

MASTÈRE SPÉCIALISÉ® INTERACTIVE DIGITAL EXPERIENCES (IDE)

Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo, la culture et la communication (Bac +6)



DURÉE DU CONTRAT : 15 mois
RYTHME : pendant 8 mois 14 jours en entreprise/
8 jours à l'école, puis 6 mois temps plein
DÉBUT DE LA FORMATION : septembre 2019
CONTRAT DE PROFESSIONNALISATION

En partenariat avec :

le cnam
Ecole nationale du jeu
et des médias interactifs numériques
enjmin

Profils d'entrée : 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.

EXEMPLES D'ACTIVITÉS EXERCÉES

Producers/chefs de projet :

- Proposer un business model pour un nouveau produit
- Conduire une équipe projet
- Rédiger un dossier de présentation projet (demande de financement)

Game/UX designers :

- Convevoir une expérience interactive ludique, le game play, formaliser le game concept, concevoir la difficulté
- Formaliser un schéma de dispositif multi-support ou transmedia
- Mettre en place des tests utilisateurs et analyser les résultats.
- Optimiser l'UI des projets

Gameplay programmers/Creative technologist :

- Programmer des scripts pour un moteur de jeu (Unity, Unreal...)
- Développer des fonctionnalités et interactivités en langage Web (backend et/ou frontend)
- Programmer pour des API de réalité virtuelle ou réalité augmentée

2D/3D artists :

- Créer un univers complet incluant décors, personnages et interface
- Produire des assets graphiques 2D ou 3D optimisés pour le temps réel (vectoriels, textures, animations simples ou motion design)
- Designer des interfaces optimisées pour un support spécifique PC, mobile ou console

DISCIPLINES ENSEIGNÉES

• **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. Fondamentaux de l'ergonomie et playtests. /Utilisation d'un moteur de jeu pour développer en mode « game jam » un concept de jeux

• **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, character design/Conception d'un univers sonore, sound design d'interactivité

• **Séminaire design et développement d'objet intelligent :** Conception et stylisation d'univers originaux adaptés à des scénarios interactifs, character design/Démarche UX design appliquée à l'univers artistique et objets connectés/ Conception et réalisation d'interactivité riche (synthèse d'image, réalité virtuelle ou augmentée, capteur tactiles)

• **PROJETS de fin d'année :** Réalisation de prototype fonctionnel (preuve de concept)

Déposez votre offre sur [notre forum emploi](#) et/ou consultez la [CVthèque](#) : [emploi.gobelins.fr](#)