

### Contenu pédagogique IDE

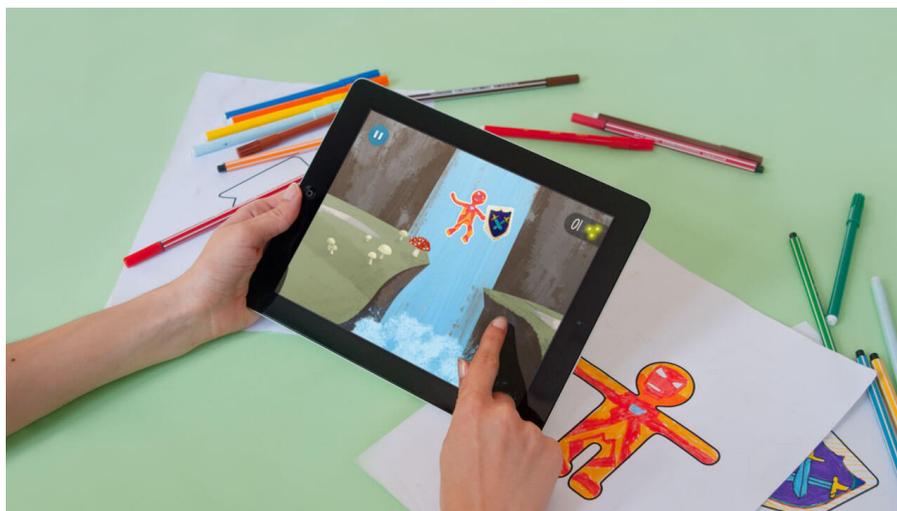
```
/**/ body.fiche .contenu .toolbox ul li::before, body.consultation .contenu-fiche ul li::before, body.consultation .element_deco ul li::before, body.consultation .encadre-contenu__liste ul li::before, #encadres .toolbox ul li::before, body.consultation .encadre_auto_liste ul li::before, body.consultation .encadre_contenu ul li::before, .popupAide ul li::before, .contenu-fiche__element-valeur ul li::before{ content:"\e904"; } /**/
```

### Devenez expert-e en nouveaux médias interactifs numériques !

Pour se spécialiser dans les applications et médias ludiques !

#### Une formation dédiée

La formation permet de développer une expertise en game design, en narration interactive et d'appliquer leurs compétences créatives et techniques sur des projets d'équipes, des jams, ou workshop.



#### Contenu de la formation

##### Culture du secteur ludique et interactif :

Vie, économie et production numérique (conférences)  
Enjmin Game Conference (EGC) à Angoulême avec les étudiant-e-s du master du Cnam-Enjmin

### **Séminaire conception et réalisation de jeux vidéo :**

Acquisition des fondamentaux du game design et du level design. Formalisation et pitch de game concept  
Fondamentaux de direction artistique et illustration et graphisme 3D, ergonomie  
Utilisation d'un moteur de jeu pour développer en mode « game jam » un concept de jeu

### **Séminaire design et développement d'objet intelligent :**

Démarche UX design appliquée à l'univers artistique et objets connectés  
Conception et réalisation d'interactivité riche (synthèse d'image, réalité virtuelle ou augmentée, capteurs tactiles)

### **Séminaire, écriture et réalisation de scénarios fiction et transmédia :**

Scénarisation linéaire et narration interactive (storytelling)  
Conception et stylisation d'univers originaux adaptés à des scénarios interactifs, charadesign  
Conception d'un univers sonore, sound design d'interactivité  
Fondamentaux du motion design

### **Module d'approfondissement :**

Module d'une semaine à choisir, exemples : moteurs de jeux avancés, graphisme 3D avancé...

### **Intégration (60 heures) :**

Accompagnement de la réalisation de prototypes par des consultants professionnels.

### **Stage en entreprise (600 heures) :**

Les stages ont lieu principalement au sein des services d'innovation et de développement numérique, de prospective et d'expérimentation avec des missions créatives et variées.

Entre juin et décembre (4 mois minimum, 6 mois maximum)

### **Réalisation d'un prototype fonctionnel :**

Conception et réalisation d'un prototype de système transmédia proposant une expérience interactive « riche » destinée au grand public.

Projet en équipe obligatoire, et coaché par des professionnels.

### **Rythme de l'alternance :**

7-10 jours par mois de cours entre octobre et mai

## **Les plus**

**Formation bénéficiant des apports complémentaires de deux grands établissements d'enseignement supérieur :** le Cnam-Enjmin pour le game design, le prototypage, la programmation et le développement informatique ; Gobelins pour la narration interactive et le graphisme

**Des partenariats** avec des réseaux professionnels et des centres d'innovations.



## Les compétences développées

*(Suivant le profil initial)*

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 divers

Manager un projet de jeu vidéo

Concevoir le sound design d'un projet interactif