

LES DÉBOUCHÉS

GAME DESIGN
[GAME DESIGNER, LEVEL DESIGNER]
Élément clef de la qualité d'un jeu vidéo, le Game Design recouvre toutes les techniques créatives permettant de définir le jeu : mécanismes de jeu, règles, émotions recherchées, interactivité, gameplay...

GESTION DE PRODUCTION
[CHEF DE PROJET, ASSISTANT DE PRODUCTION]
La Gestion de Production recouvre tous les savoir-faire mis en œuvre dans l'organisation et le suivi de tout projet de jeu vidéo : objectifs, planning, budget, ressources, encadrement d'équipe...

INFOGRAPHIE
[INFOGRAPHISTE, ANIMATEUR, CHARACTER DESIGNER]
L'infographie, dans les jeux vidéo, englobe les disciplines artistiques, la production d'images numériques pour la création d'émotions et l'esthétique visuelle. Tout cela est au service des nécessités spécifiques de production de jeux vidéo (création de personnages, de décors, d'animation 2D/3D, d'effets spéciaux...).

QUELQUES PARCOURS DE DIPLÔMÉS SUPINFOGAME

Christophe de LABROUHE
Après l'obtention de son diplôme de Supinfogame en juin 2004, Christophe de Labrouhe a été embauché par Ubisoft Montpellier et a travaillé sur le projet de jeu vidéo « King Kong », adapté du film de Peter Jackson. Il avait le poste d'assistant de production sur ce titre et a également assuré le poste de level design et de responsable des cinématiques du jeu.
Il a ensuite été impliqué, dès la pré-production, sur le projet « Rayman et les lapins crétiens », jeu devenu emblématique pour Ubisoft, dont il a tenu le poste de lead game designer.
Depuis mars 2008, il dirige, toujours pour Ubisoft Montpellier, un nouveau projet important et à ce jour encore top-secret.

Sébastien LAFOUTRY
Diplômé en 2005, Sébastien Lafoutry a rejoint rapidement le studio belge 10Tacle. Il y a travaillé sur « David Devillet Juste » se chargeant particulièrement des réglages de gameplay du jeu et sur le projet « Totems ». Il a ensuite été embauché par Ubisoft Ancey et a participé au développement de nombreux titres : « Splinter Cell Double Agent », « Driver 5 », « Dark Messiah of Might and Magic Elements ». Il est toujours chez Ubisoft Ancey, en tant que lead game designer sur un projet secret avec un fort potentiel.

Emilie UYTTERSROPOT
Après un stage en game design chez Ankama (validant son diplôme obtenu en juin 2006), Emilie Uytterspot a été embauchée en CDI par le studio parisien F4 Toys, en janvier 2007, en tant que game designer. Elle a travaillé à la conception des projets « Exalight », en partenariat avec 9 Cegetel, et « Empire of Sports », en partenariat avec InFront&Media et Giant (Chine). Elle est d'ailleurs devenue la correspondante en game design de l'entreprise chinoise sur tout ce qui touche aux réglages de difficulté du jeu, l'expérience ludique ainsi que le réglage du Business model.

Hung CHONG
Une fois son diplôme en poche, en 2005, Hung Chong fait un stage dans la société française Hydravision puis décide de partir en Chine où il trouve un poste de game designer dans la société Magus Soft sur des jeux pour téléphonie mobile. Il rejoint ensuite, toujours à Pékin, la société Microsoft Games, en tant que game designer et travaille à la conception de différents projets dont « Warrior Epic ». Il est aujourd'hui senior game designer/associé producteur dans la société chinoise Possibility Space.



ADMISSION

• INSCRIPTION

Dossier d'inscription à retirer à partir de mi-janvier 2010.
Dépôt des dossiers de candidature avant vendredi 2 avril 2010.
L'étude des dossiers est conduite par le conseil pédagogique.

