

ÉDITION 2021

Guide du Salon virtuel

Studyrama

Formations Gaming | Coding

e-Sport • Game Design • I.A.



RAID SOLIDAIRE 100% JEUNE, DE 18 À 28 ANS !

DU 17 AU 27
FÉVRIER
2022

4L
TROPHY

25ÈME
ÉDITION
MAROC

Desert Adventure!



6 000 km

3 PAYS

4L TROPHY

ENTREZ DANS LA LÉGENDE
ACTION-PARTAGE-SOLIDARITÉ

4LTROPHY.COM

EN PARTENARIAT AVEC **Studyrama**



St
u
d
i
o
r
a
m
a

Bienvenue sur le salon !

Attractifs pour les jeunes, ouverts à des publics très divers d'étudiants mais aussi d'adultes en reconversion professionnelle, les secteurs du coding et du gaming figurent aujourd'hui parmi les plus prometteurs en termes de recrutement.

Tiré par la digitalisation des entreprises et avec elles de toute notre société, le coding et tout l'univers en rapport avec le numérique et l'intelligence artificielle sont en manque chronique de talents et font alors figure de terre promise pour toute une population de jeunes et de moins jeunes avides de nouvelles opportunités. Quant au jeu vidéo, il est aujourd'hui, avec des amateurs par millions et des joueurs professionnels de plus en plus nombreux, en passe de devenir le premier loisir grand public au monde. Dès lors, de nouveaux métiers apparaissent et les formations se multiplient.

Vous voudriez devenir data manager, game designer, UX designer, community manager ? Vous souhaiteriez explorer les mystères de l'intelligence artificielle ? Ou gagner votre vie en duels épiques sur Fortnite ou League of Legends ? Ce salon Studyrama des formations gaming/coding est fait pour répondre à chacun de ces souhaits. En réunissant de nombreuses formations certifiantes et diplômantes de Bac à Bac +5, il vous permettra d'en savoir plus sur les parcours tout nouveaux qui apparaissent chaque mois pour vous préparer à ces métiers. Exceptionnellement, situation sanitaire oblige, ce salon vous sera proposé de manière virtuelle, ce qui n'empêchera pas chaque établissement de toujours venir à vous pour échanger et vous présenter de nombreuses opportunités d'orientation.

Prenez le temps de parcourir ce guide, il vous aidera à poser les bonnes questions à vos interlocuteurs et sera un outil précieux dans la connaissance des formations. Prenez également le temps de le relire après le salon pour conforter vos choix.

Bonne lecture et bonne visite à tous !



DEVIENS CE QUE TU ES !



tonavenir

L'Orientation Scolaire Personnalisée ♦ Depuis 2009

WWW.TONAVENIR.NET

PARTENAIRE
Studyrama
Faire son avenir

SOMMAIRE

Après le salon : ce n'est pas fini !	6
Les établissements en fiches	51

CODING/GAMING, DES MÉTIERS D'AVENIR

Coding, gaming : des secteurs en pleine euphorie	8
Entretiens avec trois professionnels du coding et du gaming	10
Comment bien choisir sa formation ?	12

LES FORMATIONS AU CODING

Coding, IA : un essor impressionnant	14
Entretiens avec Frédéric Bardeau, président et cofondateur de Simplon.co	16
De nombreuses formations courtes	18
Apprendre le code à l'université, c'est possible	19
Écoles d'ingénieurs et écoles spécialisées	20
Les formations dans le domaine de l'IA	22
Focus sur les métiers du coding	24

LES FORMATIONS AU GAMING

Gaming et esport : une croissance phénoménale	26
Un grand nombre de formations à disposition	29
De nombreuses formations dans la création	31
Focus sur les métiers du gaming et de l'esport	33

Notre sélection des métiers recherchés : animateur 2D et 3D, data scientist, développeur, game director, game designer, manager esport, programmeur de jeux vidéo, testeur de jeux vidéo 35

Préparez-vous à intégrer l'école d'art de vos rêves !	44
Test : Êtes-vous fait pour les métiers du gaming et de l'esport ?	47

LES ÉTABLISSEMENTS PRÉSENTS SUR LE SALON

Index des établissements	49
Les établissements en fiches	51

Après le salon : ce n'est pas fini !

L'après salon est une étape importante. Une fois accompli ce 1^{er} travail de découverte des formations d'enseignement supérieur viendra le temps d'approfondir vos recherches.

Voici en 3 points les actions à mener pour ne pas perdre le bénéfice de ce salon.

1 Faites le bilan

Après le salon, attendez un jour ou deux pour prendre un peu de recul. Réfléchissez calmement, et faites le bilan de votre visite virtuelle. Quels établissements ont retenu votre attention ? Lesquels ne vous intéressent pas du tout ? Pourquoi ? Pesez le pour et le contre. Sélectionnez ensuite les plaquettes ou documents et classez les établissements par ordre de préférence.

2 Approfondissez vos recherches

N'hésitez pas à faire vos propres recherches sur Internet. Visitez le site studyrama.com rubriques écoles de commerce et écoles d'ingénieurs, consultez les sites des établissements que vous avez rencontrés, les avis sur les forums, le réseau des anciens, etc. Cela vous permettra de vérifier les propos que vous aurez entendus lors du salon. Autre source d'information très utile : le site Parcoursup. La plate-forme dispose en effet de nombreux renseignements sur chaque cursus. N'hésitez pas à aller la consulter.

Vous avez pris les coordonnées des responsables de formations ou des étudiants ? C'est parfait ! Contactez-les par téléphone ou par mail pour avoir des informations complémentaires. Si votre choix d'orientation est fait, concentrez-vous sur les démarches d'inscription nécessaires. Sinon, continuez à réfléchir, à discuter avec vos proches, des enseignants, des amis...

3 Rendez-vous aux journées portes ouvertes

Que ces journées portes ouvertes soient réelles ou virtuelles – bon nombre d'établissements ont en effet mis en place des JPO à distance –, ces opérations sont l'occasion de découvrir autrement l'établissement qui vous intéresse. Vous avez des questions pour les profs et les élèves ? N'hésitez pas non plus, les JPO sont faites pour multiplier les rencontres et s'informer au maximum. Dernier conseil, n'hésitez pas à vous faire accompagner pour avoir un avis supplémentaire et objectif ! ♦



Salons **Studyrama**

Vos rendez-vous d'orientation

VIRTUELS Formations & Métiers

Janvier | Février | Mars

2021

16 & 17 janvier

- Grandes Écoles
(Commerce, Ingénieurs)

16 janvier

- Art, Mode & Design
- Audiovisuel & Cinéma
- Automobile, Aéronautique & Naval
- Agroalimentaire & Environnement
- Défense & Cybersécurité
- Gaming - Coding
- Sport et Diététique

23 janvier

- Banque, Finance, Assurance & Comptabilité
- Luxe
- Immobilier & BTP
- Ressources Humaines
- Tourisme & Hôtellerie-Restaurant

28 janvier

- Métiers Animaliers
- Métiers du Vin
- Économie Verte
- Bachelors - BBA - BUT
- Formations à distance

2 février

- Masters Banque, Finance, Audit & Gestion
- Master Marketing

6 février

- Commerce, Marketing & Communication
- Formations Internationales
- Séjours Linguistiques, Culturels & Thématiques

11 février

- Entrepreneuriat
- Master Entrepreneuriat

4 mars

- Mode
- Journalisme & Communication
- Masters Journalisme & Communication

9 mars

- Numérique
- Masters Numérique, Informatique, Data & Réseaux
- Masters Art, Culture & Patrimoine
- Master Supply Chain

11 mars

- Animation 3D, Jeux Vidéos & Dessin
- Design & Architecture d'Intérieur
- Son & Spectacle
- Événementiel
- Ostéopathie

13 mars

- Sup'Alternance
- Études Supérieures - Hors Parcoursup

16 mars

- Masters Tourisme & Hospitality

20 mars

- Esthétique, Beauté & Spa
- Masters 1&2, MS, MBA

27 mars

- Salon de l'Internat



Conférences • Formations • Métiers • Exposants • Parcoursup

Connectez-vous et échangez en visio, chat ou message !

► www.studyrama.com/salons

**+ D'INFOS
FLASHÉZ
ICI**



Coding, gaming : des secteurs en pleine euphorie

Le monde de la formation est ainsi fait qu'il ne tarde jamais à investir les domaines en pleine expansion. Pas étonnant, dès lors, que les établissements formant au coding et au gaming soient aujourd'hui de plus en plus nombreux tant ces secteurs sont dynamiques...

Ce n'est pas un hasard si, dans le grand monde de l'enseignement supérieur, les formations menant au coding et au gaming se multiplient. Tirées par une transition digitale qui concerne aujourd'hui toutes les entreprises et bien sûr par l'évolution technologique qui rend possible l'usage numérique en tout lieu et à toute heure, ces deux activités sont en plein développement. Idem pour l'emploi, lui aussi en plein boom. Que les jeunes codeurs et amateurs de jeu vidéo le sachent, ils sont activement recherchés et l'année 2020 avec son lot de confinements n'a fait qu'accroître le besoin numérique.



⇒ Code, intelligence artificielle, le risque de pénurie

La France a besoin de codeurs et d'informaticiens. Le rapport Automatisation, numérisation et emploi du Conseil d'orientation pour l'emploi publié fin 2017 l'a pointé de manière très claire. Son constat : un risque évident de pénurie de compétences numériques et un contexte particulièrement favorable aux techniciens et aux ingénieurs. L'enquête Besoin de main d'œuvre publiée régulièrement par Pôle Emploi confirme cette impression. Les métiers d'Ingénieurs, cadres études et R&D informatique figuraient parmi les 15 catégories de professions les plus en demandes de ressources pour l'année 2020 avec près de 52 000 projets de recrutement. « *Le code, c'est l'eldorado*, confirme Benny Scetbun, directeur pédagogique France de l'École 42. *Sauf que l'or, c'est le cerveau et les doigts*

de programmeurs qui vont s'exprimer sur un clavier. Aujourd'hui, on se rend compte que l'informatique permet de faire mieux, dès lors, la demande est exponentielle. » Autre domaine à faire l'objet de beaucoup d'attention, l'intelligence artificielle bien sûr, tant cette activité paraît avoir les faveurs de beaucoup d'entreprises à l'heure actuelle.

⇒ De nombreuses nouvelles formations

Pas étonnant donc que les écoles se soient multipliées ces dernières années avec plusieurs types de parcours. Les premiers, très courts, offrent la possibilité d'apprendre immédiatement les langages réclamés par le marché. De quoi travailler rapidement. À chaque codeur de poursuivre ensuite sa formation en

complétant régulièrement ses connaissances. À côté de ces programmes se sont aussi développés des parcours de plus longue durée – 2 à 5 ans – dont le modèle s'avère très différent. Si la finalité est la même – trouver un emploi – et la pédagogie souvent similaire – un enseignement très « déconstruit », pas de cours magistraux, place à l'initiative de l'élève, du projet et encore du projet –, l'objectif diffère. Il ne s'agit plus d'apprendre un code, mais bien d'acquérir la « grammaire » numérique nécessaire pour évoluer avec aisance dans l'univers informatique sur toute la durée d'une carrière. « Une formation de longue durée pour apprendre en profondeur non seulement le code mais aussi tout ce qui l'entoure » souligne Emmanuel Carli, directeur d'Epitech et de la Web@cadémie qui proposent respectivement 5 et 2 ans de formation. De nombreuses écoles et universités ont enfin développé des parcours dans le domaine de l'intelligence artificielle. Souvent par le biais de partenariats entre établissements, pour aborder en une à deux années cette discipline de manière globale ou sous un angle particulier.

⇒ Le gaming : un loisir désormais grand public

Autre grand gagnant de ces dernières années : le gaming. Ce phénomène qui désigne tout l'univers des jeux vidéo, depuis leur conception jusqu'à leur pratique professionnelle en passant par le marketing, la vente et l'événementiel, a en effet quitté son statut de loisir de niche pour figurer désormais aux côtés du livre et devant le cinéma ou la musique en termes de pratique grand public. À l'heure actuelle, tout le monde joue... Les hommes comme les femmes, les ados comme leurs parents. « Les joueurs d'hier sont en fait devenus les parents d'aujourd'hui », explique Julien Villedieu, délégué général du Syndicat national du jeu

vidéo (SNJV). *Tel le rock ou le hip-hop en leur temps, le jeu vidéo est devenu un loisir grand public.* » Idem pour l'esport – le jeu vidéo de compétition – en plein développement, et dont les spectateurs sont de plus en plus nombreux.

Autre atout de ce secteur, la position privilégiée de la France au niveau mondial, reconnue pour ses entreprises – Infogrammes, Cryo, aujourd'hui Ubisoft etc. – mais aussi pour ses formations haut de gamme, tant dans la création et la conception que dans le management.

Quelques chiffres pour se convaincre de l'essor de ce secteur ? Sachez que selon les dernières études notamment menées par SuperData (Nielsen), le gaming a représenté en 2018 un chiffre d'affaires mondial de 120 milliards d'euros. Rien qu'en France, on estime que le jeu vidéo représentait en 2018 10 000 emplois pour 4,9 milliards d'euros de chiffre d'affaires.

Selon Goldman Sachs, l'esport mobilisait par ailleurs l'an dernier 167 millions de spectateurs par mois et devrait en compter 276 millions en 2022 pour un chiffre d'affaires de plus de 900 millions de dollars. Perspective pour 2022 ? Presque 3 milliards de dollars. Avec à la clé de nombreux emplois. Selon le baromètre 2020 du SNJV, le gaming aurait représenté cette année de l'ordre de 1350 à 2000 nouveaux emplois. Plus précisément, 800 à 1200 en entreprise et 550 à 800 en studios. Selon Thierry Debarnot, cofondateur et CEO du Gaming Campus : « Les équipes professionnelles ont besoin de manager et de coaches. Le gaming et l'esport ont besoin de profils aguerris autour de la monétisation, la vente, la commercialisation, le brand management... ». Pas étonnant là encore que les écoles s'y soient investies, les parcours de très courte durée côtoyant là encore des programmes de long terme, de quoi couvrir des besoins complémentaires et satisfaire des passions immédiates ou des ambitions de longue durée. ◆

ENTRETIENS avec trois professionnels du coding et du gaming

« Tout un univers est en train de se structurer ! »



Antoine Cohet,
responsable d'Electronic Arts
Sports Southern Europe

■ *Comment le secteur du jeu vidéo se porte-t-il de votre point de vue ?*

Il est difficile d'apporter une réponse toute faite à ce genre de question mais il est vrai qu'entre le jeu physique classique, le jeu vendu en digital, le jeu de micro-transactions ou encore les plateformes d'abonnement, la croissance est aujourd'hui partout. Première raison à ce développement, une appétence accrue du public et bien sûr des 10-25 ans pour les jeux vidéo et les compétitions esport. Aujourd'hui, de plus en plus de monde vit du gaming, les événements se popularisent, les joueurs professionnels sont plus nombreux, des plateformes comme Twitch se développent rapidement, bref, tout un univers est en train de se structurer, encouragé par une technologie qui en propose toujours plus. Signe que ce secteur

a gagné le grand public, le transfert progressif de nombreux budgets publicitaires autrefois destinés aux médias traditionnels vers l'univers esport.

■ *Si vous deviez donner un conseil aux jeunes qui ont envie de se lancer ?*

Travaillant depuis 20 ans dans le jeu vidéo, j'ai vu ce secteur se transformer complètement et c'est bien cette constante innovation qui fait le charme de cette industrie. Pour y réussir, il faut dès lors savoir innover et se remettre constamment en question. Il faut aussi avoir envie de progresser, être curieux, être capable de travailler dans des équipes très multiculturelles et parfaitement parler anglais.

Enfin, celui qui voudra travailler dans le jeu vidéo ne doit pas limiter ses investigations aux quelques acteurs mondialement connus de notre secteur. Ce domaine d'activité compte en effet de nombreuses entreprises de même que de nombreuses industries parallèles. Beaucoup de débouchés existent, que l'on travaille dans la conception, le marketing, la communication ou encore les médias. Tout sera question, là encore, de curiosité et de flexibilité intellectuelle. ♦

« Coder, c'est créer un monde qui n'existe pas encore »



Dipty Chander GMP process
coordinator EMEA chez Google.

■ *Pourquoi avoir voulu devenir développeuse ?*

Cette envie vient des petites vidéos que je faisais, toute jeune, sur l'ordinateur de ma sœur aînée. Tout en montant nos photos de famille, je trouvais

passionnant de pouvoir y ajouter des effets spéciaux ou des bruitages... Très vite, j'ai voulu comprendre comment les ordinateurs et les téléphones fonctionnaient. Autre élément qui m'a beaucoup motivée, le fait que pas mal de monde – dont une conseillère d'orientation – ait voulu me dissuader de travailler dans ce domaine, parce que j'étais une fille. J'ai intégré Epitech à la rentrée 2013, jusqu'à prendre mon poste actuel comme développeuse chez Google, où je travaille sur divers outils marketing dédiés à la publicité ciblée.

« Créer un jeu suppose de partir de l'attente du public »



Vanessa Kaplan, co-fondatrice et directrice associée de Kiupe jusqu'en 2019 nous explique le quotidien d'un petit studio spécialisé dans le jeu vidéo.

■ *Pour quelles raisons avoir fondé votre propre studio de jeu vidéo en 2012 ?*

Nous avons fondé Kiupe pour promouvoir par l'appliquatif et le jeu vidéo un rapport décomplexé avec les mathématiques et avec le droit à l'erreur. À l'époque, les tablettes tactiles se développaient, les contenus pour enfants n'étaient pas très nombreux. Nous avons donc décidé de nous lancer pour promouvoir un rapport décomplexé à l'erreur et développer une licence nommée Mathews et plusieurs applications de multiplication, de calcul mental et de fractions sans oublier une série de 20 vidéos coproduites avec France Éducation.

