



La formation est issue d'un partenariat entre

LES ETABLISSEMENTS CO-HABILITÉS À DÉLIVRER LE DIPLOME

- Le Conservatoire National des Arts et Métiers (CNAM) responsable de la pédagogie globale et des spécialités Conception sonore et Programmation.
- L'Université de La Rochelle, spécialité réalisation / chef de projet, Informatique et traitement de l'image
- L'Université de Poitiers, spécialité Ergonomie et IHM

LES ETABLISSEMENTS PARTENAIRES

- L'IRCAM (Institut de Recherche en Acoustique et Musique du centre Georges "Pompidou") : participation à la spécialité conception sonore
- Le CNBDI (Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image) : participation à la spécialité Informatique et Traitement de l'Image. Mise de moyens en locaux et en infrastructure technique.
- Le CNAM Poitou-Charentes : gestion et administration de la formation

L'ensemble des partenaire a implanté la formation à Angoulême pour faciliter les échanges et utiliser les moyens déjà mis en œuvre par les collectivité locales et régionales.



Cnam Poitou-Charentes

4, avenue de Varsovie - 16021 ANGOULEME CEDEX
Tél : 05 45 91 70 11 - fax : 05 45 91 40 98
spierson@cnam-poitou-charentes.fr

Contact : Sophie PIERSON

The formation is descended of a partnership between
The co-authorize Establishments to deliver the diploma
- The CNAM (Global pedagogy and specialties Sound Design and Programming)
- The university of The Rochelle (Game Design and Computer graphics)
- university of Poitiers (Ergonomics and IHM)

The Establishments Partners
- The IRCAM (Institute of Research in Acoustics and Music of the center Georges "Pompidou"): involvement to the specialty sound design
- The CNBDI (National Center of the Comic strip and the picture): involvement to the Computer specialty and Treatment of the picture. technical infrastructure.
- The CNAM Poitou-Charentes: management and administration of the formation (DESS).

The partners the formation is located in Angoulême for help the exchanges and uses the means put in work by the the town, departement and region;
The development of the formation to the professions of the video game is actively sustained by the Conseil General of Charente, Magélis, the Region Poitou-Charentes and Europe
The realization of the activities leans on the contest many industrial: Criterion, Creative labs, Discreet, NXN, Virtools, infogrames, Isfe, UbiSoft, Sell, Sony, Vivendi.....
apom, darkworks, doki denki, eden studio, etrange libellules, gibcom multimedia, in-fusio, jv sante, kbp, mad monkey stdio, oiko entertainment, titus, visual impact, wide screen games, xd disney

Le développement de la formation aux métiers du jeu vidéo est soutenu par le Conseil Général de La Charente, Magélis, la Région Poitou-Charentes et l'Europe.

La réalisation des activités s'appuient sur le concours de nombreux industriels : Criterion, Creative labs, Discreet, NXN, Virtools, Infogrames, Isfe, UbiSoft, Sell, Sony, Vivendi.....Apom, Darkworks, Doki denki, Eden studio, Etrange libellules, Gibcom multimedia, In-fusio, Jv sante, Kbp, Mad monkey studio, Oiko entertainment, Titus, Visual impact, Wide screen games, Xd disney.



Former les personnes à un travail pluridisciplinaire en équipe de production selon les processus et les technologies de l'industrie du jeu. Compléter les connaissances techniques de chaque personne dans sa discipline d'origine par les spécificités liées à la conception des jeux vidéo.

RECRUTEMENT

Pour intégrer le DESS Jeu Vidéo et Media Interactifs (JVMI), formation aux Métiers du Jeu vidéo, il est demandé aux candidats d'avoir :

- un haut niveau de connaissance dans l'un des métiers de base nécessaire à la création d'un jeu (qui sera sa spécialité suivie en DESS JVMI)
- la motivation d'appliquer ses connaissances (formation de base ou expérience professionnelle) au domaine des jeux vidéo et des œuvres interactives.

