



L'ICAN RENFORCE SA FILIÈRE GAME DESIGN AVEC DEUX NOUVEAUX MASTÈRES À LA RENTRÉE 2021

PUBLIÉ PAR : MONDEDESGRANDESECOLES.FR DATE DE PUBLICATION : 02 FÉVRIER 2021

L'ICAN, Institut de Création et Animation Numériques, membre du Réseau GES, proposera dès la rentrée 2021 deux nouveaux mastères dans sa filière Game Design : un mastère Game Art et un mastère Game Programming.

L'ICAN propose des formations en Game Design, Design 3D et Animation, Web et Digital, UX Design et BD Numérique. La filière Game Design s'articule autour de trois domaines-clés du jeu vidéo : le Game design, la programmation et la direction artistique.

L'école propose déjà un Bachelor Game Design, n°1 en jeux vidéo selon le classement Eduniversal 2019-2020, et un mastère Game Design. Les deux nouveaux mastères qui ouvriront à la rentrée 2021, Game Art et Game Programming, viennent renforcer l'expertise de l'école dans les jeux vidéo et compléter les corps de métiers auxquels peuvent mener les formations de l'école. Ils seront tous deux proposés en alternance.

Comme les autres formations Game Design de l'ICAN, ces deux nouveaux programmes bénéficieront des interventions et partenariats de l'école avec des professionnels du secteur, qui accompagnent toute l'année les étudiants dans leurs projets.

« Les deux nouveaux mastères qui ouvriront à la rentrée 2021-2022, Game Art et Game Programming, viennent renforcer l'expertise de l'école dans les jeux vidéo et compléter les corps de métiers auxquels peuvent mener les formations de l'école. Ils seront tous deux proposés en alternance. En cohérence avec les pratiques de l'industrie, les Mastères Game Design, Game Art et Game Programming travailleront en synergie sur des projets communs : jeux d'exploration photoréalistes, tactical games, First Person Shooters, expériences en réalité virtuelle, jeux multijoueur, jeux en réalité augmentée sur mobile, serious games, etc. Les étudiants engagés sur ces trois parcours pourront à la fois disposer d'une formation spécialisée permettant de se distinguer sur le marché du travail et cultiver leur sens du travail en équipe lors des workshops, hackathons et cours mutualisés proposés par l'ICAN. » Brice ROY, Directeur pédagogique de la filière Game Design.

...



MASTÈRE GAME ART

En 2 ans, le Mastère Game Art formera ses étudiants aux techniques de conception visuelle dans le jeu vidéo. Les étudiants découvriront la richesse visuelle du médium et seront formés aux derniers logiciels, en étant sensibilisés aux contraintes du jeu vidéo : jouabilité et interactivité.

Aperçu du programme du parcours :

- Du pixel art au voxel
- Character Design pour Tactical Game
- Techniques de photogrammétrie
- Univers visuel de jeu en Réalité Augmentée
- Ambient Design
- Réalisation d'un projet personnel de fin d'année

MASTÈRE GAME PROGRAMMING

En 2 ans, le Mastère Game Programming offrira une formation d'excellence dans le domaine de la programmation de jeu vidéo, pour des profils ingénieurs souhaitant se familiariser avec le Game design, et des profils concepteurs souhaitant approfondir leur maîtrise des langages de programmation et des logiciels de développement dominant le marché.

Aperçu du programme du parcours :

- Programmation de jeu vidéo procédural
- Programmation de jeu en XR
- Rétro-ingéniering de FPS
- Programmation de jeu multijoueur
- Automates ludiques
- Réalisation d'un projet personnel de fin d'année

En parallèle de leurs parcours, les étudiants en Game Design de l'ICAN ont accès à des conférences tout au long de l'année avec des professionnels : des designers qui travaillent dans l'industrie du jeu vidéo, des artistes numériques et des théoriciens. Ils participent également à des événements comme le Festival Games Made in France ou encore la Global Game Jam, afin d'être au plus près du secteur dans lequel ils construiront leur carrière.