■ *Aujourd'hui, vous présidez E-mma, une association qui veut promouvoir la mixité dans le numérique...*

Tout à fait ! Le coding permet de créer tout un monde qui n'existe pas, et les filles en sont absentes parce qu'elles estiment que ce domaine n'est pas pour elles. Dans les salons d'orientation, elles ne s'arrêtent même pas devant les écoles d'informatique. Elles se disent que ce n'est pas pour elles, suivant en cela le discours de leurs parents et bien souvent de leurs profs. Avec l'aide d'Épitech, je me suis donc lancée dans un certain nombre d'actions et notamment de conférences de sensibilisation organisées partout

■ *Lancer sa propre entreprise n'est pas facile, quels ont été vos atouts pour réussir ?*

Issue de l'univers du luxe, je n'avais pas beaucoup d'expérience dans le jeu vidéo, mais j'avais envie d'être mon propre patron et de mener un projet qui aurait pour moi un vrai sens. J'ai aussi été accompagnée par trois associés très au fait du jeu vidéo – un développeur, un graphiste et un game designer.

■ *Si vous aviez un conseil à donner aux jeunes souhaitant se lancer ?*

Je leur dirais qu'il faut beaucoup de persévérance et de curiosité. Il peut en effet y avoir une grande différence entre l'idée que l'on se fait du jeu vidéo et la pratique du métier. Entre le rêve et une réalité faite de contraintes budgétaires et de planning, l'écart est important. Il n'est pas non plus toujours facile d'admettre que la création d'un jeu suppose de partir de l'attente du public. On ne crée pas un jeu pour soi. ♦

en France. Aujourd'hui, plus de 500 développeurs et développeuses travaillent pour l'association. Et nous avons sensibilisé plus de 20 000 personnes au coding en 2017-2018.

■ *Un conseil à donner aux jeunes désireux de faire carrière dans ce domaine ?*

Je leur dirais de ne pas se limiter. Souvent, on rêve en fonction de ses moyens du moment. Selon que l'on est pauvre ou riche, on s'autorise ou l'on s'interdit certaines choses... Il ne faut pas raisonner ainsi. Les rêves ne doivent pas avoir de limite, car plus on rêve loin, plus on se donne les moyens d'aller loin... ♦

Comment bien choisir sa formation ?

Les étudiants en quête d'une formation au gaming ou au coding ont souvent un double choix crucial à opérer : choisir la bonne voie, et ne pas se tromper d'établissement... Comment aller au delà des sites Web et des plaquettes publicitaires ? Voici quelques conseils pour choisir la bonne école.



⇒ Les critères pour choisir la bonne école

Une fois tranché le choix de la durée de ses études, reste à ne pas se tromper d'établissement. Vous voulez être certain d'opter pour la bonne école ? Préparez-vous à une petite enquête...

Les classements

Tout au long de l'année sont publiés dans la presse des classements présentant les performances des meilleures écoles spécialisées dans de nombreux domaines. L'exercice donne une bonne idée du statut de ces écoles. Les premières seront évidemment plus prestigieuses, plus recherchées, et donneront en sortie les meilleurs salaires et les meilleures perspectives d'embauche... Attention cependant aux limites de l'exercice. Certains critères de classement (salaires en sortie, taux d'encadrement...) ne sont pas comparables d'école à école et donnent lieu à de grandes disparités. Certains établissements peuvent aussi refuser de participer à ces évaluations et donc ne pas apparaître alors qu'ils sont d'un excellent niveau. De la même manière, le domaine du gaming et du coding est si jeune et les formations si récentes que certains critères habituellement applicables aux écoles traditionnelles ne peuvent pas toujours entrer en ligne de compte.

L'environnement scolaire

On ne dira jamais assez comme il peut être important de profiter des journées portes ouvertes pour

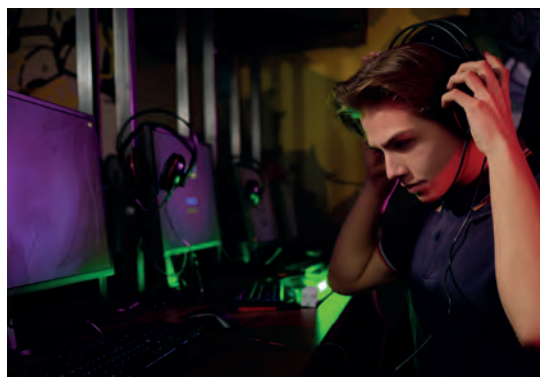
⇒ Filière longue, filière courte

Aujourd'hui, il est possible pour les bacheliers d'intégrer deux grandes voies : les filières courtes en deux ou trois ans, et les filières longues, en cinq ans et plus.

Avant de choisir, il est impératif de se poser les questions suivantes :

- Souhaitez-vous intégrer rapidement le monde du travail ou aimeriez-vous un peu plus de temps pour réfléchir et découvrir ?
- Votre choix professionnel est-il très arrêté ou préférez-vous opter pour un cursus généraliste, histoire de vous spécialiser progressivement ?
- Êtes-vous fait pour des études plutôt théoriques ou avez-vous besoin de « concret » ?

Bonne nouvelle, si vous avez opté pour un cursus « rapide » et que vous changez d'avis en cours de route, il sera néanmoins possible de poursuivre vos études. Les écoles sont en effet nombreuses à apprécier les jeunes issus de BTS ou de DUT.



découvrir les institutions que l'on vise... De la sorte, il sera facile de se rendre compte des moyens dont disposent les différents établissements auxquels vous postulez. Les locaux sont-ils spacieux ? Les salles de cours et ateliers sont-ils bien équipés ? Le matériel informatique, mais aussi technologique, vous semble-t-il à jour ?

Le corps professoral

Un critère plus difficilement vérifiable mais pourtant redoutablement efficace : les profs sont-ils à la hauteur du discours de l'établissement ? Essayez d'en savoir plus : sont-ils enseignants-chercheurs ? Ont-ils publié certains ouvrages ? Figurent-ils dans les revues scientifiques ? Sont-ils également employés, même ponctuellement, dans d'autres établissements en France ou à l'international ? Quelle est leur expérience académique ? Sont-ils également des professionnels en activité et si oui, depuis combien de temps ? Et quel sera le taux d'encadrement ?

Un titre professionnel homologué

Certains établissements ne vont pas délivrer de diplôme de type Éducation nationale (BTS, master...) mais un « titre professionnel », de niveau Bac +3, Bac +4 ou Bac +5. Dans ce cas-là, vérifiez sa reconnaissance

auprès du RNCP (répertoire national des certifications professionnelles). Ce registre regroupe toutes les certifications de diplômes ou de titres reconnus par l'État. Il prouve la bonne adéquation de la formation par rapport aux débouchés professionnels visés.

Les liens avec la sphère professionnelle

Une école a un objectif : permettre à ses élèves de trouver un emploi dans de bonnes conditions. Pour cela, rien ne vaut un solide réseau professionnel. À savoir des entreprises partenaires au sein desquelles il sera notamment plus facile de décrocher un stage, histoire de mettre un pied dans l'environnement professionnel. Une école très liée à son milieu proposera de meilleurs stages, et un enseignement efficace et parfaitement à jour. Ce point est capital dans des domaines comme l'informatique où les compétences nécessaires évoluent sans cesse.

L'insertion professionnelle en sortie

Nous venons de l'expliquer : la principale mission d'un établissement d'enseignement supérieur est de faciliter la recherche du premier emploi. Pensez alors à vérifier le taux d'insertion des jeunes diplômés de l'école que vous visez. C'est un point capital, et curieusement, facile à vérifier ! Les meilleures écoles ne manquent pas, en effet, de publier leurs enquêtes emploi ou de renvoyer vers les réseaux d'anciens. C'est même un atout pour elles. Au contraire, les établissements les moins performants « oublient » souvent ce genre de détail. Autre possibilité, visitez les réseaux sociaux professionnels de type Viadeo ou LinkedIn et vérifiez ce que sont devenues les personnes passées par votre école. S'ils occupent des postes intéressants et en rapport avec leur formation, dites-vous que c'est bon signe... ♦

Coding, IA : un essor impressionnant

Parce que les nouvelles technologies ont bouleversé l'économie et s'imposent aujourd'hui aux entreprises, les besoins sont devenus très importants de jeunes talents dans les domaines du code et de l'intelligence artificielle. Petite revue de détails d'activités très prometteuses.

⇒ Les codeurs, des talents très recherchés

À l'heure du cloud computing, du big data ou encore de l'Internet des objets, appelé aussi IoT, tout pousse à croire que demain sera numérique ou ne sera pas... C'est en tout cas ce dont sont persuadés les établissements de formation qui se sont multipliés ces dernières années pour proposer des cursus de courte ou de longue durée dans le coding et la programmation. Parce que les codeurs – également appelés développeurs ou programmeurs – sont des talents d'autant plus recherchés qu'ils demeurent rares.

⇒ Coder : qu'est-ce que c'est ?

Pour Benny Scetbun de l'École 42, « coder, ou plutôt programmer, c'est découper par le biais de l'outil digital de gros problèmes en toutes petites situations, étapes et sous étapes, auxquelles on va à chaque fois apporter une réponse. » Pour Emmanuel Carli, directeur d'Épitech et de la Web@cadémie « coder, c'est utiliser un langage pour résoudre un problème, écrire des instructions, en clair, élaborer le logiciel qui va permettre à la machine de travailler de la manière dont vous l'aurez décidée. » Mais la simple connaissance de langages de programmation ne suffit pas à faire un bon codeur... « Pour être efficace, reprend Emmanuel Carli, il faudra bien souvent disposer d'un minimum de culture logicielle, connaître les architectures ou encore maîtriser les algorithmes, histoire de bâtir des programmes fiables. »

⇒ Des formations très différentes selon l'enjeu

- **Coder en quelques mois** : Parmi les formations dont on parle le plus aujourd'hui figurent les Bootcamp – citons entre autres Le Réacteur, Ironhack, Capsule Academy, le Wagon – qui permettent en un temps record, de quelques semaines à quelques mois, d'apprendre des techniques de code spécifiques immédiatement réutilisables sur le marché.
- **Des formations plus globales de 2 à 5 ans**. Autre format, des parcours plus longs, d'une à plusieurs années, qui vont permettre d'apprendre non seulement le code mais aussi d'acquérir une vaste culture informatique et numérique. « Il est important d'apprendre les fondamentaux, et cela prend forcément du temps, reprend Emmanuel Carli. Je pense par exemple au langage C, qui ne gère presque rien et qui fait ramer les machines. Il est pourtant important de l'aborder au cours d'une formation. Car l'intégrer permettra plus tard au codeur d'affronter tous les types de situations et d'apprendre énormément. Ce n'est qu'ensuite que nous introduirons le C++, l'objet, le java ou encore le .NET. »

⇒ Des méthodes d'apprentissage très innovantes

Le point commun de ces différents parcours : des méthodes d'enseignement innovantes qui ont pour une large part abandonné le classique cours magistral pour s'approprier des méthodologies d'enseignement beaucoup plus actives. Des écoles comme Épitech sont



ainsi réputées pour leur méthode 100 % projet. « *Chez nous, pas de cours académique, confirme son directeur Emmanuel Carli, mais une formation pendant laquelle l'étudiant est totalement mobilisé sur les connaissances à acquérir.* »

Delphine Garnier, responsable de la Coding Factory by ESIEE Tech (ITESCIA) confirme : « *Nous formons en SCRUM. Régulièrement, un professeur va définir avec nos étudiants les notions à acquérir en un laps de temps de quelques jours. À eux ensuite de travailler en équipe sur ces notions en réalisant un projet de groupe dont ils feront une démonstration ensuite, Toutes nos semaines sont ainsi organisées sous forme de ces sprints très énergiques et très ciblés.* »

Très adaptée à la discipline étudiée, cette pédagogie est par ailleurs adaptée aux publics de ces formations, parfois très disparates, jeunes bacheliers, étudiants plus âgés, personnes en reconversion.

⇒ Intelligence artificielle, d'importantes perspectives

- **Une activité à forte valeur ajoutée.** L'intelligence artificielle semble elle aussi conserver un impressionnant potentiel de croissance. Selon une étude du portail Statista, le chiffre d'affaires généré par l'intelligence artificielle devrait passer

de 3,2 milliards de dollars en 2016 pour atteindre près de 90 milliards d'ici 2025. De quoi attiser bien des appétits et ouvrir de nombreuses opportunités en termes d'emploi. De fait, l'IA pourrait dans les années à venir recruter des centaines voire des milliers de jeunes diplômés et sur des postes bien plus variés que le seul ingénieur en intelligence artificielle.

- **Réalité virtuelle, traitement de la data, objets connectés.** Une étude de l'Apec – l'association pour l'emploi des cadres – publiée en juin 2018 a ainsi identifié la parution de près de 2 400 recherches de cadres en intelligence artificielle en 2017, contre 1 127 en 2016. Une tendance qui ne devrait pas ralentir dans les années à venir. Les métiers en vogue ? Data scientist, data analyst, psydesigner, ou encore ethicien... Attention tout de même, les compétences attendues par les entreprises peuvent considérablement varier d'un employeur à l'autre tant les contours de ces métiers ne sont pas totalement définis. D'où l'ouverture de nombreuses formations dans le domaine, tant à l'université qu'en écoles d'ingénieurs. ✦

Le portrait-robot du codeur selon CodinGame

La start-up montpelliéraine CodinGame a publié au début de l'année son rapport annuel sur le métier de développeur élaboré à partir d'un sondage mené auprès de 9 000 passionnés de 120 pays, parmi lesquels environ 2 000 Français.

Parmi les principaux résultats de l'enquête, 73 % des développeurs ont commencé à coder avant 20 ans, et près d'un tiers avant l'âge de 14 ans...

Le profil du développeur ? Un jeune homme entre 20 et 34 ans, avec en poche un diplôme d'études supérieures en informatique. Il travaille en grande entreprise, dans 59% des cas à temps plein. À noter que le développeur aime travailler en équipe à plus de 70 %.

ENTRETIEN avec le président et cofondateur de **Simplon.co**

« Des milliers d'emplois vont être créés dans le numérique »



Six ans après sa fondation, Simplon.co revendique avoir formé plusieurs milliers de personnes aux métiers du numérique. Frédéric Bardeau, président et cofondateur de

cette « entreprise sociale », nous en dit plus sur les objectifs de cette structure et nous livre sa vision sur la rapide croissance qu'enregistrent actuellement les métiers du coding.

■ *Comment Simplon.co est-elle née ?*

Créée en 2013, Simplon.co est une entreprise sociale labellisée French Tech qui propose des formations présentielle gratuites et certifiantes aux métiers techniques du numérique. Depuis sa création, plusieurs milliers d'apprenants – souvent des jeunes peu ou pas diplômés, des demandeurs d'emploi de longue durée ou encore des allocataires du RSA – ont été formés aux métiers du numérique grâce à un réseau de 80 écoles. Nous conseillons également les entreprises dans leur transformation digitale et réalisons parfois leurs sites et leurs applications.

■ *Pensez-vous qu'il soit aujourd'hui indispensable d'avoir des notions en coding dans le monde du travail ?*

Des milliers d'emplois vont être créés dans le numérique - développeur, développeur data, référent digital, etc. Pour accompagner l'émergence de ces nouvelles compétences, nous devons former tous ceux qui ont une petite appétence pour le numérique. Pour cela, il faut aussi casser toute auto-censure. Encore trop de gens pensent que le numérique n'est

pas un métier pour eux, qu'il est réservé aux Bac +12 ou réservé aux hommes... Alors cela ne signifie pas qu'il faille tous savoir coder, mais nous devons au minimum pouvoir nous informer, nous débrouiller avec des machines de plus en plus présentes dans notre quotidien. Ce faisant, je pense notamment aux femmes, insuffisamment représentées dans les métiers techniques du numérique.

■ *Quels sont les métiers qui recrutent le plus ?*

Clairement, le développeur arrive en tête... mais on voit émerger de plus en plus de demandes sur la cyber-sécurité, l'intelligence artificielle ou encore l'Internet des objets. Des métiers qui demandent des connaissances, mais aussi d'être curieux, débrouillard, de vouloir résoudre des problèmes et d'aimer travailler en équipe. Le codage est accessible à tous... La question est surtout du côté des entreprises : sont-elles prêtes à accueillir des profils un peu différents, aux parcours atypiques et à changer leurs pratiques de recrutement ? La question mérite d'être posée, même si la situation évolue dans le bon sens.

