

**Certificat d'école** **PUBLIC**

- ▶ Jeunes de 16 à 25 ans souhaitant poursuivre ou compléter leurs études
- ▶ Demandeurs d'emploi
- ▶ Salariés

 **PRÉREQUIS & ADMISSION**

- ▶ Être titulaire d'une baccalauréat ou d'un diplôme équivalent de niveau 4 du Cadre Européen des Certifications (CEC)
- ▶ Concours d'entrée : tests écrits + entretien avec présentation d'un portfolio (se reporter au Guide Concours pour les détails)
- ▶ Entrée possible en 1<sup>re</sup> et 3<sup>e</sup> année

 **DURÉE & RYTHME**

- ▶ 5 ans soit 3 900 heures de formation
- ▶ Temps-plein en 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> année puis rythme alterné à partir de la 3<sup>e</sup> année

 **DÉLAI D'ACCÈS**

- ▶ Concours d'entrée en mars chaque année
- ▶ Reentrée en septembre

 **TARIF DE LA FORMATION**

- ▶ Frais d'inscription : 450 € TTC / an
- ▶ Bachelor : 8 900 € TTC / an
- ▶ Mastère : 9 300 € TTC / an

 **ACCESSIBILITÉ**

Les locaux sont adaptés pour l'accueil des personnes en situation de handicap. Un référent handicap accompagne les étudiants sur les modalités d'adaptation de la formation (école et entreprise).

**OBJECTIFS**

Acquérir des compétences techniques et scientifiques liées au jeu vidéo ainsi que des compétences transverses solides :

- ▶ Maîtriser les pipelines de production, les technologies et les enjeux de l'industrie numérique & vidéoludique, mais aussi la réalité virtuelle, l'intelligence artificielle, le big data,
- ▶ Maîtriser des compétences transverses : modules de sciences de base, enseignements de spécialités, sciences humaines, initiation à la recherche
- ▶ Se perfectionner sur des sujets pointus comme la programmation de simulation physique

**MOYENS PÉDAGOGIQUES**

- ▶ Enseignements théoriques et pratiques : cours magistraux, exercices d'application, travaux pratiques, travaux dirigés
- ▶ Production de projets : suivi et encadrement par les enseignants lors de la réalisation des projets (projet d'année, projet de fin d'études)

**BLOCS DE COMPÉTENCES**

- ▶ Piloter le développement d'un projet technologique
- ▶ Manager et diriger les équipes techniques
- ▶ Valider la qualité d'un projet technologique
- ▶ Piloter le budget d'un projet technologique
- ▶ Compétences socioprofessionnelles
- ▶ Élaborer la stratégie technique de développement d'un projet technologique

**MÉTIERS PRÉPARÉS**

Lead Développeur, Chef de projet, Ingénieur Réseaux, Ingénieur Graphique, Ingénieur DevOps, Ingénieur IA, Ingénieur Informatique, Développeur Gameplay, Développeur Moteur, Développeur Outils, Développeur Unity, Développeur Unreal Engine, Développeur UI, Développeur physique, DevOps, Développeur R&D

**MODALITÉS D'ÉVALUATION**

- ▶ Contrôle continu (études de cas, mises en situation, présentations, démonstrations)
- ▶ Présentations de projets (projet d'année, projet de fin d'études) devant un jury d'établissement ou un jury professionnel
- ▶ Évaluations écrites et orales en anglais
- ▶ Rédaction et soutenance de rapports d'expérience professionnelle (au minimum 2)

**CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DU DIPLÔME**

La certification totale est obtenue si toutes les conditions suivantes sont réunies :

- ▶ Tous les blocs de compétences sont validés
- ▶ Un stage ou une expérience professionnelle de 6 mois minimum est réalisé
- ▶ Un niveau B2 européen est atteint en anglais (équivalent à un score au TOEIC® de 785 minimum)

*À noter : les blocs de compétences sont capitalisables. La validation partielle d'un bloc n'est pas possible. La validation partielle du titre est constituée des blocs dont la totalité des compétences à évaluer est reconnue. La validation des composantes acquises est illimitée.*