• CONCOURS

Pour le cycle préparatoire : lundi 17 ou mardi 18 mai 2010.
Pour le cycle supérieur : mercredi 19 ou jeudi 20 mai 2010.

• FILIERE GAME DESIGN & GESTION DE PRODUCTION

Les épreuves d'admission durent une journée et comprennent :
• des tests écrits : contrôle de la créativité, de la rigueur, de la culture générale et de la culture du jeu, de la capacité d'analyse des candidats.
• un entretien individuel avec un jury de professionnels : contrôle des aptitudes, de la motivation et des qualités d'expression et comportementales du candidat (avec appui éventuel d'un dossier personnel).

• FILIERE GAME DESIGN & INFOGRAPHIE

Les épreuves d'admission durent une journée et comprennent :
• des tests : contrôle des capacités de dessin, de la créativité, de la culture générale et de la culture du jeu.
• un entretien individuel avec un jury de professionnels : contrôle des aptitudes, de la motivation et des qualités d'expression et comportementales du candidat (avec appui obligatoire d'un book personnel prouvant ses aptitudes artistiques).

SUPINFOGAME VALENCIENNES
10 avenue Henri Matisse - B.P. 90027
59300 VALENCIENNES cedex (FRANCE)
Tél. : +33 (0)3 27 28 43 66
E-mail : supinfogame@valenciennes.cci.fr

SUPINFOGAME INDIA
Survey No. 54 & 55, Fursungi, Pune-Solapur Road,
Pune - 412306 Maharashtra (INDIA)
Tel. : +91-020-66784308
Email : info@dsksupinfogamgroup.com

www.supinfogame.fr

www.supinfocombgroup.com



SUPINFOGAME

J E U V I D É O



1. "ADRENALINE RUSH" / Thomas BÉGNE, Cyril DUPONT, Jeanne-Sylvette GIRAUD, Thomas MANECHEZ, Boris MANIORA 2. "KNOCKIN'DEAD" / Sofian DAHMANI, Arnaud DAVID, Vincent DELAGE, Pierre CHOFFET, Yoan HERNAESTEEN, Edouard IMBERT, Aurélie LOUSSAINT 3. "LITTLE JURASSIK PEOPLE" / Clémentine BONNET, Charlie D'HALLUIN, Andrea DI STEFANO, Armand LEMARCHAND, Kevin SULTAN, Sébastien WEMAMA 4. "ONES" / Charles BEN SOUSSAN, Mathieu CHARLET, Bienne FOUGEROUSSE, Camille HOUSAINS, Yves JEANBAPTISTE, Marc OLIVIER

GAME DESIGN & GESTION DE PRODUCTION

GAME DESIGN & INFOGRAPHIE

- École classée en tête des formations spécialisées par les professionnels du secteur
- Excellente insertion professionnelle en France et à l'étranger
- Formation dispensée par des professionnels du jeu vidéo
- Projets étudiants primés dans de nombreux festivals

SUPINFOCOMGROUP

ÉCOLES DE LA CHAMBRE DE COMMERCE ET D'INDUSTRIE DU VALENCIENNOIS
www.supinfocombgroup.com www.supinfogame.fr

Ce qu'en pensent les professionnels

Lionel RAYNAUD, Directeur du Game Design, UBI SOFT ENTERTAINMENT
"La qualité de la sélection et de la formation en partenariat avec des professionnels de l'industrie font de Supinfogame une valeur sûre pour recruter de futurs game designers qui ont déjà un solide bagage, et le terreau nécessaire pour en faire de grands potentiels dans la création d'expériences interactives de futurs auteurs de jeux vidéo."

Eric VIENNOT, Co-fondateur et Directeur de Création de LEXIS NUMÉRIQUE
"Nous nous sommes rendu compte avec l'expérience que le game design demande des compétences spécifiques très pointues. Jusqu'à une période récente, ce métier ne bénéficiait d'aucun enseignement en France. La formation de game designer dispensée à Supinfogame, comble ce manque et apporte aux studios français des atouts supplémentaires pour affronter la concurrence internationale."

