



Médias interactifs et jeux vidéo

POUR ÊTRE À
L'AVANT-GARDE D'UNE
NOUVELLE RÉALITÉ

Le programme Médias interactifs et jeux vidéo s'adresse à des individus qui, sensibles au contenu et aux avancées technologiques, veulent agir à titre de Réalisateur interactif, de Concepteur d'interactions ou de Concepteur de jeux vidéo.

Tourné vers l'avenir, le programme Médias interactifs et jeux vidéo forme des professionnels à l'écoute des tendances multiplateformes, autonomes et aptes à embrasser les défis de la connectivité entourant les services, les utilisateurs et les objets dans un environnement numérique évolutif.

Imaginer et produire des solutions interactives innovatrices.

Le programme prépare à analyser les clientèles cibles, leurs profils et leurs besoins ; il sert aussi à concevoir des modèles d'expérience utilisateur et d'interactions en intégrant les meilleures pratiques en termes de narrativité, de définition d'expérience et d'accessibilité Web.

La formation respecte les standards en vigueur dans le milieu professionnel. Elle s'assure de soutenir le développement des compétences et l'apprentissage des règles de l'art des métiers transmis. On y aborde tous les aspects de la création et de la production d'environnements interactifs multiplateformes (Web, mobile, tablette), incluant ceux en rapport aux jeux vidéo (Concept de jeux et Concept de niveau de jeux). En dix mois et à temps partiel (donc avec la possibilité de poursuivre leur emploi, s'il y a lieu), les étudiants ont la chance d'acquérir les compétences, les outils et les pratiques nécessaires à leur entrée ou leur évolution dans cet univers.

Les étudiants sont encadrés par un ensemble de professionnels reconnus qui œuvrent dans les entreprises de pointe dans leur domaine respectif. Ils bénéficient d'un enseignement compétent, passionné et toujours en harmonie avec la réalité du terrain. Le programme Médias interactifs et jeux vidéo est un accélérateur qui favorise le cheminement professionnel de ceux qui le complètent avec succès.

Véronique Marino

Directrice du programme

L'inis



Déroulement du programme

Le programme se déploie à temps partiel, dans un contexte visant à procurer aux étudiants une compréhension juste du milieu professionnel des médias interactifs et du jeu vidéo.

La durée du programme, offerte une fois par année, est d'environ dix mois. Cela représente environ 400 heures d'ateliers multidisciplinaires, une supervision en tutorat de quelque 250 heures, auxquelles s'ajoutent plus ou moins 400 heures consacrées aux travaux personnels. À chaque changement de niveau du programme, les étudiants sont conviés à une semaine d'ateliers intensifs, des bootcamps. Ces ateliers se donnent de jour (de 9 h 30 à 16 h 30, du lundi au vendredi). En prenant des arrangements avec leur employeur, il est donc possible pour les étudiants de conserver un emploi pendant la formation.

La pédagogie appliquée est celle qui a su faire le succès et la spécificité de L'inis : le mentorat appliqué dans un cadre d'exercices dirigés. Les membres du comité pédagogique évalueront régulièrement la progression des étudiants, d'autres professionnels viendront leur offrir des formations particulières. Les étudiants sont placés dans une situation leur permettant de présenter et de défendre leur projet.

Tout au long de leur parcours, les étudiants sont encouragés à rédiger un carnet de bord dans lequel ils colligent leurs difficultés, leurs découvertes et l'évolution de leur projet.

Prélude

Dès leur admission au programme, les étudiants reçoivent une liste de textes et de projets susceptibles de les aider dans leurs apprentissages. Il leur est conseillé d'en prendre connaissance avant le début de la formation.

Prologue – Atelier transmédia Globalex

L'Atelier transmédia Globalex s'adresse aux étudiants des programmes réguliers de L'inis. Pendant cinq jours, regroupés en équipe mixte, ils devront concevoir et défendre devant public un concept de projet multiplateforme. Cet atelier a pour objectif de sensibiliser les étudiants aux nouvelles réalités de production et de diffusion des contenus audiovisuels et interactifs. Il favorise aussi l'interaction entre les étudiants des différents programmes.

