



GAMING  
CAMPUS

Reveal talents

2021-2022

Lyon - Paris

# Sommaire

NOTRE ADN .....	10
LES CAMPUS .....	30
EMPLOYABILITÉ .....	42
12 FORMATIONS .....	60
<b>G. TECH</b> .....	66
Bachelor Développeur informatique option jeu vidéo /3 ANS	
MBA Programmation jeu vidéo /5 ANS	
<b>G. BUSINESS</b> .....	78
Bachelor Management & Business option jeu vidéo et sport /3 ANS	
MBA Marketing, communication et transformation digitale du jeu vidéo /5 ANS	
MBA Management de l'esport /5 ANS	
MBA Entrepreneuriat, Management de projet et de l'innovation du jeu vidéo /5 ANS	
Certification « Créateur de contenus » /1 AN	
<b>G. DESIGN</b> .....	94
Bachelor Graphiste digital option jeu vidéo /3 ANS	
MBA Game Artist /5 ANS	
MBA Sound Design /5 ANS	
MBA Technical Artist /5 ANS	
Certification « Vidéaste » /2 ANS	
#GAMINGCAMPUS .....	110
ADMISSIONS .....	130



**VALÉRIE  
DMITROVIC**  
Directrice Générale  
Gaming Campus



**KAREN  
LO PINTO**  
Reponsable  
pédagogique



**ANAÏS CRAVIC**  
Reponsable  
pédagogique

“  
Le marché  
des jeux vidéo  
représente  
120,1 milliards  
de dollars en  
2019\*.  
C'est le 1<sup>er</sup>  
secteur de  
divertissement  
au monde,  
devant la  
musique,  
le cinéma ou  
le sport. ”

\* Source : Superdata (Nielsen)

# Edito

## Un contexte exceptionnellement favorable

Le premier marché culturel mondial offre un contexte exceptionnellement favorable pour tout jeune talent, à condition de bénéficier d'une formation très qualitative et adaptée. Nous sommes partis d'un constat très simple : ce secteur ne disposait pas d'une école de management dédiée en Europe.

En créant le Gaming Campus, nous sommes très fiers d'offrir aux passionnés un encadrement de qualité pour s'épanouir.

Evoluer dans ce domaine très riche, à la pointe du multimédia, nécessite d'acquérir une vision managériale, créative et technique. La collaboration entre managers, créatifs, ingénieurs et codeurs est l'une des originalités du secteur, ce qui en fait l'un des domaines les plus innovants depuis une trentaine d'années. C'est pourquoi, vous travaillerez sur des projets en équipes interdisciplinaires.

## Transformez votre passion en un métier

Le secteur du jeu vidéo offre de belles perspectives d'avenir aux passionnés. Les processus de gamification ont dépassé le simple cadre du divertissement et s'étendent à de nombreux domaines tels que l'éducation, le management, la santé, la muséographie, etc. Par ailleurs, l'esport se développe.

C'est à tous ces nouveaux métiers et marchés que nous vous formons, en côtoyant les meilleurs professionnels du secteur.

## Devenez entrepreneur de votre potentiel

La recherche de l'excellence pédagogique est une priorité pour nous.

Nous privilégions les pédagogies actives et l'apprentissage par projets pour développer vos talents et vos compétences. Toutes les études convergent pour montrer le bien-fondé de l'utilisation de ces approches pédagogiques : aptitudes collaboratives, autonomie, plus forte motivation à apprendre, meilleure intégration des connaissances avec en bonus des savoir-faire méthodologiques et des savoir-être permettant de résoudre des situations complexes.

Ainsi, vous aurez toutes les clés en main pour devenir entrepreneur de votre potentiel.

## Innovation

L'industrie du jeu vidéo est un des secteurs les plus innovants que ce soit en terme d'usages ou d'équipement (réalité virtuelle, cloud gaming, streaming, ...). Les métiers y sont souvent à haute-technicité. Gaming Campus adapte au quotidien sa pédagogie à ces nouveaux usages. Ainsi nos étudiants sont identifiés comme des profils maîtrisant les nouvelles technologies (y compris les plus récentes) quel que soit le secteur dans lequel ils exercent.

# 3 écoles d'enseignement supérieur



G.TECH

## The games makers school

Devenez développeur informatique puis choisissez une spécialisation liée aux technologies du jeu vidéo.



### FORMATIONS :

**Bachelor Développeur informatique option jeu vidéo / 3 ANS**

**MBA Programmation jeu vidéo / 5 ANS**



G.BUSINESS

## Be part of the game

Formez-vous dans la première école de management dédiée aux enjeux et métiers du jeu vidéo.



### FORMATIONS :

**Bachelor Management & Business option jeu vidéo et esport / 3 ANS**

**MBA Marketing, communication et transformation digitale du jeu vidéo / 5 ANS**

**MBA Management de l'esport / 5 ANS**

**MBA Entrepreneuriat, Management de projet et de l'innovation du jeu vidéo / 5 ANS**

**Certification « Créateur de contenus » / 1 AN**



G.ART

## Imagine new worlds

Imaginez les mondes virtuels de demain en devenant graphiste digital puis spécialisez-vous dans les nouveaux métiers du jeu vidéo.



### FORMATIONS :

**Bachelor Graphiste digital option jeu vidéo / 3 ANS**

**MBA Game Artist / 5 ANS**

**MBA Sound Design / 5 ANS**

**MBA Technical Artist / 5 ANS**

**Certification « Vidéaste » / 2 ANS**

IMAGINÉ PAR DES PROFESSIONNELS DU JEU VIDÉO ET DE L'ÉDUCATION, GAMING CAMPUS EST UN LIEU UNIQUE POUR RÉVÉLER LES TALENTS ET DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES. CHAQUE ÉCOLE EST SPÉCIALISÉE DANS UN DOMAINE D'EXPERTISE POUR CRÉER UNE EXPÉRIENCE UNIQUE, IMMERSIVE ET PLURIDISCIPLINAIRE.