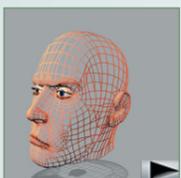


FORMATION D'ORIGINE DU CANDIDAT	METIERS DU JEU VIDEO CORRESPONDANT	SPECIALITES DU DESS JVMI
Scénario et réalisation audio-visuelle, lettres, information et communication...	Ecriture (Game Design), programmation du jeu (Scripts)	Réalisation / Chef de projet
Informatique	Programmeurs de moteurs de jeu (graphiques, IA, son, physique, réseau), programmation jeu (objets, scripts)	Programmation
Arts plastiques, infographie, animation, photographie, cadrage, effets spéciaux....	Conception graphique, animation, programmation graphique	Informatique et traitement de l'image
Musique, Ingénieur du son, audio numérique....	Conception sonore et musicale, prog. sonore	Conception sonore
Ergonomie, Interactions Homme Machine, Psychologie	Conception des interfaces, évaluation des jeux	Ergonomie IHM
Toutes formations + éléments de gestion économique et sociale de projets informatiques ou audiovisuels	Chef de Projet	Réalisation / Chef de Projet

FORMATION

Cette formation s'appuie sur des cours, des conférences, des projets qui permettent aux élèves de :

- **Découvrir le monde du jeu vidéo** : son histoire, son vocabulaire, son économie, ses méthodes et ses processus de production (cours de chef de projet, conférences industrielles)
- **Connaître les bases du métier des autres intervenants dans la conception d'un jeu** pour pouvoir travailler ensemble : par exemple apprendre les bases de la programmation ou de la synthèse d'image à un ingénieur du son.
- **D'apprendre, par domaine de spécialité**, les méthodes et les technologies utilisées aujourd'hui et celles de demain dans la réalisation des jeux vidéo (cours de spécialité)
- **Réaliser et documenter en équipe de production** (5 à 8 élèves de toutes les spécialités) une maquette de pré production de jeu. La documentation comprend le Game Design, la charte graphique et sonore, l'interface, l'architecture logicielle, le plan de validation ; le planning, et l'évaluation des coûts de productions. (Projet)
- **Pratiquer son futur métier** dans le cadre d'une entreprise du domaine (Stage de 4 à 6 mois).



AN UNIQUE EUROPEAN HIGH LEVEL (POST MASTER) FORMATION TO THE VIDEO GAME PROFESSIONS

Train people to a multidisciplinary work in team of production according to the processes and the technologies of the industry of the game

Complete every person's technical knowledge in his/her/lits original discipline (story telling, audio visuals, computer graphics, sound and music design, computer programming...) by the specificities bound to the conception of the video games.

Five specialities of training JVMI :

- Realization
- Programming
- Synthesis pictures
- Sound conception
- Ergonomy

This formation relies on courses, conferences, projects that allow the pupils to:

- discover the world of the video game: history, vocabulary, economy, methods and production processes

- know the bases of the profession of the other intervening parties in the conception of a game to be able to work together: for example to teach the bases of the programming or the synthesis of picture to an engineer of the sound

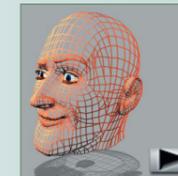
- learn, by domain of specialty, the methods and the technologies used today and those of tomorrow in the realization of the video games

- achieve and to document in team of production (5 to 8 pupils of all specialties) a game pre production. The documentation includes the Game Design, the graphic and sound design, the interface, the software architecture, the validation plan, the planning, and the costs of production evaluation.