■ *Quels conseils donneriez-vous à un débutant qui souhaite se lancer dans ce secteur ?*

Le mieux est d'échanger avec des développeurs, pour mieux connaître leur réalité, les possibilités qui s'offrent à eux. Il existe plein de contenus en ligne pour tester son appétence pour ces différents métiers, et notamment pour s'initier au code. ♦

#DIGITAL

FORMEZ-VOUS AU WEB

Dans chaque ouvrage

UNE APPROCHE PÉDAGOGIQUE
DE CHAQUE NOTION

DES EXEMPLES ET DES MISES EN PRATIQUE

DES ÉCLAIRAGES NOUVEAUX DE
PROFESSIONNELS ET D'ACADÉMIQUES



Studyrama
Editions

DISPONIBLES EN LIBRAIRIE (FNAC, AMAZON, CULTURA...) OU SUR LIBRAIRIE.STUDYRAMA.COM

De nombreuses formations courtes

**Vous souhaitez vous orienter vers les métiers du coding sans faire de longues études ?
Les formations courtes que l'on appelle souvent des « bootcamps » sont faites pour vous !
Focus sur les écoles de code qui vous permettront de vous professionnaliser en moins d'un an.**

⇒ Des écoles ouvertes à tous

La plupart du temps, ces formations ne requièrent aucun prérequis académique ou connaissances préalables en informatique. Toutefois, certaines ne recrutent qu'à partir d'un Bac +2 et ne sont accessibles après avoir réussi des tests pratiques (anglais et logique) ainsi qu'un entretien de motivation. Ces écoles peuvent être gratuites ou payantes. Dans le deuxième cas, les frais de scolarité peuvent grimper jusqu'à 6 000 €. Notez qu'elles sont finançables par des aides publiques en fonction de votre situation (Pôle emploi, missions locales, services sociaux, CROUS...). Quant à l'âge limite pour postuler, il varie également.

⇒ Des formations axées sur une professionnalisation rapide

Ces écoles vous permettent d'acquérir le maximum de compétences en un temps record. En effet, la durée totale de l'apprentissage s'étend de 2 mois à 11 mois. Il n'y a donc pas ou peu de cours théoriques. Un fort accent est mis sur la pratique du « *bootcamp* » afin que vous soyez très rapidement opérationnels et autonomes. Ces formations exigent donc une grande implication en raison d'un rythme intensif. Vous apprendrez à coder sans relâche : les journées sont chargées, allant parfois de 9 heures à 21 heures. Seule votre motivation et votre persévérance comptent afin de réussir à apprendre efficacement et à progresser.

En cours, vous serez accompagnés de formateurs et alternerez entre plusieurs modules d'apprentissage concrets tels que l'intégration web (HTML, CSS), le

développement web Front-end (JS, Angular) ou Back-end (PHP, API REST), les bases de données (SQL), Outils de développement professionnel (Eclipse, Gift)... Sachez qu'en fonction de l'école ou du module sélectionné, vous pourrez vous focaliser sur une technologie bien précise. Par exemple, l'organisme de formation « Le Réacteur » propose un bootcamp spécialisé sur JavaScript. Vous aurez également de nombreux projets pédagogiques à réaliser seul ou en groupe et des « soft skills » (simulation d'entretien d'embauche, rédaction de CV...) afin de vous familiariser avec l'environnement professionnel.

Un stage en entreprise ou une alternance sont obligatoires afin de consolider votre pratique et adopter une approche pragmatique efficace à la poursuite de votre carrière.

⇒ Des débouchés divers et variés

Gardez à l'esprit que des formations de quelques semaines ou quelques mois ne feront pas de vous un expert en coding. Mais elles vous permettront d'acquérir des bases solides afin de vous adapter aux évolutions technologiques les plus récentes ainsi qu'aux exigences des grandes entreprises ou start-up. À l'issue de votre formation, vous pourrez vous tourner vers des métiers tels qu'intégrateur web, développeur web full-stack, développeur front-end web ou mobile... Pour vous démarquer auprès des employeurs, continuez à réaliser quotidiennement de nouveaux projets que vous rassemblerez dans un book. ✦

Apprendre le code à l'université, c'est possible

Si les formations au code se sont largement développées au sein des écoles spécialisées ou de bootcamps de courte durée, l'université peut, elle aussi, proposer un certain nombre d'opportunités, par le biais de licences et de masters en informatique, mais aussi via de nombreux programmes spécialisés.

⇒ La licence informatique

La licence en informatique sera souvent le premier pas à l'université pour apprendre la programmation. Des licences relativement généralistes à leurs débuts et qui pourront, en cours de route, se spécialiser vers certains domaines tels que l'ingénierie informatique ou encore les mathématiques-informatique. Au programme, de l'algorithmique, de la programmation, du raisonnement mathématique, de l'arithmétique ou encore des probabilités. De quoi s'initier tout aussi bien à la programmation qu'aux réseaux ou aux bases de données. La licence informatique, de niveau Bac +3, sera suivie la plupart du temps d'un master informatique, mais il sera néanmoins possible d'intégrer plus rapidement le marché du travail à des postes de développeur ou d'analyste programmeur. Un certain nombre de Cursus master en ingénierie ont par ailleurs été mis en place ces dernières années, en lien avec ces licences. De quoi ouvrir les étudiants à des disciplines proches de l'informatique et les initier notamment à la recherche.

⇒ Les masters

Les masters en informatique sont nombreux à l'université. Si tous ne conduisent pas à la programmation, de nombreuses spécialités existent cependant dans ce domaine : conception logicielle, informatique embarquée, informatique, intelligence artificielle et apprentissage automatique, technologies de l'information et Web, image, développement et technologies 3D etc.

⇒ MIAGE, diplômes d'université...

Le cursus MIAGE – Méthodes informatiques appliquées à la gestion des entreprises – est très réputé pour délivrer une double formation en informatique et en gestion des entreprises. Ce cursus recrute la plupart du temps aux niveaux Bac +2/3 des titulaires de BTS, DUT, L2 ou L3 en informatique pour une formation classique ou e-learning. Le diplôme délivré est le Master 2. Il existe une vingtaine de MIAGE en France. A l'issue de leur formation, les « Miagistes » auront été formés non seulement à l'informatique mais aussi au monde de l'entreprise. Ils pourront exercer en qualité de développeur, de gestionnaire d'application ou encore d'auditeur informatique.

Quelques magistères en informatique existent aussi qui recrutent souvent à Bac +3 pour une formation dès lors très axée recherche. Il peut être possible après ces parcours de poursuivre ses études vers le doctorat mais aussi d'intégrer le marché du travail sur des carrières de type ingénieur informaticien.

Enfin certaines universités ont mis en place des parcours spécifiques, souvent labellisés Grande Ecole du Numérique. Parfois diplômants, ces programmes sont ouverts à des publics étudiants ou de reconversion et proposent sur des formats très variés, de quelques mois à un ou deux ans, des voies spécifiques menant aux métiers de développeur ou d'intégrateur pour le Web, les objets connectés ou encore en environnement mobiles. ✦

Écoles d'ingénieurs et écoles spécialisées

Vous voudriez vous former en profondeur à la programmation informatique? Deux types de parcours s'offrent à vous : les écoles d'ingénieurs ou les écoles spécialisées. Focus sur leurs spécificités afin de vous aider à faire le bon choix.

⇒ Les écoles d'ingénieurs, des parcours généralistes ou plus spécialisés

Les écoles d'ingénieurs sont une première possibilité pour travailler ensuite dans le vaste monde de la programmation. Réputés pour délivrer un enseignement de grande qualité, ces établissements proposent au monde du travail des diplômés très appréciés à la fois pour leurs compétences immédiates et leur capacité à évoluer ensuite professionnellement.

Après le Bac ou le Bac +2/3

Ces écoles sont accessibles sur dossier et concours. Elles sont ouvertes soit dès le Bac (filière générale avec socle de spécialités scientifiques et techniques ou encore STI2D), pour un parcours en cinq ans, soit à Bac +2 pour un cursus en trois ans. Elles délivrent le titre d'ingénieur (Bac+5) reconnu par la Commission du titre d'ingénieur. Aujourd'hui, les classes préparatoires représentent environ 40 % des entrants, issus le plus souvent des filières MP, PC, PSI, PT ou TSI. Intégrer ce type de formation est également envisageable après un BTS ou encore un DUT. Autre possibilité, intégrer une école d'ingénieurs après l'université et une licence de sciences, de physique ou de mécanique.

Un socle de formation généraliste

Les écoles d'ingénieurs sont souvent réputées pour leur formation pluridisciplinaire. Au programme : cours théoriques et pratiques de sciences, de mathématiques (probabilités et statistiques), de théorie informatique, de systèmes d'informations



et bases de données ou encore d'organisation des entreprises et finance... En fin de cursus (Master 1 et Master 2), des écoles telles que CentraleSupélec proposent des spécialisations dans le domaine du codage. Certains établissements, plus spécialisés dans l'informatique et le numérique comme Epita, n'hésiteront pas à vous plonger dans ce domaine de spécialité dès les premiers mois de scolarité. Ils feront alors de vous un expert du domaine. Dans tous les cas, la formation d'ingénieur accordera également beaucoup d'importance aux stages, d'une durée allant de 2 à 6 mois. L'apprentissage est aussi une option envisageable dans de nombreux établissements.

De larges débouchés

Ingénieur développeur en ESN, développeur d'applications, chef de projet, consultant, les opportunités professionnelles ne manquent pas pour les jeunes ingénieurs. La Conférence des grandes écoles avait en 2020 pointé un taux net d'emploi de 89,5 %.



⇒ Les écoles spécialisées : un enseignement innovant

Des écoles de plus en plus nombreuses

Depuis quelques années, un grand nombre d'écoles spécialisées ont été ouvertes qui bousculent les us et coutumes de l'enseignement supérieur. Leurs particularités ? Des méthodes d'apprentissages innovantes : cursus individualisé où chaque étudiant peut progresser à son rythme à l'École 42, marathon de codage, mises en situations via des projets individuels ou en groupe chez Coding Academy By Epitech...

Des admissions avec ou sans diplôme

Si certaines sont accessibles sans conditions de diplômes, d'autres requièrent le niveau Bac pour postuler directement en première année. Des admissions parallèles sont également envisageables après un Bac +2 (BTS/DUT informatique ou technologique, L2 Informatique ou scientifique) pour s'inscrire en 3^e année ou encore une licence (technologique, informatique ou scientifique) pour accéder au Master 1. La majorité disposent d'un concours d'entrée qui leur est propre : épreuve de

codage sur une durée totale d'un mois, entretien oral de motivation, tests de logiques ou de mathématiques...

Beaucoup de pratique

Dès la rentrée, les étudiants sont directement amenés à travailler intensivement sur des exercices purement techniques : initiation à la programmation et aux bases de données (Linux, Shell, SQL...), création de site internet (HTML, CSS...), développement fullstack... Ces enseignements donnent la possibilité aux élèves de se former concrètement à l'évolution rapide des nouvelles technologies. Par ailleurs, les projets tuteurés, coaching et stages obligatoires qui complètent la formation offrent un tremplin vers le monde professionnel.

À la sortie, il est possible d'exercer des métiers tels que développeur full-sack, développeur back-end, développeur front-end, intégrateur web, développeur d'applications mobiles... ♦

Le code fait son entrée dans les écoles de management

Pour être au top de l'innovation, certaines écoles de management ont intégré à leurs formations des cours de programmation.

Le but ? Permettre aux étudiants d'appréhender les enjeux technologiques, de s'adapter aux évolutions numériques du marché du travail et d'être toujours plus compétitifs. Un bon point pour les salariés de demain.

À titre d'exemple, l'IPAG, l'ESCP Europe et l'EM Normandie proposent des modules d'initiation au codage dès la 2^e et 3^e année d'études de 15 à 30 heures par semestre. Au programme ? Langage HTML/CSS, création de sites web et d'application mobiles, outils informatiques de l'entreprise... À l'issue du cours, les élèves sont capables de concevoir en totale autonomie une page Internet ou un site Web. Audencia a également conclu un partenariat avec Le Wagon pour une formation poussée au code. Le code n'est donc plus réservé qu'aux informaticiens en herbe ou aux geeks !

Les formations dans le domaine de l'IA

Bien que le chiffre d'affaires généré par l'IA ne dépasse pas encore quelques milliards de dollars, le potentiel de développement de ce domaine a entraîné l'apparition de nombreuses formations principalement à l'université et en écoles d'ingénieurs.

➔ Les parcours universitaires

- **Première étape : la licence.** Les universités ont développé ces dernières années un certain nombre de cursus dans le domaine de l'intelligence artificielle. Étant positionnés au niveau master, les étudiants candidats à ces cursus de haut niveau devront tout d'abord en passer par une licence plus généraliste. Il s'agira de cursus la plupart du temps spécialisés dans les mathématiques, l'informatique, ou encore la double licence mathématiques-informatique. De quoi acquérir de premières solides connaissances avant d'intégrer les masters dédiés IA.

- **Des programmes spécifiques ou transversaux.** Les masters universitaires traitant de l'intelligence artificielle sont de deux sortes. Certains vont traiter cette thématique de manière exclusive. D'autres seront plus transversaux et aborderont l'IA parmi d'autres thématiques. Dès lors, cette discipline peut se trouver enseignée de nombreuses manières et les mentions l'abondant seront de multiples natures. Ils s'appelleront pêle-mêle *big data*, *data science* ou encore « Optimisation mathématique et algorithmes d'aide à la décision ».

À noter que la plupart de ces programmes sont très récents, bon nombre n'ayant été ouverts qu'à la rentrée 2018.

- **Quelques exemples.** Parmi les parcours les plus connus, citons les masters d'Informatique, parcours intelligence artificielle proposés par l'Université Paris 5 Descartes (parcours IAD intelligence



artificielle distribuée), l'Université Claude Bernard Lyon 1 ou encore l'Université d'Artois.

L'université Toulouse 3 Paul Sabatier a pour sa part mis en place un master Intelligence artificielle et reconnaissance des formes aux multiples débouchés professionnels dans l'aéronautique et l'espace, l'informatique, la robotique, les systèmes embarqués etc. Autre possibilité, intégrer le master en Informatique, spécialité ANDROÏDE – pour AgeNts Distribués, Robotique, Recherche Opérationnelle, Interaction, DECision – proposé par UPMC en cohabilitation avec Télécom ParisTech.

Délivré par Sorbonne Université, le master Sciences de l'ingénieur et sa spécialité Ingénierie des systèmes intelligents (ISI) forme pour sa part des ingénieurs dans les systèmes intelligents et l'informatique industrielle.

- **Des parcours très exigeants.** Attention, l'accès à ces formations est difficile car le nombre de places toujours limité et les candidats nombreux. Selon

les programmes, de solides connaissances seront dès lors demandées dans des domaines comme la logique, l'algèbre linéaire, les probabilités mais aussi l'algorithmique ou encore la programmation. Ces formations demanderont par ailleurs à leurs étudiants d'effectuer plusieurs mois de stages au cours de leur cursus.

⇒ Les écoles d'ingénieurs

- **Des parcours très pointus.** Aux côtés des universités, les écoles d'ingénieurs n'ont pas oublié de consacrer elles aussi une partie de leurs programmes à l'IA. Si un grand nombre ont avant tout prévu des modules d'enseignement destinés à familiariser leurs élèves avec ce domaine, certaines ont mis en place des formations plus importantes. Ces spécialisations sont de très haut niveau et interviennent dès lors la plupart du temps en fin de cursus. Si les contenus peuvent varier d'une institution à l'autre, ils comprendront pour la plupart des enseignements d'éthique, de statistique, de programmation, de l'analyse de donnée, de la réalité virtuelle, du *deep learning*, du *machine learning* ou encore des *metaheuristics* sans oublier un certain nombre de projets d'équipe.

- **Des formations très récentes.** Parmi les formations les plus en pointe dans le domaine figurent les écoles du réseau ParisTech et parmi elles Télécom Paristech qui dispose depuis la dernière rentrée d'une option de 3^e année consacrée à l'intelligence artificielle mise en place en partenariat avec l'Ensta ParisTech et Télécom Sud Paris. Télécom Paristech a par ailleurs lancé à la rentrée 2019 et toujours en partenariat avec l'Ensta ParisTech un mastère spécialisé dédié au domaine. Elle est enfin partie prenante du nouveau *graduate degree* proposé par Polytechnique depuis la rentrée 2018 dans le domaine de l'*artificial intelligence*

& *advanced visual computing* là encore avec l'Ensta ParisTech, et l'INRIA.

Toujours au sein de ParisTech, les Mines ont également annoncé à la rentrée dernière l'ouverture d'un MS « Intelligence artificielle et mouvement dans les industries et la création ».

Les autres écoles d'ingénieurs ne sont cependant pas en reste. Quelques exemples : les parcours Data science et intelligence artificielle d'Esiee Paris, l'option IA de l'EISTI ou encore la majeure SCIA de l'Epita.

⇒ Les écoles de commerce

Les écoles de commerce n'ont pas délaissé l'intelligence artificielle et ont su ouvrir des parcours orientés vers ce domaine, même si l'angle sera dès lors beaucoup plus business. Ainsi HEC a-t-elle mis en place avec Polytechnique un parcours de spécialisation nommé *Data science for business*. L'Essec dispose aussi d'un master of *data science & business analytics* mis en place avec Centrale Supélec. Autre exemple, la majeure de marketing à l'ère numérique d'Audencia. Skema et l'EM Lyon ont par ailleurs annoncé leur intention d'ouvrir des laboratoires dédiés à l'IA l'une aux États-Unis et l'autre en France. ♦



FOCUS SUR LES MÉTIERS...

CHEF DE PROJET WEB

Le chef de projet Web occupe une fonction très transversale puisque sa mission première consiste à piloter un projet de A à Z, qu'il s'agisse de la conception ou de la refonte d'un site. Interface et point de rassemblement de toutes les compétences amenées à intervenir sur le projet – ingénieurs, techniciens, clients, fournisseurs, etc. –, le chef de projet Web assure la traduction des besoins du client en spécifications fonctionnelles et techniques, jusqu'à la recette finale, voire la mise en production. Bien sûr, il garde en tête les cahiers des charges définis avec son client en amont. Ce rôle d'organisateur exige de lui de solides qualités en gestion de projet, de même qu'une capacité à évaluer les coûts des opérations à effectuer et les enjeux et risques de chaque développement.