Première étape : de septembre à février

Différents ateliers seront offerts au rythme d'un maximum de quatre soirées (17 h 30 – 20 h 30) par semaine et les vendredis toute la journée. Les cours en tronc commun ou par spécialité alterneront selon un calendrier précis. On y abordera, entre autres sujets, la narration, la gestion d'équipe, le UX (expérience utilisateur), l'ergonomie, la réalisation, les budgets, la scénarisation interactive, le droit, certains logiciels, l'art du pitch.

Deuxième étape : de février à juin

Les étudiants auront à se concentrer sur le projet final qui leur aura été attribué. Des périodes organisées de tutorat personnalisé ou de groupe, des ateliers pratiques et des rencontres de suivis individuels seront offerts en soirée et les vendredis. En plus d'avoir produit les documents utiles et nécessaires à la pratique de leur métier, les étudiants auront l'occasion de présenter leur projet devant un public de pairs et de professionnels.

Ateliers intensifs

Outre l'Atelier transmédia Globalex, le déroulement du programme inclut trois bootcamps supplémentaires offerts à des moments clés du programme :

- première semaine de décembre – Le concept : identification, idéation, justification ;
- première semaine de mars – L'expérience utilisateur : synopsis versus concept ;
- première semaine de mai – Validation du document du projet final.

Ces ateliers font partie intégrante du programme et ponctuent la progression des étudiants. Durant les sessions de bootcamps, il n'y a pas de cours en soirée.

Conclusion

Le programme se termine par la présentation de chaque projet à un panel composé de plusieurs producteurs invités et par l'évaluation de la progression de chaque étudiant.

Attestation d'études

Les étudiants qui ont complété avec succès leur formation reçoivent une attestation d'études professionnelles.



Profils

Le programme Médias interactifs et jeux vidéo est divisé en trois profils.

Réalisateur interactif

Prérequis (à titre indicatif)

Vous occupez une tâche proche du numérique. Vous êtes en poste dans une agence de publicité, un département de communications ou de créativité média. Vous êtes programmeur, designer, intégrateur, rédacteur, réalisateur ou testeur de projets Web, linéaires ou interactifs. Vous occupez une profession technique en production de contenu dans le domaine de la télévision, du cinéma ou du jeu vidéo. Votre employeur profiterait d'une mise à niveau de vos compétences. Vous voulez dorénavant être au centre de la relation entre création et technologie.

Pendant L'inis

La formation des réalisateurs interactifs est très diversifiée. À titre d'étudiant à ce profil, vous aurez à faire évoluer un projet de commande dans un environnement complexe. Votre travail consistera à soutenir l'idéation, structurer la relation entre la création, la technologie, l'ergonomie et les besoins des utilisateurs dans un objectif de développement d'affaires. C'est vous qui aurez la responsabilité de rédiger les documents de suivi, les demandes de financement et diriger des ressources multidisciplinaires dans un contexte de production en utilisant les outils de gestion appropriés.

Le réalisateur interactif planifie et coordonne le développement et la production de services ou de produits numériques interactifs avec des équipes composées d'infographistes, d'intégrateurs, de programmeurs, de concepteurs-scénaristes, d'animateurs 2D et 3D, etc. Il assure l'évolution du projet sur les plans financier, marketing, artistique, technique et informatique, de la conception à la livraison. Il est aussi le gestionnaire de la relation-client.

Les réalisateurs interactifs doivent posséder un haut niveau de polyvalence, car ils doivent à la fois connaître les médias audiovisuels traditionnels et les nouveaux médias.

Perspectives professionnelles

Un séjour fructueux à L'inis vous ouvre les portes du milieu des médias interactifs, des communications et du divertissement. Les débouchés d'emplois sont variés : producteur Web, réalisateur Web, chargé de projet Web dans l'industrie des médias traditionnels et interactifs.