L'avis des diplômés

Benjamin ORTIZ [Promotion 2004] Chef de Projet, HYDRAVISION ENTERTAINMENT
"L'enseignement à Supinfogame répond parfaitement aux exigences du secteur."

Florence VAILLANT [Promotion 2006] Game Designer, UBI SOFT (PUNE, INDE)
"A Supinfogame, j'ai appris les bases indispensables pour travailler dans le jeu vidéo."

David GRIVEL [Promotion 2007] Level Designer, CRYTECH STUDIOS (ALLEMAGNE)
"La formation à Supinfogame est totalement en phase avec l'industrie du jeu vidéo actuelle. Les studios et les éditeurs, même à l'étranger, sont souvent étonnés de voir le professionnalisme dont font preuve les étudiants issus de cette école."

Guillaume BENOIT [Promotion 2007] Producteur, NOBLIS PUBLISHING
"Comme beaucoup, nous ne serions pas là sans Supinfogame qui a permis de concrétiser nos rêves."

DEPUIS LA RENTRÉE 2008, DEUX FILIÈRES AU CHOIX :

GAME DESIGN & GESTION DE PRODUCTION

GAME DESIGN & INFOGRAPHIE

PÉDAGOGIE

L'enseignement à Supinfogame est élaboré par une équipe pédagogique associant largement le milieu professionnel :
• Connaissances et savoir-faire transmis par des professionnels qualifiés.
• Cours magistraux accompagnés d'exercices pratiques (+ de 600h/an).

- Conférences et témoignages de "stars" du jeu vidéo.
- Importance du travail personnel et collectif (accès au matériel en dehors des cours).
- Apprentissage des logiciels les plus couramment utilisés professionnellement.
- Semaines intensives dédiées à la conception et à la production de projets.

VALIDATION DES ACQUIS

- Contrôle continu et examens trimestriels.
- Une exigence de qualité : passage en année supérieure sous condition d'une moyenne générale de 12 minimum.
- Jury interne en fin de cycle préparatoire.
- Présentation publique des travaux de fin d'études et jury de professionnels.
- Stages obligatoires au cours du cycle supérieur (première expérience professionnelle).



UN TAUX DE PLACEMENT EXCEPTIONNEL

La totalité des diplômés de Supinfogame a trouvé un emploi dans l'industrie du jeu vidéo, la plupart en France et aussi quelques-uns qui connaissent des succès à l'étranger (Canada, Australie, Chine, Espagne, Allemagne, Grande Bretagne...).

DE NOMBREUSES ENTREPRISES PARTENAIRES

L'industrie du jeu vidéo est associée, depuis l'ouverture de l'école, à l'élaboration du contenu pédagogique. En France comme à l'étranger, les sociétés de jeux vidéo (développeurs et éditeurs) proposent chaque année stages et emplois (Ubisoft, Eden Games, Electronic Arts, Crytek, Hydravision, Darkworks, Arkane studios, etc.).

DES CRÉATIONS D'ENTREPRISE

Plusieurs diplômés de Supinfogame ont franchi le pas vers la création de leur propre studio de développement de jeu vidéo (Studio CCCP, Fishing Cactus, Byook...)

LA PRESSE EN PARLE

"Supinfogame : une école d'excellence. Une des meilleures au monde." Journal Télévisé TF1
"Aujourd'hui Supinfogame s'impose comme une des formations phares en France" Magazine AG Mag
"Grâce à un cursus complet, les jeunes diplômés de Supinfogame sont opérationnels dès la sortie de l'école" Magazine Créanum



Jury de professionnels du jeu vidéo



Accès : Cycle Préparatoire Supinfogame ou concours d'entrée Bac +2



Accès : Bac et concours d'entrée

Accès : Bac et concours d'entrée

GAME DESIGN & GESTION DE PRODUCTION

GAME DESIGN & INFOGRAPHIE

PRIX OBTENUS PAR SUPINFOGAME

Prix du meilleur jeu vidéo Ecoles et Universités au festival IMAGINA 2009 pour le jeu ALICE EN PIÈCES.
Trophée de la 1^{ère} création d'entreprise virtuelle pour le projet "Ma Ch'tite Entreprise" initié en classe de PREPA2, d'une semaine intensive.

