

Le Répertoire National des Certifications Professionnelles (RNCP)

Résumé descriptif de la certification **Code RNCP : 12708**

Intitulé

MASTER : MASTER Arts Lettres Langues à finalité professionnelle Mention Arts plastiques Spécialité Fictions numériques (jeux vidéo)

AUTORITÉ RESPONSABLE DE LA CERTIFICATION	QUALITÉ DU(ES) SIGNATAIRE(S) DE LA CERTIFICATION
Ministère chargé de l'enseignement supérieur, Université Paul Valéry - Montpellier 3	Recteur de l'académie, Président de l'université de Montpellier III

Niveau et/ou domaine d'activité

I (Nomenclature de 1967)

7 (Nomenclature Europe)

Convention(s) :

Code(s) NSF :

132 Arts plastiques

Formacode(s) :

Résumé du référentiel d'emploi ou éléments de compétence acquis

L'objectif de ce master est de former des designers de l'expérience-joueur et de l'interactivité. Ils devront être capables de concevoir des objets technologiques innovants et des interfaces joueurs conviviales dans le secteur vidéoludique. Les coeurs de métiers visés sont le game designer et le game director, ensuite viennent les métiers de l'infographie 2D et 3D, ainsi que le caractère design. Elle associe capacité à dessiner, à utiliser les outils informatiques créatifs et à concevoir l'expérience-joueurs. Les jeux vidéo sont un art de l'expérience, cette approche pragmatique sera particulièrement investie en même temps que les théories des arts contemporains. Les étudiants seront capables d'initier des projets pilotes et d'innover dans l'industrie du jeu vidéo grâce à une sensibilisation à la sociologie des innovations et des usages. Elle ouvre vers un stage pratique de minimum 320 heures en organisation. Crée de nouvelles formes de produits (matières, procédés, systèmes, formes, impressions) destinés à être fabriqués en série et parfois à l'unité. Conçoit ces produits en s'appuyant sur une analyse pluridisciplinaire (technologique, sociologique, esthétique et économique) et en tenant compte des contraintes techniques de fabrication. Peut être chargé de tout ou partie de la conception, ou participer au suivi de la fabrication du produit et de la diffusion.

Game designer : Le game designer conçoit l'interactivité et a une approche ascendante, du détail au général, à contrario du scénariste qui conçoit l'histoire globale. Les mécanismes du jeu seront pris en charge par le concepteur de jeu, établissant la structure vidéoludique du jeu. Le concepteur de jeu vidéo traduit « le ressenti joueur » en intentions. Cette traduction, qui est la première « écriture » de la création du jeu, décrit ainsi principalement des gestes, postures et autres comportements : elle demande donc une forme plus adaptée que le langage pour s'exprimer. Ainsi, « schéma », « croquis », « esquisse » entremêlés dans un « squelette », seront les premiers outils saisis pour rendre compréhensible cette conception particulière de l'action humaine. Le game designer conçoit des jeux vidéo en s'appuyant sur une analyse pluridisciplinaire (technologique, sociologique, esthétique et économique).

Game director : Le directeur de jeu est l'équivalent du réalisateur dans le cinéma, celui-ci défend les idées et les présente lors de réunions formelles : il détient une vision globale du jeu et la transmet aux autres. Il se pose des questions : « quelle est l'expérience que l'on va apporter au joueur ? Oui mais le joueur comment va-t-il le prendre ? Qu'est-ce qu'il va faire le joueur ? ». En tant que réalisateur, il est le garant de la vision du joueur durant tout le projet, et de l'authenticité du concept. Le réalisateur s'assure donc de maintenir les intentions de départ exprimées sous formes de grandes lignes directives.

Savoir-Faire : Connaissances techniques

- être capable d'utiliser les logiciels de dessins, d'animation 2D et 3D.
- être capable de dessiner, réaliser des croquis
- être capable de modéliser un univers et des personnages

Connaissance pratique

- être capable d'initier l'innovation au sein d'un projet
- être capable de gérer une situation à haute valeur ajoutée
- être capable de concrétiser des idées conceptuelles et de les mettre à l'image
- être capable de concevoir des histoires interactives
- être capable de concevoir l'expérience sensible joueur

Connaissance procédurale

- être capable de documenter un projet jeux vidéo
- être capable de créer de façon participative
- être capable de prototyper un jeu vidéo

Compétences :

- Etudier et rechercher les informations qui conditionnent la création ou l'exécution d'un jeu vidéo.
- Effectuer tous les travaux préparatoires et essais nécessaires : esquisse, préprojet, prémaquette, choix des techniques ou du style.
- Réaliser l'ouvrage : maquette, illustration, traçage, mise en couleur, graphisme, animation ou rédaction, annonces, scénarios...
- Vérifier la qualité du travail et sa conformité au projet initial avec le responsable ou le client, et effectuer les modifications ou

corrections éventuelles.

