
Département Design Interactif & Jeu vidéo

- DESIGN GRAPHIQUE 
- PHOTOGRAPHIE 
- COMMUNICATION & INDUSTRIES GRAPHIQUES 
- CINÉMA D'ANIMATION 
- DESIGN INTERACTIF** 
- JEU VIDÉO 
- VIDÉO - SON 

Design Interactif & Jeu vidéo



Département Design Interactif
(ex. Multimédia)

25 ans d'existence

Aujourd'hui 5 formations

du Bac+2 au Mastère Spécialisé
en apprentissage ou temps plein

200 élèves dont 120 apprentis

Design Interactif & Jeu vidéo



Dans les domaines...

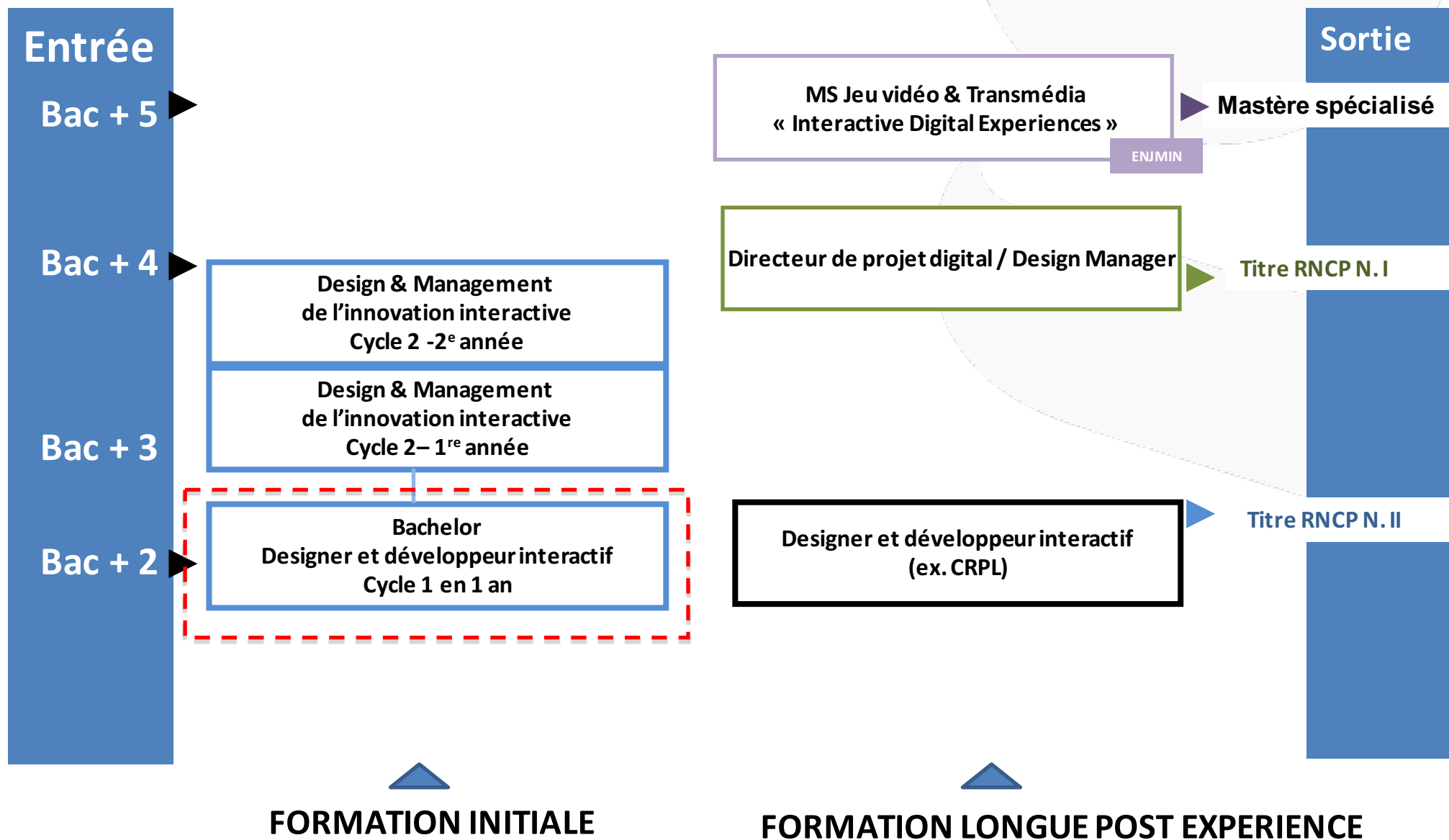
De la création et la production de contenus interactifs 2D, 3D, motion design, d'interfaces interactives, du design de services, des médias interactifs innovants...

Mais aussi du conseil stratégique au management et à la stratégie de diffusion multi-supports.



- **Une très bonne insertion**
100 % de placement à six mois pour les filières en apprentissage, mais aussi
- **Un fort réseau d'anciens à l'international** Allemagne, Pays-Bas, Royaume Uni, Suisse, Canada, Etats-Unis, Suède mais aussi Australie, Cambodge...
- **Des trajectoires rapides**
- **Des projets de haut niveau**, permettant une forte visibilité

Département DESIGN INTERACTIF



FORMATION INITIALE : UN CURSUS EN 3 ANS

CYCLE 2
Titre RNCP niveau 1

Design & Management de
l'innovation interactive
2^{ème} année



- Design Manager
- Consultant Digital
- LEAD Dr Artistique
- LEAD Développeur
- Creative Technologist
- UX Designer

Bac+3 →

Design & Management de
l'innovation interactive
1^{ère} année



CYCLE 1
Titre RNCP niveau 2

Designer &
Développeur interactif



- Directeur artistique Web & Mobile
- Développeur Web & Mobile
- Creative Developpeur

Bac+2 →



**>> BACHELOR DESIGNER & DEVELOPPEUR
INTERACTIF**



Designer & Développeur Interactif

DEBOUCHES

CONCEPTEUR applications web, mobile, installation digitale et objets connectés.

