

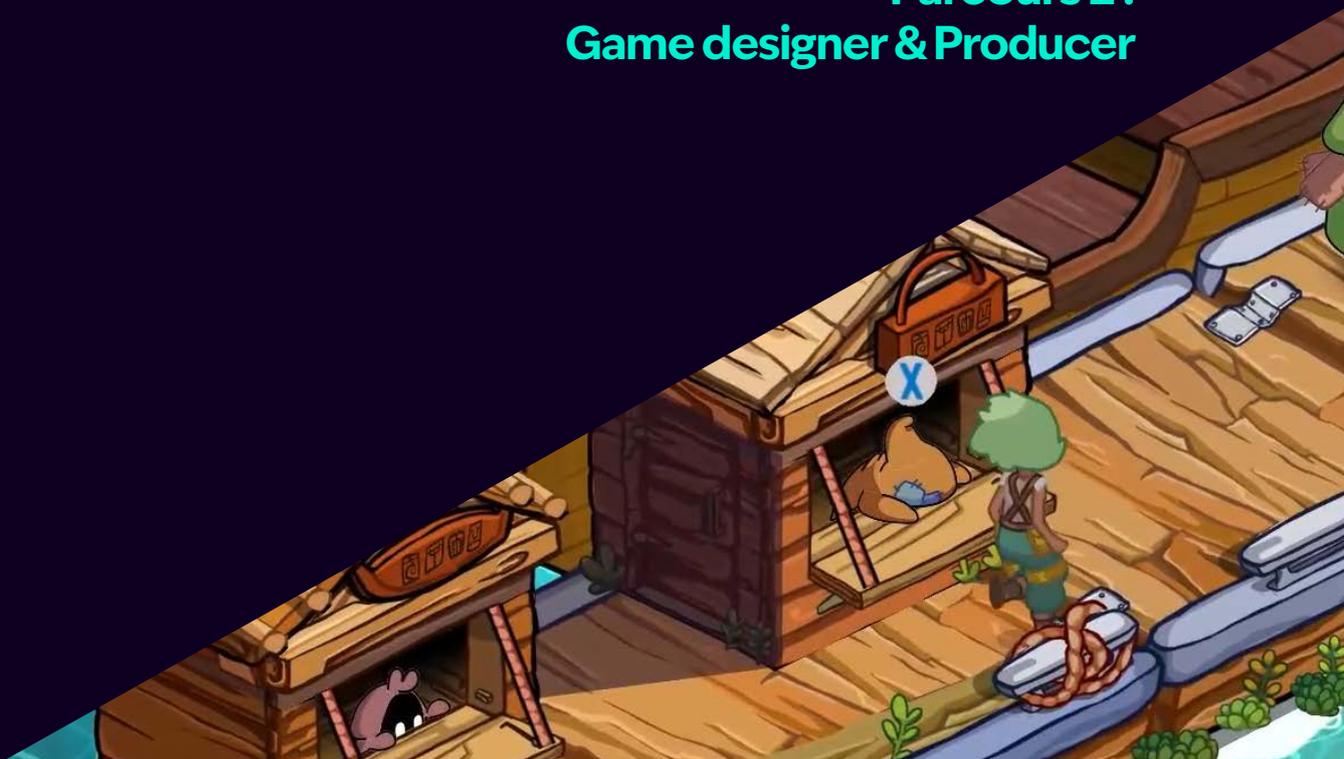
Admissions parallèles « Master of Fine Arts »

XP *by* e-artsup

PROGRAMME JEUX VIDÉO

Parcours 1:
Marketing, événementiels & streaming pour le jeu vidéo

Parcours 2:
Game designer & Producer





Intégré à l'écosystème XP by e-artsup ces programmes fusionnent expertise créative et compétences en marketing pour former les futurs professionnels du jeu vidéo. Accessibles dès Bac+2/3, ils offrent des spécialisations progressives dans les métiers du **game design**, du **marketing**, du **streaming**, de l'organisation **événementielle esports** et de la **production**.

Objectif : préparer les étudiants à évoluer dans l'industrie du jeu vidéo en maîtrisant les dimensions créatives, stratégiques et managériales.



Mise à niveau Pré « Master of Fine Arts » - 1 an

Une année pour découvrir les fondamentaux de la conception de jeux vidéo et du marketing. Pour une connaissance générale du secteur et acquérir les premières compétences techniques et stratégiques.