FORMATION : Il est recommandé d'être titulaire d'un diplôme d'ingénieur ou diplômé d'une école d'informatique pour devenir chef de projet, souvent après quelques années d'expérience.

SALAIRE : Un chef de projet informatique débutant peut espérer gagner plus 2 500 € bruts par mois.

WEB DESIGNER

Le Web designer ou graphiste Web, réalise le design de sites Web, mais aussi d'interfaces

...du coding

Le coding permet de s'orienter vers de nombreux métiers.

En voici une petite sélection.

mobiles, d'applications ou encore de plateformes digitales avec plusieurs objectifs : répondre aux fonctionnalités du site Web, être ergonomique et respecter l'esprit du site ou de l'application. Le Web designer va concevoir un design qui devra s'avérer fonctionnel, ergonomique et graphiquement en cohérence avec le contenu et les impératifs du référencement. Sa priorité : respecter le cahier des charges du client tout en rendant le site attractif et intuitif auprès des futurs utilisateurs. Il travaille généralement aux côtés d'un Webmaster ou d'un développeur.

FORMATION : Un Bac +5 en design Web ou en conception multimédia est recommandé. Autre possibilité, un diplôme de niveau Bac +3 à Bac +5, délivré par une école d'art ou de communication, design et multimédia.

SALAIRE : Entre 2 000 et 2 500 € bruts par mois.

DESIGNER UX ET UI

Les designers Uxex eXperience (UX) et User Interface (UI) sont des spécialistes de l'expérience utilisateur et de l'interface produit.

Le Designer UI travaille sur le lien homme-machine. Il veille à ce que l'interface proposée à l'utilisateur soit claire et intuitive, de même que les possibilités de navigation au cœur des différents contenus.

Le designer UX, pour sa part, va intégrer les attentes et les besoins des utilisateurs pour

leur offrir ensuite l'expérience la plus agréable et la plus productive possible afin de l'inciter à poursuivre son expérience. Cela tout en prenant en compte les objectifs financiers de son client. Il identifie et remonte par ailleurs tous les points critiques de l'expérience utilisateur. Ces professionnels évoluent dans les agences Web, les agences de design, en grandes entreprises ou en start-up.

FORMATION : Si le BTS en design graphique ou les BUT informatique et métiers du multimédia et de l'Internet sont de bonnes formations, d'autres cursus plus longs existent également en Webdesign ou en master information communication. Ne pas oublier les écoles d'art.

SALAIRE : Les designers UX/UI vont gagner de 2 500 à 3 500 € bruts par mois en début de carrière.

INGÉNIEUR EN INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'ingénieur en intelligence artificielle est chargé de concevoir des programmes informatiques capables d'exécuter des tâches complexes et donc de raisonner comme l'Homme.

Spécialiste de l'informatique en même temps que chercheur, ce professionnel va s'attacher à mettre au point des programmes capables de travailler dans des domaines tels que le traitement de l'image, le langage, les jeux, l'analyse prédictive ou encore la santé et la robotique. Des programmes utilisant des technologies très évoluées comme le data mining, le machine learning et le deeplearning.

Ce métier est aujourd'hui en pleine évolution et devrait prendre toujours plus de place dans les années à venir au sein des entreprises de services numériques mais aussi dans les

services informatiques des grandes entreprises.

FORMATION : Les écoles d'ingénieurs proposent aujourd'hui de plus en plus de formations dans le domaine de l'IA, de même que certains masters universitaires informatique et mathématiques.

SALAIRE : L'ingénieur en intelligence artificielle gagnera environ 2 500 € bruts par an en début de carrière.

DATA ANALYST

Rattaché(e) à la direction des systèmes d'information d'une entreprise, le data analyst est responsable de toutes les opérations des bases de données. Il crée les bases de données nécessaires à l'entreprise puis s'assure de leur bon fonctionnement. Ainsi, il gère l'administration et l'architecture des bases mais est aussi en charge de la modélisation des données. Il a également pour mission d'élaborer des critères de segmentation afin d'étudier au mieux les chiffres et participe à l'analyse et à l'exploration des données.

Garant de la qualité et de la cohérence des données de la structure, il analyse les données avec un regard marketing, ce qui lui confère un rôle de consultant. Le data analyst peut évoluer vers des postes de consultant, ingénieur business intelligence, data engineer ou encore data scientist.

FORMATION : Très complexe, ce métier demande une formation de niveau Bac +4 ou Bac +5 en ingénierie informatique ou un master en marketing voire en statistiques avec dominante informatique ou *big data*.

SALAIRE : Le data analyst gagne environ 3 000 € bruts par mois en début de carrière. ♦

Gaming et esport : une croissance phénoménale

En 2018, le monde du jeu vidéo a généré un chiffre d'affaires de 118 milliards de dollars en hausse de 13%. La France étant particulièrement bien placée dans cette industrie, le secteur s'avère donc extrêmement prometteur en termes d'emploi. Résultat, les formations fleurissent, et les jeunes s'y précipitent.



⇒ Au premier rang des industries de loisirs

Avec un chiffre d'affaires de presque 120 milliards d'euros en 2018 –étude Superdata Nielsen publiée en janvier dernier, l'industrie du jeu vidéo pointe selon les observateurs à la première ou à la deuxième place dans le grand secteur du divertissement. Devant le cinéma, devant la musique, au coude-à-coude avec le livre. Idem pour la France où selon le bilan 2018 du Syndicat national des éditeurs de logiciels de loisirs – SELL – le jeu vidéo représentait l'an dernier 4,9 milliards d'euros de chiffre d'affaires, +15%, porté à la fois par l'écosystème des consoles mais aussi par les ventes digitales. « *Le secteur est d'autant plus prometteur qu'il est jeune* », explique Thierry Debarnot, co-fondateur et CEO du Gaming Campus, à Lyon, qui regroupe trois écoles dédiées au gaming et à l'esport : la Gaming Business School, la Gaming Academy et la Gaming Guru. Pourquoi une telle montée en puissance ? Parce que

les usages et les technologies ont rendu possible la généralisation de ce loisir, jusqu'à l'amener sur le devant de la scène. « *Le jeu vidéo est passé du statut de loisir d'initiés au statut de phénomène transgénérationnel*, complète Julien Villedieu, délégué général du Syndicat national du jeu vidéo. *La moyenne d'âge du joueur est passée à 39 ans, les femmes s'y sont largement investies... Il y a désormais une vraie culture du jeu vidéo, et une acceptation dans les foyers beaucoup plus forte qu'auparavant.* » Terminée l'époque où les parents regardaient leurs enfants jouer d'un œil méfiant. Les jeux vidéo, auparavant cantonnés aux chambres d'ados, sont désormais pratiqués par presque tout le monde. Les premières générations de « parent gamers » sont apparues. Les smartphones et autres contrôles innovants ont fait le reste.

⇒ Un vaste panel de métiers

- **De la conception au marketing.** L'industrie du gaming peut aujourd'hui se définir comme suit : il s'agit de tout le secteur du jeu vidéo, avec par la suite le besoin d'identifier plusieurs grands groupes de métiers. Tout d'abord les métiers de la création et de la conception, ensuite les métiers du business qui vont coordonner le travail des autres corps de métiers, enfin les métiers du marketing, de la stratégie, des études et de la connaissance du client. Ne pas oublier bien sûr la vente, les métiers liés à

Maman

Tu fais quoi ? Tes vacances se passent bien ?

11:53

Je cherche une formation pour l'année prochaine. 😊

11:54 ✓



Rechercher une formation

- Par métier
- Par diplôme
- Par université
- Par type d'établissement

Je connais le nom de l'établissement :

<https://www.studyrama.com/formations>

Maman

👉 Tu sais que t'es mon fils préféré ?

11:57


Je suis fils unique maman...

11:58 ✓

Maman

rhooo...

11:59



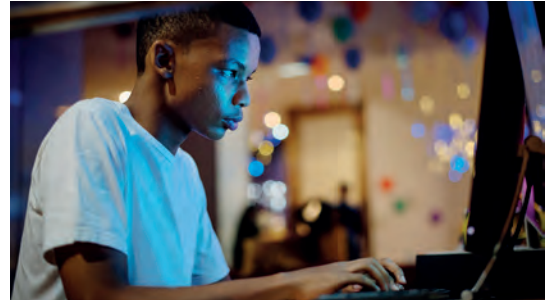
TROUVEZ VOTRE FORMATION SUR Studyrama .com

la marque et les activités en lien avec les usages utilisateurs ou encore la communication.

- **Des métiers précurseurs.** Autre caractéristique de ce secteur d'activité, des pratiques particulièrement innovantes. « *Les innovations mises en place dans le jeu vidéo essaient souvent par la suite dans d'autres domaines*, complète Thierry Debarnot. *Prenez un jeu comme Fortnite. La communication autour de cette marque pour générer des ventes est tout à fait avant-gardiste. Partie d'un nouvel univers, elle va générer de nouveaux codes marketing que l'on pourra réutiliser ailleurs. En clair, les spécialistes marketing en jeu vidéo sont aujourd'hui aux avant-postes et leurs compétences seront recherchées par tous les secteurs de l'économie. Cette dernière se trouvant elle-même en complète transformation digitale.* »

⇒ L'esport, à la fois prolongement et aboutissement

L'esport apparaît dès lors comme un « prolongement » du jeu vidéo. Et si l'activité est encore émergente – 1,1 milliard de dollars au niveau mondial selon Newzoo en 2019 – son potentiel de développement paraît lui, très important. Newzoo estime ainsi que ce chiffre devrait atteindre 1,8 milliards en 2022. La banque Goldman Sachs, elle, est encore plus optimiste, avec une prévision à 3 milliards de dollars toujours pour 2022. Des chiffres encore relativement faibles, comparés aux autres industries de loisirs, mais une croissance appelée à durer. Notamment via l'apparition constante de nouveaux modes de jeu. Cloud gaming, jeux multiplateformes, nouveaux concepts... Selon Goldman Sachs, l'esport ne représente que 5 % des 3,65 milliards de personnes connectées dans le monde. On voit qu'il reste une certaine marge de progression...



⇒ De nouvelles formations dans tous les domaines

Logique dès lors qu'un certain nombre de formations se soient ouvertes dans ces domaines du gaming et de l'esport. Si les écoles de création et d'animation vidéo existent depuis longtemps et envoient leurs diplômés partout dans le monde, des parcours de quelques mois à cinq ans dans le management, le marketing ou encore la pure pratique esportive apparaissent désormais régulièrement. ✦

Un recrutement qui se professionnalise

Mathieu Leclère CEO de Gaming Jobs, portail recrutement du monde du jeu vidéo

« Alors que par le passé, les entreprises cherchaient avant tout des passionnés de gaming, les grands acteurs du jeu vidéo et de l'esport cherchent désormais de plus en plus de diplômés. Rares sont les annonces où un niveau d'études minimum Bac +2 n'est pas mentionné, même sur des stages, comme s'il y avait une légitimité entre le niveau d'études et la compétence du futur stagiaire. Aujourd'hui, la seule passion n'est donc plus suffisante pour intégrer ce marché. Et à l'instar des autres secteurs d'activité, le diplôme et le niveau de formation ont repris toute leur importance. Le recrutement se professionnalise, non seulement dans la création vidéo et le marketing, où c'est le cas depuis longtemps, mais aussi dans l'esport. Ce phénomène est de très bonne augure car cela montre que ce secteur ressemble désormais de plus en plus à tous les autres ».

Un grand nombre de formations à disposition

En plein essor, le gaming propose aujourd'hui un grand nombre de formations. Des écoles qui mêlent souvent la pratique esport du jeu vidéo et la découverte de tous les métiers environnant cette activité. Attention, si les opportunités y sont réelles, l'offre en termes d'emplois n'est pas pléthorique. Solide formation conseillée...

⇒ Des formations et des métiers étroitement imbriqués

- Difficile à l'heure actuelle de séparer les parcours esport des parcours de gaming. Discipline émergente, l'esport est en effet souvent considéré comme un prolongement du gaming. « *L'esport, c'est en fait le mode compétitif du gaming* », reprend Thierry Debarnot, cofondateur et CEO du Gaming Campus de Lyon qui regroupe entre autres la Gaming business school et la Gaming academy. « *Pour les éditeurs de jeux, l'esport, est un pan à part entière de leur activité, la garantie qu'un jeu, s'il est pratiqué à haut niveau par des joueurs professionnels, aura une durée de vie plus longue, générera plus d'audience et sera mieux monétisé.* »
- Aujourd'hui coexistent donc deux types de métiers : la pratique esportive proprement dite, apanage des gamers, et tout le management autour du gaming/esport – marketing, vente, coaching, management

d'équipe, organisation d'événements, streaming etc. Les principales formations au gaming proposent donc souvent une spécialisation esport. Quant aux écoles spécialisées esport, elles n'oublient pas de former aussi aux autres métiers de cet univers

⇒ Pour quels profils ?

Recrutant pour la plupart dès le Bac, les écoles spécialisées dans le gaming et l'esport se veulent ouvertes en termes de profils « *Nous pouvons accueillir tout autant les bacheliers généraux que des élèves sortant des filières technologiques ou professionnelles* » explique Sylvain Gandolfo, directeur national des études d'Isefac Bachelor et de l'École XP.

Bien que consacrés à l'univers ludique, les programmes proposés sont des plus sérieux. Maîtrise des langues, droit du sport, droit de la communication, création graphique, efficacité managériale, leadership, game design, branding... Cancres s'abstenir ! Si certains établissements privilégient les jeunes bacheliers, d'autres ne s'interdisent pas d'accueillir des profils plus atypiques en termes d'âges, voire des personnes en reconversion professionnelle.

⇒ Les formats courts de quelques mois à 1 an

Pour les personnes désireuses de travailler rapidement ont été mis en place des parcours de courte durée permettant de devenir soit joueur professionnel soit d'intégrer un des métiers de cet



univers. Au programme de ces cursus montés pour durer en général un an : entraînements au jeu, mais aussi, selon la spécialité choisie, cours de langues, de droit, de vente, de communication voire stage en entreprise. Parmi les compétences que promettent d'aborder Les Paris Gaming School, Helios Gaming School et autres Power House Gaming – quelques noms parmi d'autres – figurent l'animation, le marketing, la gestion, l'informatique, l'organisation d'événements, le coaching ou encore le streaming et le développement commercial esport.



⇒ Les formats longs, de 2 à 5 ans

- **Pour élargir le spectre de formation.** En parallèle existent également des cursus plus longs qui permettent d'élargir ou d'approfondir la formation. Ainsi la Power House Gaming de Mulhouse propose-t-elle après une à deux années de formation e-sport des cursus complémentaires en partenariat avec XP School, école de management, marketing et événementiel esport.

« Beaucoup d'élèves ne percent pas en tant que joueurs professionnels, confirme Thierry Debarnot. Il est donc important que les élèves suivent aussi des capsules pédagogiques d'anglais, de prise de parole en public ou encore de communication en ligne. De quoi assurer leur éventuelle reconversion. »

- **Priorité à la communication et au marketing.** Certaines écoles ont, pour leur part, fait le choix de privilégier les aspects événementiels ou encore marketing. Certaines écoles pourront ainsi proposer des parcours pour découvrir l'environnement gaming et esport, mais sans pour autant former de sportifs de haut niveau. Il s'agit dans ce cas de délivrer une formation managériale, commerciale ou marketing plutôt globale, mais spécifiquement adressée à ce secteur. Au programme, cours théoriques, mais aussi beaucoup de projets concrets, pendant lesquels les étudiants vont travailler sur divers cas de figure, seuls ou en équipe, et assistés ou non de

coaches ou de professionnels. Beaucoup d'écoles privilégiant l'apprentissage de compétences plutôt que de strictes connaissances.

- **Une spécialisation progressive.** Qu'ils durent trois ou cinq ans, les parcours de longue durée suivent généralement le même schéma : une première phase généraliste pour acquérir les fondamentaux du secteur, puis une spécialisation. Ce sera par exemple le cas pour l'école XP qui a développé plusieurs cursus en trois ans destinés à découvrir l'écosystème esport et gaming puis à se spécialiser en 3^e année de bachelor et plus encore en cycle MBA, jusqu'à décrocher un Bac +5 dans des domaines comme l'Event Esport & RP, l'Esport & gaming brand management ou encore le Team management joueurs.

⇒ Les débouchés en termes d'emplois

Si le secteur du gaming et de l'esport représentent de réels débouchés, ils ne sont pas équivalents en termes d'emploi. Bien plus développé, le gaming recrute à l'heure actuelle entre 1350 et 2000 personnes par an. On est bien loin de ces chiffres pour l'esport, dont l'activité reste encore relativement confidentielle. Outre les métiers de création et de game design, très pourvoyeurs, les métiers les plus en vogue concernent le marketing, la vente, le management de la marque ou encore le community management. ♦

De nombreuses formations dans la création

Le monde du gaming regorge de formations et les écoles françaises sont aujourd'hui parmi les plus réputées au monde dans le domaine de la création où leurs diplômés sont nombreux dans les plus grands studios américains. Elles n'en restent pas moins extrêmement réputées et sélectives.

⇒ Les filières courtes bien représentées

S'il est possible de démarrer une carrière dans le jeu vidéo en étant autodidacte, il est néanmoins fortement conseillé de passer par une formation de niveau Bac +2 minimum. Les recruteurs, s'ils restent ouverts aux profils « atypiques » réclament en effet de larges compétences, qu'il s'agisse de recruter un game designer, un graphiste ou encore un sound designer. Parmi les cursus conseillés, il existe le bachelor design graphique pour ceux qui souhaitent se diriger vers un poste de graphiste assistant, le DUT informatique pour les aspirants développeurs, et le DMA Cinéma d'animation pour les infographistes et animateurs 3D. De nombreuses licences (Bac +3) sont également disponibles, et notamment toute une gamme de licences professionnelles spécialisées dans les métiers de la création graphique.