DIRECTEUR ARTISTIQUE web et mobile,

DEVELOPPEUR web et mobile,

PROFILS CREATIFS

2 profils Graphiste / Développeur

Moins de 30 ans

Niveau d'entrée : Bac + 2

BTS Design Graphique ou DUT Informatique ou MMI

Concours :

Présélection sur dossier + Epreuves* + Entretien

*Technique ou Graphique & QCM Anglais

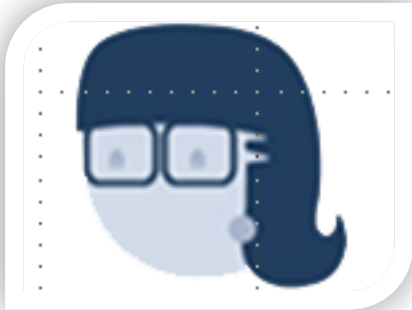
1 année de formation en apprentissage

Titre Gobelins RNCP n. II

Alternance 15 jours / 15 jours



Prérequis d'un Designer & Développeur Interactif



Créatif et curieux; ouverts d'esprit
Attentif à la qualité de rendu graphiques / développements.
Capacité à développer un style créatif personnel.

La « **Gobelins' touch** » : *l'art de mettre en scène, de raconter une histoire*



Motivé(e), persévérant(e), moteur de sa formation à l'école et en entreprise.

Capacité à organiser des idées et à convaincre son auditoire.
L'expression orale et écrite témoignent d'une bonne culture ,
d'une ouverture au monde, d'une imagination fertile.

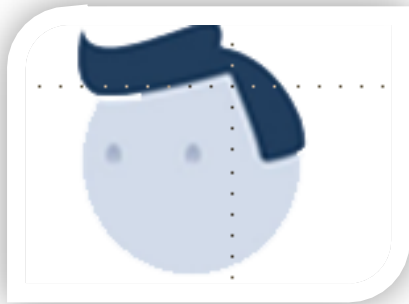
Capacité à travailler en équipe sur des projets innovants, à géométrie variable.

Capacités principales



Critères de sélection pour un développeur

Contenu du dossier

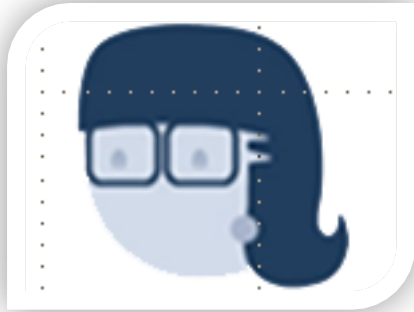


Option développeur : des documents de conception technique (*schémas, diagrammes, arborescences ...*) et de réalisation (*captures d'interfaces finalisées de sites web, d'applications ludiques ou non, de dispositifs interactifs...*).

En outre, vous mettrez en évidence pour chaque projet, **les technologies utilisées en justifiant de leur emploi**. Vous ajouterez, quand vous le jugerez nécessaire **des extraits de scripts** pour valoriser vos compétences techniques.



