelles expériences sur des supports multimédia, tirer profit des usages ludiques et tendances numériques
- Créer des univers 2D ou 3D adaptés aux nouveaux supports
- Utiliser des moteurs de jeux professionnels
- Programmer pour des interfaces hommes / machines diverses
- Manager un projet de jeu vidéo
- Concevoir le sound design d'un projet interactif

CONTENU DE LA FORMATION

Culture du secteur ludique et interactif

- Vie, économie et production numérique (conférences)
- Ateliers du jeu vidéo à Angoulême avec les étudiants de l'Enjmin

Séminaire conception et réalisation de jeux vidéo

- Fondamentaux du game design et du level design
- Formalisation et pitch de game concept
- Fondamentaux de direction artistique et illustration
- Utilisation d'un moteur de jeu pour développer en mode « game jam » un concept de jeux
- Fondamentaux de l'ergonomie et playtests
- Fondamentaux du graphisme 3D

Séminaire écriture et réalisation de scénarios fiction et transmédia

- Scénarisation linéaire et narration interactive, de la scénarisation d'informations (storytelling)
- Conception et stylisation d'univers originaux adaptés à des scénarios interactifs, charadesign
- Conception d'un univers sonore, sound design d'interactivité

Séminaire design et développement d'objets intelligents

- Conception et stylisation d'univers originaux adaptés à des scénarios interactifs, charadesign
- Introduction à la data science et à la gamification
- Démarche UX design appliquée à l'univers artistique et objets connectés
- Conception et réalisation d'interactivité riche (synthèse d'images, réalité virtuelle ou augmentée, capteur tactiles)

PROJETS DE FIN D'ANNÉE

Réalisation de prototype fonctionnel (preuve de concept)

- Conception et réalisation d'un prototype de système transmédia proposant une expérience interactive « riche » destinée au grand public. Celui-ci devra être multi-supports (ex : TV + mobile + Web) et s'appuyer sur les dynamiques communautaires et réseaux sociaux. Le projet est coaché par des consultants professionnels

STAGE OU CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION EN ENTREPRISE

- Au sein des services d'innovation et de développement numérique, de prospective et d'expérimentation avec des missions créatives et variées
- Au sein de studios de jeux vidéos, de serious game, de jeu mobile, de production interactive

INFORMATIONS PRATIQUES

MODALITÉS D'ADMISSION

- **1^{re} étape** : envoyez votre CV et lettre de motivation à candidatures-ide@cnam-enjmin.fr
- **2^e étape** : envoi du dossier de pré-inscription. sous réserve de la recevabilité de votre candidature
- **3^e étape** : Convocation aux épreuves écrites et orales sous réserve du retour de votre dossier complet à candidatures-ide@cnam-enjmin.fr et de l'envoi par courrier d'un chèque de 85 € à l'ordre de AG-CNAM avec vos nom et prénom au dos adressé à : Enjmin - 121 rue de Bordeaux - 16000 Angoulême

OUVERTURE DES INSCRIPTIONS

- 27 janvier 2017

CLÔTURE DES INSCRIPTIONS	DATES DES ÉPREUVES ÉCRITES	DATES DES ÉPREUVES ORALES
21 avril 2017	12 mai 2017	Du 6 au 8 juin 2017

VALIDATION DE LA FORMATION

- Mastère Spécialisé® en Interactive Digital Experiences reconnu par la Conférence des Grandes Écoles de niveau Bac + 6

FRAIS DE SCOLARITÉ

- Financement individuel : 10 500 €
- Financement CIF ou entreprise : 13 100 €
- Gratuit dans le cadre d'un contrat de professionnalisation

PARTENARIAT :





L'UX DESIGN, COMPÉTENCE INDISPENSABLE À LA CRÉATION NUMÉRIQUE INTERACTIVE

Le design d'expérience utilisateur (ou UX design) est un travail sur la qualité de l'expérience vécue lors de l'usage d'un site web, d'une application mobile ou tablette, d'une borne interactive ou de tout autre produit ou service, au delà du travail de conception, de création ou de développement.

Qui ne s'est jamais retrouvé devant un distributeur de boissons en se demandant s'il fallait d'abord mettre les pièces (et où?...) ou choisir sa boisson ? Doutes et frustration rendent cette expérience désagréable pour l'utilisateur...

La surabondance de produits et de services disponibles aujourd'hui oblige les entreprises et les marques à se différencier par l'expérience qu'elles proposeront aux utilisateurs tout en essayant de développer émotion et plaisir.



Pour y parvenir, l'UX Design se concentre sur :

- **la résolution de problème : quel problème veut-on résoudre et quels moyens met-on en place pour le résoudre ?**
- **la rencontre et la sollicitation fréquente des utilisateurs réels, pour concevoir une solution au plus près de leur besoin, de leurs attentes.**

GOBELINS intègre l'acquisition de la compétence UX dans ses formations en design interactif tant pour les jeunes que pour les adultes.

Consultez notre site internet :
www.gobelins.fr



une école de la

 CCI PARIS ILE DE FRANCE

SITE DE PARIS

73, boulevard Saint-Marcel
75013 Paris

Tél : 01 40 79 92 79

Service information :
01 40 79 92 12

Accès :

- Métro Gobelins (ligne 7)
- Bus : 27, 47, 83, 91

S'INFORMER, S'INSCRIRE

www.gobelins.fr

CONTACT

info-concours@gobelins.fr



NOUS RENCONTRER SUR LE SITE DE PARIS

JOURNÉES PORTES OUVERTES

Vendredi 27 & samedi 28 janvier 2017 -
10h à 18 h

MERCREDIS DE L'INFO

Spécial Prépa

- 23 novembre 2016 - 15h à 17h30
- 4 Janvier 2017 - 15h à 17h30

Offre globale

- 30 novembre 2016- 9h30 à 18h
- 22 février 2017 - 9h30 à 18h

ET AUSSI SUR LES SALONS

START

Les 3 & 4 décembre 2016 -
Cité de la Mode et du Design

SALON DE L'APPRENTISSAGE

Les 13, 14 & 15 janvier 2017 -
Paris EXPO, Porte de Versailles

SALON DES FORMATIONS ARTISTIQUES

Les 28 & 29 janvier 2017 -
Paris EXPO, Porte de Versailles

NUIT DE L'ORIENTATION À EMERAINVILLE

Samedi 21 janvier 2017 de 16h à 21h
Place des métiers à Emerainville