⇒ Les écoles spécialisées

Très sélectives, les écoles spécialisées forment à la totalité des métiers qui touchent au monde du jeu vidéo, création, conception, direction de projet, management, etc. Parmi les plus réputées, on peut citer le Cnam-Enjmin à Angoulême (École nationale du jeu et des médias interactifs numériques), qui propose un catalogue varié de formations dans le secteur : parmi elles, un master sur 2 ans (accessible après un Bac +3) « Jeu et médias interactifs numériques » avec 6 options dont game design, programmation ou conception visuelle, ainsi qu'un Mastère spécialisé

Interactive Digital Experiences (Recrutement à partir de Bac +5) en partenariat avec Les Gobelins. D'autres écoles permettent aussi de se former au game design ou au développement informatique, comme Isart Digital, l'Institut Supérieur des Arts Appliqués (LISAA) et ses formations en alternance, E-ArtSup ou encore Supinfogame.

⇒ Création : place à des profils variés

Si de nombreuses écoles réclament un niveau Bac +2 ou Bac +3 à l'entrée, certaines écoles spécialisées sont cependant ouvertes aux jeunes bacheliers.

Principales qualités recherchées chez les candidats : un minimum d'expérience en autodidacte – projets personnels, travail sur des jeux amateurs – , une maîtrise de l'univers du jeu vidéo, une bonne culture générale, un esprit rigoureux, ouvert et créatif, sans oublier le goût pour le travail en équipe. La maîtrise de l'anglais est aussi un indispensable dans ce domaine à la dimension internationale. Aucune filière n'est obligatoire, bien qu'il soit toujours préférable de venir d'une filière scientifique ou artistique (en fonction du métier visé) ou d'études en informatique ou en design pour les écoles qui demandent un Bac +2/3.

⇒ Place à la polyvalence

- Les écoles spécialisées dans le jeu vidéo offrent des formations qui englobent l'ensemble des métiers du secteur. L'accent est donc mis sur la polyvalence des étudiants, et ce tout au long de la formation.

Au programme : game design, coding, animation 3D, communication, cours général d'informatique ou encore anglais. Certaines écoles proposeront des spécialisations plus poussées que ce soit en animation ou en développement.

- La 1^{re} année est le plus souvent dédiée aux cours théoriques, tandis que l'année qui suit sera dédiée à la pratique avec des projets de fins d'études, workshops, des rencontres avec des professionnels du milieu, ainsi que des stages. Un certain nombre d'écoles choisissent par ailleurs des formules en alternance qui permettent à leurs élèves de cumuler tout en étudiant une grande expérience du monde professionnel. Soit tout au long de leur parcours, soit pour une période limitée, souvent lors de la dernière année d'études.

⇒ Comment bien choisir son école ?

- Outre les classements pouvant exister dans la presse, il faudra avant tout raisonner en termes de projet professionnel. Vous souhaitez vous investir



dans le développement ? Vous préférez plutôt travailler dans l'animation pure ? À vous de trouver l'école correspondant le mieux à ces spécialités.

- Parmi d'autres critères objectifs de choix, retenez l'inscription du diplôme au répertoire national des certifications professionnelles (RNCP). Le titre RNCP permet de vérifier en effet qu'une formation est reconnue par l'État et adaptée au marché de l'emploi. Elle peut être de niveau 5 (diplôme de niveau Bac +2), niveau 6 (Bac +3) et niveau 7 (Bac +5).
- Autre critère de choix qui ne trompe pas : les statistiques d'insertion professionnelle affichées par les écoles. Tout établissement qui se respecte doit pouvoir revendiquer une très bonne insertion professionnelle pour ses diplômés, signe de la qualité de ses formations.

⇒ Les débouchés

Le secteur des jeux vidéos évolue constamment, et les offres d'emploi dans le domaine augmentent d'année en année. D'après le SNJV (Syndicat National du Jeu Vidéo), entre 1 350 et 2 000 nouveaux emplois sont créés chaque année dans les entreprises vidéo-ludiques, dont 85 % de CDI. Avec la montée de la réalité virtuelle et la reconnaissance de l'e-sport en France, les postes dans le secteur du Jeu Vidéo n'ont pas fini de se multiplier. Les écoles spécialisées, de par la variété de leurs cursus, permettent aux étudiants de déboucher vers les métiers de Level Designer (avant d'évoluer vers un poste de Game Designer), Infographiste, chef de projet ou animateur 3D. Si les métiers créatifs sont nombreux dans le domaine, ils ne sont pas toujours fixes, puisque beaucoup peuvent être effectués en free-lance, voire en tant qu'intermittents. ♦

FOCUS SUR... LES MÉTIERS...

...du gaming/esport

Entre création et management, le gaming représente de nombreux métiers.

En voici une sélection.

LEVEL DESIGNER

Sous la responsabilité du game designer, le level designer élabore les différents niveaux d'un jeu vidéo. Il imagine et élabore le parcours du joueur en variant les rythmes, la diversité et les difficultés du jeu. Il cartographie les décors et y intègre une série d'éléments (personnages, obstacle, énigme, bonus...) qui vont rythmer la progression du joueur.

Il utilise pour cela des logiciels appelés éditeurs de niveau afin de créer les différentes cartes, modéliser les niveaux, régler les comportements des personnages et intégrer des obstacles. Il testera ensuite la jouabilité du jeu avant d'éventuels ajustements. Il travaille en lien avec les infographistes, les sound designers et autres développeurs.

FORMATION : Outre le BUT informatique option imagerie numérique et la licence professionnelle en métiers du jeu vidéo, certaines écoles spécialisées proposent également des formations à ce domaine. Ne pas oublier le master conception et intégration multimédia, parcours programmation et développement de jeux vidéo.

SALAIRE : De 1 500 à 1 800 € bruts par mois pour un débutant.

STREAMER/CASTER

Qu'il streame sur Twitch et/ou qu'il édite ses vidéos sur YouTube, le streamer est prêt à

offrir à son public un divertissement sans pareil. Véritable personnalité, il doit devenir un personnage attachant, voire une marque que les internautes voudront suivre et encourager. À lui, donc, de présenter son contenu de manière ludique.

Le caster, lui, sera surtout un spécialiste qui analysera un match e-sport en direct et dans son intégralité. Apte à décrire les manœuvres exécutées en temps réel, il peut se spécialiser dans certains jeux et compétitions. Il pourra également se rendre à des gaming houses et gaming camps, lieux d'entraînement pour les pro-gamers.

FORMATION : Les formations à ces métiers n'existent pas encore. La plupart des streamers et casters sont des autodidactes. Des formations e-sport peuvent toutefois s'avérer utiles.

SALAIRE : Il est encore difficile à estimer. S'il font partie d'une team, les streamers et casters peuvent percevoir une gratification. Mais la principale source de revenus du streamer reste le plus souvent le nombre de vues sur ses vidéos.

PRO-GAMER

Le pro-gamer participe à des compétitions de jeux vidéo. Sportif de haut niveau, il s'entraîne de longues heures chaque jour et doit veiller à maintenir un rythme de vie régulier tout en surveillant sa forme physique pour supporter le stress de la compétition. Il va également gérer

son régime alimentaire et s'intéresser à son équilibre personnel.

Le pro-gamer devra bien souvent s'entraîner quotidiennement et intensivement avec ses co-équipiers. À mesure qu'il progressera, il pourra participer à des diffusions de parties en streaming mais aussi participer à des grandes compétitions en France et à l'international.

FORMATION : Il existe très peu de formations spécifiques à ce métier, même si certaines écoles commencent à promouvoir des cursus comprenant une large part de management de carrière.

SALAIRE : Les revenus du pro-gamer sont difficiles à évaluer tant ils dépendent de ses résultats mais aussi de sa popularité et de son sponsoring.

SOUND DESIGNER

Le sound designer imagine, crée ou réinvente des univers sonores pour donner de la vie, du volume et du relief au graphisme d'un site web, d'une application ou d'un jeu vidéo.

Il travaille à partir d'une « maquette » muette et va ensuite gérer les différentes étapes des enregistrements sonores allant du studio au montage, en passant par la prise de son et le mixage. Il peut produire une création originale de sons et de musiques, passer une commande auprès de musiciens ou encore se rendre sur des banques de sons. Il se soucie des volumes des éléments sonores, des récurrences d'apparition, des modalités d'enchaînement des sons, de l'intégration et de l'encodage dans l'interface des fichiers audio dans des formats spécifiés.

FORMATION : Il est possible de commencer par un un Bac général à spécialité scientifique ou encore artistique option musique, ou des Bacs technologiques TMD voire STI2D avant

d'intégrer un BTS métiers de l'audiovisuel, option son, ou un BUT en informatique. Autres possibilités, une école spécialisée dans l'audiovisuel voire certains parcours universitaires – licences professionnelles, masters – dans le son ou les technologies de l'image et du son.

SALAIRE : Le sound designer gagnera entre 1 500 et 2 000 € bruts par mois, jusqu'à 3 000 € par mois avec un peu d'expérience.

MATTE PAINTER

Le matte painter occupe un rôle essentiel dans la conception du jeu vidéo, il crée les décors et les environnements numériques en 3D. Également appelé « digital matte painter » (DPM), « environment artist » ou encore « généraliste environnement », il intervient lors de la phase de production du jeu vidéo, en tant que créateur de l'environnement en arrière-plan des jeux vidéo, avec obligation de retranscrire l'intention du plan désirée par le réalisateur.

Il crée l'environnement numérique qui deviendra le décor du jeu en utilisant des images existantes sur des banques d'images ou en laissant libre cours à son imagination.

Après validation par son supérieur, il pourra peindre les décors, les fabriquer en 3D et effectuer les montages photo nécessaires. Une fois terminé, son travail sera remis à la personne en charge de la composition qui l'intégrera aux plans finaux du jeu.

FORMATION : Le métier nécessite de maîtriser les logiciels de matte painting et de modélisation 3D. Il est vivement conseillé d'intégrer une école d'animation mais on peut aussi apprendre les bases du métier en école d'art.

SALAIRE : Le salaire du matte painter débute autour de 2 500 € bruts mensuels.

Notre sélection des métiers recherchés : **Animateur 2D et 3D**

Insuffler la vie à un personnage, telle est la fonction de l'animateur. Pour être reconnu comme un as du dessin d'animation, il faut être créatif et être rompu aux techniques 2D et 3D.

A la fois artiste et technicien, graphiste et informaticien, l'animateur donne vie au jeu vidéo en créant des personnages aussi réels que possible. Pour mener à bien sa mission, l'animateur travaille à partir de logiciels qui lui permettent d'animer des personnages en 2D ou 3D (mouvements, expressions, volumes, luminosité, jeux d'ombres...), tout en tenant compte des dessins et du décor. Au quotidien, ce professionnel fait preuve d'une grande créativité. Il doit également posséder un bon coup de crayon pour esquisser ses personnages sur papier dans un premier temps.

L'animateur 2D/3D travaille en étroite collaboration avec les autres membres de l'équipe dans une chaîne de production où chaque maillon joue son rôle. Dans le domaine du jeu vidéo, il intervient ainsi après le modelleur 3D.

- **Formations** : Les formations qui préparent au métier sont nombreuses : de Bac +2 à Bac +5. Après un Bac général ou technologique, les futurs animateurs peuvent notamment intégrer une école des métiers de l'image, une école d'animation, un BTS design graphique, un BUT informatique, un Bachelor spécialisé dans l'animation.
- **Salaire** : Un animateur débutant peut espérer gagner environ 2 000 € bruts par mois. Son salaire peut vite augmenter en fonction de son expérience et de l'entreprise qui l'emploie.
- **Débouchés du métier** : S'armer de diplômes et multiplier les stages aident à s'imposer dans le secteur des jeux vidéo, constitué d'excellents professionnels. Avec un bon diplôme en poche, il



est possible de se faire recruter également par une maison de production pour réaliser des films d'animation destinés à la télévision ou au cinéma.

- **Evolution professionnelle** : Après quelques années d'expérience dans le métier, l'animateur peut évoluer vers des postes à responsabilités : directeur artistique ou superviseur en animation par exemple. ✦

Compétences nécessaires :

- Maîtrise des logiciels 2D et 3D, logiciels d'animation
- Créativité, sens artistique
- Talent de dessinateur
- Capacités à travailler en équipe
- Grandes facultés d'adaptation
- Bonne culture générale et artistique

Notre sélection des métiers recherchés : **Data scientist**

Ingénieur informatique, le data scientist s'occupe de la gestion et de l'analyse de données issues de différentes sources dispersées (réseaux sociaux, vidéos, fichiers audio...).

Le data scientist part de données brutes qui ne sont pas interprétables : il va ensuite analyser quelles données extraire pour les rendre exploitables et en faire ressortir des indicateurs concrets. Son analyse très pointue lui sert de grille de lecture afin d'identifier des grandes tendances et de soulever des questions propres au fonctionnement de l'entreprise ou de l'objet étudié. L'objectif final étant d'améliorer la performance de l'entreprise. Pour cela, il collabore étroitement avec des informaticiens, des statisticiens, des data analysts, des marketers... Suite à son analyse, le data scientist formule ses conclusions qu'il remet à la direction générale ou à son client. Ses analyses ont différentes fonctions : il peut rechercher de nouveaux axes d'optimisation, des leviers de croissance mais aussi identifier les nouveaux usages et modes de fonctionnement ou encore mesurer la portée d'un projet récemment mis en place.

- **Formations** : Ce métier requiert une formation de niveau Bac +4 à Bac +5. Un diplôme en ingénierie informatique ou une école de statistiques est recommandé, tout comme un master spécialisé dans le big data, par exemple.
- **Salaire** : Le data scientist peut gagner entre 3 000 et 3 700 € bruts par mois en début de carrière.
- **Débouchés du métier** : Les possibilités d'exercer sont très nombreuses tant l'utilisation du big data (données massives) s'est généralisée ces dernières années. Ingénierie, commerce, assurance ou encore finance, de nombreux secteurs d'activité font appel aujourd'hui au data scientist. Pour autant, les



entreprises peinent à trouver des profils qualifiés malgré l'apparition de nouvelles formations dans le domaine. Ce métier est alors souvent accessible après une première expérience en tant que data analyst.

- **Evolution professionnelle** : Au fil du temps, le data scientist peut évoluer vers un poste de chargé de direction des systèmes d'information. ♦

Compétences nécessaires :

- Excellente maîtrise des outils et du langage informatique
- Maîtrise des techniques d'analyse des données, des méthodologies statistiques
- Maîtrise de l'anglais
- Aisance rédactionnelle
- Organisation, rigueur
- Résistance au stress et à la fatigue

Notre sélection des métiers recherchés : **Développeur**

Également appelé **analyste-programmeur**, le développeur utilise des langages informatiques pour écrire et concevoir des lignes de codes.

Avant de commencer son travail, le développeur analyse les besoins des utilisateurs, leurs obligations et leurs contraintes afin de répondre au mieux à la demande. Il décrypte le cahier des charges du projet s'il y en a un ou bien participe à sa rédaction. Il s'agit d'une étape cruciale puisqu'il doit à la fois répondre aux besoins du client tout en concevant un système informatique qui l'accompagnera dans l'évolution de ses activités. Une fois le projet défini dans ses moindres détails, place à sa conception technique ! C'est à ce moment que le programmeur doit mettre à profit sa maîtrise des langages informatiques puisqu'il traduit la demande en lignes de code afin que l'ordinateur comprenne. Avant de livrer le produit, il réalise des tests d'essai et rédige les notices d'installation et les guides utilisateurs.

- **Formations** : Le Bac +2/3 (BTS ou BUT en informatique) est le minimum requis pour devenir développeur. Pour autant, les recruteurs recrutent désormais davantage de jeunes diplômés Bac +5, soit titulaires d'un master universitaire en informatique, soit titulaires d'un diplôme d'école d'ingénieurs ou d'école informatique.
- **Salaire** : Le salaire du développeur dépend de son expérience, du type de projet qu'il suit et de l'entreprise qui l'emploie. Sa rémunération oscille entre 30 000 et 55 000 € bruts annuels.
- **Débouchés du métier** : La plus grande partie des développeurs trouvent de bonnes opportunités dans les entreprises de services du numérique (ESN) et chez les éditeurs de logiciels. Ils sont alors envoyés pour des missions ponctuelles plus ou



moins longues dans les entreprises. Les grandes entreprises, tous secteurs confondus, recrutent également de nombreux développeurs pour leur service informatique. L'un des atouts pour s'insérer dans le monde du travail : la polyvalence.