Critères de sélection pour un graphiste

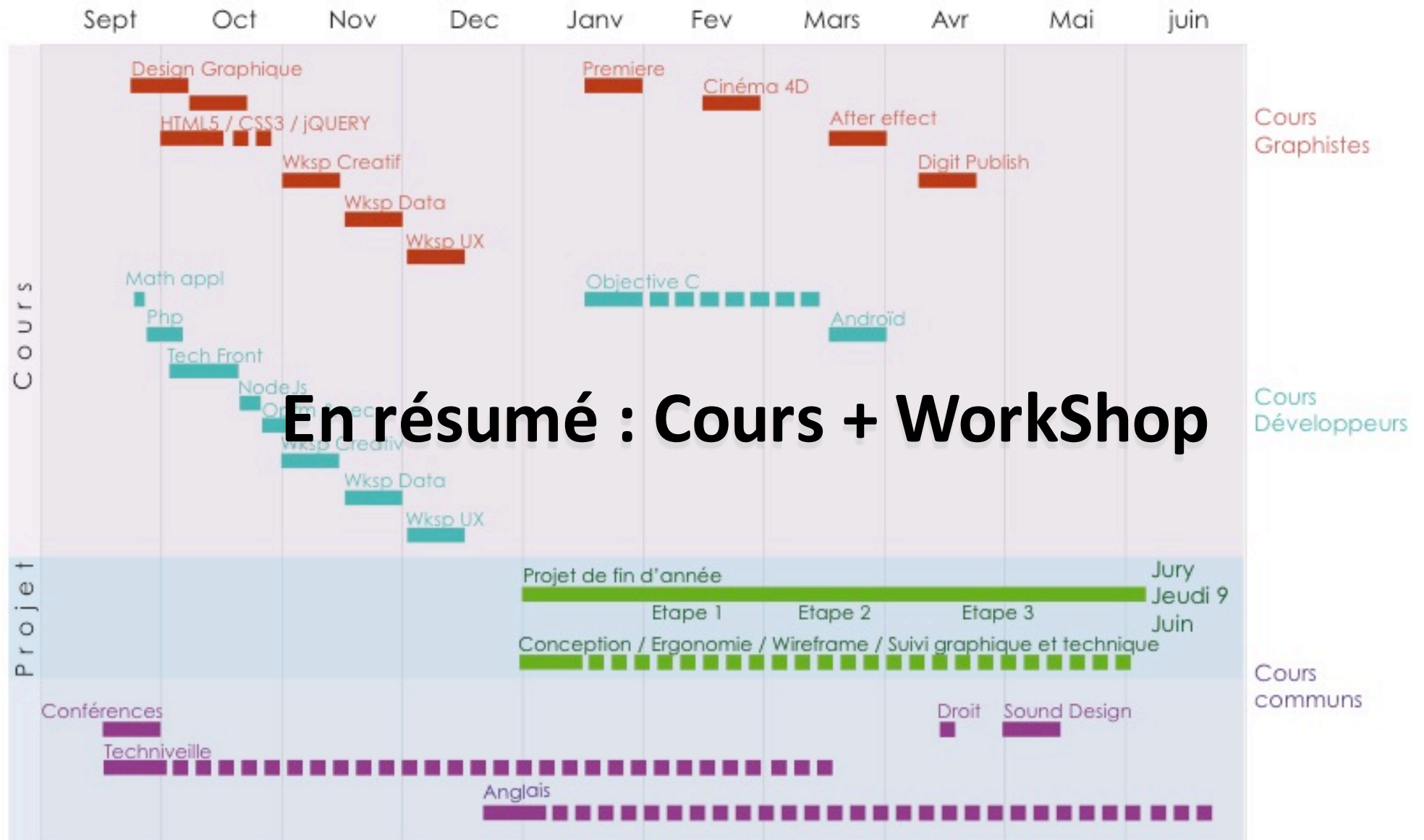


Contenu du dossier

Option graphiste : des documents de recherches graphiques (*planches tendances, rough, croquis ou storyboards*); des documents de conception (*zonings*) et de réalisation (*captures d'interfaces finalisées de sites web, d'applications ludiques ou non, de dispositifs interactifs, photos, illustrations, travaux d'édition, d'arts plastiques...*).

En outre, vous mettrez en évidence pour chaque projet, **vos choix artistiques en justifiant de leur pertinence**. Vous ajouterez, quand vous le jugerez nécessaire **vos références artistiques** pour valoriser vos connaissances en histoire de l'art.

Planning - BACHELOR DDI 2016





Exemple de Workshop



<http://projets.gobelins.fr/bddi/2018/3d-music-xp/>



**>> DESIGN & MANAGEMENT DE L'INNOVATION
INTERACTIVE**



2^e cycle | DESIGN & MANAGEMENT DE L'INNOVATION INTERACTIVE

SPECIALISATION : Lead Technique ou Lead Graphique

DEFINITION

1 formation de niveau Bac + 5 pour les graphistes et développeurs
Intéressés par la création de nouveaux produits, contenus ou services
digitaux impliquant des utilisateurs exigeants dans des **contextes
professionnels prospectifs**.

Pour maîtriser pas à pas toutes les étapes clés, de la création au
lancement d'un nouveau projet digital à forte valeur ajoutée.

Prospective, recherche d'idées créatives, conception de scénarios
d'usages, production d'un prototype, pilotage et management des
ressources et partenaires, promotion et communication du projet.



2^e cycle | DESIGN & MANAGEMENT DE L'INNOVATION INTERACTIVE

SPECIALISATION : Lead Technique ou Lead Graphique

PROGRAMME DU MASTER 1

PHILOSOPHIE

EQUIPES MIXTES GRAPH/DEV EN PRIVILEGIANT :

- Les pratiques professionnelles
- La qualité des projets
- La dynamique d'équipe

- **Focus sur la valeur ajoutée (service, faisabilité, trafic)!**
- **Créativité**
- **Esthétique visuelle des interfaces et des interactions**
- **Performance des fonctionnalités liées aux usages cibles**
- **Communication du projet à toutes les étapes en « mode Design » en exploitant la puissance du storytelling**
- **Promotion de son projet On-line**



2^e cycle | DESIGN & MANAGEMENT DE L'INNOVATION INTERACTIVE

SPECIALISATION : Lead Technique ou Lead Graphique

PROGRAMME DU MASTER 1

ATELIER DE DESIGN THINKING

Explorer un sujet à 360° et proposer au moins 3 solutions créatives différentes en cohérence avec une stratégie digitale pertinente! **VA Originalité & Cohérence**

UX DESIGN

Sélection d'une solution et exploration de l'univers de l'utilisateur avec modélisation des user journey, wireframes. **VA qualité de l'expérience & Faisabilité**

ATELIER I.O.T

Concevoir une expérience interactive proposant 1 usage original et intuitif et 1 IHM basés sur un objet existant (vintage), ou à créer (Fablab), le tout combiné à un programme informatique.

VA Originalité & Utilisabilité

DESIGN & DEVELOPPEMENT D'INTERFACES 2D/3D

- ▶ UI Design & Motion Design (C4D, After Effect, Première) **pour les graphistes**
- ▶ Développement front office multi-écrans (web, mobile, dispositif, installation) et gestion de datas ou d'assets graphiques dynamiques (webGL, Unity) **pour les développeurs.**



2^e cycle | DESIGN & MANAGEMENT DE L'INNOVATION INTERACTIVE

SPECIALISATION : Lead Technique ou Lead Graphique

PROGRAMME DU MASTER 2

PHILOSOPHE

CONSOLIDER LES ACQUIS EN ALLANT PLUS LOIN

- Ajouter aux compétences techniques & méthodologiques en direction graphique et technique celles nécessaires au pilotage d'un projet, en mode lead
- Etendre les outils du Design UX au Design Management (culture, méthodologie, intérêt pour toutes les activités transversales à la production d'un projet)

LE SAVOIR FAIRE GOBELINS

Mettre ses connaissances et compétences au service de projets digitaux en valorisant la valeur ajoutée du produit, du service, des contenus et en étant capable de collaborer avec les équipes et les marques.