Votre appartenance au Réseau de L'inis vous donnera l'occasion de multiplier les rencontres favorables à votre avenir professionnel.

Concepteur d'interactions

Prérequis (à titre indicatif)

Vous occupez un emploi dans une entreprise qui n'est pas dans le domaine de la production numérique, mais vous êtes un passionné de projets interactifs. Vous avez une bonne connaissance de la production récente en ce domaine et vous êtes inspiré par les possibilités qu'offrent les nouvelles façons de communiquer. Vous travaillez déjà dans un domaine lié aux nouvelles technologies, mais vous souhaitez y jouer un rôle plus créatif. Vous êtes agent d'information, relationniste, designer, programmeur, testeur, chargé de projets, intégrateur, et vous avez des histoires interactives à raconter.

Pendant L'inis

À titre d'étudiant au profil Concepteur d'interactions, vous aurez à identifier, détailler, structurer un contenu et à utiliser les outils appropriés au design d'interactions. Pendant votre formation, vous devrez démontrer votre capacité à actualiser la création en fonction des besoins des utilisateurs.

Le concepteur d'interactions est en mesure d'identifier les possibilités offertes par les médias numériques, quels qu'ils soient. Son savoir-faire est consacré à proposer des approches nouvelles et des concepts originaux dans les domaines des communications ou du divertissement électronique. Ce rôle comprend deux aspects indissociables, soit la conception, qui consiste essentiellement en une étape de création, et la scénarisation, qui présente quant à elle une composante technique liée à la complexité d'un univers multiplateforme (Web, tablettes, mobiles, télévision). Designer l'expérience usager, soutenir l'interconnectivité entre l'utilisateur, le service et le support.

Perspectives professionnelles

Un séjour fructueux à L'inis vous ouvre les portes du milieu des médias interactifs, de l'audiovisuel et des communications. Les débouchés d'emplois sont variés : concepteur d'interactions, designer d'interactions, designer interactif, concepteur Web, concepteur d'application mobile.

Votre appartenance au Réseau de L'inis vous donnera l'occasion de multiplier les rencontres favorables à votre avenir professionnel.

Concepteur de jeux vidéo

Prérequis (à titre indicatif)

Vous êtes un passionné de jeux vidéo et vous êtes doté d'une très bonne culture générale en cette matière. Vous connaissez les protagonistes, les produits et les grandes marques. Vous êtes à l'emploi dans le domaine du jeu vidéo, mais vous travaillez dans une tâche à caractère technique (designer, programmeur, testeur, soutien aux utilisateurs). Vous voulez dorénavant créer vos propres univers, personnages et histoires.

Pendant L'inis

À titre d'étudiant au profil Concepteur de jeux vidéo, vous aurez à déterminer, créer et démontrer la faisabilité et la richesse d'un niveau de jeu immersif.

Durant la formation, vous aurez à pratiquer la conception de jeux et la conception de niveau. Vous devrez démontrer une aisance dans l'utilisation de certains logiciels et une bonne force de rédaction en anglais, si possible.

Concepteur de jeux

Un concepteur de jeux vidéo (game designer en anglais) développe la forme, le concept et la jouabilité (gameplay en anglais) d'un jeu. Un concepteur de jeu travaille pour un développeur de jeux vidéo (qui peut éventuellement être aussi éditeur de jeux vidéo). Certains concepteurs de jeux, dits éditoriaux, travaillent chez l'éditeur pour vérifier que les productions suivent la ligne éditoriale établie.

Concepteur de niveau

Plutôt que de concevoir des règles comme le concepteur de jeux vidéo, le concepteur de niveau de jeux vidéo (level designer en anglais) conçoit les environnements et les décors du jeu en s'assurant que l'ensemble est plausible, cohérent et varié. C'est une phase importante qui influence de façon importante la jouabilité finale du jeu.

Perspectives professionnelles

Un séjour fructueux à L'inis vous ouvre les portes du milieu des studios de création de jeu, d'agences de publicité et de communication comme concepteur de jeux vidéo avec un très bon niveau de polyvalence.

