

MASTÈRE SPÉCIALISÉ ® CRÉATIONS VIDÉO-LUDIQUES ET TRANSMEDIA

Polytech - Aix-Marseille Université - École de Condé

Nouvelle offre de formation de niveau BAC+6 unique en France, le MASTÈRE SPÉCIALISÉ ® CRÉATIONS VIDÉO-LUDIQUES ET TRANSMEDIA répond aux besoins spécifiques des professionnels de l'industrie du jeu vidéo et des studios.

Il a pour finalité de former de futurs diplômés à intégrer les mécanismes et les enjeux de ces stratégies de production par la mise en place de projets de création immersifs et hybrides et de narration augmentée.

L'usage et l'appropriation des nouvelles technologies dans les pratiques de production permettra aux apprenants d'envisager le jeu vidéo et le transmédia via des extensions numériques interactives et participatives et d'accéder à des postes à forte responsabilité dans les studios de développement de l'industrie vidéo-ludique, en France comme à l'international.

PUBLIC

- Étudiants
- Stagiaires en formation continue

PRÉ-REQUIS

Très bonne aptitude à travailler en équipe, curiosité et ouverture d'esprit, connaissances des usages ludiques et des tendances numériques, culture artistique ou compétences informatiques selon le profil initial.

DURÉE

Un an incluant 460 heures de cours et un minimum de 620 heures d'expérience en entreprise.

PROFILS D'ENTRÉE

Cette formation s'adresse à la fois à des ingénieurs et à des créatifs des métiers de l'image, mais aussi aux diplômés de toute autre formation universitaire ou établissement d'enseignement supérieur de niveau M2, désireux de compléter leurs compétences initiales par une expertise dans les domaines de l'industrie vidéo-ludique et du transmédia.

Elle est accessible aux titulaires d'un diplôme d'ingénieur, d'un Master des universités ou titre certifié RNCP de niveau 7 dans les secteurs de l'informatique, des arts graphiques, du design numérique, de l'audiovisuel, de l'animation ou du management de projets.



DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS (POSTES JUNIORS)

Fonctions d'encadrement et d'expertise dans les métiers de l'image, comme par exemple :

- Assistant.e chef de projet
- Chef de projet
- IA specialist
- Art Director
- Tech Director
- Lead Engine Programmer
- Lead Gameplay Programmer
- Lead Programmer Tools
- Lead Character Artist
- Lead Concept Artist
- Lead Team Art

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES (SELON PROFILS)

- Faciliter le travail des équipes et la communication entre les différents pôles.
- S'assurer que les objectifs fixés (délais, budget, qualité) sont atteints.
- Comprendre les métiers et le workflow des équipes.
- Développer et maintenir la technologie du moteur de jeu (moteur graphique, son, physique, réseau, etc) et du pipeline de production correspondant.
- Programmer les mécaniques de jeu, les interactions entre le joueur.
- Développer et maintenir des outils logiciels permettant de créer le contenu des jeux, d'accélérer la production ou d'automatiser les tâches.
- Développer et maintenir les systèmes d'Intelligence Artificielle du moteur de jeu.
- Décliner les aspects visuels du projet graphique (éclairages, effets spéciaux ou mouvements).
- Concevoir les décors, les objets (dynamiques, non dynamiques), les scènes et les personnages 3D, en conformité avec la direction artistique et les contraintes du moteur.
- Superviser l'intégration des données graphiques dans le moteur du jeu.

Cette formation s'inscrit dans le projet FICCTION, porté par le Campus des Métiers et des Qualifications d'Excellence Industries Culturelles et Créatives Provence-Alpes-Côte d'Azur, soutenu dans le cadre de l'AMI "Compétences et Métiers d'Avenir" du programme France 2030 opéré par la Caisse des Dépôts et Consignations, la Banque des Territoires et la Région Provence-Alpes-Côte d'Azur.



**CAMPUS
DES MÉTIERS
ET DES
QUALIFICATIONS
D'EXCELLENCE**

Industries culturelles
et créatives
Provence-Alpes-Côte d'Azur

ficction



CONTENU DE LA FORMATION

Pipeline de production
Pré-production, production et post-production, extensions numériques interactives et participatives, méthodologie de conduite de projet.
Ingénierie du numérique
Informatique, informatique graphique, intelligence artificielle.
Conception et cahier des charges
Direction artistique, dossier de production, mutation des industries culturelles, logiques immersives de production.
Prototypage
Modèles de rendus 3D, Modèles communs et alternatifs, intelligence artificielle et interactions.
Production
Milestones, pipeline de production, intégration de données graphiques, shaders et modèles d'éclairage.
Enseignements transversaux
Eco conception, lean startup, missions RH du manager, stratégies de développement à l'international.

PROJET DE FIN D'ÉTUDES

Participation à un projet professionnel : réalisation et développement d'un prototype jouable fonctionnel (proof of concept) en collaboration avec un studio de jeu vidéo.

STAGES EN ENTREPRISE

Au sein des studios d'animation ou de jeux vidéo, de jeux mobiles, de services d'innovation et d'expérimentation numériques, de productions interactives ...

Rentrée	Octobre
Durée	1 an
Langue	Français
Lieu	Polytech Luminy Marseille

Sébastien Mavromatis - sebastien.mavromatis@univ-amu.fr
Christophe Mounié - christophe.mounie@mail-edc.com
Lieu : Parc scientifique et technologique de Luminy,
163 Av. de Luminy 13009 Marseille