

**Ecole Suisse
d'Imagerie Interactive
&
de Jeu Vidéo**



esijv  **sivge**

ENGINEERING SCHOOL FOR VIDEOGAMES AND INTERACTIVE APPLICATION

Le jeu vidéo, une industrie en expansion

Le marché du jeu vidéo et des applications interactives est en constante expansion. Le chiffre d'affaires de l'industrie du jeu vidéo a déjà dépassé celui du cinéma alors que nous ne sommes qu'à l'aube d'une diversification radicale du marché: Certains jeux permettent de maigrir en faisant de l'exercice physique, d'autres permettent d'apprendre des langues étrangères, d'entraîner son cerveau, etc. Tous ces jeux sont des produits grand public, qui viennent s'ajouter au marché du divertissement déjà très profitable. De plus la multiplication des périphériques mobiles permet l'émergence de nouveaux types de « jeux » réalisable par de petites structures proactives.

En parallèle, des jeux dits 'sérieux' (serious game) sont développés pour les entreprises, les écoles, l'armée, l'aéronautique, les hôpitaux. Face au succès de cette industrie, la plupart des pays occidentaux se sont dotés de plusieurs écoles spécialisées (USA, Allemagne, Angleterre, Canada, France, Chine, etc.).

La Suisse n'a, à ce jour, pas encore fait le pas de la formation dans le domaine du jeu vidéo et les candidats doivent s'expatrier vers la France, les pays nordiques ou encore outre-atlantique.

Mais à l'automne 2010 le vide sera comblé par un nouveau cursus concocté avec la collaboration de la

HEIG-VD (Haute Ecole d'Ingénierie et de Gestion du Canton de Vaud).

Ainsi l'ESIJV sera la première école Suisse qui offrira dès l'automne 2010 une formation consacrée à la réalisation de jeux vidéo et d'applications interactives.

La collaboration avec la HEIG-VD s'inscrit parfaitement avec la volonté de l'ESIJV de s'intégrer dans un campus important dont le développement en matière de formation continue est reconnu. Cette reconnaissance se traduira tout naturellement au travers des diplômes attribués.



Editorial

Roland Grunder, Secrétaire Général de SwissMedia

Dans une société éprouvant parfois de la difficulté à faire de la place aux jeunes, notamment en raison des développements extrêmement rapides des technologies et de la difficulté à leur proposer les formations adéquates et adaptées à ces changements de société, SwissMedia, organisme sans but lucratif dont la mission est de susciter l'intérêt pour l'innovation dans les domaines des TIC et du multimédia et de soutenir, de façon concrète, la formation dans ces domaines, a souhaité mettre en œuvre un nouveau cursus inédit en Suisse dans l'imagerie interactive et le jeu vidéo. L'école et les cours proposés vont bien au-delà de la simple formule parfois réductrice du « jeu vidéo » mais prépare des candidats à l'immersion professionnelle dans un domaine dont l'énorme potentiel de croissance n'est plus à démontrer. Bien au-delà du jeu vidéo, c'est une industrie de l'imagerie virtuelle et interactive qui se développe, répondant aux besoins de secteurs aussi nombreux que diversifiés, à l'instar de la médecine, du tourisme, de la culture, du e-learning, etc. C'est pour cela que SwissMedia participe à la mise en place de cette nouvelle structure avec le soutien de ses partenaires privés et publics.

Nos partenaires

heig-vd

Haute Ecole d'Ingénierie et de Gestion du Canton de Vaud



**Ecole Suisse d'Imagerie Interactive & de jeu vidéo
Swiss Interactive Imaging & video game engineering school**

2, rue Beauregard CH-1400 Yverdon-les-Bains
Tél : +41(0)24 426 00 02 Fax : +41(0)24 426 00 05

www.esijv.ch - www.sivges.ch
www.beaureg-arts.ch

Une petite « grande » école

Expertise en jeu vidéo et application interactive

L'ESIJV offre l'opportunité de devenir un expert dans le développement de jeux vidéo et d'applications interactives.

Les élèves y auront une expérience concrète de production d'un ou plusieurs jeux encadrés par des professionnels qualifiés.

Ils s'y constitueront une expérience et un portfolio qui leur permettra de créer leur propre entreprise ou d'être embauché comme ingénieur, ingénieur en chef, ou producteur associé dans les sociétés de développement de jeux ou l'industrie.



Centre Beaureg'Arts—SwissMedia-Center-Formation

Le cursus

Un plan d'études de niveau d'étude « Master »

L'ESIJV propose une formation diplômante de niveau Master au terme de cinq semestres, dont un stage en entreprise.

Les connaissances techniques et managériales nécessaires au développement d'un jeu vidéo y sont enseignées en profondeur : Gestion d'équipe et de projet, game design, génie logiciel, mathématiques, physique, programmation d'outils, intelligence artificielle, imagerie 3D, programmation online.