- **Evolution professionnelle** : Après plusieurs années d'exercice, le développeur peut évoluer vers un poste de chef de projet informatique. Il peut également se tourner vers l'expertise technique, l'encadrement ou le métier de commercial. ✦

Compétences nécessaires :

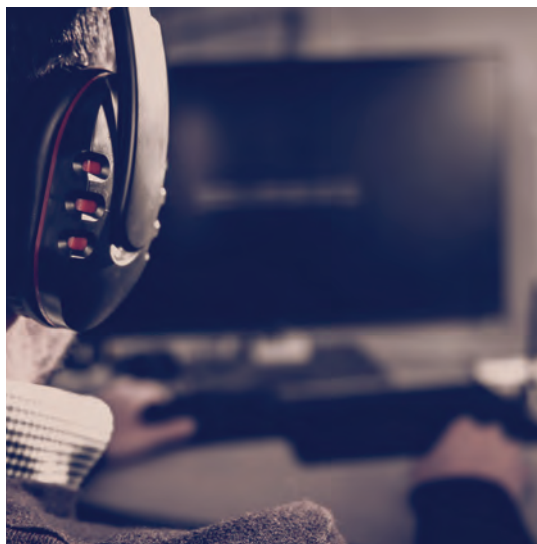
- Maîtrise des différents langages de programmation
- Esprit d'équipe
- Grand sens de l'écoute
- Bonne capacité d'adaptation
- Rigueur et précision
- Maîtrise de l'anglais

Notre sélection des métiers recherchés : **Game director**

Le game director garantit le bon déroulement d'un projet de jeu vidéo. Il assure le respect du projet et l'homogénéité des différentes facettes du jeu vidéo. Il supervise également les aspects créatifs du jeu et valide les travaux de son équipe.

Le game director, aussi appelé réalisateur de jeu, est indispensable à la bonne création du jeu : il est le garant de tous les aspects créatifs du projet. C'est lui qui définit la bible graphique et créative du jeu. Le game director rappelle donc à son équipe les limites imposées pour assurer le bon déroulement de la création du jeu vidéo. Il s'intéresse au game design mais également aux aspects les plus graphiques et visuels afin de déterminer l'atmosphère générale du projet. Il mène son équipe créative avec cohérence et n'oublie pas les indications et les intentions artistiques choisies. Conscientieux, le game director garde toujours en tête les objectifs artistiques, ludiques mais aussi économiques. Il doit régulièrement informer l'ensemble des collaborateurs du studio et les tenir au courant des avancées et des différentes évolutions. Le game director est aussi impliqué dans la promotion du jeu vidéo au sein de son studio.

- **Formations** : Il existe des écoles spécialisées dans le jeu vidéo proposant des formations en game design, en management et en direction artistique. Certains masters et MBA concernant le domaine du jeu vidéo permettent également d'accéder au métier.
- **Salaires** : Le salaire annuel du game director démarre en moyenne à 40 000 € bruts. Son salaire dépend toutefois de la taille du studio.
- **Débouchés du métier** : Le jeu vidéo est un secteur en pleine croissance en France. Le réalisateur de jeu vidéo a donc de belles années devant lui. Ce métier est souvent accessible après un poste de directeur



artistique, de lead game designer ou encore de programmeur confirmé dans un studio. Certains producteurs évoluant dans des petites structures deviennent également game directors. Dans les plus petits studios, le game director occupe de multiples casquettes pour faciliter la création du projet. ✦

Compétences nécessaires :

- Connaissances parfaites du marché du jeu vidéo
- Culture du game design développé
- Rigueur et sens de l'organisation
- Goût pour le management
- Sensibilité artistique
- Sens de la communication et du leadership

GAMING CODING

CONCILIEZ MÉTIER ET PASSION

Dans cet ouvrage

**UN PANORAMA COMPLET
DE LA FILIÈRE ET DE SES MÉTIERS**

**DES RECOMMANDATIONS POUR
BIEN CHOISIR SA FORMATION**

**DE NOMBREUX CONSEILS POUR
ÉLABORER SON PROJET PROFESSIONNEL**



Studyrama
Editions

DISPONIBLE EN LIBRAIRIE (FNAC, AMAZON, CULTURA...) OU SUR LIBRAIRIE.STUDYRAMA.COM

Notre sélection des métiers recherchés : **Game designer**

Présent de bout en bout dans la conception du jeu vidéo, le game designer crée les règles et les mécanismes d'un jeu, qu'il soit sur ordinateur, console, mobile ou encore en ligne.

Le game designer conçoit l'univers d'un jeu, en imaginant le scénario, les décors, l'histoire, les personnages, les épreuves, les différents niveaux, les mécanismes du jeu... et tout le game play pour captiver le joueur et l'inciter à passer quelques minutes ou de longues heures devant ses personnages. Pour mener à bien sa mission, il doit créer, s'intéresser, se poser des questions et trouver des solutions au quotidien : quelles sont les actions du personnage ?, est-il armé ?, combien de munitions peut-il tirer ?, qui sont les ennemis ?, quels sont leurs points faibles ?... Il définit également les systèmes de récompenses, les systèmes de classement et comment les joueurs seront mis en relation. Ses directives et préconisations à suivre pour réaliser le prototype sont rassemblées dans un cahier des charges : le game design. Ce document est donné ensuite aux programmeurs et artistes qui vont fabriquer les éléments de jeu, avant de les transmettre au game designer qui les calibrera. Pour créer son jeu, il tient compte également des délais, des contraintes techniques et des budgets impartis.

- **Formations** : Les écoles spécialisées dans le jeu vidéo tiennent le haut du pavé, mais aussi les écoles d'ingénieurs en informatique et certains masters dans les médias interactifs et numériques.
- **Salaire** : De 1 700 à 3 000 € bruts par mois pour un profil débutant, jusqu'à 4 000 € pour un profil plus expérimenté.
- **Débouchés du métier** : Le game designer travaille dans un studio de jeu vidéo sous la direction du directeur créatif ou du chef de projet. Généralement



en CDD ou CDI, il est aussi parfois possible de trouver des missions en freelance (et dans ce cas, travailler pour plusieurs entreprises liées aux jeux vidéo). Les stages, des travaux personnels et un carnet d'adresses bien fourni sont de véritables tremplins vers un premier emploi. Le savoir-faire des diplômés français étant reconnu dans le monde entier, les jeunes diplômés peuvent faire valoir leurs compétences en dehors de l'Hexagone également.

- **Evolution professionnelle** : Après plusieurs années, le game designer peut évoluer vers un poste de chef de projet ou de lead game designer, par exemple. ♦

Compétences nécessaires :

- Bonne culture générale
- Curiosité, rigueur et sens de l'organisation
- Esprit logique
- Créativité
- Sens de la communication
- Esprit d'équipe

Notre sélection des métiers recherchés : **Manager esport**

Le manager esport organise l'activité d'une équipe de joueurs professionnels tout en veillant à atteindre les résultats opérationnels fixés.

Le manager occupe un rôle très important au sein d'une équipe esport puisqu'il s'occupe des diverses démarches administratives mais également du développement de la cohésion entre les joueurs. C'est le manager esport qui inscrit ainsi ses joueurs aux différents tournois. C'est également lui qui recherche des partenaires, sponsors et mécènes pour son équipe. Il est le ciment de l'équipe et résout, à ce titre, les possibles conflits entre les joueurs de l'équipe. Il veille aussi à leur bien être en essayant de maintenir les joueurs en forme et de bonne humeur. Enfin, il joue également un rôle d'interface entre la presse et son équipe.

- **Formations** : La majorité des managers esport sont d'anciens joueurs. Compte tenu du développement exponentiel du secteur, des formations spécialisées dans le domaine de l'esport voient le jour : de la formation courte au master, en passant par le Bachelor. Autrement, plusieurs formations généralistes préparent aux métiers du management, telles qu'un BTS MUC (Manager des Unités Commerciales), une licence professionnelle en gestion, commerce ou marketing ou encore un master en management d'entreprise et centre de profit.
- **Salaire** : Le salaire d'un manager esport peut varier selon la puissance financière de l'employeur, le jeu auquel il est lié, la notoriété de l'équipe qu'il gère ou encore de la médiatisation de son circuit compétitif. Il n'est cependant pas encore possible de déterminer une fourchette approximative de son salaire.



- **Débouchés du métier** : Le manager travaille au sein de clubs esport et s'occupe d'une ou plusieurs équipes de joueurs.
- **Evolution professionnelle** : Dans le domaine de l'esport, le manager peut s'il le souhaite, et si son expertise le permet, se tourner ensuite vers le poste de coach esport. Grâce à ses compétences en gestion, le manager peut également gérer, par la suite, un pôle marketing, communication, management ou bien ressources humaines. Enfin, il peut décider de créer sa propre structure esport. ♦

Compétences nécessaires :

- Connaissances en marketing, relations presse et commerciales
- Connaissances des jeux
- Sens de l'observation et de l'organisation
- Rigueur
- Bonne résistance au stress
- Bon relationnel

Notre sélection des métiers recherchés : **Programmeur de jeux vidéo**

Le programmeur de jeux vidéo, également appelé « développeur », s'occupe de développer ou d'adapter le moteur de jeu vidéo dans son ensemble. Il est le garant du bon fonctionnement du jeu.

Le programmeur de jeux vidéo développe les mécanismes du jeu. Il travaille en étroite collaboration avec le chef de projet avec qui il établit un cahier des charges. Il analyse les besoins informatiques de celui-ci et les traduit en langage objet : il fait en sorte que le jeu puisse fonctionner en synthétisant les comportements, les actions, le déroulement, l'interface menu. Il veille à optimiser les performances du jeu. Il développe également des outils de simulation et de génération de données. Au quotidien, il doit produire du code, ce qui consiste à taper des lignes de caractères qui permettront à l'ordinateur d'effectuer les actions et interactions du jeu vidéo.

- **Formations** : Pour devenir programmeur de jeux vidéo, il est conseillé d'être titulaire d'un diplôme de niveau Bac +2/3 (BTS Services informatiques aux organisations, BUT Métiers du multimédia et de l'internet, licence professionnelle Métiers du jeu vidéo, Informatique, DU level design) ou encore Bac +5 (master professionnel en création et ingénierie numérique, diplôme d'ingénieur).
- **Salaire** : Le programmeur débutant gagne entre 1 800 et 2 100 € bruts par mois, tandis que le salaire d'un programmeur confirmé peut s'élever jusqu'à 3 500 € bruts mensuels.
- **Débouchés du métier** : Le développeur peut travailler au sein d'une grande structure dans laquelle il peut se spécialiser dans un domaine précis comme l'image ou encore l'animation. Ce dernier peut aussi être employé dans une petite entreprise, il s'occupera alors de toutes les étapes



de développement du jeu vidéo. Même si le marché français du jeu vidéo se porte bien, le métier de développeur est de plus en plus prisé par des jeunes passionnés. La concurrence est alors rude : les postes sont pourvus par les plus talentueux d'entre eux.

- **Evolution professionnelle** : Après quelques années d'expérience, le développeur peut devenir programmeur principal mais également se spécialiser dans une technologie ou un langage particulier. Il peut aussi s'orienter vers des postes de chef de projet ou encore de directeur technique. ✦

Compétences nécessaires :

- Maîtrise des outils de développement, programmation
- Rigueur
- Sens du travail d'équipe
- Sens du relationnel
- Autonomie
- Créativité
- Disponibilité

Notre sélection des métiers recherchés : **Testeur de jeux vidéo**

Le testeur de jeux vidéo occupe un rôle très important au sein de la chaîne de production du jeu puisqu'il est chargé d'éviter un possible échec de sa commercialisation.

Le testeur de jeux vidéo se charge de détecter les bugs et de mentionner s'il rencontre des difficultés dans l'utilisation du jeu. Il doit par la suite les rapporter aux développeurs afin qu'ils puissent les corriger. Ce travail doit être fait avant que le jeu ne soit vendu et utilisé par le grand public. Au quotidien, le testeur doit jouer au jeu vidéo pendant de longues heures afin d'imaginer toutes les critiques qu'un joueur classique pourrait faire. Il doit également s'assurer du suivi des bugs et rédiger des comptes rendus destinés aux développeurs.

- **Formations** : Il n'existe pas de formation type pour devenir testeur de jeux vidéo. Certains se forment par la pratique du jeu, tandis que d'autres sont issus d'un cursus informatique. Après le Bac, il est possible de suivre un BTS Communication et industries graphiques : la formation permet aux étudiants de résoudre des problèmes techniques liés au traitement de l'image et du texte. Le BUT Informatique option imagerie numérique, le BUT Métiers du multimédia et de l'internet et le BTS Métiers de l'audiovisuel option image et son peuvent également être des voies envisageables.
- **Salaire** : Le salaire d'un testeur de jeux varie selon l'expérience qu'il acquiert. Le testeur de jeux vidéo débutant peut commencer avec le Smic (environ 1 555 € bruts) et voir son salaire augmenter au fil des années, de manière plus ou moins significative.
- **Débouchés du métier** : Certains testeurs peuvent travailler en collaboration avec des développeurs informatiques. Le testeur peut être embauché par plusieurs sociétés de jeux vidéo en même temps. Le



métier de testeur de jeux vidéo étant très demandé, il est recommandé de multiplier les formations et les expériences pour mettre toutes les chances de son côté.

- **Evolution professionnelle** : Au fil des années, un testeur peut se spécialiser dans le son ou l'imagerie 3D, par exemple. ♦

Compétences nécessaires :

- Passion pour les nouvelles technologies et jeux vidéo
- Bonne maîtrise de l'anglais
- Bonne résistance au stress
- Patience et concentration
- Sens de l'observation et de la précision
- Rigueur

Préparez-vous à intégrer l'école d'art de vos rêves !

Depuis 2014, l'organisme Pass Art accompagne les lycéens ou jeunes en études supérieures qui souhaitent découvrir les différents métiers des arts appliqués et se préparer pour intégrer une première année d'école de formation artistique tant en France qu'à l'étranger. Découvrez les différentes formules existantes pour trouver la vôtre !

« **C**e projet a vu le jour suite au constat que nombre de jeunes souhaitant s'orienter vers des formations d'arts appliqués se trouvaient dépourvus de connaissances mais également de savoir-faire et de méthodes de travail. Les métiers artistiques demandent beaucoup de rigueur et de travail sans compter que la sélection pour intégrer les meilleures écoles en France comme à l'international est réelle. Il me semble donc essentiel de permettre à ces jeunes lycéens ou étudiants Post-Bac, de savoir ce que sont les arts appliqués, en quoi consistent les études, de tester leur motivation et de leur apporter une méthodologie et les clés essentielles pour leur permettre la bonne poursuite de leurs études » explique Edwige Witvoet, fondatrice de Pass Art.

Avec une dizaine d'ateliers existants à travers la France, Pass Art propose 6 formules personnalisées.

⇒ La classe prépa étudiant « 6 mois pour se donner le choix »

Cette formation intensive de 6 mois (octobre à mars) apporte un socle de connaissances solides permettant aux élèves de choisir en connaissance de cause leurs études supérieures. Le point fort de cette préparation est une pédagogie par projet, basée sur le croisement des disciplines. Cette formation intensive s'adresse aux élèves curieux qui veulent se donner le choix pour la poursuite de leurs études en arts appliqués, en France comme à l'international.

⇒ La classe prépa « École du Louvre »

Si l'École du Louvre mène tout à la fois aux métiers du patrimoine (restaurateur-régisseur), à la médiation culturelle (actions culturelles, conférencier, expert...) ou encore aux métiers de l'enseignement ou de la recherche, elle n'en est pas moins très sélective. Cette classe préparatoire permet une parfaite découverte des épreuves de sélection tout en restant sa motivation réelle à poursuivre ses études dans ce domaine.

⇒ La classe préparatoire dès le lycée

L'idée est de préparer, dès la classe de 2nde, une entrée en école d'art, d'architecture ou de design en France comme à l'international. Que le projet d'études et/ou

Mathis étudiant de 1^{re} année à Rubika

« J'ai suivi l'an dernier la préparation que propose Pass Art pour les lycéens. J'ai tout d'abord beaucoup apprécié l'ambiance, qui est très sympathique, voire presque familiale car nous sommes peu nombreux et bénéficions d'un enseignement très personnalisé en fonction des attentes et souhaits de chacun. Autre qualité de ce programmes, les cours sont variés et permettent d'aborder de nombreuses techniques artistiques. Cela m'a permis d'acquérir une certaine discipline de travail mais toujours en y prenant plaisir. »

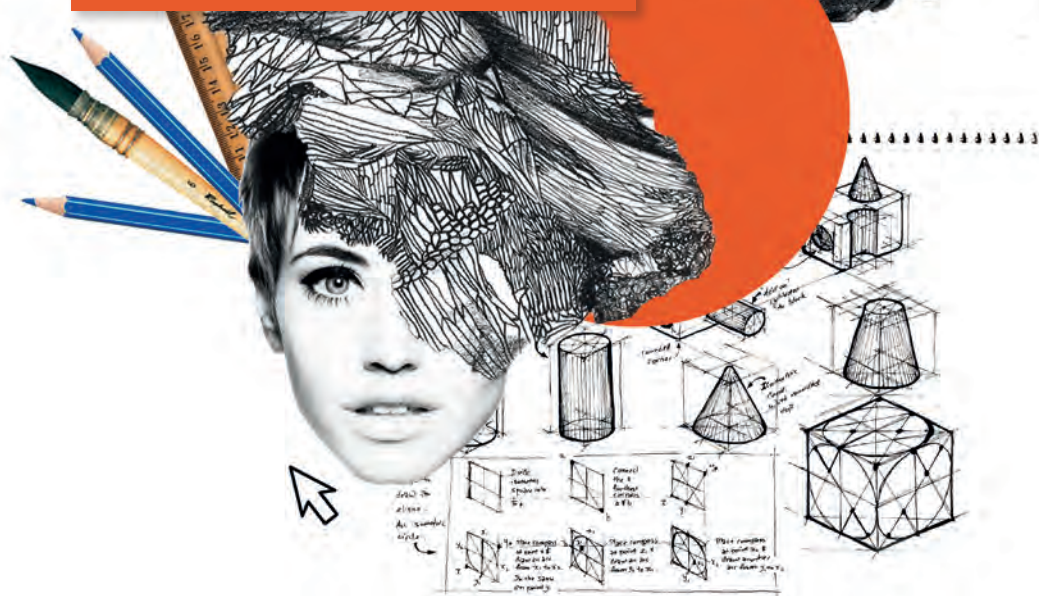


PARIS-LEVALLOIS | LILLE
LYON | VERSAILLES

ART, DESIGN ET ARCHITECTURE

NOTRE MISSION

VOUS OUVRIR LES PORTES DES
MEILLEURES ÉCOLES D'ART



**Des formules de cours adaptées à votre projet
d'études en France comme à l'étranger.**

- 📌 Classe prépa dès le lycée
- 📌 Stage de découverte et de perfectionnement
- 📌 Stage de préparation book et concours
- 📌 Pack dossier concours
- 📌 Pack histoire de l'art

LYCÉENS
ÉTUDIANTS

INFORMATIONS
& INSCRIPTION ▼

01 41 06 42 71

studynamapass@studyrama.com



studynamapass.com    

professionnel soit déjà bien défini ou encore flou, cette formule vise à booster la créativité de l'étudiant, travailler sur ses points faibles, acquérir des méthodes de travail efficaces, et l'aider à y voir plus clair dans l'univers des écoles d'art afin de se donner le choix dans son projet d'études supérieures.