2^e cycle | DESIGN & MANAGEMENT DE L'INNOVATION INTERACTIVE

SPECIALISATION : Lead Technique ou Lead Graphique

PROGRAMME DU MASTER 2

STRATEGIE

- ▶ Veille concurrentielle et stratégique
- ▶ Stratégie de produit, de marque et de communication
- ▶ Définition d'un modèle économique
- ▶ Pilotage des ressources et partenaires (Agile & Lean)
- ▶ Exercice du leadership
- ▶ Dimension juridique d'un projet digital
- ▶ Changement de posture : de graphiste ou développeur à entrepreneur capable de développer son réseau pro et d'assurer la promotion de son projet

CYCLES DE CONFERENCES ADOSES A DES ATELIERS DE R&D

- ▶ Décrypter l'actualité du digital pour comprendre les nouvelles technologies et les nouveaux usages et repérer les nouveaux champs d'opportunités
- ▶ Prototyper de nouvelles interfaces immersives et intuitives au service des marques et de leurs utilisateurs



2^e cycle | DESIGN & MANAGEMENT DE L'INNOVATION DIGITALE

SPECIALISATION : Lead Technique ou Lead Graphique

PROJET DE FIN D'ETUDES, EN GROUPE

1. Proposer un sujet et en faire un projet de design
→ *UX : Persona, scénario, arborescence, wireframes*
2. Superviser et mettre en œuvre la direction graphique
→ *ID visuelle, DA, design d'interfaces et d'interactions*
3. Superviser les tests utilisateurs
→ *Labo Ergo Design Gobelins*
4. Superviser et mettre en œuvre la production et le développement d'un prototype
→ *Développement, tests, optimisations*
5. Communiquer et promouvoir son projet : **dossier, teaser, site**

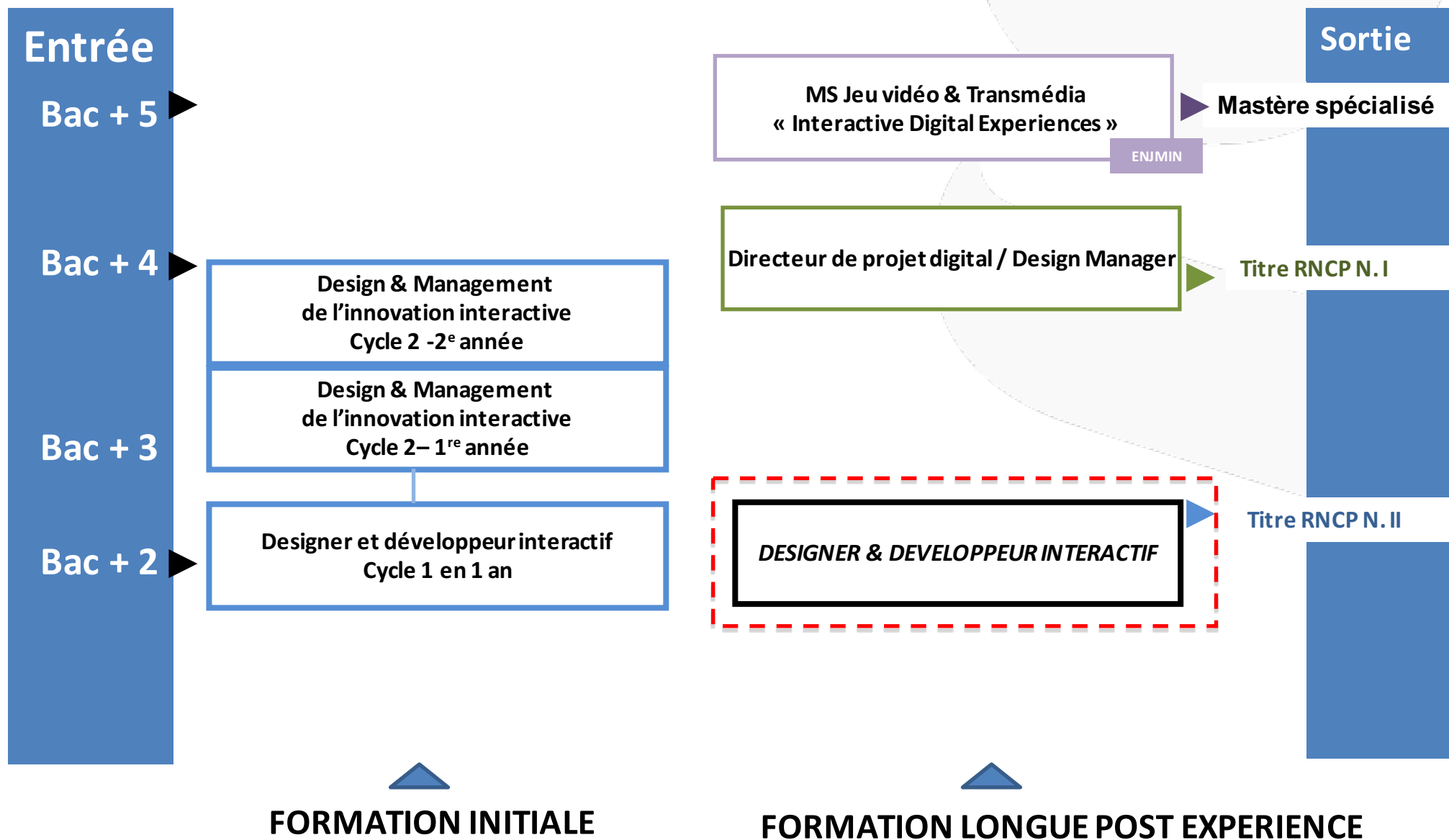
web



>> DESIGNER & DEVELOPPEUR INTERACTIF



Département DESIGN INTERACTIF





Designer et développeur interactif

Chef de projet / Graphiste / Développeur
Niveau d'entrée : Bac +2 + expérience pro

PUBLIC CONCERNE : Professionnel ayant minimum trois années d'expérience de préférence dans les métiers de l'audiovisuel, l'informatique, l'édition, la communication ou l'information.