Prix SACD/GDC décerné au festival des E-Magiciens 2008 pour les projets BYOOK et YETI.

3 prix (les 3 premières places !) au concours "serious gaming" 2008 organisé par Eco-Pse.

Prix SACD/GDC décerné lors du festival des E-Magiciens 2007 pour le projet THE CORE.

3^{ème} place du concours "serious gaming" 2007 organisé par Eco-Pse pour le flash WARP UP.

Prix SACD/SIGGRAPH pour le projet CROSS CONTROL et prix SACD/FMX pour le projet DRAWN TO BE ALIVE en 2007.

Prix "Coup de cœur Graphisme" au concours des Œuvres Interactives du festival des E-Magiciens 2006 pour le projet DRAWN TO BE ALIVE et "Coup de cœur Interactivité" pour le projet CROSS CONTROL.

Prix "Virtual Art" récompensant le meilleur projet étudiant de jeu vidéo de l'année 2006 pour le projet DRAWN TO BE ALIVE.

"Trophée Flash Game 2006", pour le jeu THE FRIDGE.

ENTREPRISES PRÉSENTES

AU JURY DE DIPLÔME 2009

Ubisoft, Mindscape, Immersive Solutions, Little Worlds Studio, Ouat Entertainment, Arkane Studio, 3D duo, Big Ben Interactive, Fishing Cactus, Hydravision, Ankama, CCCP, Stone Trip

ENTREPRISES PARTENAIRES

POUR LES STAGES ET LES EMBAUCHES

France :

Ankama, Hydravision, Ecoburatic, CCCP, 3D Duo, IP4U, Idées-3Com, Peak A Boo, Ubisoft, Ouat Entertainment, Bip Media, Wizardbox, Sc2x - Mad Monkey, IndeeGo Games, Cyanide, Black Sheep Studio, Kylotonn Entertainment, White Birds Production, Eugen Systems, Load Inc, Artefacts Studio, F4, Arkane Studio, Etranges Libellules, Mindscape, Phoenix Interactive, Playsoft, Game Consulting, Sas Prizee.Com, Village Media, Immersive Solutions, Pixtel

Etranger :

Studio 4u (Belgique)
Fishing Cactus (Belgique)
Orange Labs (UK)
Square Enix (UK)

CYCLE PRÉPARATOIRE EN 2 ANS

Accès sur concours après le Bac ou équivalent

2 FILIÈRES : **GAME DESIGN & GESTION DE PRODUCTION** **GAME DESIGN & INFOGRAPHIE**

préparatoire



1. "OVNI"/ Remy BOICHEROT, Victorien FRANZINI, Margaux LANGLOIS, Léa MULLIER 2. "SPHINX"/ Coline GATTQUIN, Maxence VOILEAU, Thibault MACHIN 3. "WYV"/ Ryan PERGENT, Guillaume WOILLIEZ, 4. "TOBACCO STRIKE"/ Corentin DELPRAT, Coline GATTQUIN, Mathieu LAGADEC, Maxence VOILEAU 5. "ARTEFACT"/ Thomas DESAUNAY, Mathieu LAGADEC, Quentin PENALVA, Maxence VOILEAU

ENSEIGNEMENT COMMUN AUX DEUX FILIÈRES

- Lettres, psychologie, théorie de l'image, histoire du jeu vidéo, anglais
- Développement des connaissances et de la capacité d'analyse des jeux
- Découverte de l'industrie et de ses métiers spécifiques
- Techniques de conception de jeux
- Techniques de communication, de travail en équipe

ENSEIGNEMENT SPECIFIQUE FILIERE GAME DESIGN & GESTION DE PRODUCTION

- Techniques de base de l'organisation du travail
- Techniques de management et de gestion de production
- Compréhension de l'ensemble du processus de production d'un jeu et des différents métiers

ENSEIGNEMENT SPECIFIQUE FILIERE GAME DESIGN & INFOGRAPHIE

- Développement des compétences artistiques : cours de dessin, perspective, anatomie, composition d'image, couleur
- Apprentissage des différents logiciels graphiques 2D et 3D.

