

# MASTÈRE SPÉCIALISÉ DESIGNER D'EXPÉRIENCE INTERACTIVE ET LUDIQUE®



## PUBLIC CONCERNÉ

- ✓ Titulaire d'un titre de niveau 1 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
- ✓ Concepteur graphiste, ingénieur informatique, scénariste/réalisateur, production, sound designer, UX designer
- ✓ Étudiants en poursuite d'études ou salariés désirant se spécialiser vers les projets de design interactif ludique

Informations détaillées sur le contenu de la formation sur [www.gobelins.fr](http://www.gobelins.fr)

## CLOTURE DES INSCRIPTIONS

3 sessions de recrutement, dans la limite des places disponibles.

- ✓ 1<sup>re</sup> session : **Vendredi 10 avril 2020**
- ✓ 2<sup>e</sup> session : **Vendredi 12 juin 2020**
- ✓ 3<sup>e</sup> session : **Vendredi 4 septembre 2020**

Les candidats de la 1<sup>ère</sup> session de recrutement satisfaisant tous les critères demandés sont admis dès cette date. D'autres candidats peuvent être placés en liste d'attente ou refusés. Le même schéma s'applique à la session de recrutement suivante. La liste d'attente est enrichie et un nouveau classement est établi sur la base de la note moyenne obtenue. Ce n'est qu'après la dernière session de recrutement que les candidats les mieux placés de la liste d'attente peuvent se voir admis.

Les candidats visant un contrat de professionnalisation ou un financement via le compte personnel de formation doivent prévoir un délai minimum de trois mois pour la réponse du financeur et d'un mois pour la constitution du dossier par Gobelins. L'école est fermée de mi-juillet à mi-août. Il est impératif d'avoir déjà prévu son mode de financement et trouvé une entreprise lors de la troisième session de recrutement.

## PROCESSUS DE SÉLECTION ET CONTENU DES DOSSIERS DE CANDIDATURE

Le candidat complète le formulaire d'inscription sur le site de Gobelins, l'école de l'image : [www.gobelins.fr](http://www.gobelins.fr), en choisissant la/les formation(s) souhaitée(s). Le candidat reçoit un mail contenant les informations qui lui permettront de se connecter à son dossier. Si le(s) souhait(s) du candidat est(sont) jugé(s) recevable(s) par l'école, les modalités de recrutement et concours, ainsi que le lien permettant le paiement des frais de dossier, lui seront adressés par mail. Les pièces justificatives ci-dessous devront alors **obligatoirement** être fournies au **format pdf**, et dans **4 fichiers distincts**, répartis comme suit :

Dans la rubrique "1. Documents à déposer pour l'étude de votre candidature" :

- Dans un seul et unique PDF : curriculum vitae, lettre de motivation, à déposer dans le bouton "Choisissez un fichier" correspondant à "CV"
- Dans un seul et unique PDF : pièce d'identité obligatoirement en cours de validité (Carte nationale d'identité recto/verso ou passeport), à déposer dans le bouton "Choisissez un fichier" correspondant à "Copie recto verso de la Carte d'Identité/Carte de séjour/Passeport"
- Dans un seul et unique PDF : 3 derniers bulletins scolaires, à déposer dans le bouton "Choisissez un fichier" correspondant à "Bulletins de notes des deux dernières années"
- Dans un seul et unique PDF : Facture prouvant le règlement des frais de dossier, à déposer dans le bouton "Choisissez un fichier" correspondant à "Attestation de paiement pour les frais de dossier" dans la rubrique "pour les formations assujetties à frais de dossier"

**\* Le CV ainsi que la lettre de motivation doivent être téléversés dès la pré-inscription, ces éléments étant nécessaires à la vérification des pré-requis.**

Si le candidat dispose d'ores et déjà d'une promesse d'embauche, dans le cadre de son alternance pour l'année scolaire à venir, il peut déposer le document l'attestant dans un fichier PDF dans le bouton "Choisissez un fichier" dans la rubrique "pour les alternants ayant une proposition d'embauche".

Si le candidat souhaite déclarer une situation de handicap, merci de déposer dans un seul et unique PDF les notifications MDPH/RQTH et les aménagements obtenus lors des examens antérieurs, dans le bouton "Choisissez un fichier" correspondant à cette rubrique.

- À noter : Si le dossier du candidat comporte une pièce manquante ou erronée, le fichier sera supprimé de son dossier. Un mail sera alors adressé au candidat pour lui indiquer de téléverser la pièce attendue.

## CALENDRIER

### ✓ ÉPREUVES ECRITES ET ORALES :

<b>1<sup>re</sup> session :</b>	<b>Jeudi 23 et Vendredi 24 avril 2020</b>
<b>Publication des résultats :</b>	<b>Mercredi 29 avril 2020 – à partir de 18 h 00</b>
<b>2<sup>e</sup> session :</b>	<b>Lundi 22 et Mardi 23 juin 2020</b>
<b>Publication des résultats :</b>	<b>Lundi 29 juin 2020 – à partir de 18 h 00</b>
<b>3<sup>e</sup> session :</b>	<b>Jeudi 17 septembre 2020</b>
<b>Publication des résultats :</b>	<b>Jeudi 24 septembre 2020 – à partir de 18 h 00</b>

**Publication des différents résultats sur [www.gobelins.fr/resultats d'admission](http://www.gobelins.fr/resultats_d_admission)**

## CONTENU DES ÉPREUVES

Les épreuves écrites et orales se déroulent sur une journée en 2 temps : épreuves écrites puis épreuves orales.