Savoirs :

- théories de l'art contemporain
- références esthétiques des jeux vidéo
- théories des usages des technologies et des innovations

- théories de l'activité
- approche qualitative en création
- méthodologie participative
- scénarios interactifs

Savoirs faire :

- rédiger un dossier de pré-production
- dessiner un story-board
- communiquer dans une situation pluridisciplinaire
- maîtriser les techniques d'écriture interactive
- faciliter la création participative
- utiliser les outils et logiciels de prototypages

Savoirs être :

- Faciliter le « travailler ensemble »
- Échanger et négocier avec des interlocuteurs variés
- S'adapter à des situations variées
- S'adapter de manière permanente aux évolutions techniques et aux nouvelles technologies
- Déterminer rapidement des ordres de priorités
- Réagir rapidement à des situations imprévues
- Anticiper les besoins des publics visés.
- Diversifier et renouveler ses productions.
- Concevoir et transmettre un message.
- Concilier des activités de création avec des contraintes strictes (budget, délais).

Secteurs d'activité ou types d'emplois accessibles par le détenteur de ce diplôme, ce titre ou ce certificat

Multimédia et Industrie des Jeux vidéo.

Game design,

Conception visuelle,

Ergonomie,

Scénariste interactif,

Concepteur réalisateur,

Chef de projet

Codes des fiches ROME les plus proches :

E1205 : Réalisation de contenus multimédias

E1104 : Conception de contenus multimédias

Modalités d'accès à cette certification

Descriptif des composantes de la certification :

Pour être inscrits en Master 1, les étudiants doivent justifier d'un diplôme national conférant le grade de licence ou d'une validation d'acquis prévue aux articles L613-3, L613-4, L613-5 du code de l'éducation. L'accès au Master 2 est subordonné, à l'obtention des 60 premiers crédits du master 1, sauf cas de validation. Le passage en Master 2 Recherche se fait sur critères exclusivement pédagogiques.

La spécialité Pratiques plastiques contemporaines vise à former à la recherche en arts plastiques en vue du doctorat.

Celle-ci peut se résumer dans les formules suivantes : compléter, éclairer, exemplifier, critiquer, découvrir, développer et pratiquer des problématiques artistiques. Cette formation doit permettre de participer aux débats sur les enjeux de la création artistique de la société.

Ce travail de recherche est éminemment universitaire. C'est-à-dire qu'il doit s'élaborer conceptuellement par la rigueur des méthodologies relatives aux Sciences humaines. Dans cette perspective, il doit être en rapport permanent avec l'actualité de la recherche scientifique et artistique dans le champ élu.

Cependant, on n'oubliera pas que dans la pratique artistique proprement dite, la sensibilité, l'intuition, l'émotion, l'originalité, l'inventivité et bien sûr l'irrationnel sont des facteurs parmi les plus fertilisants. La finalité de la recherche ne peut donc s'abstraire de cette dimension et sera également valorisée.

Différemment de ce qui prévaut dans les autres champs des Sciences humaines, le travail de recherche en Arts plastiques est spécifique car s'effectuant par sa réflexion élargie des enjeux de la pratique personnelle de l'étudiant. Celui-ci doit apprendre à situer sa recherche dans les courants de l'art contemporain et dans les tendances théoriques. Globalement, les objectifs professionnels de la spécialité « Recherche » ne sont guère différents de ceux de la spécialité « Enseignement ». Comme eux, ils demandent un haut niveau de compétences comportementales et scientifiques, comme eux, ils demandent un haut niveau de compétences techniques et en particulier dans le domaine spécifique où intervient l'étudiant.