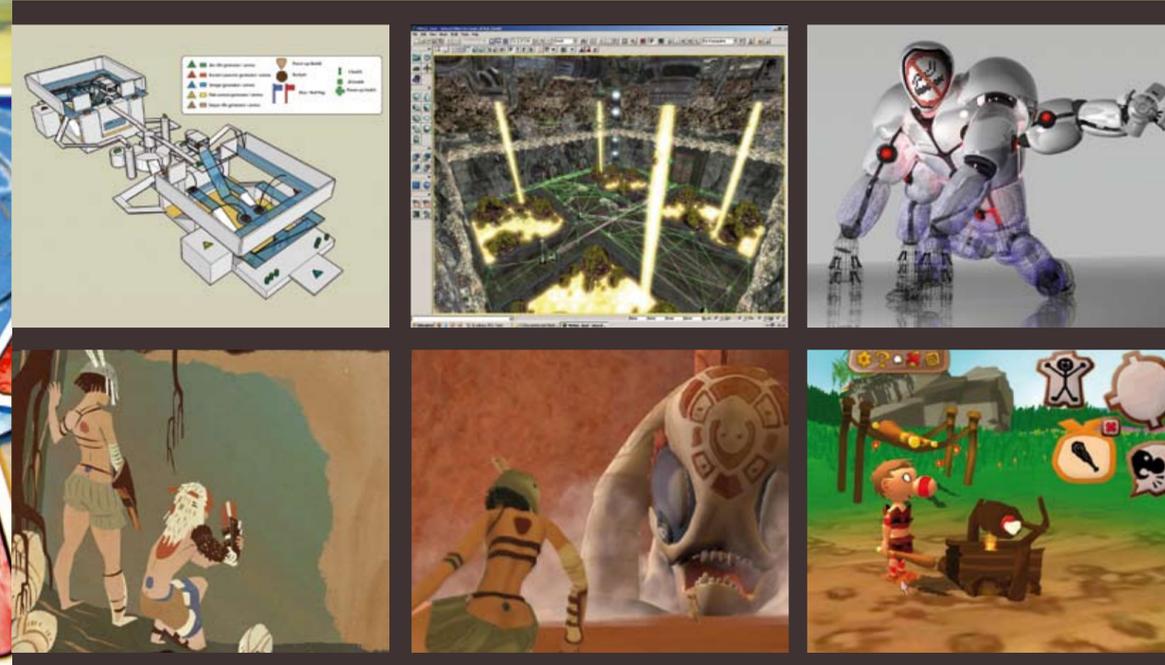
CYCLE SUPÉRIEUR EN 2 ANS

Accès après cycle préparatoire validé ou Bac+2 minimum toutes filières ou expérience professionnelle

(3 ans minimum dans les métiers du jeu vidéo ou activités connexes)

FILIÈRE

GAME DESIGN & GESTION DE PRODUCTION



1. "BLIZZARD"/ Sébastien CAPRON, Coline GATTQUIN, Baptiste MONDIN, Robin VILAIN 2. "LITTLE STUDIO"/ Xavier FABRE, Tommy HAPHUOC, Thibault MACHIN 3. "CYCLE"/ Xavier FABRE, Thibault MACHIN, Mario POMPONIO 4. "M.PSE"/ Vincent BARRIERES, Tommy HAPHUOC, Arthur ROHART 5. "ARTEFACT"/ Thomas DESAUNAY, Mathieu LAGADEC, Quentin PENALVA, Maxence VOILEAU