Concours :
Dossier de travaux + Entretien



DEBOUCHES : en fonction des profils à l'entrée :
Concepteur réalisateur multimédia, intégrateur,
développeur web, designer web, chef de projet,
webmaster...





Designer et développeur interactif

**Alternance de
Cours + Workshop**

Octobre à décembre

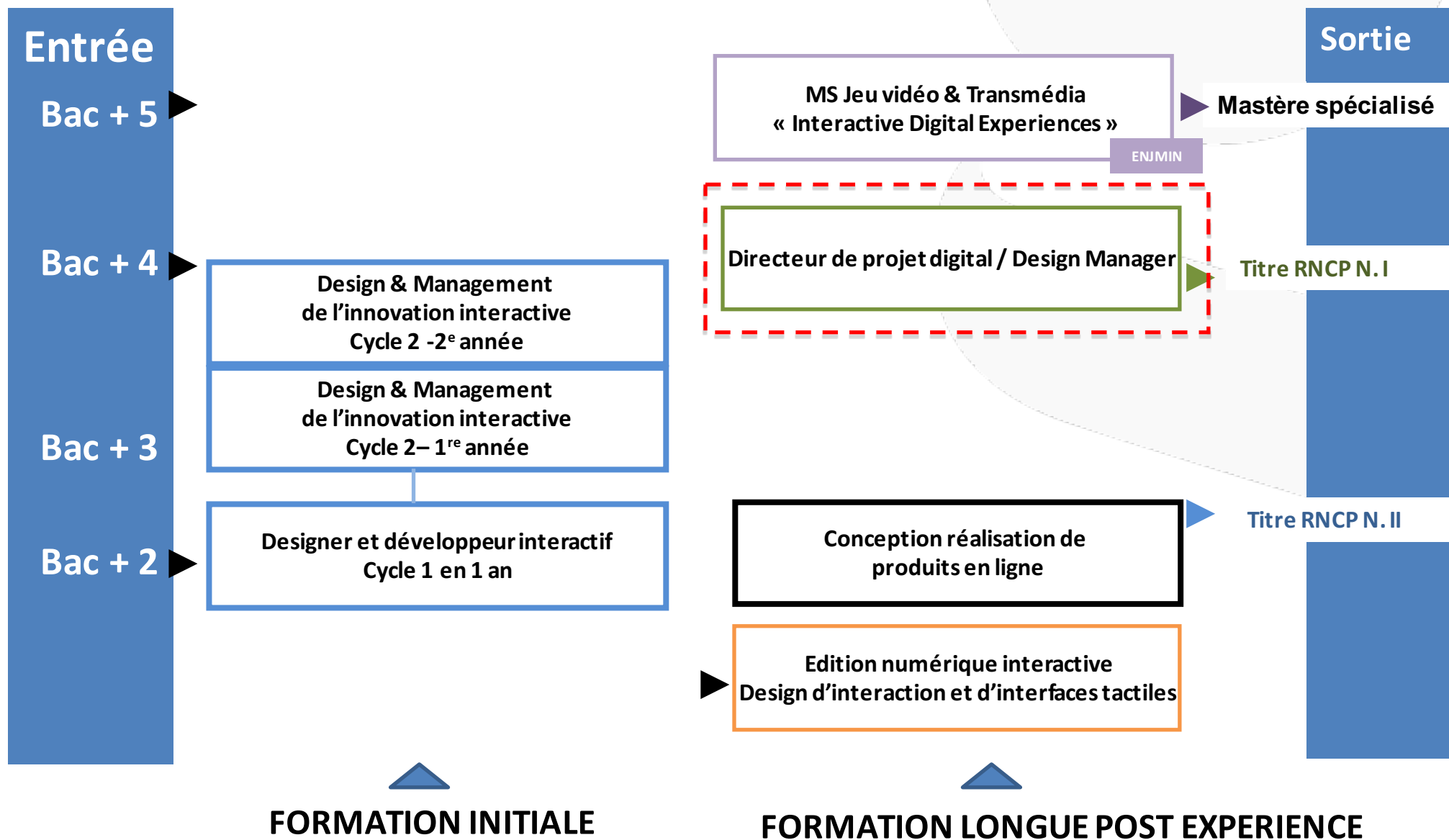
**Cours + Projet de fin
d'année de 3 mois**

Janvier février puis janvier à avril



**>> DIRECTEUR DE PROJET DIGITAL /
DESIGN MANAGER**

Département DESIGN INTERACTIF





Directeur de projet Digital / Design Manager

Majeure « UX Design » ou « Management de projet »

- Cette **formation de niveau Bac + 5** a pour vocation d'apporter des **compétences managériales et organisationnelles**, de développer la **connaissance stratégique du secteur digital**.
- Elle permet de **concevoir et de piloter des projets digitaux d'envergure** dans le secteur de la communication et des loisirs numériques.
- Elle s'attache à **placer la conception orientée vers l'humain au coeur des projets**.