- To practice his future profession in the setting of an enterprise of the domain (Practicum of 4 to 6 months)

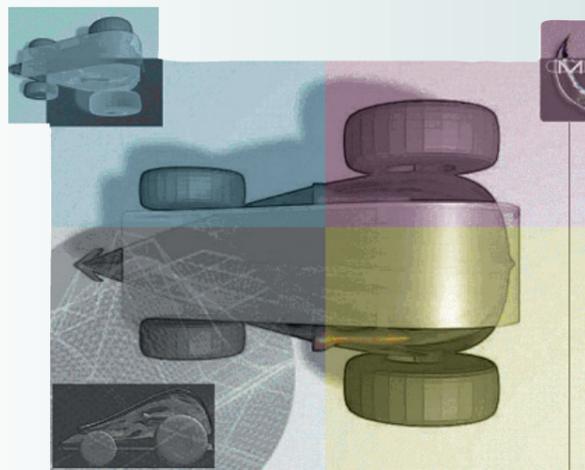
PEDAGOGIE

Pour dispenser une formation de haut niveau et de qualité l'enseignement est assuré par des Universitaires (enseignants chercheurs) et des Professionnels (60% des interventions).



D'important moyens techniques sont mis à la disposition des élèves et de leurs enseignants :

Un PC portable " jeux " par élève, un home studio son et deux stations de montages vidéo, 3 PC jeux, moyens d'acquisition (son/vidéo), des consoles de jeux et des jeux



La formation dure un an soit 460 h de cours + 2,5 mois de projet " école " + 4 à 6 mois de stage en entreprise. La formation est réalisée à Angoulême et dans les sites de spécialités (Paris ou La Rochelle ou Poitiers).

Validation de la formation : Diplôme d'Etudes Supérieures Spécialisées (DESS) en Conception Jeux Vidéos et Média-interactifs.

To assure a high-level formation and of quality:
- the course are given both by academic (teachers researchers) and professionals (60% of interventions)
- some hardware and software tools are available to the pupils:
A game oriented lap top for each pupil
Sound, graphic and video servers
Digital video and audio acquisition devices

The formation lasts one year, that is 460 h of course + 2,5 months of project and 4 to 6 months of practicum in a game company. The formation is achieved in Angoulême and in the sites of specialties (Paris or La Rochelle or Poitiers)
Validation of the formation: French National degree Diplôme d'Etudes Supérieures Spécialisées (DESS) in Video Games and Interactive Media.

THE OTHER ACTIVITIES:

Of the continuing education for the professionals in activity:

"Programming or the video games"
"Sound Design for the video games and interactive media"
"Real time graphics for video games"
"How to manage the activity of a video games studio"

Research on the Technologies of the Video game:

ACTIVATIONS

Stages de formation continue pour les professionnels en activité

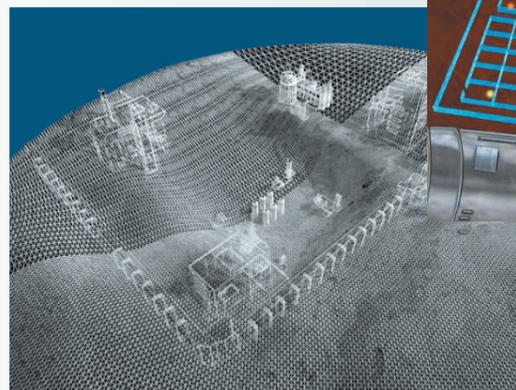
- Techniques de conception et de programmation avancées pour les jeux vidéo
- Conception sonore pour les jeux vidéo et les media interactifs
- Conception image pour les jeux vidéo et les media interactifs
- Gérer et manager les projets de création de jeux vidéo sur le plan juridique et financier

Recherche sur les Technologies du Jeu Vidéo

Organisée dans les laboratoires de recherche des établissements partenaires : le CEDRIC - le L3I - le LACO - l'IRCAM et le CNBDI.

Développements de réseaux

- Création d'un partenariat au niveau européen dans le cadre du sixième plan
- Echanges avec l'université de Bologne, Erasmus,



Développements de participations et de collaborations

lors de de nombreuses manifestations professionnelles :
 - Conférences aux e-magiciens, à Game One, Partenariat à Imagina