⇒ Le stage de perfectionnement ou de préparation aux concours

Pendant les vacances scolaires, ces stages de perfectionnement s'adressent à plusieurs types de profils : ceux qui sont passionnés par un domaine en particulier, ceux qui ne sont pas encore sûrs de vouloir faire de l'art leur métier, ceux qui veulent préparer leur book artistique et leurs entretiens, et enfin ceux qui souhaitent perfectionner leurs acquis en vue d'un concours pour intégrer une école (DNMADE Ensad, Beaux-Arts de Paris, Gobelins, Rubikaa, LISAA, ou encore Eindhoven, Ecal et Central Saint Martins).



⇒ Le pack dossier/concours

Il s'agit d'un accompagnement sur mesure et adapté selon les besoins et objectifs de l'élève. Le pack comprend ainsi 10 heures individualisées en atelier, renforcés par un suivi à distance (Skype, mail...), pour renforcer les savoir-faire, acquérir une méthode de travail, booster sa culture artistique. Chaque travail réalisé enrichit le book de l'élève et le structure. ✦

Les points clefs de la pédagogie « Pass Art »

- Des petits effectifs (8 à 15 élèves).
- Des exercices d'application individualisés pour atteindre vos objectifs.
- Une équipe de professionnels en activité qui assurent un suivi entre chaque cours et jusqu'à l'examen.
- Un projet pédagogique favorisant la curiosité, le dépassement de soi et l'envie d'apprendre.
- Un apprentissage sur le terrain (visites d'exposition, rencontres...)

Oser vous faire penser par vous-même et vous mettre en situation réelle pour donner un sens à vos connaissances, voilà l'engagement visé !

Informations et inscriptions sur
www.preparer-une-ecole-dart.com





Êtes-vous fait pour les métiers du gaming et de l'esport ?

• Vous jouez à des jeux vidéo...

- a. Tous les jours..... 3
- b. Plusieurs fois par semaine 2
- c. Une fois par semaine ou moins 0

• Question choix des jeux, vous êtes plutôt...

- a. Exigeant: Vous ne jouez qu'aux bons jeux..... 0
- b. Selectif : Il y a quelques genres qui vous conviennent (sport, rpg, fps) 2
- c. Passionné: Vous cherchez à tout savoir sur les jeux qui vous intéressent 3

• RPG, FPS, STR, MMO, ces termes...

- a. Vous les connaissez tous 3
- b. Vous en connaissez une partie 2
- c. Vous ne les reconnaissez pas 0

• Le travail en équipe, pour vous...

- a. Vous pouvez faire avec..... 1
- b. C'est la meilleure façon de travailler 3
- c. Vous préférez travailler seul(e) 0

• Votre passe-temps préféré...

- a. Regarder une série..... 1
- b. Regarder des vidéos Youtube de jeux vidéo 2
- c. Regarder un stream sur Twitch 3

• Ce qui compte le plus pour vous c'est

- a. De pouvoir voir le résultat de votre travail..... 3
- b. D'avoir des idées innovantes 1
- c. De travailler de vos mains..... 0

• Votre environnement de travail idéal

- a. Jeune et dynamique 3
- b. Calme et organisé 0
- c. Intellectuel et ambitieux..... 1

• Vous vous définiriez comme quelqu'un de

- a. Original 1
- b. Réservé 0
- c. Flexible 3

• Vous invitez des amis pour votre anniversaire, vous êtes finalement plus nombreux que ce à quoi vous vous attendiez

- a. Vous comptez le nombre d'assiettes qu'il vous reste 1
- b. Vous aviez prévu plus de quantité que nécessaire, de toute manière ! 3
- c. Vous refusez du monde 0

• Le mot qui vous correspond le plus, c'est...

- a. Motivé(e)..... 1
- b. Infatigable 3
- c. Organisé(e)..... 1

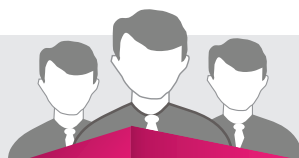
❖ Ce qui est le plus important pour vous dans un métier

- a. Pouvoir planifier vos tâches du lendemain 0
- b. Rencontrer un maximum de monde..... 3
- c. Pouvoir gérer des situations imprévues..... 2

❖ Dans une équipe, vous préférez

- a. Avoir votre rôle bien défini..... 0
- b. Pouvoir faire plusieurs choses 1
- c. Devoir participer à tout..... 3

RÉSULTATS



**Vous avez obtenu
entre 0 et 13 points**



A priori, vous n'éprouvez pas vraiment d'attrance pour l'esport. Mais est-ce par désintérêt ou par manque d'informations ? Ce domaine est aujourd'hui en plein développement et ses métiers sont bien plus variés qu'il n'y paraît. Vous renseigner davantage vous permettra peut-être d'avoir les idées plus claires.

**Vous avez obtenu
entre 14 et 25 points**



D'après vos réponses, vous avez sans aucun doute un certain intérêt pour les métiers esport. Vous devriez vous renseigner davantage pour en savoir plus : questionnez les écoles, consultez la presse spécialisée et les sites web dédiés au domaine. N'hésitez également pas à rencontrer des personnes qui en ont fait leur métier, et les questionner sur leur quotidien.

**Vous avez obtenu
plus de 26 points**



D'après vos réponses, vous semblez avoir les qualités et la motivation nécessaires pour exercer un métier du domaine esport. Il ne vous reste plus qu'à confronter vos rêves à la réalité en partant à la rencontre des écoles et des professionnels qui en ont fait leur spécialité pour en savoir plus sur les formations existantes et sur les moyens d'accéder à un emploi !

LES ÉTABLISSEMENTS EN FICHES

Ce guide réunit les fiches des exposants présents sur le **Salon des Formations Gaming-Coding** de Paris rganisé par Studyrama.

En raison des délais nécessaires à sa fabrication, il peut néanmoins manquer certains établissements. D'autres écoles ou centres de formation peuvent par ailleurs figurer dans ce guide et n'être finalement pas présents.

■ Les établissements présents sur le salon font l'objet d'un classement par ordre alphabétique : page 49.

■ Afin de faciliter votre recherche ces établissements sont aussi classés par dominante : pages 49 à 50.

INDEX ALPHABÉTIQUE

89	51	MYDIGITALSCHOOL	55
CRÉASUP DIGITAL	52	STUDENT GAMING NETWORK	56
E-ARTSUP	53	WEBTECH INSTITUTE	57
EFREI PARIS - EXPERTS DU NUMÉRIQUE	54		

INDEX PAR DOMINANTE

CODING

89	51
EFREI PARIS - EXPERTS DU NUMÉRIQUE	54
MYDIGITALSCHOOL	55
WEBTECH INSTITUTE	57

COMMERCE / MANAGEMENT / MARKETING

89	51
EFREI PARIS - EXPERTS DU NUMÉRIQUE	54
MYDIGITALSCHOOL	55
WEBTECH INSTITUTE	57

COMMUNICATION VISUELLE DESSIN / ANIMATION 2D-3D

CRÉASUP DIGITAL	52
E-ARTSUP	53

COMMUNITY MANAGEMENT

89	51
EFREI PARIS - EXPERTS DU NUMÉRIQUE	54
MYDIGITALSCHOOL	55

DATA

EFREI PARIS - EXPERTS DU NUMÉRIQUE	54
MYDIGITALSCHOOL	55
WEBTECH INSTITUTE	57

DESIGN

CRÉASUP DIGITAL	52
E-ARTSUP	53

ÉCOLE D'INGÉNIEURS / INGÉNIERIE

EFREI PARIS - EXPERTS DU NUMÉRIQUE	54
------------------------------------	----

E-SPORT

STUDENT GAMING NETWORK	56
------------------------	----

ÉVÉNEMENTIEL

STUDENT GAMING NETWORK	56
------------------------	----

FORMATIONS EN ALTERNANCE

89	51
E-ARTSUP	53
MYDIGITALSCHOOL	55
WEBTECH INSTITUTE	57

FORMATIONS INTERNATIONALES

WEBTECH INSTITUTE	57
-------------------	----

GAME ART / ANIMATION / PROGRAMMING

89	51
CRÉASUP DIGITAL	52
E-ARTSUP	53
WEBTECH INSTITUTE	57

GAME DESIGN

CRÉASUP DIGITAL	52
E-ARTSUP	53

GAMING

E-ARTSUP	53
STUDENT GAMING NETWORK	56
WEBTECH INSTITUTE	57

I.A. - INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

89	51
EFREI PARIS - EXPERTS DU NUMÉRIQUE	54
WEBTECH INSTITUTE	57

PROGRAMMATION DÉVELOPPEMENT / INFORMATIQUE

89	51
EFREI PARIS - EXPERTS DU NUMÉRIQUE	54
WEBTECH INSTITUTE	57

SÉJOURS LINGUISTIQUES

WEBTECH INSTITUTE	57
-------------------	----

TESTS DE LANGUES

WEBTECH INSTITUTE	57
-------------------	----

► L'École 89 est une école qui propose des formations Bac+3 à Bac+5 dans le domaine informatique et marketing digital. En proposant une pédagogie innovante et en confrontant les étudiants à de réels besoins sociétaux, l'École 89 prépare ses étudiants à la vie professionnelle dès la 1^{re} année.



Année de création | 2015

Visa & labels |

La French Tech

Cap Digital

BPI France

Diplôme(s) délivré(s) |

- Bachelor Marketing et Création Digitale
- Mastère Stratégie Digitale

- Bachelor Programmation Informatique
- Mastère Sciences et Techniques du Numérique

DIRECTEUR

Khalil Khater

CONTACTS

1, avenue Joseph Paxton - BP 49
77164 Ferrières-en-Brie

Tél. | 01 81 16 37 34

E-mail | contact@ecole-89.com

Site Internet | www.ecole-89.com

FORMATIONS & ADMISSIONS

À ce jour, il est possible de suivre à l'École 89 deux cursus en formation initiale ou en alternance (Prochaine rentrée : septembre 2021), tous deux aboutissant sur des titres RNCP (Niveau 6 et 7), délivrés par Formatives.

- **Bachelor Marketing et Création Digitale** : maîtrisez l'analyse, la stratégie et la production de contenu sur toutes les plateformes numériques (web, etc.).
- **Mastère Stratégie Digitale** : devenez expert dans la gestion de projet digital et menez les changements stratégiques à l'ère de la révolution numérique.
- **Bachelor Programmation Informatique** : apprenez à apprendre pour gagner en agilité et en polyvalence quel que soit le langage informatique. Concevez et développez des programmes ainsi que des applications mobiles.
- **Mastère Sciences et Techniques du Numérique** : alliez la maîtrise de la programmation et de la gestion de projet pour devenir un futur leader du monde de l'informatique.

Conditions d'admissions : ouverture des candidatures depuis octobre 2020 pour la rentrée de septembre 2021.

Admission en 1^{re} année : après Bac (tous types de Bac).

Admission parallèles : après Bac+2 (Bachelor 3) - après Bac+3 (Mastère 1).

Quel que soit le type de formation choisi, votre admissibilité sera déterminée par trois épreuves :

- Entretien de motivation
- Test d'anglais
- Test de culture générale ou de culture informatique

STAGES & PLACEMENT DES JEUNES DIPLÔMÉS

Tout au long du cursus, nous plaçons les entreprises et la vie professionnelle au cœur de l'éducation de nos étudiants à travers des projets professionnels, des visites en entreprises, des ateliers création de CV, des simulations d'entretiens, mais surtout des stages.

Chaque année, nos étudiants doivent effectuer un stage de 2 à 3 mois en entreprise afin de rester en constante connexion avec le monde professionnel. Ils peuvent choisir de l'effectuer au sein de l'écosystème de l'École (Groupe Accelis) ou dans toute autre entreprise de leur choix (en France comme à l'international).

Avec un total maximum de **15 mois de stages sur 5 ans**, mais aussi **grâce à la possibilité d'alternance**, les étudiants sortants sont déjà formés à la vie professionnelle et trouvent un emploi dès la sortie d'école, directement à des postes à hautes responsabilités (créateur d'entreprise, chef de projet, responsable marketing, expert en cybersécurité, ingénieur, etc.).

CRÉASUP DIGITAL

L'Institut Supérieur des Métiers de la Création Numérique
Jeu Vidéo, Réalité Virtuelle, Impression 3D, Objets Connectés...
Votre avenir professionnel commence ici !



» Créé par des professionnels expérimentés, l'institut CRÉASUP Digital forme sur cinq ans aux métiers de la création numérique : Interaction Designer et 3D Real Time Artist.
Nos formations répondent à deux critères clés : des frais de scolarité très abordables et la réalité d'un emploi en fin d'études.



Année de création | 2019

Visa & labels | L'institut CRÉASUP Digital a pour vocation de faire partie du Réseau des Écoles du Jeu Vidéo labellisé par le SNJV.

Diplôme(s) délivré(s) |

La formation est distinguée par un MASTÈRE 3D REAL TIME ARTIST ou MASTÈRE INTERACTION DESIGNER.

DIRECTEUR

Yann Tambellini

CONTACTS

31/33, rue Vaucorbe
89700 Tonnerre

Tél. | 06 01 63 53 09

E-mail | contact@creasupdigital.com

Site Internet | creasupdigital.com

FORMATIONS & ADMISSIONS

Votre parcours de formation en trois étapes professionnalisantes :

1 • Découverte : la première année est dédiée à l'expérimentation et l'analyse créative de technologies innovantes : Réalités Étendues, Phygital Game, scanners 3D, photogrammétrie... Ces ateliers sont animés par des professionnels, spécialistes en leur domaine. L'industrie du numérique au sens large y est traitée, aussi bien par l'analyse de son histoire, de ses innovations, de son Hardware, que de ses business modèles.

2 • Initiation : ce cycle de deux ans permet l'introduction des logiciels indispensables aux métiers de la création numérique. Photoshop, 3DS Max, XD, Unity et tant d'autres seront au programme afin que les étudiants se familiarisent avec les outils fondamentaux des chaînes de production du digital. Pendant ce cycle, les étudiants vont pouvoir s'orienter progressivement vers une spécialisation d'Interaction Designer ou de 3D Real Time Artist. Les étudiants travaillent en groupe à la réalisation de prototypes interactifs, encadrés par des professionnels afin que tous les aspects y soient abordés (planning de production, marketing ciblé, coûts de développement...).

3 • Perfectionnement : lors des deux dernières années, l'étudiant va se spécialiser. Encadrés par des professionnels, les étudiants travaillent en groupe sur un projet ambitieux et innovant permettant l'apprentissage de nouvelles techniques (Substance Designer, Unreal Engine...) et l'amélioration des techniques initiales. Ce projet est réalisé avec un partenaire externe pour permettre de simuler au mieux le monde de l'entreprise.

Admissions : les candidats disposant d'un niveau Bac ou équivalent peuvent postuler à la première année Découverte. Les candidats ayant deux années d'un cursus associé (BTS audio-visuel, DUT informatique...) peuvent s'inscrire directement au cycle **Initiation**.

PROGRAMMES & SPÉCIFICITÉS

CRÉASUP Digital forme à deux corps de métiers distincts :

Interaction Designer : il intervient dès la conception initiale d'un projet et regroupe de nombreuses spécialisations : **Immersive Designer, Game Designer, UX Designer, VR Experienter, Interactive Narrator**... Il définit les usages, les règles d'interaction, les contrôles... Intervenant en amont d'un projet en inventant l'ensemble des fonctionnalités et leur façon d'opérer, il intervient également sur le développement en prototypant les expériences imaginées.

3D Real Time Artist : à la fois artiste et technicien, il imagine le rendu visuel des projets : **3D Game Artist, 3D Printer, Technical Artist**... Travaillant en complément des Interactive Designers, il met en image et en volume les fonctionnalités de l'application.

STAGES & PLACEMENT DES JEUNES DIPLÔMÉS

Pour valider la formation, les étudiants doivent réaliser, en fin de cursus, un stage de 4 à 6 mois ouvrant le plus souvent la voie à un premier emploi.

NOTES

► e-artsup, l'école de la passion créative forme dans les domaines de la direction artistique, du cinéma d'animation, du game design, du game art, du concept art et du motion design.

8 campus : Paris, Bordeaux, Lille, Lyon, Montpellier, Nantes, Strasbourg et Toulouse.