Directeur de projet Digital / Design Manager

Majeure « UX Design » ou « Management de projet »

**Niveau d'entrée : Bac + 4
ou bac + 2 et 3 ans expérience professionnelle**

But : accéder à des postes de management dans le digital

Concours : sélection sur CV/LM + entretien/tests

**En alternance (Contrat pro, période pro,
stage alterné)**

7 jours école / 3 semaines en entreprise

Titre RNCP niveau I (MICNI)

**mic
ni²⁰₁₂**

DEBOUCHES : Stratégie, Conseil, Conception (Design UX, architecte de l'information), Direction de clientèle, Responsable de production, Management de projet digital, multimédia





Directeur de projet Digital / Design Manager

Majeure « UX Design » et « Management de projet »

Fondamentaux : veille & technos, planning strat, marketing strat & opérationnel

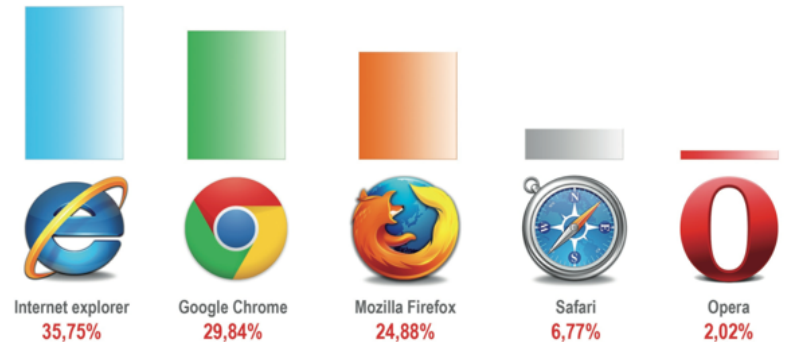
UX design : recherche utilisateur, tests, archi d'info, design d'interaction, UX agile

Management : manager/être managé, piloter les projets, performance/analytics...

- **Challenge ergo-design**
- **Veille** stratégique
- Deux projets **coachés** (cas client réel, start-up)
- **Mémoire** professionnel



Utilisation des navigateurs en février 2012 ⁽¹⁾

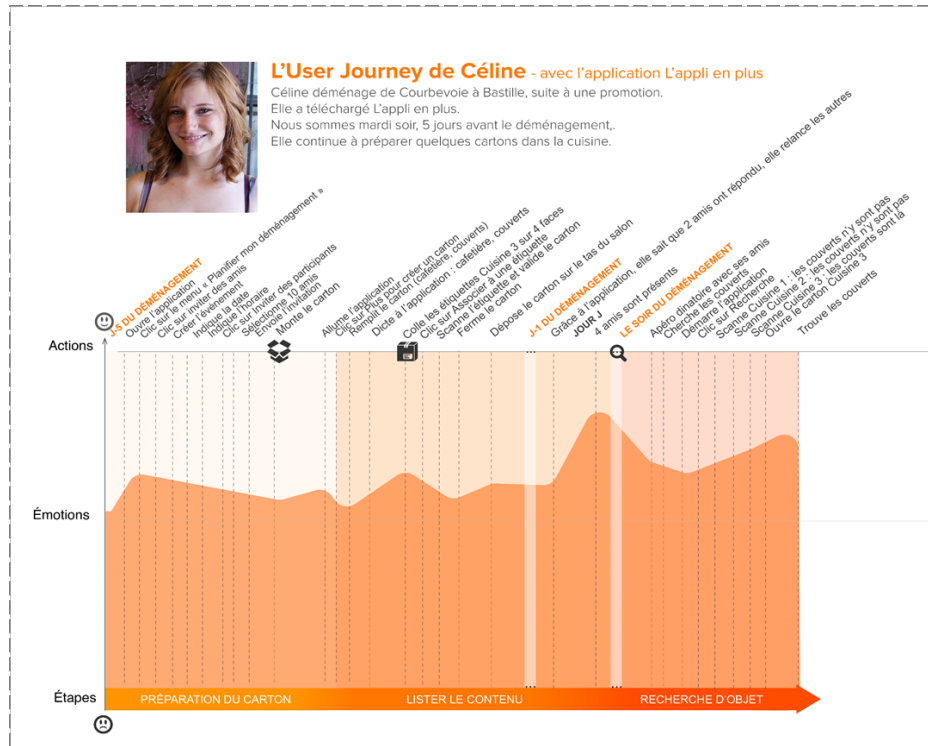


DES BRAS EN PLUS | MICNI 2015

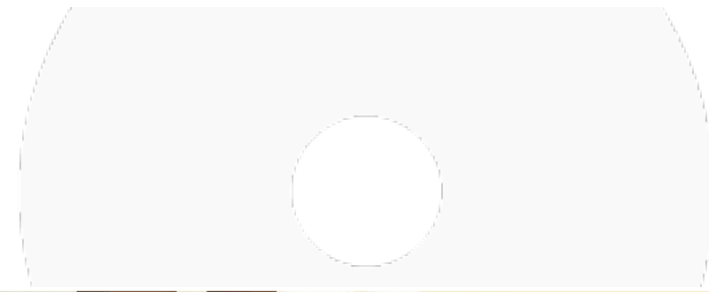


L'User Journey de Céline - avec l'application L'appli en plus

Céline déménage de Courbevoie à Bastille, suite à une promotion. Elle a téléchargé L'appli en plus. Nous sommes mardi soir, 5 jours avant le déménagement. Elle continue à préparer quelques cartons dans la cuisine.