PARCOURS 1: Marketing du jeu vidéo

- Analyse des tendances et des publics.
- Stratégies de lancement pour jeux et événements esports
- Utilisation des outils numériques et plateformes de streaming (Twitch, réseaux sociaux, etc.).
- Communications adaptées aux joueurs.

PARCOURS 2: Game Design

- Initiation aux mécaniques de jeu (gameplay).
- Introduction aux moteurs de jeu (Unity, Unreal Engine).
- Bases du level design et du prototypage interactif.
- Conception d'expériences immersives et engageantes.





BAC +5 : « Master of Fine Arts » - 2 ans

PARCOURS 1: Marketing, événementiels & streaming pour le jeu vidéo

Des compétences approfondies dans trois domaines :
marketing, événementiels esports et streaming.
L'essentiel pour intégrer une industrie en pleine évolution.

Marketing

- Optimisation de la monétisation dans l'expérience gaming.
- Gestion des relations avec les éditeurs et plateformes de distribution.
 - Analyse des KPI (indicateurs de performance) pour optimisation.
- Storytelling marketing pour renforcer l'engagement des joueurs et des fans.

Événementiel esports

- Conception et gestion d'événements vidéoludiques : lancements de jeux, conventions, showrooms interactifs et compétitions internationales.
- Organisation de tournois esports, LAN parties, festivals, collaborations et événements immersifs.
 - Stratégies de sponsoring et de collaborations avec les marques et éditeurs.

Streaming et gestion des communautés

- Optimisation des plateformes de streaming.
- Création de contenus : animations, interviews, short content, streams...
- Gestion des interactions en temps réel et community management.
- Analyse des datas et stratégie de développement.



DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

- **Responsable marketing** : stratégie pour promouvoir les jeux vidéo.
- **Business developer** : développement de partenariats et opportunités pour les studios.
- **Brand manager** : gestion d'image et de notoriété.
- **Responsable événementiel** : organisation d'événements pour promouvoir les jeux et les marques.
- **Social media manager** : animation des réseaux sociaux et engagement de la communauté gaming.
- **Product manager** : supervision du développement et du lancement des jeux vidéo.





BAC +5 : « Master of Fine Arts » - 2 ans

PARCOURS 2 : Game designer & Producer

Conception, développement et gestion de projets vidéoludiques pour relever les défis créatifs et stratégiques de l'industrie du jeu vidéo.

Game Design

- Création de narrations interactives, personnages et univers.
- Maîtrise des outils et moteurs de jeu (Unity, Unreal Engine) pour prototyper des niveaux, interactions et fonctionnalités.
- Conception de mécaniques de jeu et monétisation.

Level Design

- Création de niveaux et environnements immersifs.
- Gestion de l'équilibre entre difficulté et progression pour maintenir l'intérêt du joueur.
- Tests et itérations pour une expérience optimale.

Production (Producer)

- Gestion des pipelines de production et workflows.
- Structuration des outils de communication avec les équipes et les partenaires externes (éditeurs, investisseurs, partenaires).
- Supervision des différentes phases de développement.

Compétences transversales

- Initiation aux nouvelles tendances : VR, AR, cloud gaming.
- Production avec intégration des outils d'intelligence artificielle et optimisation des prompts.
- Gestion de projets innovants et centrés sur l'itération.

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

- **Game Designer** : conception de gameplay, niveaux et narrations interactives.
- **Producer** : responsable de production pour des studios indépendants ou AAA.
- **Level Designer** : spécialiste de la création d'environnements et d'expériences immersives.
- **Chef de projet gaming** : gestion de processus créatifs et techniques dans des projets vidéoludiques.

POURQUOI CHOISIR CES FORMATIONS ?

- **Projets concrets** : participation à des projets réels en partenariat avec des studios et entreprises du secteur.
- **Technologies de pointe** : accès à des moteurs de jeu, logiciels et outils de production utilisés par les studios.
- Une **formation complète** couvrant l'ensemble des aspects stratégiques et managériaux du jeu vidéo.
- Accès à un **réseau étendu** grâce à la synergie entre XP et e-artsup pour une mise en situation concrète avec des projets collaboratifs et des immersions en alternance en entreprise.
- **Encadrement par des professionnels** de l'industrie du jeu vidéo.

ADMISSIONS PARALLÈLES

COMMENT ÇA MARCHE ?