La formation se déroule sur 4 semestres. La certification s'obtient après une évaluation portant sur les champs suivants :

Théories et sciences de l'art (I)

Méthodologie de la Recherche poïétique critique

Pratique plastique et artistique, traditionnelle et numérique I

Langue

Séminaire de recherche de Pratique plastique et approches critiques (1)

Séminaire de recherche de Pratique plastique et approches critiques (2)

Séminaire de Recherche de Pratique plastique et approches critiques (3)
 Connaissance des entreprises et Droit et gestion des entreprises I
 Stage dans une entreprise à vocation artistique ou dans une structure culturelle
 Théories et sciences de l'art (II)
 Expressions culturelles et artistiques : méthodologie
 Pratique plastique et artistique traditionnelle et numérique (II)
 Informatique
 Séminaire de recherche de Pratique plastique et approches critiques (4)
 Séminaire de recherche de Pratique plastique et approches critiques (5)
 Séminaire de Recherche de Pratique plastique et approches critiques (6)
 Connaissance des entreprises II
 Droit et gestion des entreprises II
 Stage dans une entreprise à vocation artistique ou dans une structure culturelle (4 semaines)
 Mémoire de recherche (ou en rapport avec le monde pro) et soutenance
 La pratique artistique : séminaires communs (recherche universitaire et monde professionnel)
 La recherche théorique en arts plastiques : séminaires communs (recherche universitaire et monde professionnel)
 Arts contemporains et Théories
 Atelier de recherche : projet artistique personnel
 Séminaires de recherche : la pratique théorisée
 Expressions culturelles et artistiques : méthodologie
 Mémoire, production plastique et artistique et soutenance

Chaque enseignement fait l'objet de contrôles en contrôle continu ou examen terminal. Chaque unité d'enseignement (UE) est notée de 0 à 20, 10 est la note suffisante pour valider un enseignement. Les UE constitutives de chacun des semestres totalisent 30 crédits. Chaque crédit a un équivalent proportionnel en coefficient. En Master 2 Professionnel, le contrôle des connaissances comprend des épreuves écrites et orales et la soutenance d'un rapport de stage, d'un mémoire ou d'un projet. En Master 2 Recherche, le contrôle des connaissances comporte obligatoirement la soutenance d'un mémoire.

La compensation est organisée par semestre sur la base de la moyenne générale des notes obtenues, pondérées par les coefficients. A l'intérieur de chaque semestre, il y a compensation entre UE et à l'intérieur des UE compensation entre éléments constitutifs d'UE (ECUE) conformément aux demandes d'habilitation. Le semestre obtenu par compensation interne confère la totalité des crédits européens prévus pour le semestre. La capitalisation s'applique à toutes les notes d'UE et d'ECUE égales ou supérieures à 10.

Validité des composantes acquises : illimitée

CONDITIONS D'INSCRIPTION À LA CERTIFICATION	OUINON	COMPOSITION DES JURYS
Après un parcours de formation sous statut d'élève ou d'étudiant	X	75% Enseignants-chercheurs, 25% Professionnels.
En contrat d'apprentissage	X	Idem
Après un parcours de formation continue	X	Idem
En contrat de professionnalisation		X
Par candidature individuelle	X	Possible pour partie du diplôme par VES ou VAP
Par expérience dispositif VAE	X	Enseignants-chercheurs et professionnels

	OUI	NON
Accessible en Nouvelle Calédonie		X
Accessible en Polynésie Française		X

LIENS AVEC D'AUTRES CERTIFICATIONS

ACCORDS EUROPÉENS OU INTERNATIONAUX

Base légale

Référence du décret général :

Arrêté du 25 avril 2002 publié au JO du 27 avril 2002.

Référence arrêté création (ou date 1er arrêté enregistrement) :

Arrêté du 25 avril 2002 publié au JO du 27 avril 2002

Référence du décret et/ou arrêté VAE :

Références autres :

Arrêté du 7 juin 2011 relatif aux habilitations de l'Université Montpellier 3 à délivrer des diplômes nationaux.

Pour plus d'informations

Statistiques :

<http://www.univ-montp3.fr/>

<http://www.poluniv-mpl.fr>

http://www.ac-montpellier.fr/Academie/Academie_Stats.htm

Autres sources d'information :

Université Paul Valéry

Lieu(x) de certification :

Université Paul Valéry-Montpellier 3

Route de Mende 34199 Montpellier cedex 5.

Téléphone : 04 67 14 20 00 Fax : 04 67 14 20 52

Lieu(x) de préparation à la certification déclarés par l'organisme certificateur :

Montpellier

Historique de la certification :