

Axe Réalisateur Numérique Jeux Vidéo

- A) Vous savez qui sont Illidan et Kael'thas ?**
- B) Vous pouvez sélectionner le M4A1 les yeux fermés ?**
- C) Vous avez des marques de Nunchuk sur le front ?**
- D) Vous avez envie de voir ce qui se cache derrière la magie des jeux vidéo ?**

Alors venez taquiner nos intervenants qui sont, eux aussi, des passionnés !

Pour être un acteur du jeu vidéo de demain il est indispensable de bien connaître les contraintes et les possibilités liées à ce domaine. Dès leur première année au sein de l'axe « Jeux Vidéo », les étudiants travaillent, en relation directe avec des professionnels du marché, à la réalisation de jeux vidéo en 3D.

Les cinq années de la formation « réalisateur numérique jeux vidéo » de l'Institut International du Multimédia sont orientées autour de l'obtention d'une double compétence :

- 1) une maîtrise technique dans les domaines de la conception et de la réalisation d'un jeu vidéo : écriture de scénario, réalisation de game design et de character design, modélisation de personnages 3D, ou encore développement, animations, etc.
- 2) une connaissance avancée des techniques de management et de marketing ainsi qu'une parfaite compréhension du marché des jeux vidéo et des tenants et aboutissants économiques de celui-ci.

À l'IIM les méthodes de formation sont basées sur la pratique et l'exemple : les étudiants sont confrontés directement, via la réalisation de plusieurs projets (seul ou en équipe), aux différentes problématiques, et étapes, de la construction d'un jeu vidéo en 3D.

Si des cours sur les principes fondamentaux sont dispensés (des techniques d'intelligence artificielle jusqu'aux différents business model du jeu vidéo en passant par de la sculpture ou du dessin) ils ne sont présents qu'en support des différents projets : du business plan à la réalisation tous les pans du jeu vidéo seront abordés sur des projets concrets.

Jean-Claude Torrel (jean-claude.torrel@devinci.fr)

Responsable de l'axe réalisateur numérique Jeu Vidéo.