

MASTER JV

Séance d'information



UN MASTER ?

Face à l'évolution du monde du jeu vidéo et de ses besoins

- proposer une formation moderne permettant aux étudiants de devenir des acteurs majeurs de l'entreprenariat, l'innovation et de la recherche
- faire évoluer notre engagement à un niveau supérieur, modernisé sur les plans pédagogique et entrepreneurial





AMBITIONS

- Développer l'industrie du Jeu Vidéo en **Belgique** (Tax Shelter)
- Favoriser l'émergence de Startups
- Devenir un acteur de formation incontournable en Europe et renforcer notre rayonnement à l'international
- Maintenir et initier des collaborations étroites avec des institutions de premier plan (académiques et privées)





PARTENAIRES



PlayStation.First





CURSUS

Bachelier Pro

(production)

Master

(entrepreneuriat, mgmt, innovation, R&D)

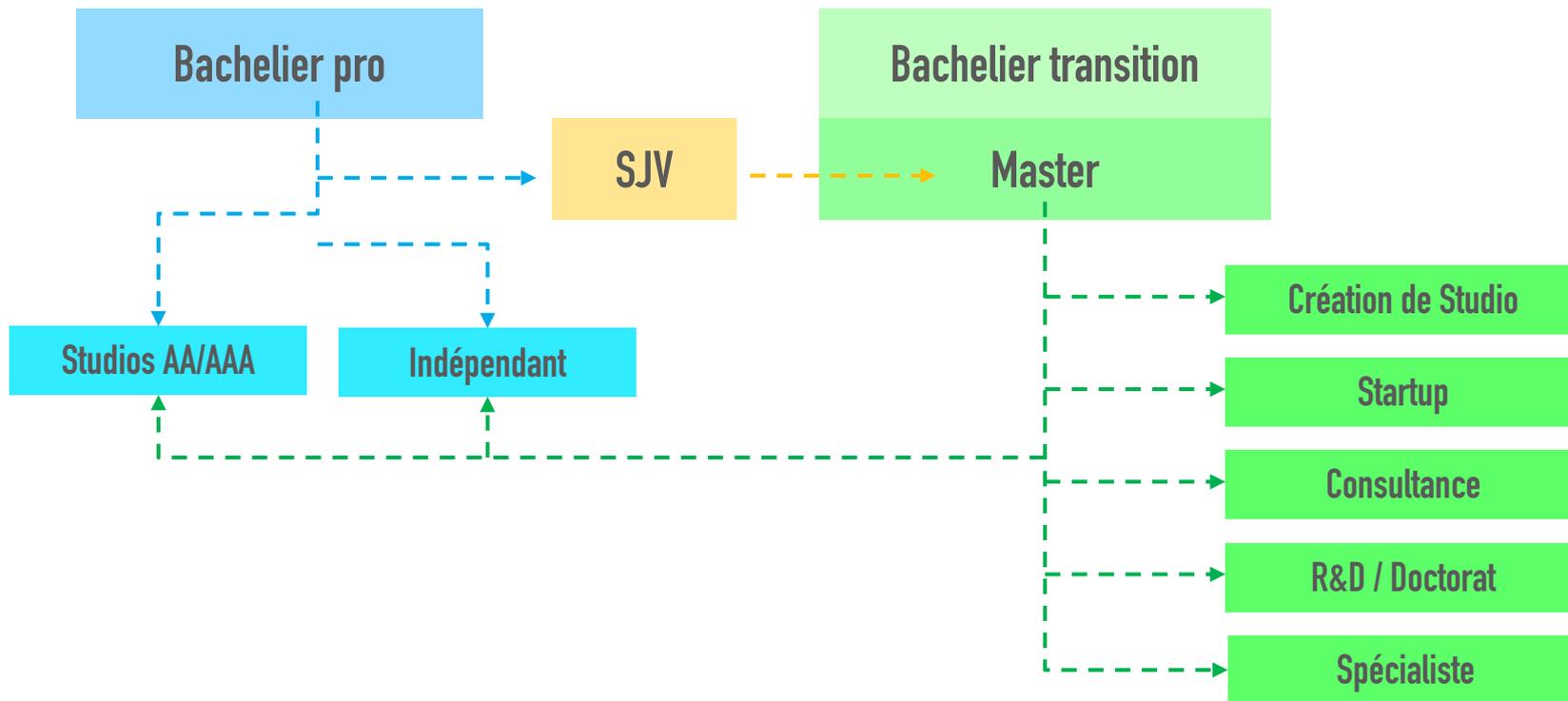
| | | | |
|---------|-----------------|------------------------------|------------------------|
| Année 1 | Bachelier pro 1 | | Bachelier transition 1 |
| Année 2 | Bachelier pro 2 | | Bachelier transition 2 |
| Année 3 | Bachelier pro 3 | | Bachelier transition 3 |
| Année 4 | | Spécialisation Jeu Vidéo* | Master 1 |
| Année 5 | | | Master 2 |

