

O UVERTURE DE SUPINFOGAME

1^{ERE} ECOLE POUR CREER DES JEUX

Valenciennes, une des capitales européennes de l'imagerie numérique, accueillera en octobre 2002, la première école de jeu vidéo française : Supinfogame. Une petite révolution pour la formation et l'univers du jeu vidéo ! L'émergence de cette nouvelle école laboratoire concorde avec la pénurie de profils au sein de l'industrie du jeu vidéo et avec la maturité du marché. En prise directe avec les sociétés de jeu vidéo, Supinfogame s'attachera surtout à instaurer de nouvelles habitudes de travail dans la production. Dès octobre 2001, une année expérimentale a démarré et sert à valider le projet pédagogique et l'implication du secteur professionnel.

REPENDRE AUX BESOINS DE FORMATION DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO

Véritable école laboratoire en prise directe avec les sociétés de production, Supinfogame est le fruit d'une réflexion que les acteurs du numérique valenciennois ont à cœur de mener face aux besoins exprimés par le secteur.

En effet, l'industrie du jeu vidéo s'inscrit dans un marché mûr, les chiffres du secteur sont supérieurs à ceux du cinéma (21,4 milliards d'euros de chiffre d'affaires mondial en 2000), et affiche des carences et des pénuries de profils professionnels, un tiers du personnel des sociétés de production

est autodidacte alors que le reste doit compléter ses connaissances par la formation professionnelle. Parallèlement, la moitié des étudiants de Supinfocom Valenciennes, école de référence en France, rejoint l'univers du jeu vidéo. L'idée directrice de la première école du genre en France est d'amener les futurs professionnels vers une vision globale de la chaîne de production, d'instaurer de nouvelles habitudes de travail, tout en renforçant la spécificité de chaque métier. Le projet pédagogique de la future école est de former sur des bases artistiques et informatiques des professionnels de la conception (*game designer, storyboardeur, metteur en scène...*)

L'ambition de la CCI du Valenciennois est de capitaliser les compétences et expériences des trois écoles consulaires impliquées dans le numérique : **Supinfocom** (écriture de contenu, story-board, production d'animation 2D/3D, vidéo, compositing, post-production) **l'Institut Informatique et**

Entreprise (programmation informatique, temps réel, réseaux, multicasting vidéo numérique) et **l'Institut Supérieur de Design** (Design Interactif).

GAME DESIGNER : «LE METIER LE PLUS FASCINANT» DE TOUTE L'INDUSTRIE DU JEU VIDEO.

Un profil de concepteur capable de mettre au point le *gameplay*, c'est à dire l'ensemble des mécanismes ludiques qui vont inciter les joueurs à continuer ou recommander inlassablement le jeu.

Le Game-designer doit parfaitement connaître l'univers du jeu vidéo, ainsi que le comportement du Joueur pour concevoir le Gameplay. Autrement dit, il aura à définir l'ensemble des règles qui rendent jouables un univers virtuel. Ces règles structurent un système d'interactions évolutif et ludique destiné à accroître conjointement la difficulté et le plaisir du (ou des) joueur(s).

Les disciplines enseignées

- ANALYSE DE JEUX VIDÉO (Catégories et concepts qu'ils recouvrent)
- RELATION SON/IMAGE
- CONCEPTION DE L'IMAGE
- EXPRESSION VERBALE ET ÉCRITE
- SCÉNARIO INTERACTIF
- GAME PLAY
- ERGONOMIE
- INTERFACES : HOMME/MACHINE
- GESTION DE PROJET
- LANGAGES DE PROGRAMMATION ET DÉVELOPPEMENT
- CREATION GRAPHIQUE (logiciel de 3D)

DEMANDEZ LE PROGRAMME

1^{ère} année

.....objectifs

- Etre capable de comprendre, d'analyser et d'imiter les mécanismes de game-play.

.....modalités de l'enseignement

- cours théoriques d'écriture
- conférences et témoignages de professionnels des jeux vidéo
- cours et travaux pratiques pour l'apprentissage des logiciels
- accès au matériel après les cours (soirs et week-end)
- exercices individuels et travaux en groupes
- préparation d'un scénario
- gestion de projet par groupe de 3 étudiants
- enseignement par des professionnels extérieurs à l'école

.....validation

- contrôle continu
- jury interne
- passage en année supérieure par l'obtention d'une moyenne générale de 12 minimum

.....stage en entreprise 2 mois

2^{ème} année

.....objectifs

- Pouvoir définir l'ensemble du contenu et l'architecture d'un jeu vidéo en fournissant le scénario, les règles et le mécanisme du jeu dans le respect des directives et du positionnement spécifié dans un cahier des charges

.....modalités de l'enseignement

- production d'un scénario
- réalisation d'un maquettage fonctionnel en équipe
- suivi régulier de l'avancement des travaux par l'équipe pédagogique jurys internes
- rencontre avec des professionnels extérieurs
- participation aux Rencontres Européennes de la jeune création numérique

.....diplôme

- Contrôle continu et validation par un jury de professionnels extérieurs
- Diplôme consulaire de game designer

.....débouchés

- studios de développement
- maisons d'édition

.....stage en entreprise 5 mois

ADMISSION : Sélection sur entretien, dossier et concours

L'école recrute après un **Bac + 2** ou après **expérience professionnelle**. Trois types de profils sont recherchés, soit un « *profil littéraire* », soit un « *profil artistique* », soit un « *profil informatique* ».

Le nombre de place est limité à **20 places** cette année.

Le Dossier d'inscription est à retirer à partir de mars, la date limite de dépôt des dossiers de candidature est fixée à juin.

L'admission débute tout d'abord par une phase de pré-sélection : étude des dossiers conduite par le Directeur de l'école et le Conseil des Professeurs, des compléments peuvent être demandés aux candidats si cela est nécessaire. Les épreuves d'admission ont lieu début Juillet à Valenciennes.

Elles durent une journée et comprennent :

- un entretien individuel concernant les motivations du candidat et ses qualités comportementales. A l'appui de sa candidature, on lui demande de présenter tout document permettant de prendre en considération ses aptitudes littéraires, artistiques ou techniques.
- des tests (culture générale, culture du jeux vidéo, créativité, expression technique et artistique).

Coûts de la formation

- Frais de dossier – concours – entretien = 76,22 €
- 1^{ère} année = 5640 €
- 2^{ème} année = 5640 €
- Modalités de règlement : en 3 fois en début de trimestre

Contacts :

Marie-Anne FONTENIER ou Nathalie CANALE
SUPINFOGAME VALENCIENNES
10 av. Henri Matisse - 59300 Valenciennes
Tél. 03 27 28 43 53
E-mail : supinfolgame@valenciennes.net
Pour en savoir + : www.supinfolgame.fr