Les semestres d'études permettent séparément l'obtention de certification du type **CAS**, ainsi que **DAS** au terme du 2^e semestre et enfin **MAS** au terme du programme complet. (voir encadré).

Les plans d'études, le contenu des cursus et les certifications sont réalisés en étroite collaboration avec la HEIG-VD – Haute Ecole d'Ingénierie et de gestion du Canton de Vaud à Yverdon-les-Bains.

Master of Advanced Studies - MAS

60 crédits ECTS* minimum avec un travail écrit et éventuellement un stage.
Sont inclus dans cette catégorie, les MBA, les MPH, les Executive Master.

Diploma of Advanced Studies - DAS - Diplôme de formation continue universitaire

30 crédits ECTS* minimum (300 heures de contact minimum) et un travail écrit

Certificate of Advanced Studies - CAS - Certificat de formation continue universitaire

10 crédits ECTS* minimum (150 heures de contact minimum) et un travail écrit

Les arguments...

...objectifs

Des enseignants de haut niveau

La staff technique de l'école est assurée par des professionnels du jeu vidéo ayant travaillé en Europe et en Amérique sur des best sellers, y compris sur les consoles dernière génération.

Le Conseil de l'Ecole regroupant des personnalités et des spécialistes en la matière, assure la garantie d'un enseignement de très haut niveau. Des enseignants et intervenants très expérimentés garantissent un niveau de Master Degree à la hauteur du matériel et de l'infrastructure mise à disposition.

... subjectifs

Une garantie de l'emploi...

Les développeurs de jeux sont en pénurie permanente de collaborateurs qualifiés. Ubisoft a créé sa propre université au Canada tandis que plusieurs écoles similaires à l'ESIJV ont un taux de placement de 90% ou plus de leurs élèves, dont 70% sont embauchés avant même la fin de leur formation. De par la qualité de son enseignement la mise en pratique systématique de toutes les connaissances acquises, l'ESIJV offre à ses étudiants toutes les chances de réussir dans le domaine du jeu vidéo.

Les « Serious games »

Moins réducteur dans les termes, les technologies et développements de jeu vidéo sont mis en pratique dans les domaines les plus divers. On les appelle aujourd'hui plus facilement les « serious games » ou jeux sérieux !

Ces jeux sérieux sont en fait des jeux vidéo. Ils sont conçus à partir des techniques avancées du jeu vidéo et font appel aux mêmes approches de design et de savoir-faire.

Cependant, ces serious games n'ont pas pour seul objectif de nous divertir : ce sont de véritables outils pédagogiques de formation, de communication, de simulation. Ils cherchent à nous sensibiliser, nous faire réfléchir à des problématiques d'actualité ou encore à nous transmettre des connaissances. Leurs intentions sont donc sérieuses !

Pour cela, nous devenons acteurs de situations plus ou moins complexes mais "vraies".

Les jeux vidéo nous divertissant, l'atmosphère est donc agréable : excellente idée de vouloir nous transmettre des connaissances et des compétences lorsque nous sommes disposés, c'est-à-dire dans un contexte favorable à l'apprentissage !

On classe les Serious Games en cinq catégories suivant leur domaine d'apprentissage :

- **Advergaming** : jeux destinés à la publicité
- **Edutainment** : jeux à vocation éducative
- **EduMarket Game** : sensibilisation sur des enjeux sociaux et économiques
- **Jeux engagés** : sensibilisation sur des sujets politiques, géopolitiques ...
- **Jeux d'entraînement et simulation.**

C'est notamment de cela dont il est question dans la formation dispensée à l'ESIJV.

Des contacts et des débouchés

L'ESIJV, c'est non seulement une école, mais aussi un réseau. Grâce à son réseau de partenaires professionnels et institutionnels, l'école peut offrir des contacts importants pour la future carrière des candidats diplômés.

Le réseau d'entreprises, l'importance grandissante du marché et le besoin en développement permanent de notre société permettent aux étudiants d'envisager facilement un emploi après leur formation.

Les moyens techniques et logistiques

L'ESIJV est localisée à 10 minutes de la gare d'Yverdon-les-Bains, proche de la HEIG-VD, campus de plus de 6'000 étudiants.