Année de création | 2001

Diplôme(s) délivré(s) |

Nous formons depuis plus de 15 ans des futurs professionnels aux métiers des arts graphiques et nous proposons 4 programmes évolutifs du CYCLE BACHELOR Bac+3 au CYCLE MASTÈRE Bac+5 :

- PROGRAMME DIRECTEUR ARTISTIQUE
- PROGRAMME MOTION DESIGN
- PROGRAMME ANIMATION 2D / 3D
- PROGRAMME GAME DESIGN & JEUX VIDÉO

DIRECTEUR

Nicolas Becqueret

CONTACTS

PARIS

Tél. | 01 84 07 16 30

LYON

Tél. | 01 84 07 43 54

LILLE

Tél. | 03 20 15 84 40

NANTES

Tél. | 01 44 08 00 95

MONTPELLIER

Tél. | 01 84 07 13 23

TOULOUSE

Tél. | 01 84 07 13 31

STRASBOURG

Tél. | 03 67 18 04 50

BORDEAUX

Tél. | 05 57 87 33 62

Site | www.e-artsup.net

FORMATIONS & ADMISSIONS

Bac+3

Titre RNCP de niveau 6 : **Responsable de la création**
(enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles, numéro 30834)

Bac+5

Titre RNCP de Niveau 7 : **Directeur Artistique en création et design digital**
(enregistrement au répertoire national des certifications professionnelles, numéro 31199)

PROGRAMMES & SPÉCIFICITÉS

1. Programme Motion design (Bac3+2) : pionnière, e-artsup a été la première école à ouvrir une spécialisation Motion Design en France. Avec la maîtrise du graphisme, de la prise de vue et de la narration, toute production visuelle devient possible. Les supports peuvent être multiples : de l'écran d'un téléphone au mapping monumental. La seule limite est l'imagination ! Le Motion Design fait partie de notre quotidien. Omniprésent et en évolution, il nous éduque parfois, nous informe souvent et nous émeut.

2 majeures aux choix sur les années 4 et 5 :

- Narration visuelle et graphique
- Film maker.

2. Programme Game Design (Bac3+2) : ce programme forme les passionnés de la production des jeux vidéo, premier marché de l'industrie du divertissement dans le monde. Le programme est construit autour du game design et du level design et, au choix, du creative coding ou du game art.

2 majeures au choix sur les années 4 et 5 :

- Creative Gameplay & coding
- Technical artist.

3. Programme Animation (Bac3+2) : apprendre avec les professionnels du cinéma d'animation pour maîtriser les compétences artistiques et techniques permettant la fabrication de films d'animation au sein d'une équipe. La présentation des courts métrages devant un jury professionnel permet d'intégrer les sociétés de production d'animation.

2 majeures au choix sur les années 4 et 5 :

- Concept art
- Cinéma d'animation 2D ou 3D

4. Programme Directeur Artistique (Bac3+2) : l'art graphique est le terrain de jeu : le lien entre le fond des sujets et les formes à communiquer donne le message, la connaissance des publics et des usages permet la mise en œuvre d'expériences marquantes. La demande est grande pour ceux qui maîtrisent l'art graphique, l'illustration, la stratégie, l'UX design et les outils de la production digitale.

3 majeures aux choix sur les années 4 et 5 :

- Design digital et communication
- Design et business
- Design d'Interaction

EFREI PARIS - EXPERTS DU NUMERIQUE



Formations reconnues par l'État de Bac à Bac+5
Deviens expert du numérique !

» JPO :

Samedi 23 janvier 2021 - 10 à 17h

Samedi 6 mars 2021 - 10h à 16h

Samedi 15 mai 2021 - 10h à 16h



Année de création | 2010

Diplôme(s) délivré(s) |

BTS, RNCP Niveau 5 à 7 / Grade de Master

DIRECTEUR

Frédéric Meunier

CONTACTS

EFREI PARIS

30, avenue de la République
94800 Villejuif

Tél. | 01 46 77 46 84

E-mail | admissions@efrei.fr

Site Internet | www.efrei.fr

FORMATIONS & ADMISSIONS

Bacheliers :

- Dépôt du dossier de candidature sur parcoursup.fr
- Étude de dossier et entretien individuel

Autres candidats :

Les candidatures se font sur le site Internet www.efrei.fr - entretien de motivation et étude de dossier (possibilité d'examen technique pour certaines formations).

PROGRAMMES & SPÉCIFICITÉS

BTS / Bachelors / Masters :

Technique :

BTS SIO (initial ou alternance) 2 options possibles : SISR / SLAM. Diplôme d'État + RNCP Niv. 5

Bachelor Concepteur Développeur Global Programming : RNCP Niv. 6

Bachelor Cybersécurité (Défensive) : en partenariat avec l'école d'ingénieurs 3IL. RNCP Niv. 6

Master Dev Manager Full Stack : 2 options possibles : Cloud & DevOps/ IA & BigData. En partenariat avec l'école d'ingénieurs 3IL. RNCP Niv. 7

Master Networks & Security Manager : 2 options possibles : Cloud infrastructure / Network Hacking. En partenariat avec l'école d'ingénieurs 3IL. RNCP Niv. 7

Digital :

Bachelor Stratégie Digitale & Innovation : transformation digitale / audience planning / brand content / planning stratégique. RNCP Niv. 6

Bachelor International Communication Management & Creative Technology : En partenariat avec l'école de management & communication interculturels ISIT. RNCP Niv. 6

Master Marketing Digital & Management : en partenariat avec le Conservatoire National des Arts et Métiers. Grade Master Diplôme d'État + RNCP Niv. 7

Master Communication, Innovation & Technologie. Communication digitale / Innovative tech (data, IA...) / Design (UX, prototypage). RNCP Niv. 7

Master E-Business, Stratégie & Transformation Digitale : Stratégie / Développement digital / Management / Gestion. RNCP Niv. 7

INTERNATIONAL

Semestre d'études à Budapest ou Shanghai dans le cadre de la 2^{ème} année du Bachelor Marketing Digital.

Master délivré 50% en anglais.

STAGES & PLACEMENT DES JEUNES DIPLÔMÉS

Alternance possible de Bac à Bac+5, permettant de coupler études et expérience professionnelle et d'optimiser son employabilité.

Réseau de plus de 1000 entreprises partenaires.

Un incubateur d'entreprises.

Des intervenants professionnels et passionnés.

NOTES

MYDIGITALSCHOOL

L'école du web ouverte à tous



► MyDigitalSchool, l'école multimédia de la capitale, vous forme aux nouveaux métiers du digital au travers de formations de Post-Bac à Bac+5 adaptées aux besoins des entreprises.



Année de création | 2016

Diplôme(s) délivré(s) |

- BACHELOR DÉVELOPPEUR WEB
- BACHELOR E-BUSINESS
- BACHELOR WEBMARKETING
- BACHELOR WEBDESIGN
- MBA EXPERT MARKETING DIGITAL
- MBA EXPERT DATA MARKETING
- MBA MANAGEMENT DE L'INNOVATION DIGITALE
- MBA EXPERT UX/UI DESIGN
- MBA DEVELOPPEUR FULL-STACK

DIRECTEUR

Muriel Cottet

CONTACTS

MYDIGITALSCHOOL PARIS

11, rue de Cambrai
Parc du Pont de Flandres, Bât.33
75019 Paris

Tél. | 01 55 07 07 65

E-mail | paris@mydigitalschool.com

Site Internet | www.mydigitalschool.com

FORMATIONS & ADMISSIONS

Les deux premières années **en Bachelor** sont réalisées en tronc commun afin de former efficacement les étudiants à la maîtrise du **langage web**, du **code** et de la technique mais aussi sur des compétences plus transverses grâce à des cours de **webmarketing**, de gestion de projet ou des cours de **e-business**.

L'objectif de ces deux années est primordial puisqu'il s'agit de fournir aux étudiants le bagage attendu par les entreprises de la part de leur futur stagiaire ou alternant. Avec la maîtrise des codes du **web** et ses langages techniques appris en cours, les étudiants peuvent accéder au monde du **digital** et du **marketing multimédia** et poursuivre leur formation en alternance de manière performante.

Faire son alternance dans le digital

À partir de la 3^e année, les étudiants ont la possibilité de poursuivre leur formation en alternance.

Stage longue durée, **contrat de professionnalisation** ou **contrat d'apprentissage**, les études en rythme alterné sont la garantie d'une professionnalisation rapide puisque l'étudiant.e combine cours théoriques et mise en pratique en entreprise.

Conditions d'entrée et admissions parallèles

Les admissions sont accessibles **hors Parcoursup**. Après étude de votre dossier scolaire, vous serez convoqué.e pour un entretien d'admission, suivi d'un test de culture générale et de culture web.

Il existe également des passerelles pour intégrer nos cursus directement en 3^e, 4^e ou 5^e année, après un BTS, un DUT, un Bachelor ou une Licence par exemple.

PROGRAMMES & SPÉCIFICITÉS

Pour permettre à ses étudiants d'adopter une réflexion professionnelle rapidement, l'école les place dès la première année d'études dans des **misés en situation** et des méthodes de travail directement tirées de celles utilisées en **entreprise**.

Nos enseignants sont des professionnels en activité dans les métiers du web. Ils s'appuient sur des méthodes de pédagogie actives et innovantes avec :

- Des semaines projets (Hackathons, MyDigitalStartup, MyCreativeWeek, teambuilding...)
- Des rencontres avec les acteurs du digital (visite chez Station F, Schoollab...)
- Des challenges nationaux inter-écoles

Grâce à la **méthode Agile**, nos étudiants abordent un projet comme une série d'étapes et non comme un ensemble figé. Cette méthode, appliquée au sein des projets de l'école, permet à l'étudiant.e d'acquérir une vraie méthodologie de **gestion de projet** utilisée par l'ensemble des entreprises du digital.

STAGES & PLACEMENT DES JEUNES DIPLÔMÉS

Avec MyDigitalSchool, profitez d'un réseau étendu d'**entreprises partenaires** pour faciliter vos recherches de **stage** et d'**alternance**.

De votre admission jusqu'à l'obtention de votre diplôme, vous êtes suivi par votre **conseiller en formation**, qui travaillera à mettre en valeur votre CV, pourra vous positionner sur des entretiens en entreprise et vous accompagnera dans vos recherches de stage et d'alternance.

NOTES

STUDENT GAMING NETWORK

SGN



► Le Student Gaming Network (SGN) est la fédération des associations étudiantes françaises d'esport.

Lors de ce salon du Numérique, l'objectif de notre présence est de renforcer nos liens avec les étudiants qui vont évoluer dans des formations proches du monde de jeu vidéo et de l'esport.

Année de création | 2015
Statut | Association loi 1901
Implantation | Toute la France

CONTACTS

SGN

PRÉSIDENT

Pierre Hofmann

E-mail | pierre.hofmann@sgnw.fr

VICE-PRÉSIDENT

Etienne Bouillot

E-mail | etienne.bouillot@sgnw.fr

TRÉSORIER

Vincent Delvaux

E-mail | vincent.delvaux@sgnw.fr

SECRÉTAIRE GÉNÉRAL

Théo Garrel

E-mail | theo.garrel@sgnw.fr

PARTENARIATS

E-mail | partenariats@sgnw.fr

E-mail | contact@sgnw.fr

Site | <https://sgnw.fr/>

PRÉSENTATION

Le SGN est la **Fédération étudiante des associations jeu vidéo et d'esport de France**. C'est une **association loi 1901 à but non lucratif** qui a été **fondée en 2015** par des étudiants en vue de **promouvoir l'esport étudiant** à l'échelle nationale mais aussi locale, en tant qu'**organisateur de compétitions et d'événements**, ainsi qu'en tant qu'**acteur institutionnel**.

Le SGN est aujourd'hui composé d'une **cinquantaine de membres**, issus d'endroits et de formations différentes, avec **différents rôles**.

Il existe **deux** façons de rejoindre le SGN :

- Soit par le biais de **votre association**, en intégrant notre réseau déjà fort de plus de 70 associations ;
- Soit **personnellement**, en tant que membre à part entière de l'association.

Vous pourrez ainsi participer à divers projets, tels que :

- La Grosse Ligue (Riot Games) ;
- Le 6 Student Trophy (Ubisoft) ;
- La SGN Factory (aide aux associations) ;
- La chaîne Twitch du SGN (SGN'TV).

Au fil du temps, nous avons **tisser des liens** avec divers **acteurs du marché** qui sont aujourd'hui **nos partenaires**. Nous travaillons notamment en collaboration avec **Riot** et **Ubisoft** dans l'élaboration de tournois étudiants, mais aussi avec **Twitch** dans la mise en place d'événements destinés aux étudiants. D'autres partenaires tels que le **SELL** ou **Shadow** nous soutiennent depuis nos débuts.

ACTIVITÉS

Globalement, le SGN a des activités diverses :

- Nous **organisons des compétitions** à portée **nationale et européenne, online et offline**, sur de **nombreux jeux** (comme League of Legends, CS: GO, Rainbow Six, Rocket League, Overwatch, Heartstone), dans des **événements** pouvant rassembler plusieurs milliers de joueurs ;
- Nous **aidons notre réseau d'associations** (expansions du réseau, création de liens locaux, cohésion globale, accompagnement de projets) ;
- Nous **représentons les étudiants** auprès des acteurs du marché du jeu vidéo et de l'esport ;
- Nous **créons du contenu** (Twitch, Instagram, Twitter, Facebook) afin de dynamiser le secteur.

En tant qu'**association**, vous pourrez **participer à des événements** qui vous sont **destinés**, comme nos tournois (Grosse Ligue, 6 Student Trophy...), la SGN Factory (pour vous aider dans vos événements), notre Assemblée Générale, nos événements (participations à des salons/conventions) et d'autres choses !

En tant que **membre actif du SGN**, vous pourrez vous investir afin **d'organiser l'ensemble des projets** du SGN. Ainsi, vous pourrez avoir **plusieurs rôles** en fonctions de vos envies, vos compétences, et votre intérêt. Il est possible de participer au recrutement, à la recherche de partenariats, au développement de notre site web, à l'expansion et l'animation notre réseau, à la création de contenu et à la gestion interne de l'association.

NOTES

WEBTECH INSTITUTE

Web & Technologies

L'école internationale du Web & des Technologies



» WebTech répond aux besoins du marché en constante évolution. Elle réunit les trois caractéristiques fondamentales à la réussite des étudiants : l'international, le web et l'alternance. Chaque année les étudiants ont 2 mois de cours à l'étranger : Londres, Berlin, Montréal, Singapour et San Francisco.



Année de création | 2011

Diplôme(s) délivré(s) |

- Bachelor Expert en Ingénierie Digitale
- Master Web & Technologies

DIRECTEUR

Éric Combalbert

CONTACTS

WEBTECH INSTITUTE PARIS

66, avenue du Maine
75014 Paris

Tél. | 01 42 79 87 47

Tél. | 05 57 99 37 27

E-mail | contact@webtech.institute

Site | <https://www.webtech.institute/>

FORMATIONS & ADMISSIONS

Les étudiants intègrent WebTech à la suite de la réussite au concours d'entrée Next.

- **Admissions** : Bac ES, L, S / STMG, STII...
- **Admissions parallèles** : BTS ou DUT validé, Licence, Bachelor, Master 1, Master 2

Les épreuves en Bachelor du Concours Next

- Anglais / Culture Web / Culture Générale / Logique / Test de personnalité / Entretien de motivation

Les épreuves en Master du Concours Next

- Anglais / Culture Web / Entretien de motivation / Test de personnalité / Revue de presse

Pour connaître les dates, et s'inscrire, il suffit de se rendre sur le site internet www.concours-next.fr.

PROGRAMMES & SPÉCIFICITÉS

Réactifs, motivés, tout au long de leurs années d'école, les étudiants de WebTech apprennent par le biais d'une multitude de projets et d'expériences professionnelles. Ouverte à toutes les nouveautés, la formation évolue au fil des transformations et des mutations du marché en pleine croissance. Travaillant en étroite collaboration avec les acteurs du web, l'école propose, tout au long du cursus de l'étudiant, une pédagogie de l'expérience et de la pratique. Une fois diplômés, les étudiants sont capables d'embrasser un grand nombre de métiers, forts de compétences en parfaite cohérence avec les besoins du secteur. Parce que l'ambition de l'école est de former les professionnels du web, l'ensemble du projet pédagogique est imprégné de départs réguliers à l'étranger. De la 1^{re} à la 5^e année les étudiants complètent leur cursus dans une métropole internationale.

Spécificités chez WebTech Institute : 1 Fab Lab, des cours pratiques et théoriques (Python, Maths appliquées, HTML5/CSS3...), de la conception de produits technologiques innovants, et beaucoup d'autres atouts à découvrir.

INTERNATIONAL

Chaque année les étudiants partent à l'étranger pendant 2 mois.

- 1^{re} année : **Dublin** avec pour thématique le Développement Web.
- 2^e année : **Berlin** avec pour thématique les Objets Connectés (IoT).
- 3^e année : **Montréal** ou **Toronto** avec pour thématique le Game Development.
- 4^e année : **Singapour** avec pour thématique le Mobile App.
- 5^e année : **Silicon Valley (San Francisco)** avec pour thématique l'entrepreneuriat.

STAGES & PLACEMENT DES JEUNES DIPLÔMÉS

L'alternance en Bachelor

- **Rythme** : 3 jours à l'école / 2 jours en entreprise
- **Stage** : 3 mois à temps plein.
- **Condition** : alternance possible uniquement en Bachelor 3^e année

Parcours initial/projet en MBA/Mastère

- 4 à 6 mois de stage/projet (startup, association...) minimum + 6 mois de cours

L'alternance en MBA/Mastère

- **Rythme** : 1 semaine à l'école / 3 semaines en entreprise
- **Type de contrat** : convention de stage alterné / contrat de professionnalisation

NOTES