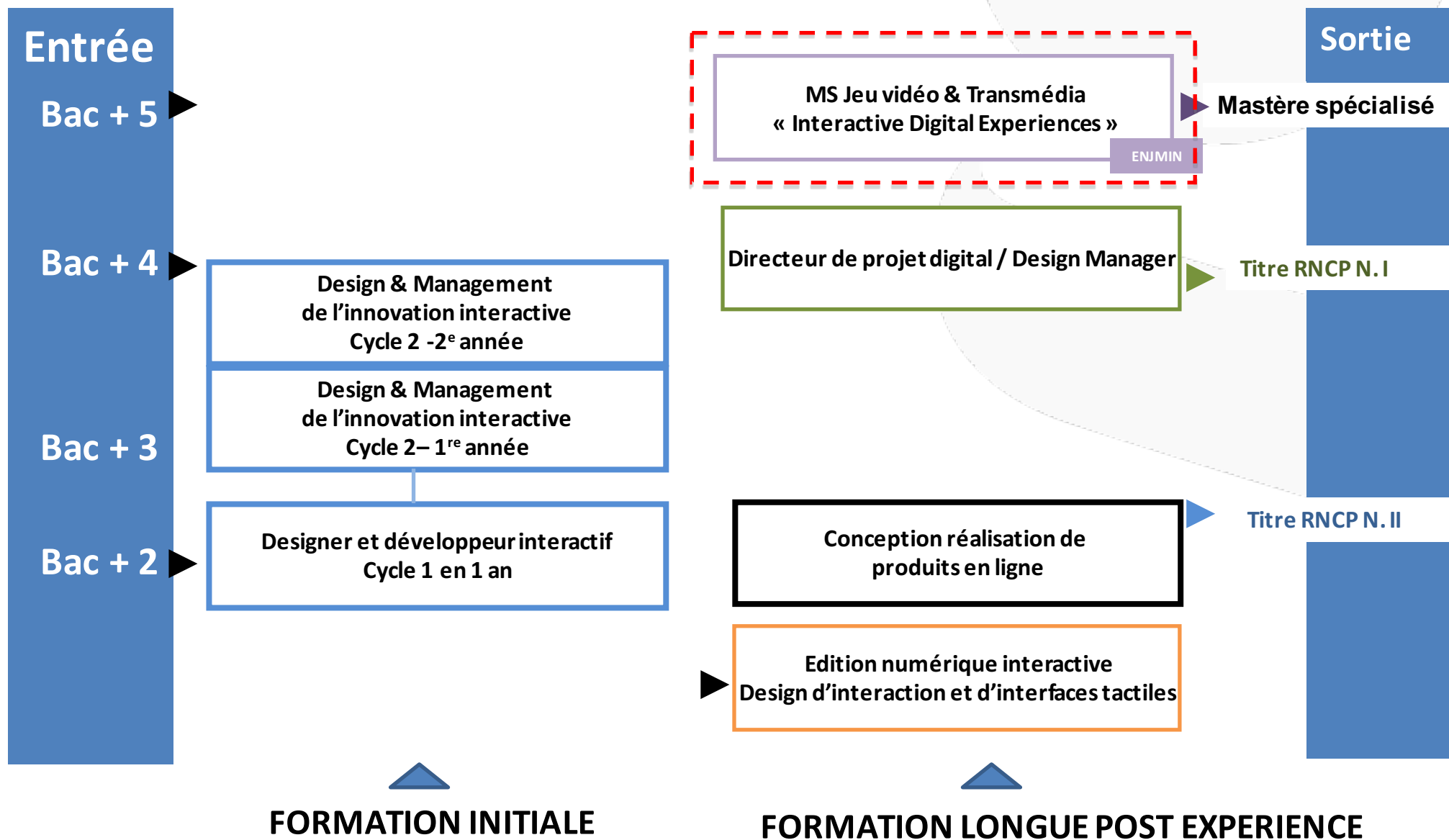


TOUCH POINTS	Site internet	E-mail	Boutique	Téléphone	Bouche à oreille	Presse		
RESSSENTIS / QUESTIONS	« Vais-je prévoir assez de cartons ? »		« Ai-je pris assez de jours pour le carton ? »	« Il me reste beaucoup d'affaires à emballer »	« J'ai peur que des affaires soient cassées ou abîmées »	« Dans quel carton sont les affaires dont j'ai besoin ? »	« Ai-je effectué toutes les démarches pour mon déménagement ? »	
PAIN POINTS	Identifier les cartons		Feutre qui sèche	Manque de temps	Perte de temps	Recherche d'objets perdus	Rachat d'objets	Trouver des cartons



**>> MS JEU VIDEO & TRANSMEDIA
« INTERACTIVE DIGITAL EXPERIENCE »**

Département DESIGN INTERACTIF





Mastère Spécialisé (Bac +6) Jeu vidéo & Transmedia « Interactive Digital Experiences » (avec Cnam-Enjmin)

Une année (Bac+6) de spécialisation dans les applications et médias ludiques, pour développer une expertise en **game design et narration interactive** et appliquer ses compétences créatives sur des projets d'équipes, des jams, ou workshops.

Les participants conçoivent et réalisent des fictions transmédia, advergames, installations muséales interactives, jeux sociaux ou sérieux, mais aussi des dispositifs interactifs innovants, des objets connectés.



Mastère Spécialisé (Bac +6) Jeu vidéo & Transmedia « Interactive Digital Experiences » (avec Cnam-Enjmin)

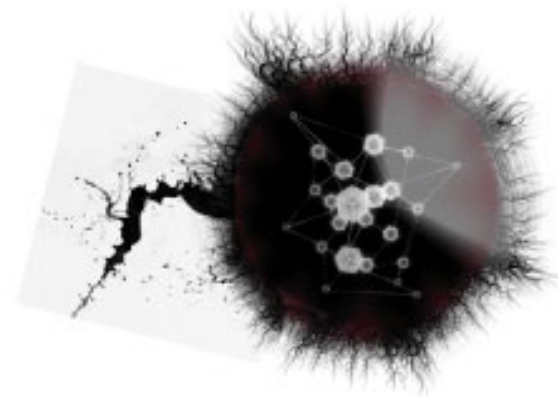
**Niveau d'entrée : Bac + 5
ou bac + 2 ou 3 avec 3 ans expérience
professionnelle**

PROGRAMMEUR, GRAPHISTE, PRODUCTEUR, SCENARISTE...

Concours : sélection sur CV/LM + tests/QCM + entretien
Alternance (contrat pro) ou temps plein

**MASTERE SPECIALISE DE LA
CONFERENCE DES GRANDES ECOLES**

DEBOUCHES : Concepteur d'univers interactifs,
Architecte systèmes interactifs, Programmeur game-play
Producer, Creative technologist, Graphiste 2d/3d...