Votre appartenance au Réseau de L'inis vous donnera l'occasion de multiplier les rencontres favorables à votre avenir professionnel.

Médias interactifs et jeux vidéos



Documents à soumettre

À téléverser au moment de votre inscription en ligne.

1. Votre **lettre de présentation**, d'au maximum 25 lignes (1500 caractères), dans laquelle vous expliquerez :

- your motivation to be admitted to a training program of L'inis;
- why your experience makes you an interesting candidate;
- why a training at L'inis responds to your professional path.

2. Un **curriculum vitae** mis à jour récemment.

3. Un **document complet**, correctement identifié à votre nom, dont les différents éléments seront regroupés en un seul fichier dans lequel on retrouvera :

a. Pour le candidat **Réalisateur interactif**

Deux textes de 25 lignes chacun (1 500 caractères) présentant les projets significatifs auxquels vous avez participé (sites Internet, productions vidéo, projets interactifs, etc.) si vous travaillez déjà dans l'industrie à titre de programmeur, designer, vidéaste ou monteur;

OU

Un ou deux textes démontrant vos capacités à devenir un bon chef d'orchestre au service d'un projet interactif en décrivant vos tâches, vos responsabilités et les résultats obtenus dans l'exécution d'un projet ou d'une activité pertinent à votre volonté d'apprendre le métier de réalisateur interactif.

Tous ces textes doivent être regroupés en un seul document afin d'être téléversés en un seul fichier au moment de votre inscription en ligne.

b. et c. Pour les candidats **Concepteur d'interactions** et **Concepteur de jeux vidéo**

Un texte de 25 lignes (1 500 caractères) présentant une idée de concept interactif;

ET

Deux textes de 25 lignes chacun (1 500 caractères) décrivant vos tâches, vos responsabilités et les résultats obtenus dans l'exécution d'un projet ou d'une activité pertinent à votre volonté d'apprendre le métier de concepteur d'interactions ou le métier de concepteur de jeux vidéo. Il peut s'agir d'un storyboard, d'une bande dessinée, d'un film, de vidéos autoproduits, d'un site Web personnel ou corporatif, ou d'un concept de jeu ou toute autre réalisation traduisant votre personnalité créative.

Tous ces textes doivent être regroupés en un seul document afin d'être téléversés en un seul fichier au moment de votre inscription en ligne.

4. Votre **photo**:
Une photo de vous de format portrait nous permettant de vous identifier correctement. (Format suggéré : 150 px L x 170 px H - 150 ko maximum).

Conditions générales d'admissibilité

Pour être admissibles aux programmes réguliers de L'inis, les candidats doivent :

- posséder une expérience pertinente et un intérêt marqué pour la discipline et le profil qui les intéressent. Le diplôme universitaire est un atout;
- être âgés d'au minimum 21 ans au moment de l'inscription;
- maîtriser le français parlé et écrit et posséder une connaissance fonctionnelle de l'anglais parlé et écrit;
- être disponibles pendant la durée de la formation dans le cadre d'un horaire à temps partiel pouvant inclure les soirées;
- déposer un dossier de candidature complet avant l'échéance fixée pour chacun des programmes;
- accepter que leur nom de même que des photos et des vidéos d'eux soient utilisés à des fins promotionnelles par L'inis;
- payer les frais d'inscription relatifs à l'examen du dossier de candidature.

Prérequis techniques :

Être à l'aise avec les systèmes d'exploitation et les logiciels en général et maîtriser la suite MS Office.

L'inis

inis.qc.ca/mediasinteractifs

301, boul. De Maisonneuve Est, Montréal (Québec) H2X 1K1 | 514 285-1840

Février 2018

CENTRE DE FORMATION PROFESSIONNELLE | CINÉMA | TÉLÉVISION | MÉDIAS INTERACTIFS

Culture et Communications Québec

Commission des partenaires du marché du travail Québec

CORUS MÉDIA

NBCUniversal

technicolor

aqtis

DGC

UBA

Bell Média

La Fondation de L'inis