Le centre de formation met à disposition des étudiants :

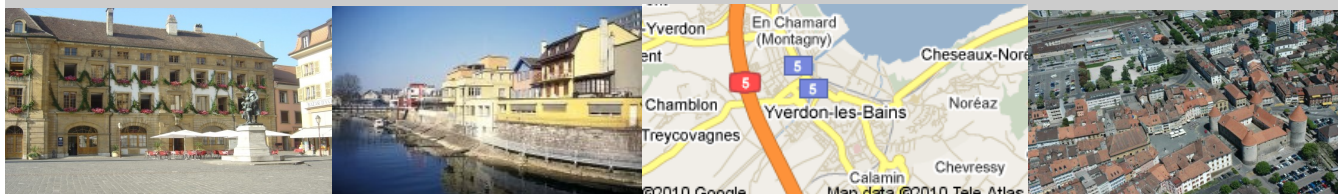
- Des salles de cours parfaitement équipées de toutes les technologies et logiciels nécessaires
- Poste de travail, bureau et rangement en salle de travail commune
- Cafétéria et espaces de relaxation
- Accès Internet illimité

Salle de conférence

Accès aux moyens bureautiques.



L'aboutissement: Un master de haut niveau technique



Beaureg'arts formation
Rue Beauregard 2
CH-1400 Yverdon-les-Bains

Tél +41(0)24 426 00 02
Fax +41(0)24 426 00 05
e-mail info@beaureg-arts.ch

Retrouvez-nous sur le web
www.esijv.ch



Etude Swiss Swiss Game Design 2009 (Source Fondation Pro Helvetia)

« On dispose ainsi pour la première fois d'un état des lieux socio-économique en matière de conception de Jeux en Suisse. Les jeux électroniques sont la première forme d'art à permettre à l'observateur, par l'interaction qu'ils prévoient, de se fondre dans l'objet d'art, de participer activement à son modelage, et de vivre sa propre réalité dans des mondes artificiels... Ils créent ainsi un nouvel échelon dans les rapports entre l'objet d'art et l'observateur... Les corrupteurs suisses de jeux ont vu les possibilités qui s'ouvrent à eux s'améliorer nettement au cours des cinq dernières années... L'atmosphère favorable à l'innovation et aux jeunes entreprises y est pour quelque chose, de même que l'ouverture du marché des jeux à des productions plus modestes et que l'on peut réaliser avec moins de moyens. La diffusion croissante des portables au cours de ces dernières années a conduit à une omniprésence des jeux électroniques, dont la Suisse tire elle aussi profit. »

www.prohelvetia.ch

Les pré-requis

**L'admission en 1ère année s'opère par voie de concours, une fois par année.
Les candidats ne peuvent pas se présenter à plus de deux reprises.**

Formation ou titres souhaités :

- Diplôme d'une école d'informatique reconnue (avec dossier d'admission)
- Diplôme en informatique d'une école HES ou d'une école technique reconnue
- Diplôme ou formation équivalents (avec dossier d'admission)

La direction de l'ESIJV peut exceptionnellement renoncer à exiger un de ces titres en accord avec la HEID-VD.

Âge limite : 30 ans révolus. Une dérogation peut être demandée par écrit à la direction de l'ESIJV.

PROCEDURE D'ADMISSION: Inscription en ligne sur la formule de candidature, jusqu'au 15 juillet 2010.

Comment s'inscrire

Rien de plus simple:

Demandez un formulaire de « Conditions d'admission et demande d'inscription » auprès de:

Association SwissMedia « ESIJV »
SwissMedia-Center Rue du Clos 12 CH-1800 Vevey

ou directement

Beaureg'Arts formation Rue Beauregard 2
CH-1400 Yverdon-les-Bains

Remplissez le **formulaire d'inscription** en prenant connaissance des conditions d'admission.

Faites un bref descriptif de votre projet (max. 2 pages) et décrivez l'élément innovateur de votre projet.

Votre dossier sera étudié par les responsables et nous vous contacterons pour un entretien si nécessaire.

Le mot du Directeur

Olivier Poletti, Directeur Général
de Beaureg'arts formation

L'imagerie interactive et le jeu vidéo est à travers le monde, la première industrie culturelle devant les secteurs du cinéma et de la musique.

C'est un secteur porteur où les profils qualifiés sont très recherchés.

Dans ce contexte, les ressources humaines représentent un enjeu majeur de différenciation pour toutes les entreprises suisses. Et l'émergence de nouveaux talents ou compétences susceptibles de générer les futurs succès commerciaux attendus par le marché est un enjeu de premier ordre pour nos entreprises.

Mais la garantie de disposer en Suisse de ces hauts niveaux de compétence n'est possible que grâce à une offre de formation initiale et continue de premier plan, en lien avec les réalités de cette industrie et les professionnels du secteur.

C'est pourquoi nous sommes particulièrement fier du "PPP" partenariat public privé établis entre la Heig-VD, Swissmédia et Beauregard.

Partenariat assurant une adéquation totale avec le marché tout en garantissant un haut niveau de certification.



ENGINEERING SCHOOL FOR VIDEOGAMES AND INTERACTIVE APPLICATION

Nos partenaires:

