

- Secteur et emploi
 - Les métiers
 - Diplômes
 - Alternance
- Formation continue
 - Adresses utiles
- Carnet d'adresses



Fiches IJ

Centre Régional Information Jeunesse
17, rue de Metz 31000 TOULOUSE

Tél : 05 61 21 20 20

Sources documentaires :

CIDJ Paris

Réseau IJ

Les métiers des jeux vidéo et du cinéma d'animation

L'industrie française du jeu vidéo est un petit secteur particulièrement dynamique. Les entreprises, studios de développement en tête, recrutent en permanence des profils qualifiés.

Secteur et emploi

Le jeu vidéo est la première industrie culturelle française par son chiffre d'affaires (3 milliards d'euros). Plus de 5000 salariés travaillent dans ce secteur qui compte plus de 200 PME innovantes (studios de développement, éditeurs, constructeurs de consoles, distributeurs...).

Longtemps réservé à un public jeune et masculin, le jeu vidéo est aujourd'hui un loisir qui touche toutes les tranches de la population. Pour preuve, alors que le nombre de joueurs et de joueuses n'a jamais été aussi important, l'âge moyen des utilisateurs est passé de 21 ans (en 2005) à 34 ans en 2017. Véritable loisir intergénérationnel, le jeu vidéo touche aussi bien les enfants, les adultes, que les seniors. Alors qu'en 2005, 29 % de la population française reconnaissait jouer aux jeux vidéo, plus de 53 % de Français se définissent comme joueurs. (Source : étude SELL/GfK « Les Français et le jeu vidéo » sur une base de 1023 personnes âgées de 10 à 65 ans / Octobre 2017),

La réalité virtuelle présente des opportunités. Elle va changer notre façon de concevoir ou simuler un nouveau produit, de se former ou de travailler à distance. La filière recrute aussi bien des créatifs que des techniciens.

La région ex-Midi-Pyrénées concentre justement un vivier d'acteurs évoluant dans le jeu vidéo ou la production audiovisuelle. (Source : www.toulemploi.fr.) Elle compte quelques filières pour se former à ces métiers et des entreprises où exercer ses talents.

Document imprimé le 30/10/2018

Selon le Syndicat national des jeux vidéo, il existe une trentaine de professions dans 5 grandes familles de métiers : management, design, image, technologie et métiers transverses comme testeur, data manager ou community manager. La création d'un jeu vidéo nécessite de multiples compétences.

Gestion de projets

L'industrie du jeu vidéo regorge d'un immense panel de métiers, aussi bien dans la création, l'édition ou encore la distribution.

La création d'un jeu vidéo est un travail d'équipe qui peut durer plusieurs années. Ce sont les métiers de la programmation et de la création qui forment le gros des effectifs des studios.

Le cinéma d'animation français est un secteur dynamique. Il occupe la 3e place au niveau mondial derrière les grands studios américains (Pixar, DreamWorks, Walt Disney Pictures) et japonais (Studio Ghibli) et compte une petite centaine d'entreprises de production comme Gaumont Animation, Millimages, Marathon Media. Le secteur n'emploie cependant que 6 000 personnes, dont 80 % sont des intermittents du spectacle.

Que ce soit le cinéma d'animation ou les jeux vidéo, les entreprises recherchent des jeunes qui sont à la fois d'excellents techniciens et de bons créatifs. Un solide cursus (les professionnels ont très souvent un bac + 5), la maîtrise de l'anglais, mais également beaucoup de travail et de persévérance sont nécessaires. La passion est plus que nécessaire, car que ce soit durant vos études ou pendant votre carrière professionnelle, vous devrez vous investir à 100% et ne pas compter vos heures. Vous devrez être rigoureux et surtout aimer travailler en équipe.

Le chef de projet a pour mission de livrer le jeu vidéo commandé en temps et en heure, tout en respectant le budget imparté.

À lui, dès la conception, d'analyser le marché, de rédiger le cahier des charges et d'organiser le travail de toute l'équipe, constituée de professionnels de la création, de l'édition et de la technique.

Autres appellations : concepteur réalisateur multimédia, éditeur multimédia.

Formation : diplôme d'école de commerce ou formation d'ingénieur + M2 en multimédia ou mastère spécialisé. Une solide expérience du secteur est indispensable.

Le chargé de localisation adapte le jeu vidéo aux spécificités de chaque pays.

Formation : bac + 5 en gestion de projet ou formation universitaire en administration des affaires, communication, marketing, littérature, cinéma avec expérience en gestion de projet.

Le producteur veille à l'application des décisions prises par le producteur exécutif. En tant que contrôleur de gestion, le producteur détermine précisément les besoins en personnel. Il établit les contrats, les négocie et vérifie leur validité. Il travaille avec des juristes sur les questions de droit.

Formation : M2 en multimédia ou mastère spécialisé. Une très bonne connaissance du secteur est indispensable.

Les créatifs

L'auteur-scénariste est porteur de l'idée originale. Il écrit le scénario interactif, le script et les dialogues d'un programme éducatif, culturel ou d'un jeu vidéo. Il possède les bases de la technique multimédia. Les profils sont extrêmement variés : de l'autodidacte au chercheur, en passant par le réalisateur audiovisuel.

Formation : la profession s'organise autour de formations spécifiques de niveau bac + 4 ou 5 dans le domaine artistique

(master production audiovisuelle de l'Institut national de l'audiovisuel...) ; diplôme d'école des beaux-arts.

Le story-boarder intervient toujours avant le tournage. Il traduit le scénario en images pour réaliser en quelque sorte une bande dessinée du script : le story-board. Dans la production 3D et le jeu vidéo, dès la conception, il délaisse crayons et croquis papier pour passer à la palette graphique et à l'infographie.

Formation : DN MADE parcours designer graphique mention numérique ; BTS métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image ; DNAP, DNSEP ou DSAA ; DMA cinéma d'animation ...

Le layout man suit le story-board. Il va le transformer en une mise en scène 3D. Il décompose les plans du story-board en éléments indépendants (décors, personnages, éléments fixes...) et donne des précisions pour que les animateurs puissent ensuite travailler.

Formation : Gobelins, Supinfocom ou encore l'une des 10 écoles reconnues par le secteur comme l'École Georges Méliès, La Poudrière, Émile Cohl...

Le graphiste multimédia est un créatif doit imaginer la meilleure représentation visuelle de l'idée de l'auteur, un peu comme un illustrateur de livres. Il est responsable de l'iconographie et travaille à partir de photos scannées, de films, de vidéos ou de croquis qu'il a réalisés. Il doit maîtriser toutes les techniques de l'image sur écran et les logiciels adaptés.

L'infographiste doit disposer d'un bon esprit d'analyse, d'une réelle culture visuelle, de compétences en graphisme traditionnel et de solides bases en informatique pour maîtriser un nombre toujours plus important de logiciels.

Formation : diplôme d'écoles de graphisme, d'art ou d'audiovisuel (Beaux-Arts, Gobelins, Ensad, Supinfocom). Mais on peut également rencontrer des autodidactes surdoués.

Le lead graphist dirige une équipe de graphistes. Il accompagne son équipe dans la recherche de solution graphique d'un projet, s'assure de la faisabilité des directives et gère leur application. Il assure aussi une veille des tendances artistiques et l'évolution des techniques graphiques en temps réel.

Formation : bac + 3 en communication visuelle, DNAT, DNAP, DNSEP, DSAA, école d'art.

Le directeur artistique conçoit le look global du projet et définit sa cohérence graphique. Il intervient dans le choix des couleurs, de l'illustration, de la typographie, des dessins et coordonne le travail de tous les créatifs.

Formation : bac + 4 ou + 5 dans le domaine artistique, diplôme d'une école de beaux-arts + expérience.

présent surtout dans les grands studios de production, le game designer travaille exclusivement sur des jeux vidéo. Informaticien avant tout, il traduit les choix des créatifs en langage technique. Il est responsable de la définition du contenu du jeu, de l'architecture du programme, de l'interactivité et du gameplay (mécanismes qui poussent le joueur à recommencer inlassablement le jeu).

Autre appellation : concepteur de jeux vidéo.

Formation : bac pro Sen (systèmes électroniques numériques) ; DN MADE parcours designer graphique mention numérique, BTS métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image, métiers du son ou montage et postproduction ; formations spécialisées (Gobelins, Enjmin, Supinfogame...) ; formation universitaire. Un bon niveau d'anglais est apprécié.

Designer son est chargé de l'habillage sonore du projet. Il crée les sons et combine les logiciels pour créer les effets spéciaux voulus. La qualité du son s'améliorant, les métiers du son sont de plus en plus sollicités.

Formation : BTS métiers de l'audiovisuel option son + expérience de technicien ou d'ingénieur du son + sensibilité musicale.

Cf. dossier Actuel-Cidj Les métiers du son n° 2.682 .

Monteur sonore SFX travaille sur le montage des effets pour l'animation. Il crée un support sonore à partir des demandes du réalisateur. Il recherche, enregistre ou fabrique des sons originaux et effectue des traitements sonores pour créer des effets. Il travaille au sein de sociétés de prestations.

Évolution : réalisateur sonore.

Formation : il n'existe pas de formation spécifique. Ce professionnel est souvent un musicien autodidacte.

Directeur artistique audio supervise tout ce qui concerne l'audio d'une production de jeu vidéo. Il fait les choix des environnements sonores et gère une équipe de plusieurs audio designers et programmeurs son.

Formation : master de l'Enjmin (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques) + expérience de la programmation audio dans le jeu vidéo.

Le level designer imagine et construit le parcours du joueur en variant la difficulté et en assurant la diversité du jeu. Il cartographie les décors et y intègre une série d'éléments (personnages, bonus, obstacles, énigmes...) qui rythment la progression du joueur et lui permettent de passer d'un niveau à l'autre. Une fois les niveaux dessinés sur le papier, il utilise des logiciels spécifiques appelés « éditeurs de niveau » (Bungie, UnrealEd...) pour créer les différentes cartes du jeu (maps). Ensuite, il les intègre dans le jeu pour les tester. La vogue du réalisme 3D impose aujourd'hui l'utilisation d'autres logiciels spécifiques (Studio Max, Maya...).

Formation : DN MADE parcours designer graphique mention numérique ; DUT informatique option imagerie numérique ; diplôme d'école privée reconnue par la profession (Supinfogame, Émile Cohl, Enjmin...).

Script de jeux vidéo

Le script de jeux vidéo assure la cohérence des éléments qui apparaissent dans un jeu vidéo, afin d'éviter les lacunes (« trous » dans le scénario, par exemple) et les aberrations (situations absurdes ou impossibles). Pour cela, il note tout dans un cahier de report. Il chronomètre également les séquences de chaque niveau de jeu pour pouvoir donner le minutage utile.

Son outil principal est le scénario, dans lequel tout est déjà très détaillé.

Formation : BTS audiovisuel ; licence pro gestion de la production audiovisuelle (Marne-la-Vallée) ; master pro scénario et écriture audiovisuelle (Nanterre), master pro ingénierie des métiers de la production audiovisuelle, film, vidéo, multimédia (Aix-Marseille) ...

Coloriste

Le coloriste est un spécialiste des couleurs qui intervient en postproduction dans l'audiovisuel, le cinéma, le film d'animation ou la bande dessinée. Son rôle est de corriger la couleur et la lumière pour que la qualité technique et artistique de l'image soit parfaite. Dans le cinéma d'animation, le coloriste harmonise et fait ressortir les effets de couleur et de densité.

Salaire brut mensuel : au forfait ou à la planche.

Formation : écoles des beaux-arts, arts appliqués, architecture, écoles de cinéma d'animation...

Monteur/truquiste

Les effets spéciaux sont sa spécialité. Transformer un homme en monstre, déformer les images, faire apparaître un personnage... Rien ne lui résiste ! Il utilise pour cela des logiciels spécifiques. Il intervient pendant le montage.

Formation : école d'arts appliqués, écoles de cinéma d'animation....

Ergonome

Spécialiste de la relation de l'homme à l'écran, l'ergonome doit fidéliser l'utilisateur et éviter le zapping en privilégiant son confort : rapidité de chargement des pages, fluidité de navigation, lisibilité des arborescences... Il intervient dès la conception des jeux vidéos et assure souvent la fonction principale de concepteur, développeur ou chef de projet. Ce poste, encore assez rare, se rencontre de plus en plus avec

l'essor du commerce électronique.

Formation : études en communication visuelle, en psychologie ou en physiologie du travail.

Directeur de création

D'un point de vue hiérarchique, le directeur de création se place au-dessus du directeur artistique (DA). Il est chargé de comprendre les attentes du client et de les expliquer aux équipes créatives en proposant lui-même une orientation artistique au projet. Il encadre l'équipe créative, assure le suivi auprès du client.

Formation : bac + 5 en école des beaux-arts ou des arts décoratifs, industries graphiques, art ou communication.

Les spécialistes 2D 3D

L'animateur 2D/3D met en mouvement les éléments d'un jeu vidéo, d'une publicité, d'un film d'animation ... En 2D, l'animateur utilise le dessin pour animer des personnages et des logiciels spécialisés pour accélérer la mise en mouvement. En 3D, l'animateur travaille et crée uniquement sur ordinateur avec des images de synthèse en volume, grâce à des logiciels spécifiques. Dans les deux cas, il élabore la gestuelle, l'expression des visages... il choisit les

Formation : DN MADE parcours designer graphique mention numérique + DSAA (diplôme supérieur d'arts appliqués) ou DMA (diplôme des métiers d'art) de cinéma d'animation ; diplôme d'ingénieur en informatique, en infographie ou en robotique + 1 an de spécialisation en réalité virtuelle. textures, les couleurs et la lumière. Bref c'est lui qui donne vie aux éléments !

Le graphiste illustrateur 2D/3D est avant tout un artiste capable de travailler le dessin sur tout support numérique.

Quand il travaille sur un jeu vidéo, il doit traduire en images, animées le plus souvent, les consignes du scénariste et/ou du game designer.

Formation : BTS métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image ; DUT informatique + formation graphique ; diplôme d'école spécialisée (Enjmin, Isart Digital, Supinfogame Rubika, Émile Cohl...).

Le modeleur 3D intervient entre les images fixes réalisées par les infographistes et la programmation informatique. C'est lui qui donne naissance à tout ce qui est visuel dans le jeu vidéo final. En fait, il prépare le terrain pour l'animateur 3D : le premier façonne tous les éléments que le second mettra ensuite en mouvement.

Formation : DN MADE parcours designer graphique mention numérique, BTS métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image ; DUT informatique ; licence pro infographie 3D temps réel (Université catholique d'Angers), licence pro médias numériques associés aux techniques de l'image et du son (Reims) ; diplôme d'école spécialisée (Enjmin, Isart Digital, Supinfogame, Émile Cohl...).

Le spécialiste de la réalité virtuelle est un ingénieur ou universitaire de haut niveau. Il crée un monde qui permet d'interagir avec des images de synthèse en 3D comme dans la vie réelle. Il met au point des techniques d'immersion à l'aide d'outils spécifiques et réalise les illustrations, le visuel et les effets spéciaux d'un produit ou d'un site, tout en veillant au rendu des couleurs, du mouvement des personnages ou des formats.

Il maîtrise les outils et algorithmes de modélisation des mondes virtuels aussi bien que les outils d'interfaçage avec l'utilisateur final.

Fortement impliqué dans l'informatique graphique, le spécialiste de la réalité virtuelle travaille dans une équipe de recherche, soit en laboratoire d'université, soit en entreprise. Formation : DUT informatique ; licence pro en génie logiciel ; master en imagerie numérique et traitement de l'image ; diplôme d'ingénieur en informatique, infographie, simulation ou robotique avec une année de spécialisation en réalité virtuelle : master recherche ingénierie numérique à l'Institut Image de Chalon-sur-Saône (71).

Designer de la réalité virtuelle Intégré aux équipes de conception d'environnement virtuel, le designer de réalité virtuelle imagine et conçoit les objets virtuels. Il gère aussi toutes les interactions de l'objet avec son environnement et les utilisateurs.

Formation : DUT informatique, licence informatique, formation immersive design en école spécialisée.

Le réalisateur de films 3D est un coordinateur général polyvalent : il est à la fois patron, chef d'équipe, créateur, gestionnaire et technicien. Intervenant à tous les niveaux (conception, fabrication/tournage et postproduction), c'est lui qui définit et choisit les orientations artistiques d'un film ou d'un jeu vidéo.

Formation : licence pro ; master pro ; diplôme d'école spécialisée (Fémis, ENSLL, 3IS, Supcréa, Émile Cohl, Enjmin, Supinfogame Rubika...).

Métiers techniques

Le testeur de jeux vidéo réalise des tests afin de détecter et de rapporter des bugs dans un jeu électronique. Souvent précaire, le métier de testeur est néanmoins considéré comme une porte d'entrée dans le jeu vidéo.

Formation : niveau bac + grande pratique des jeux.

Programmeur moteur

Le programmeur moteur développe ou adapte le moteur de jeu dans son ensemble. Il fait en sorte que le jeu puisse fonctionner en synthétisant les comportements, images et sons en temps réel, tout en respectant les contraintes du support technique. Il veille ainsi à optimiser les performances du jeu.

Formation : BTS services informatiques aux organisations ; DUT informatique ; diplôme d'ingénieur. Quelques écoles de jeux vidéo proposent une formation spécifique : Enjmin, Isart Digital, Supinfogame Rubika, Émile Cohl.

Programmeur gameplay

Le programmeur gameplay développe des programmes afin d'améliorer le mécanisme du jeu. Il doit implanter les règles définies par le game designer (intégration des interfaces, des sons, de la musique et des bruitages). Il corrige les bugs, fait évoluer les systèmes, améliore le moteur du jeu.

Formation : BTS services informatiques aux organisations ; IUT en informatique ; licence pro en informatique ; bac + 5 en école d'ingénieurs ; école du jeu vidéo (Isart, Enjmin...).

Le data manager est un informaticien qui s'assure de la fiabilité, la qualité et la maintenance des données du jeu. Il rédige la documentation technique qui aidera l'utilisateur s'il rencontre des problèmes techniques.

Autre appellation : asset manager.

Formation : BTS services informatiques aux organisations ou DUT informatique / école d'ingénieurs.

Le chargé d'études statistiques est un maillon important dans la stratégie de vente d'un jeu vidéo. Il construit des outils de suivi et d'analyse des données comme le comportement des joueurs, les problèmes qu'ils peuvent rencontrer en jouant. Il formule à partir de ces résultats des recommandations marketing aux équipes de production.

Formation : bac + 5 statistiques ou mathématiques.

Le Community Manager est avant tout le représentant, l'ambassadeur d'une marque, d'une société ou même d'un produit sur internet. Poste stratégique, son rôle consiste à faire la promotion de son entreprise et de ses produits sur le web en intervenant à la fois sur la veille d'informations, la mise en place de contenus ainsi que la création et l'animation de communautés.

Autres appellations : modérateur, animateur de communauté.

Formation : Celsa, école de commerce, IEP, Iscom, Efad + spécialisation en communication digitale, e-business... ; écoles spécialisées Web.

Diplômes

De Bac à Bac+2

Bac technologique STD2A

Accessible sur sélection près une seconde option arts appliqués ou un CAP (via une première d'adaptation), le bac techno STD2A (sciences et technologies du design et des arts appliqués) se prépare en 2 ans au sein d'un lycée technologique ou d'une école d'arts appliqués. Les titulaires de ce bac poursuivent leurs études en BTS arts appliqués ou en école d'art.

BTS

Le BTS (brevet de technicien supérieur) se prépare en 2 ans au sein d'établissements publics ou privés. La scolarité comprend des cours généralistes, technologiques et pratiques (stages). L'entrée en BTS se fait sur sélection. L'inscription s'effectue sur www.parcoursup.fr

BTS Métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image

Ce BTS forme des professionnels du cadre (opérateur de prise de vue, assistant cadre, opérateur d'effets spéciaux...) capables d'intervenir sur l'éclairage et d'effectuer des prises de vue en accord avec les directives du réalisateur.

DUT

Le DUT (diplôme universitaire de technologie) se prépare en 2 ans dans un IUT (institut universitaire de technologie) rattaché à une université. L'inscription s'effectue sur www.parcoursup.fr.

DUT métiers du multimédia et de l'Internet

C'est une formation pluridisciplinaire à mi-chemin entre technologie et sciences humaines qui forme des professionnels de la conception et du développement multimédia sachant utiliser l'outil informatique et infographique. Accès : bac (toutes séries).

DUT informatique

Ce DUT est accessible avec un bac S, STD2A ou ES (option maths).

Cf. dossier IJ MP Les métiers de l'informatique n° 2.884 .

DN MADE - Bac+3

DN_MADe / Diplôme National des Métiers d'Art et du Design

(niveau bac + 3). Le DNMADE remplacera le cursus Manaa + BTS ou DMA. Le parcours MANAA (mise à niveau en arts appliqués) suivi d'un BTS design (BTS design graphique, BTS design de mode, BTS design de produits et BTS design d'espace) et le parcours MANAA suivi d'un DMA (diplôme des métiers d'arts) n'existeront plus et laisseront place à un parcours universitaire : le DNMADE (Diplôme national des métiers d'art et de design) :

- en trois ans après le bac
- organisé en semestres
- délivrant des crédits ECTS (180 au bout des trois ans)
- calqué sur le système LMD.

Inscription : procédure Parcoursup

Les mentions, appelées majeures, sont au nombre de 15 :

- **Animation** (Cahors)
- **Graphisme** (Toulouse - Cahors)
- **Numérique** (Montpellier)
- Espace
- Objet
- Textile
- Événement
- Ornement
- Matériaux
- Spectacle
- Innovation sociale

- Instrument
- Livre
- Mode
- Patrimoine

Les étudiants pourront aussi choisir une deuxième mention parmi les 15, en tant que "mineure", qui viendra compléter leurs connaissances.

Formations universitaires

Les formations universitaires sont pour la plupart des formations complémentaires accessibles à partir d'un niveau bac + 2 ou bac + 4, ou après une expérience professionnelle dans un domaine proche du multimédia. Elles débouchent souvent sur des fonctions de gestion de projet.

Licence (bac + 3)

La licence se prépare en 3 ans à l'université. Elle est ouverte à tous les étudiants titulaires du baccalauréat sans sélection. Elle nécessite en général une poursuite d'études vers un master ou une école.

Pour les licences en informatique ou en multimédia, cf. dossiers IJ Les métiers du Web n° 2.685 ; Les métiers de l'informatique n° 2.884 .

Licence pro (bac + 3)

La licence professionnelle a pour but l'insertion professionnelle. L'objectif est de permettre à des diplômés bac + 2 de se spécialiser ou d'acquérir une double compétence. La formation se prépare en 1 an. Elle peut se faire à temps plein avec 12 à 16 semaines de stage obligatoire ou en alternance. Vous pouvez intégrer cette formation après un DUT informatique. Mais attention : l'admission, sur dossier et entretien de motivation, est sélective.

En Occitanie :

> Licence professionnelle Métiers du jeu vidéo - Université Paul Valéry Montpellier 3 - Tél : 04 67 14 25 12

Master pro (bac + 5)

Le master s'effectue en 2 ans (4 semestres) après la licence et correspond à 120 crédits. On désigne par « M1 » et « M2 » les 2 années successives menant au master complet. L'accès en M1 est systématique pour les titulaires d'une licence dans un domaine compatible, l'accès en M2 se fait sur sélection. Il existe quelques masters pro consacrés aux jeux vidéo. Le recrutement, très sélectif, se fait en général sur tests, dossier et entretien.

En Occitanie :

> Informatique - Image, Games and Intelligent Agents (Imagina) : Montpellier 2 - Tél : 04 67 14 49 15

> Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux - Gamification, apprentissages, immersion et ingénierie de conception : INU Champollion Tél : 05 63 48 91 51

> Arts plastiques - Jeux vidéo : Paul-Valéry Montpellier Tél : 04 67 14 26 35

Ecoles spécialisées (Bac+3 à Bac+5)

Un diplôme d'école est souvent mieux coté qu'un diplôme universitaire, à condition de l'avoir passé dans une école reconnue par la profession. L'offre de formation se répartit en 3 grands domaines : créatif-artistique, technique et commercial.

Faire le bon choix, quelques conseils

Renseignez-vous sur le site des écoles, n'hésitez pas à leur téléphoner, à vous rendre aux journées portes ouvertes, à discuter avec d'anciens élèves.

Une bonne école vous proposera une formation généraliste les premières années puis une spécialisation en fin de cursus car pour une meilleure insertion professionnelle, mieux vaut avoir plusieurs cordes à son arc.

Choisissez une école qui prépare à un métier et non à un outil

car, pour durer dans ce secteur, il faut savoir s'adapter aux évolutions techniques, très rapides. De plus, une bonne école est une école qui propose une combinaison d'outils. D'un studio à l'autre, vous ne travaillerez pas sur les mêmes logiciels.

Les grandes écoles sont toutes sur concours très sélectifs. Préparez-vous bien. Prenez des cours de dessin. Forgez-vous une vraie culture du cinéma d'animation et du jeu vidéo. Lisez la presse spécialisée, allez au cinéma, jouez aux jeux vidéo, faites les expos. Pour faire la différence aux concours, il faudra montrer que vous avez une large connaissance du secteur. Les membres du jury apprécieront, ils sont souvent déçus par le manque de culture des candidats.

Bien choisir son école

Pour aider les jeunes et leurs parents à faire le bon choix, la profession a mis en place le réseau des écoles françaises de cinéma d'animation (Réca) . Il regroupe 22 écoles qui répondent aux critères d'exigence du secteur et garantissent une formation de qualité. Sur le site du Réca, vous trouverez la liste des écoles avec un descriptif détaillé ainsi que la possibilité de comparer les formations.

Écoles du domaine artistique

Il existe une vingtaine d'écoles publiques ou privées reconnues par la profession et représentant un bon sésame pour un emploi créatif dans le multimédia.

Dans le domaine artistique, l'École de l'image-Gobelins (Tél : 0140799279)est largement plébiscitée par les professionnels, suivie de près par l'Ensad (École nationale supérieure des arts décoratifs - Tél : 0142349700 .)

Écoles des beaux-arts

Certaines écoles d'art (écoles nationales, régionales et municipales des beaux-arts) proposent des orientations multimédias dans le cadre du DNSEP (diplôme national supérieur d'expression plastique - Bac+5).

Le DNSEP est un diplôme de niveau I (bac + 5) qui confère le grade de master. C'est la suite logique du DNAP (diplôme national d'arts plastiques).

École supérieure d'arts et médias de Caen-Cherbourg Tél : 02 14 37 25

École supérieure d'art de Cambrai Tél : 03 27 83 81 42

École supérieure d'art et de design d'Amiens Tél : 03 22 66 49 90

École européenne supérieure de l'image Angoulême Poitiers - site d'Angoulême Tél : 05 45 92 66 02 - Site de Poitiers Tél : 05 49 88 96 53

Écoles spécialisées en Occitanie

Aries Toulouse Tél : 09 70 15 00 15 (Privé)

ArtFx Montpellier Tél : 04 99 77 01 42 (Privé)

Objectif 3D Tél : 04 67 15 01 66 (Privé)

École supérieure des métiers artistiques (Esma Montpellier) Tél : 04 67 63 01 80 (Privé)

École motion picture in Arles (Mopa) Tél : 04 90 99 46 90 (Privé)

Créajeux Nimes Tél : 04 66 35 56 20 (Privé)

Ecoles les plus proches d'Occitanie

Enjim École nationale du jeu et des médias interactifs numériques Angoulême Tél : Tél : 05 45 68 06 78 (Public)

École des métiers du cinéma d'animation Angoulême - Emca Tél : 05 45 93 60 70 (Consulaire)

École de communication visuelle - Aquitaine (ECV Aquitaine) Tél : 05 56 52 90 52 (Privé)

L'Atelier Saint-Yrieix-sur-Charente Tél : 05 17 50 33 11 (Privé)

Écoles du domaine technique

Les formations informatique telles que le BTS services informatiques aux organisations et le DUT informatique sont bien adaptés.

La palette s'élargit jusqu'au niveau bac + 5 avec les écoles d'ingénieurs. De plus en plus d'écoles d'ingénieurs spécialisées en informatique ou dans les télécommunications proposent des filières multimédias. Certaines offrent des formations complètes (Enic-Telecom de Lille 1, Epita...). D'autres proposent seulement des options au sein de leur cursus.

Alternance

Si vous avez entre 16 et 25 ans, vous pouvez préparer un diplôme en alternance :

- contrat d'apprentissage (Le « Plan Apprentissage » de la Région Occitanie expérimente la voie de l'apprentissage avec des jeunes adultes de 26 à 30 ans.)

- contrat de professionnalisation (accessible aussi aux demandeurs d'emploi âgé de 26 ans et plus ou bénéficiaires de minima sociaux)

Ces contrats vous permettront de suivre une formation tout en travaillant. Vous aurez le statut de salarié, avec ses avantages et ses contraintes. Attention : avant de vous inscrire en formation, il faut au préalable signer un contrat de travail avec un employeur !

Formation continue

La formation professionnelle continue s'adresse aux jeunes sortis du système scolaire et aux adultes : salariés, demandeurs d'emploi, intérimaires, créateurs d'entreprise,

professions libérales ou fonctionnaires.

Les formations peuvent être suivies en cours du soir, en stage intensif, en cours d'emploi ou hors temps de travail. Le financement, la rémunération et les frais de formation sont spécifiques à chaque public.

De nombreux organismes publics et privés proposent des formations diplômantes (acquisition d'un diplôme) ou qualifiantes (mise à niveau, acquisition de connaissances). Comme la plupart des formations initiales sont accessibles en formation continue, n'hésitez pas à vous adresser aux services de formation continue des organismes dispensant une formation initiale. Pour les stages de perfectionnement de courte durée (non qualifiants), adressez-vous directement aux organismes professionnels du secteur.

La Région Occitanie élabore son Programme Régional de Formation Professionnelle (PRFP) avec l'objectif de mettre en œuvre des formations menant à l'emploi.

Ces formations sont destinées principalement aux demandeurs d'emploi mais peuvent s'adresser également à un plus large public.

Pour toute information sur la formation en région Occitanie cf site "Me former en région".

Me former en région



<http://www.meformerenregion.fr>

Les métiers des jeux vidéo et du cinéma d'animation

Adresses utiles



carnet
d'adresses



Fiches IJ

Centre Régional Information Jeunesse

17, rue de Metz 31000 TOULOUSE

Tél : 05 61 21 20 20

Sources documentaires :

CIDJ Paris

Réseau IJ

AFJV - Agence française pour le jeu vidéo



<http://www.afjv.com>

Sur le site : offres d'emploi et de stages dans le domaine du jeu vidéo, dépôt de CV, recherche personnalisée et système d'alerte, liens utiles.

SNJV - Syndicat National du Jeu Vidéo



<http://snjv.org/>

Le Syndicat National du Jeu Vidéo est le syndicat professionnel qui rassemble les entreprises de production et d'édition de jeux vidéo françaises et toutes les structures qui concourent aux activités de production en France ainsi que les partenaires de la création de jeux vidéo.

Réseau des écoles du jeu vidéo



<http://www.reseaucoles-jeuvideo.fr/>

AFCA - Association française du cinéma d'animation



<http://www.afca.asso.fr>

Sur le site : annuaires de studios, d'organismes de formation et de structures de diffusion, répertoire d'ateliers d'initiation et de festivals spécialisés, présentation du centre de documentation de l'association, sélection de liens.

RECA - Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation



<http://www.reca-animation.com>

Ecoles Rubika Valenciennes



<https://rubika-edu.com>

Videadoc Paris



<http://www.videadoc.com>

Centre d'information et de documentation sur les formations aux métiers du cinéma, de l'audiovisuel et du multimédia à destination des jeunes et de leurs parents et sur les écritures documentaires pour les porteurs de projets audiovisuels ou multimédia (adhésion obligatoire de 23€).

Les métiers du dessin



<http://www.lesmetiersdudessin.fr/>

La Grande Ecole du Numérique



<https://www.grandecolenumerique.fr/>

La Grande École du Numérique a pour objectif de répondre aux besoins d'emplois dans le domaine du numérique et de favoriser l'insertion sociale et professionnelle des jeunes, en particulier de ceux qui sont éloignés de l'emploi et de la formation, et plus largement de tous les publics en reconversion. La Grande École du Numérique coordonne et

fédère au niveau national un réseau de formations, labellisées et portées par des initiatives locales, préparant aux métiers du

numérique ou permettant d'acquérir un socle professionnalisant de compétences numériques.

Les métiers des jeux vidéo et du cinéma d'animation



carnet
d'adresses



Fiches IJ

Centre Régional Information Jeunesse
17, rue de Metz 31000 TOULOUSE

Tél : 05 61 21 20 20

Sources documentaires :

CIDJ Paris

Réseau IJ

Carnet d'adresses

- Organismes de référence
- DNMADE - Diplôme national des métiers d'art et du design
- BTS Métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image
- Liste 3 - DUT métiers du multimédia et de l'Internet
- Formations universitaires
- Ecoles spécialisées
- Alternance - Formation continue

Organismes de référence

ONISEP Occitanie

<http://www.onisep.fr/Pres-de-chez-vous/Occitanie/Toulouse>

CARIF – OREF - Me former en région

<https://www.meformerenregion.fr/>

DNMADE - Diplôme national des métiers d'art et du design

Public

Lycée général et technologique des Arènes

Place Emile Male
31300 TOULOUSE

0562131000

<http://arenes.entmip.fr>

Public - Statut scolaire

DN MADE - Diplôme national des métiers d'art et du design

Mention graphisme (1ère année)

- Édition et narration transmédia

- Systèmes d'identités

Privé sous contrat

Lycée général et technologique privé Saint-Etienne

49 rue des Soubirous
46000 CAHORS

0565233200

<http://www.st-etienne46.com>

Privé sous contrat

DNMADE - Diplôme national des métiers d'art et du design

Mention Graphisme : Image et médiation

Ce parcours permet à l'étudiant de se construire un profil créatif singulier par la mise en œuvre de projets design graphique multi supports.

Les étudiants conçoivent et réalisent des productions expérimentales et concrètes de communication visuelle dans le contexte culturel et événementiel (édition imprimée et numérique : livre, revue, affiche, dépliant, signalétique... vidéo, motion design, sites Internet, applications interactives...)

Mention Animation : Images et narration

Ce parcours permet à l'étudiant de développer un univers créatif singulier par l'expérimentation et l'acquisition des langages et des techniques du cinéma d'animation.

La formation suit une progression qui approfondit graduellement les fondamentaux de l'illustration (dessin, volume, narration) et de l'animation (animation 2D, stop motion, prises de vue réelles). Ce processus conduit l'étudiant


à révéler son identité d'auteur à travers la production de films d'auteur, d'animations didactiques, motion design...

BTS Métiers de l'audiovisuel option métiers de l'image

Public

Lycée général et technologique des Arènes

Place Emile Male
31300 TOULOUSE


 0562131000

 <http://arenas.entmip.fr>

Privé hors contrat

IMA - Institut des Médias Avancés

5 avenue Irène Joliot-Curie
31100 TOULOUSE


 0561569181

 <https://www.institutdesmediasavances.fr>

Liste 3 - DUT métiers du multimédia et de l'Internet

IUT de Tarbes - Université Paul Sabatier


1, rue Lautréamont
65000 TARBES

 0562444200

 <http://www.iut-tarbes.fr>

IUT de Castres - Université Paul Sabatier

Avenue Georges Pompidou
81100 CASTRES

 0563621150

 contact.site-castres@iut-tlse3.fr

 <http://iut.ups-tlse.fr>


Formations universitaires

- Licence professionnelle Communication digitale et webmastering : IUT Castres, IUT Tarbes
- Master Création numérique - Interactivité, générativité - image, objet, espace : Université Jean Jaurès Toulouse
- Master Création numérique - Technologies innovantes : Université Jean Jaurès Toulouse
- Master pro Audiovisuel, Médias Interactifs Numériques, Jeux
- Gamification, apprentissages, immersion et ingénierie de conception : INU Champollion Albi

Les établissements

Université Toulouse-Jean Jaurès


5 allées Antonio Machado
31100 TOULOUSE

 0561504250

 <http://www.univ-tlse2.fr>

IUT de Tarbes - Université Paul Sabatier


1, rue Lautréamont
65000 TARBES

 0562444200

 <http://www.iut-tarbes.fr>

IUT de Castres - Université Paul Sabatier

Avenue Georges Pompidou
81100 CASTRES

 0563621150

 contact.site-castres@iut-tlse3.fr


 <http://iut.ups-tlse.fr>

Ecoles spécialisées

Enseignement privé - Coût de la scolarité : contactez l'établissement. Les établissements privés hors contrat ne sont pas obligés de suivre les programmes de l'Éducation nationale, sauf quand ils préparent à des diplômes nationaux. Avant de vous engager, notamment dans un établissement privé hors contrat, il est recommandé de bien vous renseigner sur les enseignements proposés et les débouchés. Allez aux portes ouvertes, posez des questions sur les forums internet, rencontrez les élèves.

Axe sud - École de Condé

9 rue des Amidonniers
31000 TOULOUSE

 0561165387

 <http://www.axesud.fr>

Privé hors contrat

Bachelor Design graphique - Diplôme de Concepteur Designer Graphique Illustration Digitale ou Bande Dessinée, certifié par l'Etat RNCP Niveau II (4 ans après le BAC) et délivré par un jury de professionnels. :


Année préparatoire Design

- 2ème année Design Graphique
- 3ème année Design Graphique
- 4ème année Design Graphique / Image numérique
- 5ème année Design Graphique / Image numérique en alternance (contrat de professionnalisation)

Année préparatoire en illustration animation
Bachelor illustration BD Animation

e-artsup Toulouse

14 Rue Claire Pauilhac
31000 TOULOUSE

 0184071330

 <http://www.e-artsup.net>

Bachelors professionnels : 3 ans

- Game & Creative Coding
- Animation & 3D

- Programme Grande école en 5 ans - Bachelor (3 ans) - M1 et M2 Design digital et communication, Motion design, Game design et Design Interactif. vient sanctionner les études en fin de parcours.