Vous avez un niveau **BAC+2/3 en réorientation**

> Admission sur entretien

- > accès à la mise à niveau Pré « Master of Fine Arts » (durée : 1 an)
- > premier semestre : apprentissage des fondamentaux
- > second semestre en stage ou parcours international

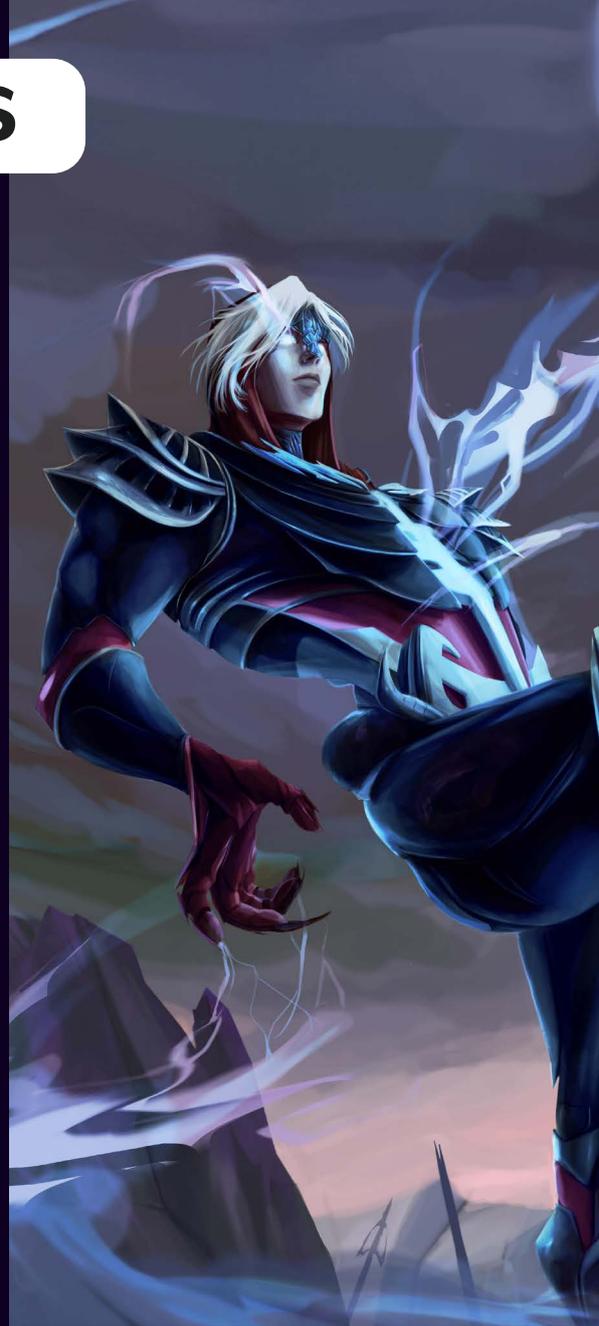
Vous avez un niveau **BAC+3/4 dans le domaine**

> Admission sur dossier et entretien

- > si le niveau correspond aux prérequis, accès au « Master of Fine Arts » (durée : 2 ans)

POURQUOI NOUS REJOINDRE ?

- **Admission parallèle accessible dès Bac+2/3** pour faciliter la réorientation.
- **Formation intensive** orientée vers les compétences pratiques et le travail en équipe.
- **Accompagnement personnalisé** par des experts.
- **Réseaux professionnels** pour favoriser l'insertion dans les secteurs créatifs.
- **Rythme: apprentissage ou initial.**
- **Reconnu par l'État** : titre certifié de niveau 7.



Paris

95, avenue Parmentier
75011 Paris
01 84 07 13 00
admissions-paris@e-artsup.net

Bordeaux

51, rue Camille Godard
33000 Bordeaux
05 57 87 33 61
admissions-bordeaux@e-artsup.net

Lille

10-12, rue du Bas Jardin
59000 Lille
03 20 15 84 40
admissions-lille@e-artsup.net

Lyon

2, rue du Professeur Charles Appleton
69007 Lyon
04 28 29 37 32
admissions-lyon@e-artsup.net

Marseille

9, boulevard de Louvain
13008 Marseille
04 84 34 02 09
admissions-marseille@e-artsup.net

Document non contractuel. La direction de l'établissement se réserve la possibilité de toute modification ou adaptation.

Établissement d'enseignement supérieur technique privé. Cette école est membre de 

J. CITORES