* Évolution dès 2023 - 2024





PERSPECTIVES PROFESSIONNELLES





ORIENTÉ VERS L'INDUSTRIE

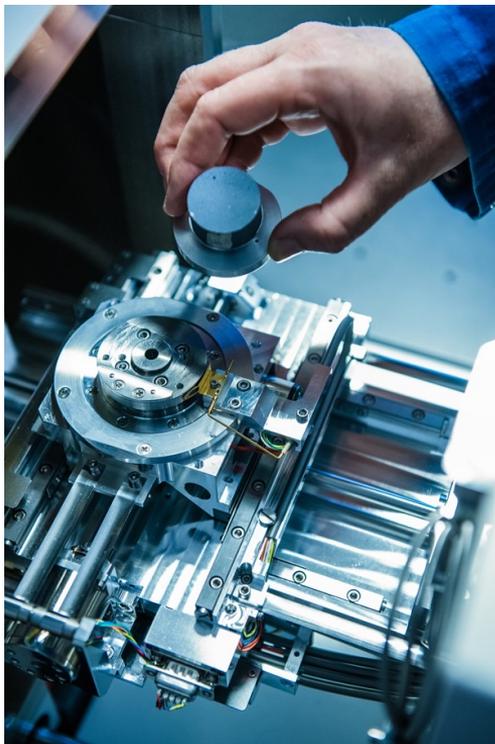


- ❑ Développement de startups
- ❑ Production et entrepreneuriat
- ❑ Gestion processus production et commercialisation
- ❑ Développement de ses propres filières de travail
- ❑ Séminaires et Masterclass de pointe



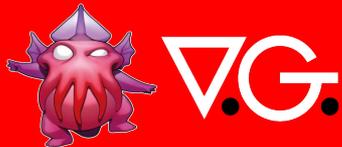


ORIENTÉ VERS LA RECHERCHE



- ❑ **Intégrer l'évolution des technologies**
- ❑ **Transmédia**
- ❑ **Games studies – Interactions sociales**
- ❑ **Pédagogie et médiations vidéoludiques**
- ❑ **Doctorat**





COMPÉTENCES

I. CONCEPTION VIDÉOLUDIQUE

- ▣ Concept 2D, Game Design, Storytelling, Prototyping

II. PRODUCTION VIDÉOLUDIQUE

- ▣ Assets 3D, Scenes 3D, Animations, Tools

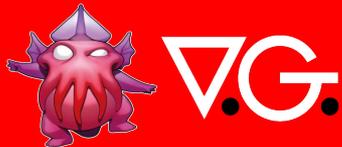
III. MANAGEMENT

- ▣ Planification, Pipelines, Task tracking

IV. GESTION

- ▣ Droit, Financement





COMPÉTENCES

V. DIRECTION

- ▣ Technique – Artistique, Leadership, innovation

VI. MARKETING

- ▣ Economie, communication

VII. APPROCHE SYSTÉMIQUE

- ▣ Pédagogie vidéoludique, eSport, Santé, etc.

VIII. RECHERCHE SCIENTIFIQUE

- ▣ Domaines techniques, créatifs et humains autour du Gaming





MODALITÉ

Présentiel
Co-modalité
Hybridation
Formation à distance

STAGE

Industrie vidéoludique
Entrepreneuriat

INNOVATION

Isomorphisme
Gamification
Parcours individualisés des
apprentissages

LABORATOIRES

Matériel de pointe
(Labo XR, PC portable gaming,
Dev Kit Sony PS5, tablettes graph,
etc.)