Studio M

54 rue du Pech
31100 TOULOUSE

 0562240230

 contact-toulouse@studio-m.fr

 <https://www.studio-m.fr>

Privé

- Bachelor art option option 3D / jeux vidéo - Titre Européen - 3 ans d'études - 1ère année de prépa incluse - Niveau d'entrée : Bac pro AMA, Bac STD2A, autres Bac (sous conditions)

Admission sur dossier et entretien

- Certificat supérieur professionnel Game art/game design -

Durée : 3 ans - 1ère année de prépa incluse


Niveau d'entrée : Tous Bacs

▷ Game développement (Béziers - 04 99 52 98 68)

▷ Superviseur effets spéciaux numériques (Montpellier - 04 99 52 98 68)

ARIES Toulouse - Création digitale

Central Parc - Bâtiment D 54 Boulevard de l'Embouchure
31200 TOULOUSE

 0970150015

 toulouse@aries-esi.net

 <http://ecolearies.fr>

Privé hors contrat

Classe Préparatoire en Arts Appliqués

Bac+3 Game Art

Bachelor Game Art

Infographiste Metteur en Page Bac+1

Bac+3 3D VFX Animation Bachelor Conception 3D VFX Animation

Bac+4 Animateur 3D Cycle Expert Animateur 3D

Bac+4 réalité virtuelle et augmentée Cycle Expert Application 3D Temps Réel

Bac+3 Développeur Web et Mobiles Concepteur Développeur Web et Mobiles

Formation Concepteur Designer Graphique - Alternance Toulouse

Formation Designer Web - Alternance Toulouse

Formation Développeur Web Toulouse

Formation Concepteur Développeur Web - Alternance Toulouse

LIM'ART

22 Impasse Charles Fourier
31200 TOULOUSE

 0 800 60 06 33


 <https://www.limart.fr/>

Privé hors contrat - Formation initiale

Bachelor of science animation 3D, jeux vidéo

ESMA Toulouse - Ecole supérieure des métiers artistiques

50 route de Narbonne
31320 AUZEVILLE TOLOSANE

 0534422002

 contact@esma-toulouse.com

 <https://www.esma-artistique.com/campus/toulouse/>

Privé hors contrat


- Prépa Entertainment (Passerelle entre un baccalauréat

(toutes séries) et les formations aux métiers du Cinéma d'Animation,)

- Cycle Pro Cinéma d'Animation 3D & Effets Spéciaux (formation diplômante certifiée par un titre RNCP - Répertoire National des Certifications Professionnelles - de niveau I (équivalence Bac + 5))

ETPA Toulouse - Ecole technique privée de Photographie et Game design

50 route de Narbonne
31320 AUZEVILLE

 0534401200

 <http://www.etpa.com>

Privé hors contrat


- Game designer - Certificat de compétences - 3 ans d'études
Pré-requis : baccalauréat toutes séries ou lycéens ayant passé les épreuves du baccalauréat. Entretien de motivation et étude du dossier scolaire et artistique.

Être diplômé en Game Design

Formés à l'infographie, à la programmation, au dessin, à la conception et à la gestion de projet, les étudiants sortant de l'école de jeux vidéo ETPA sont immédiatement opérationnels à la fin de leurs études. Au terme des 3 ans, chacun réalise un jeu vidéo, véritable carte de visite pour les futurs employeurs. Polyvalents, les « game designers » de l'ETPA Toulouse se voient ainsi ouvrir de nombreuses possibilités, qu'ils opèrent dans la création de jeux vidéo, dans le cinéma d'animation ou dans l'infographie.

ECRAN Toulouse - Ecole supérieure d'arts appliqués et multimédia d'Esarc Evolution

505 rue Jean Rostand
31670 LABEGE

 0561397720

 <https://www.ecole-ecran.fr>


Privé hors contrat

Bachelor Animateur 2D/3D-Titre de Concepteur-réalisateur de contenus numériques option option animation 2D, option animation 3D, option jeu vidéo en formation initiale - 3 ans d'études - Admission : Bac : niveau II enregistré au RNCP (Répertoire national des certifications professionnelles).

Pour vos loisirs :

Toulouse Pixel School

1er étage, chez Morning 26 rue Marie Magné
31300 TOULOUSE

 0658279784


 <http://www.toulousepixelschool.fr>

Initiation à la création de jeux vidéo
Cours à l'année, stages, ateliers...pour vos loisirs.

Alternance - Formation continue

ARIES Toulouse - Création digitale

Central Parc - Bâtiment D 54 Boulevard de l'Embouchure
31200 TOULOUSE

 0970150015

 toulouse@aries-esi.net

 <http://ecolearies.fr>

Privé - Formation continue - contrat de professionnalisation -
Public : salariés - demandeur d'emploi
Concepteur Designer Graphique
Designer Web
Concepteur développeur web

ECRAN Toulouse - Ecole supérieure d'arts appliqués et multimédia d'Esarc Evolution

505 rue Jean Rostand
31670 LABEGE



0561397720



<https://www.ecole-ecran.fr>

Bachelor Animateur 2D/3D-Titre de Concepteur-réalisateur de contenus numériques option option animation 2D, option animation 3D, option jeu vidéo
en contrat de professionnalisation - 3 ans d'études - Admission : Bac : niveau II enregistré au RNCP (Répertoire national des certifications professionnelles).

IUT de Tarbes - Université Paul Sabatier

TARBES



0562444200

<http://www.iut-tarbes.fr>

Public

- DUT Métiers du multimédia et de l'internet - Formation continue.

Admission : est accessible à tous les bacs, généraux comme

technologiques.

Le diplôme est accessible par la VAE « validation des acquis et de l'expérience ».

- Licence Professionnelle Communication Digitale et Webmastering

Admission : DUT, mais également aux étudiants ayant obtenu un DEUG (L2) ou un BTS.

Accessible dans le cadre de la formation continue (CIF, VAE, Reprise d'études) ou en alternance (contrat de professionnalisation ou contrat d'apprentissage).

IUT de Castres - Université Paul Sabatier

CASTRES



0563621150

<http://iut.ups-tlse.fr>

Public -

DUT MMI - Métiers du multimédia et de l'internet - Formation continue

Licence pro Communication digitale et webmastering - Formation continue, contrat d'apprentissage ou contrat de professionnalisation ou VAE

Le Réseau IJ gère une masse considérable d'informations.

Des erreurs peuvent nous échapper.

Par avance nous vous prions de nous en excuser et de nous le signaler le cas échéant.