



DIPLÔME

## Titre RNCP Niveau 7 Designer d'expériences immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication (MS)

Code : CPN9300A



Niveau d'entrée : Bac + 3, Bac + 4

Niveau de sortie : Bac + 5

ECTS : 75

### Déployabilité

Apprentissage : Formation pouvant se suivre en apprentissage

Formation initiale : Formation pouvant être suivie par des étudiants

Contrat de professionnalisation : Formation pouvant se suivre en contrat de professionnalisation

## Objectifs pédagogiques

Dans un secteur en pleine croissance (expériences immersives, réalité virtuelle, application augmentée sur smartphone, et jeux vidéo) il n'existait aucune formation de haut niveau dédiée à la convergence de ces domaines. La certification répond à l'apparition de nouveaux besoins en design d'expériences immersives, interactives et ludiques, dans les secteurs du jeu vidéo, des institutions culturelles et artistiques, des agences de communication, de l'audiovisuel, de la publicité et plus largement, des contenus créatifs grand public. Ces besoins concernent le design et la réalisation de contenus originaux et attractifs ayant pour point particulier l'immersif, l'interactif, et le ludique. Les certifiés peuvent prendre des responsabilités dans la conception d'un projet ou d'une gamme/ligne de projets, à son compte ou intégré dans un studio de jeu vidéo, d'expérience immersive, etc. Ils maîtrisent les spécificités des nouvelles écritures, des méthodes de production et des contenus immersifs et interactifs.

La certification Designer d'expériences, immersives, interactives et ludiques pour le jeu vidéo, la culture et la communication (MS) prépare des designers de haut niveau en phase avec les évolutions actuelles, capables d'appréhender les réalisations numériques multi support dans leur totalité en assumant les

fonctions de conception. Cela implique de savoir passer de la définition du concept à l'esquisse au produit ou service final, en passant par le prototype R&D pour lever les verrous technologiques et assurer un contrôle qualité de l'expérience produite, notamment sur les sujets de l'accessibilité et de l'inclusion. Outre la maîtrise technique et le sens créatif, ils possèdent en plus un sens pragmatique, une vision globale tenant compte des utilisateurs, des commanditaires, des besoins du marché, des enjeux RSE, des imaginaires et des usages.

La certification est ouverte à l'ensemble des métiers nécessaires à la conception d'une expérience immersive interactive ludique. En effet, initialement centrée sur les profils graphistes (artistes) et programmeurs uniquement, elle s'est élargie aux profils de chefs de projets, désireux de pouvoir développer des projets ludiques ou transmédia dans leurs sociétés. Elle a aussi permis à des UI/UX designers de se former à la conception d'interactions immersives ou ludiques. Enfin, vu l'orientation de la formation "serious game" et produits culturels, des profils de scénaristes-réalisateurs sont devenus une vraie nécessité afin de permettre aux certifiés de travailler avec l'ensemble des profils nécessaires au design d'expériences immersives, interactives et ludiques.

## Méthodes pédagogiques

Les enseignements théoriques, couplés à des mises en application en travaux dirigés et travaux pratiques sur matériels et logiciels métiers permettront une professionnalisation rapide. L'espace numérique de formation du Cnam (Moodle) permet à chaque enseignant de rendre accessible des ressources spécifiques à ses enseignements. Des modalités plus détaillées seront communiquées au début de chaque cours.

## Prérequis et conditions d'accès

### Accès à titre général

Le prérequis est réglementé par la Conférence des grandes écoles pour l'admission en programme de Mastère Spécialisé :

Titre d'ingénieur diplômé conférant le grade de master (formations évaluées par la Commission des titres d'ingénieur, liste publiée au journal officiel) ;

Diplôme d'une école de management, privée ou consulaire, conférant le grade de master (formations évaluées par la CEFDG, liste publiée au bulletin officiel du MESR) ;

Diplôme de 3ème cycle habilité par les autorités universitaires (Diplôme national de master, DEA, DESS, ...) ou diplôme professionnel de niveau BAC + 5 ou titre inscrit au Répertoire national des certifications professionnelles (RNCP) niveau 7 dans les secteurs de l'informatique, des arts graphiques, du design numérique, de l'audiovisuel, de l'animation, de l'illustration, du management de projets ou du marketing digital ;

Diplôme ou attestation de validation d'un niveau équivalent M1 pour des candidats ayant au moins trois ans d'expérience professionnelle en lien avec la formation visée;

Diplôme étranger équivalent aux diplômes français exigés ci-dessus.

### Accès à titre dérogatoire

Pour 30 % maximum du nombre d'étudiants suivant la formation MASTERE SPECIALISE concernée :

Niveau M1 validé ou équivalent sans expérience professionnelle ou ayant une expérience de moins de 3 ans en lien avec la formation visée,

Diplôme de L3 justifiant d'une expérience adaptée de 3 ans minimum

VAPP pour les candidats justifiant a minima de 5 années d'expérience professionnelle ayant un lien avéré avec les compétences visées par la certification (40 % maximum de l'effectif de la formation)

### Sélection :

Sur épreuves et jury écrits (test d'anglais, culture générale, épreuve de conception), entretien de motivation incluant notamment la présentation d'un dossier de références (preuve de compétence).

## MENTIONS OFFICIELLES

### Code RNCP

39233

### Mots-clés

[Game design](#)

[Jeu vidéo](#)

Informations complémentaires

### Type de diplôme

[Titre RNCP Niveau 7 \(ex niveau I\)](#)

### Code NSF

320m - Spécialités plurivalentes de la communication et de l'information

323n - Techniques de l'image et du son, métiers connexes du spectacle : conception

326m - Informatique, traitement de l'information

### Codes ROME

Expert / Experte en technologie Internet et multimédia[M1802]

### Formacode

Jeu vidéo [46251]

### Code du parcours

CPN9300A

## Modules d'enseignement

- [Conception et prototypage de jeux vidéo et d'expériences immersives, interactives, et ludiques](#)
- [Design et processus R&D de dispositifs interactifs hybrides : objets connectés, jeux hybrides et expériences immersives USRS1H – XR – 7 ECTS](#)
- [Direction créative et R&D responsable pour un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques](#)
- [Processus R&D et méthodologie de recherche pour la direction de studio](#)
- [Projet d'équipe](#)
- [Scénarisation et direction artistique \(visuelle et sonore\) d'expériences immersives, interactives et ludiques](#)
- [Stage en entreprise](#)

## Blocs de compétences

Un bloc de compétences est constitué d'un ensemble d'Unités qui répond aux besoins en formation de l'intitulé du bloc.

Les unités ci-dessus sont réparties dans les Blocs de compétences ci-dessous.  
Chaque bloc de compétences peut être validé séparément.

**Définir, mettre en œuvre et piloter la direction créative et R&D d'un studio d'expériences immersives, interactives et ludiques dans une démarche responsable**

CPN93B10

**Designer/Concevoir un projet d'expérience immersive, interactive et ludique**

CPN93B20

**Piloter la préproduction d'un projet d'expérience immersive, interactive et ludique**

CPN93B30

**Développer, évaluer et mettre en valeur un prototype R&D d'expérience immersive, interactive et ludique**

CPN93B40