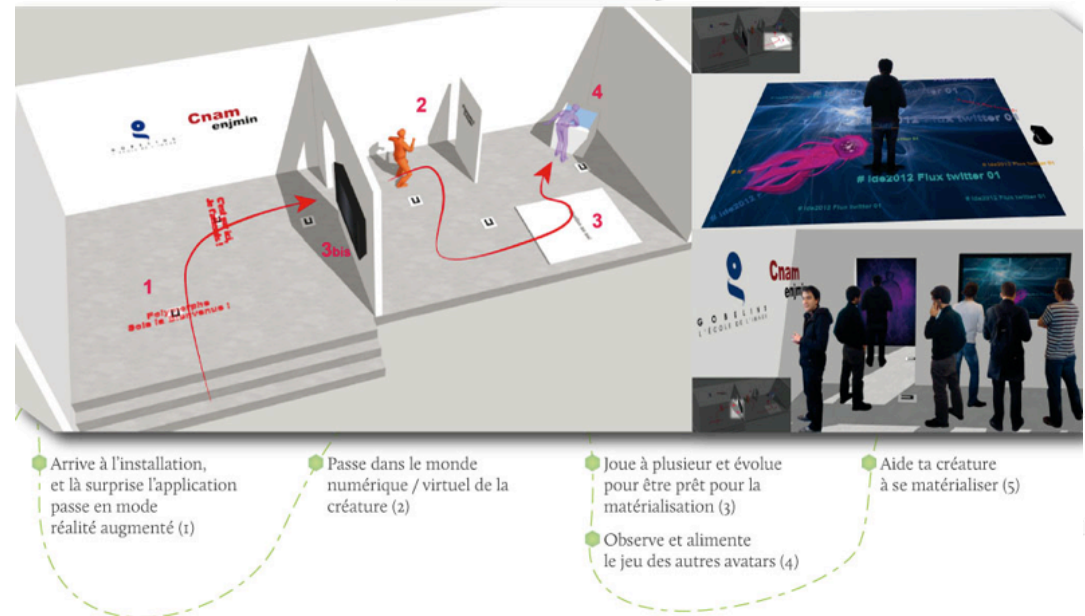




Mastère Spécialisé (Bac +6) Jeu vidéo & Transmedia « Interactive Digital Experiences » (avec Cnam-Enjmin)

Cours fondamentaux : Game Design, Ecriture interactive, Programmation web, Réseaux, Moteurs, IA, Réalité augmentée, etc. Graphisme 3D, Stylisation d'univers, DA pour les installations artistiques, motion design.

- Trois séminaires
- Une **veille** technologique
- Des **conférences**
- Un projet **coaché**





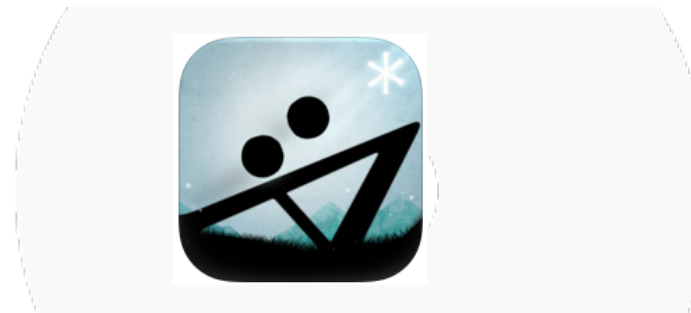
Le programme

3 séminaires de 3 semaines

- « Game Jam/Game Design » réaliser une démo jouable sur un thème imposé
 - Moteur de jeu, 3DS Max, Game & Level Design, Décors, Typo...
- « Transmedia & narration interactive »
 - Note d'intention artistique, scénario à embranchements, technos web, bible...
- « Jeu/installations connectés »
 - UX, IA, Big Data, Objets connectés



TYPE:RIDER | IDE 2012



TYPE:RIDER L'ODYSSÉE TYPOGRAPHIQUE



L'INSTALLATION



LE JEU VIDÉO

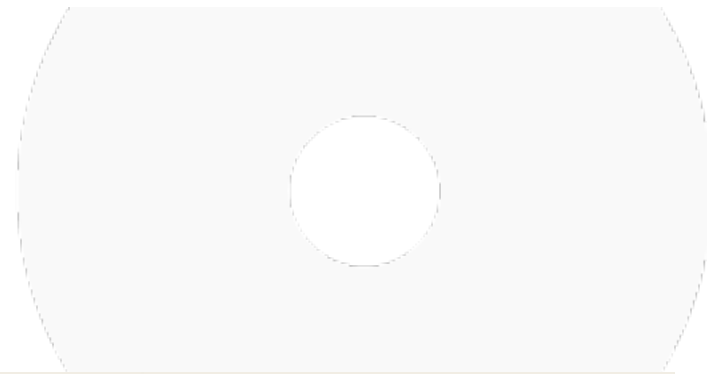


LE SOCIAL GAME

Incarnez deux-points propulsés dans le monde mystérieux de Type:Rider. Découvrez l'Histoire de la typographie à travers une aventure onirique aux musiques et graphismes époustouflants !



FAIRY TELL ME | IDE 2014



LE DEPARTEMENT DESIGN INTERACTIF VOUS REMERCIE...

<http://designinteractif.gobelins.fr>

- DESIGN GRAPHIQUE 
- PHOTOGRAPHIE 
- COMMUNICATION & INDUSTRIES GRAPHIQUES 
- CINÉMA D'ANIMATION 
- MULTIMÉDIA 
- DESIGN INTERACTIF** 
- VIDÉO - SON 