

Apprentissage

Contrat d'apprentissage

La formation se déroule en contrat d'apprentissage uniquement et permet de développer des compétences de gameplay programmeur-se (architecture des données, développement d'outils, paramétrage de middlewares, intégration d'assets, tests, debug et polish).

Missions en entreprise

Pour le contrat en apprentissage, sont acceptées toutes les activités d'un-e développeur-euse sur des projets de jeu, de réalité augmentée ou virtuelle ou encore des médias interactifs : intégration des assets, mécaniques de jeux, shaders, musique dynamique, intelligence artificielle, réseau / multi joueur-se-s. L'apprenti-e peut utiliser des langages non enseignés dans la formation. Il est aussi possible d'exercer des missions en narrative, game et level design, infographie 2D ou 3D, mais la programmation doit rester majoritaire dans les missions en entreprise.

Placement des apprenti-e-s

La première promotion compte 23 étudiant-e-s en apprentissage dans les entreprises suivantes : Varonia Systems, GEODE, Wako Factory, Feerik Games, Kalank, The Tiny Digital Factory SA, STUDIO NYX, First Try, Transplanisphère, Opena, Polycorne, Studio Black Flag, DIPONGO, HeadBang Club, Exalted Studio, Immersive Factory.

La seconde promotion compte 25 étudiant-e-s en apprentissage dans les entreprises suivantes : Epistemes, Recim, Dipongo, Croozy, 6Freedom, 2D3D, Event Horizon, Ikigai, OOM Games, CLEVVGARDE, Eode, Ludogram, Eversim, Acréos, HommAR, Ministère des Armées, Ateration, Ludogram, Worldsmith, Dreamirl, Rebound Capital Games, Bulwark Studios



La fiche est disponible sur le site de [France Compétences](https://www.francecompetences.fr).