GAME DESIGN & GESTION DE PRODUCTION

- Maîtrise des mécanismes du Game Design et du Level Design
- Mise en œuvre pratique des techniques de Production
- Enseignements complémentaires : droit, analyse filmique, ergonomie, marketing...
- Anglais technique et professionnel
- Réalisation de projets individuels ou en groupe

DÉBOUCHÉS

GAME DESIGNER
LEVEL DESIGNER
PRODUCER
CHEF DE PROJET
ASSISTANT DE PRODUCTION

La dernière année est en grande partie consacrée à la réalisation d'un projet en équipe (pré-production, production en vue du prototypage d'un jeu), en collaboration avec les étudiants des deux filières.

CYCLE SUPÉRIEUR EN 2 ANS

Accès après cycle préparatoire validé ou Bac+2 minimum toutes filières ou expérience professionnelle

(3 ans minimum dans les métiers du jeu vidéo ou activités connexes)

FILIÈRE

GAME DESIGN & INFOGRAPHIE



1. Guillaume HABANS 2. Xavier FABRE 3. Dong WU 4. Damien YVRAY 5. Vincent BARRIERES

GAME DESIGN & INFOGRAPHIE

- Maîtrise des mécanismes du Game Design et du Level Design
- Dessin, graphisme, couleur
- Maîtrise des logiciels infographiques et d'animation
- Analyse filmique, relation son/image
- Anglais technique et professionnel
- Réalisation de projets individuels ou en groupe

DÉBOUCHÉS

GAME DESIGNER
LEVEL DESIGNER
INFOGRAPHISTE
ANIMATEUR
CHARACTER DESIGNER

TRAVAUX DE FIN D'ÉTUDES 2009 : prototypage de jeux présentés devant un jury de professionnels

KNOCKIN' DEAD

Pierre CHOFFET, Sofian DAHMANI, Arnaud DAVID, Vincent DELAGE, Yvan HERNALESTEEN, Edouard IMBERT, Aurèle TOUSSAINT.

Knockin'Dead se situe au croisement d'un jeu de gestion et d'un survival horror. Le joueur doit organiser la survie de quatre rescapés qui, confrontés à une invasion de morts-vivants, sont pris au piège dans un huis-clos où chaque choix peut se révéler crucial.

Jeu PC HD

ADRENALINE RUSH

Thomas BÉGNE, Cyril DUPONT, Jeanne-Sylvette GIRAUD, Thomas MANECHEZ, Boris MANIORA.

Adrenaline Rush est basé sur un gameplay entièrement coopératif utilisant la Wii balance board. Dans ce jeu de course avec hoverboard, tout se partage et doit se réfléchir à deux. La communication entre joueurs est par conséquent une composante principale de l'expérience de jeu.

Jeu Nintendo Wii

LITTLE JURASSIC PEOPLE

Clémentine BONNET, Charlie D'HALLUIN, Andrea DI STEFANO, Armand LEMARCHAND, Kévin SULTAN, Sébastien WEMAMA.

Little Jurassic People est un jeu massivement multijoueurs en ligne, entièrement en 3D jouable sur n'importe quel navigateur internet ! Conçu comme une expérience de jeu grand public, Little Jurassic People permet aux joueurs de tous les âges et du monde entier de jouer et s'amuser ensemble grâce à un système de communication pictographique original.

Jeu PC

ONES

Charles BÉN SOUSSAN, Mathieu CHARLET, Etienne FOUGEROUSSE, Camille HOUSSAIS, Yves JEAN-BAPTISTE, Marc OLIVIER.

Ønes émule le don d'ubiquité : le joueur va expérimenter ce concept en manipulant un avatar ayant le pouvoir de se dupliquer. Il devra combiner et coordonner les actions de ses différents « lui » pour triompher dans ce jeu de plate-forme/réflexion en 2D.

Jeu Xbox Live Arcade