1. Épreuves écrites :
  - Épreuve de conception : 90 minutes
  - Épreuve d'anglais : 20 minutes
  - QCM culture générale : 10 minutes
2. Entretien et présentation de réalisation : environ 40 minutes

### ÉPREUVES ÉCRITES

OBJET DE L'ÉVALUATION	POINTS	CONTENU ET CRITÈRES D'ÉVALUATION
Épreuve de conception	40	<p>Un sujet de réflexion sur le jeu transmédia ou la gamification vous sera proposé. Il peut s'agir d'un texte (article d'actualité ou de recherche), assorti de questions ou bien d'un exercice de conception comprenant également des questions (définition de termes, réflexion autour de la cible...).</p> <p>La conception et la représentation d'un système (jeu, web, transmédia) vous seront demandées.</p> <p>Vous proposez une représentation en adéquation avec vos compétences : design d'interaction, design d'interface, schéma d'architecture du dispositif, ligne éditoriale du dispositif ou enfin, organisation d'une équipe projet.</p> <p>Cette épreuve permet d'évaluer votre capacité à mettre en place une démarche originale, seul(e) et en temps limité. Elle doit rendre compte de vos compétences métier actuelles.</p> <p>Il pourra vous être demandé de présenter cette épreuve rapidement à l'oral.</p> <p><b>L'évaluation portera sur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Votre capacité à structurer des idées et à les synthétiser, votre niveau d'analyse et votre niveau d'expression écrite (orthographe comprise).</li> <li>- Votre compréhension du sujet, la pertinence de votre réponse, la créativité des idées développées et la qualité de la conception.</li> </ul>
Épreuve d'anglais	10	<p>Un article en anglais sur l'actualité vous est proposé. Vous répondrez à des questions à l'écrit.</p> <p><b>L'évaluation portera sur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Niveau de compréhension écrit, grammaire et orthographe.</li> </ul>
QCM culture générale	10	Questionnaire à choix multiples de culture générale

## ÉPREUVES ORALES

OBJET DE L'ÉVALUATION	POINTS	CRITÈRES D'ÉVALUATION
<p><b>Présentation et projet professionnel du candidat</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>20</b></p>	<p>Vous devrez présenter votre parcours professionnel et vos centres d'intérêts personnels.            Vous devrez expliquer vos motivations pour rejoindre la formation et votre projet professionnel.            Vous devrez répondre à des questions de culture générale et présenter vos sources d'information.            L'entretien se déroulera en français et en anglais.</p> <p><b>L'évaluation portera sur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'adéquation entre vos objectifs professionnels et le contenu de la formation, sur votre connaissance du contenu de la formation et sur la préparation de votre projet de formation qui traduit notamment votre motivation (connaissance sectorielle, veille).</li> <li>- Votre culture générale, expression orale, dynamisme et ouverture d'esprit.</li> <li>- Votre culture générale artistique et créative, culture du jeu, du domaine des technologies digitales artistiques et nouveaux media et niveau de connaissance de ce marché.</li> </ul>
<p><b>Présentation de réalisations</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>20</b></p>	<p>Vous devrez présenter des réalisations sur support papier et/ou numérique.  <b>Prévoyez impérativement un ordinateur et une version hors-ligne.</b>  <b>La présentation de votre savoir-faire est obligatoire quel que soit votre profil. Toute non présentation de références / preuves de compétences est éliminatoire.</b></p> <p>Vous pouvez réaliser un book, c'est-à-dire un dossier contenant des visuels de projets sur lesquels vous avez travaillé, que vous en soyez ou non l'auteur. Un commentaire doit préciser quelle a été votre contribution à ce projet. Vous pouvez présenter des réalisations extra-scolaires ou extra-professionnelles (stages, emplois, job d'été).</p> <p>Vous pouvez apporter toute trace que vous jugerez intéressante de nous présenter : applications/sites web, vidéos, jeux, livres, travaux de recherche, mais aussi documents de travail (budget, planning, scénario), de suivi de projets...</p> <p>Cette présentation devra rendre compte de votre savoir-faire professionnel, de votre maîtrise technique, de votre organisation et maîtrise des contraintes coût/qualité/délai, ou encore de vos connaissances en management s'il y a lieu.</p> <p><b>L'évaluation portera sur :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La qualité des travaux présentés (techniques, graphiques, stratégiques...), et aussi la capacité à les présenter, les compétences en lien avec la formation (logiciels, savoir-faire technique, programmation), le niveau artistique (visuel, sonore, narratif) desdites réalisations et ceci quel que soit votre profil et l'adéquation entre les projets présentés et la réalité de votre CV</li> </ul>