INTERDISCIPLINAIRE

Game Art - Tech Art -
Anim - Game Design -
Management





RENTRÉE - LOCAUX

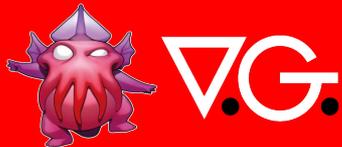
 A6K - Charleroi

 Tamines



Rentrée le 15 septembre
13h00





PARCOURS

Année 1 du Bachelier de Transition

Introduction au Game design et aux technologies des médias interactifs

Fondements techniques et artistiques

Atelier expérimental en production d'assets

Année 2 du Bachelier de Transition

Choix d'option : Game Art / Game Animation / Tech Art

Atelier collaboratif de recherche et d'expérimentation

Année 3 du Bachelier de Transition

Travaux pratiques liés à l'option

Travail d'équipe pluridisciplinaire

Stage en entreprise

Projet de fin de cycle en équipe (qualité Indé ciblée)

Année 1 du Master

Choix de finalité : Game Art / Tech Art

Direction artistique et technique de projets

Techniques avancées et spécialisées

Travail individuel de recherche

Année 2 du Master

Productions et recherches personnelles

Approche holistique du JV

Mémoire : projet de production en équipe (qualité AAA)





PROGRAMME DES COURS

<https://progcours.heaj.be/cocoon/fac/facT>

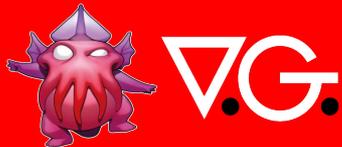
Bachelier de transition : voir « Bachelier en jeu vidéo »

Master 1 : voir « Master en jeu vidéo », cours B4

Un intitulé en anglais n'induit pas un cours en anglais !

22-23 : année test, les UE et AA sont amenées à évoluer





PASSERELLES

De **0 à 15** crédits complémentaires:

Bachelier de spécialisation en développement de jeux vidéo

De **15 à 30** crédits complémentaires:

Master en sciences de l'ingénieur industriel, orientation informatique

Master en sciences informatiques

Master : ingénieur civil en informatique

Master en architecture

Master en architecture transmédia

Master en arts plastiques, visuels et de l'espace

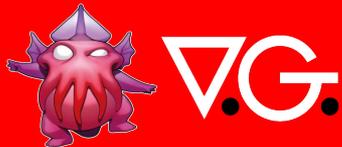
Master en production de projets artistiques

Master en information et communication

Master en communication

Master en sciences et technologies de l'information et de la communication





PASSERELLES

De **30 à 45** crédits complémentaires:

Bachelier en techniques graphiques, orientation techniques infographiques

Bachelier en arts graphiques

Bachelier en animation 3D et effets spéciaux (VFX)

Bachelier en écriture multimédia

De **45 à 60** crédits complémentaires:

Bachelier en information et communication

Bachelier de spécialisation en sciences et techniques du jeu

Bachelier en architecture





INSCRIPTIONS



**BACHELIER DE
TRANSITION ET
MASTER EN CRÉATION DE
JEUX VIDÉO**

**Une formation complète en
5 ans qui te permet de te spécialiser dans
les MÉTIERS DU JEU VIDÉO et de rejoindre
l'industrie du média !**

MASTER DÉJÀ ACCESSIBLE

aux personnes souhaitant se professionnaliser dans le domaine et dont la formation initiale donne accès au cursus.



HAUTE ÉCOLE
CONDORCET

HEH.be
Haute École en Hainaut



WALLONIE-BRUXELLES
ENSEIGNEMENT





DÉCOUVERTE

Mercredi 7 septembre

Ateliers découverte métiers du Gaming

14h à 18h

A6K – Charleroi



A6K
ADVANCED
ENGINEERING
CENTER

E6K
TECH
EDUCATION
CENTER



MERCI DE VOTRE ATTENTION