1<sup>ÈRE</sup> ANNÉE

2<sup>ÈME</sup> ANNÉE

3<sup>ÈME</sup> ANNÉE

4<sup>ÈME</sup> ANNÉE

5<sup>ÈME</sup> ANNÉE

**Bachelor** Management & Business option jeu vidéo et esport



**Certification**  
« Créateur de contenus »

**Bachelor** Développeur informatique option jeu vidéo



**Bachelor** Graphiste digital option jeu vidéo



**Certification** « Vidéaste »

► **MBA** Marketing, communication et transformation digitale du jeu vidéo



► **MBA** Management de l'esport



► **MBA** Entrepreneuriat, Management de projet et de l'innovation du jeu vidéo



► **MBA** Programmation jeu vidéo



► **MBA** Game Artist



► **MBA** Sound Design



► **MBA** Technical Artist



De 1 à 5 ans

# Découvrez tous nos cursus

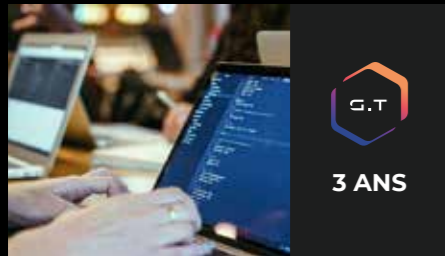
En partenariat avec





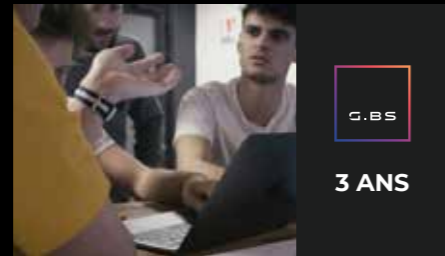
3 bachelors / 7 MBA / 2 certifications

# 12 formations au jeu vidéo



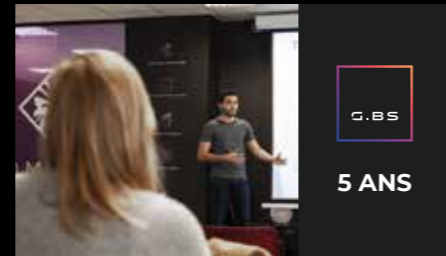
## Bachelor Développeur informatique option jeu vidéo

Devenez développeur informatique en vous formant avec des projets autour des jeux vidéo. La première année vous permettra de maîtriser les bases d'un langage informatique (C, C++, Python). En 2ème et 3ème années vous apprendrez des langages informatiques (web, mobile, base de données, etc...) tout en découvrant les enjeux de l'entreprise. Le programme est composé de 7 unités d'enseignements, 17 projets par an et trois stages en entreprise.



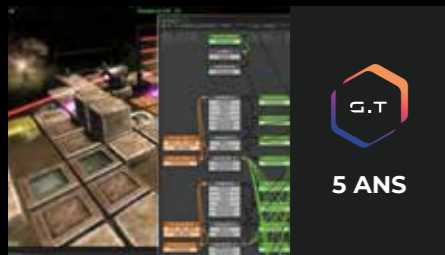
## Bachelor Management & Business option jeu vidéo et esport

Devenez assistant chef de produit jeu vidéo, producteur de jeu vidéo ou spécialisez-vous dans les métiers du marketing, de la communication et du commercial liés au jeu vidéo et à l'esport. À la fin du bachelor vous maîtrisez tous les fondamentaux business (marketing, commercial, gestion, communication, digital) liés au jeu vidéo. Vous aurez aussi acquis une solide culture du domaine du jeu vidéo et des nouvelles technologies. Trois stages rémunérés sont possibles pendant les 3 ans de formation.



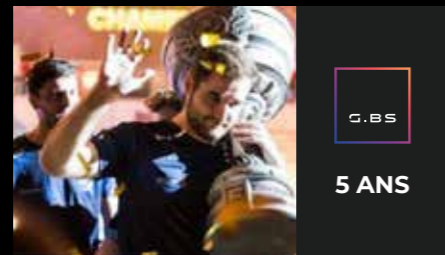
## MBA Marketing, communication et transformation digitale du jeu vidéo

Une formation pointue et ambitieuse pour couvrir tous les métiers du marketing, de la communication y compris l'événementiel, le business développement et la monétisation pour intégrer le marché du jeu vidéo et des arts numériques. Vous ferez l'acquisition de compétences poussées directement en lien avec les spécificités du secteur du jeu vidéo. Les enseignements sont animés par des professionnels du secteur en français ou en anglais. En 4ème année vous ferez un stage de 6 mois dans l'industrie du jeu vidéo. En 5ème année vous aurez l'opportunité de faire un stage alterné de plus longue durée.



## MBA Programmation jeu vidéo

Vous souhaitez devenir programmeur de jeux vidéo et cherchez une formation technique de haut niveau. Vous maîtriserez tous les langages informatiques liés au jeu vidéo (Unity 3D / Unreal Engine 4 / CryEngine / ...) ainsi que les softs skills nécessaires à des postes à responsabilité et à votre bonne compréhension du monde de l'entreprise. Vous serez ainsi le profil idéal pour les studios de jeux vidéo et de l'imagerie. Votre intégration en entreprise sera facilitée par un stage de 6 mois en 4ème année, et la 5ème année en alternance.



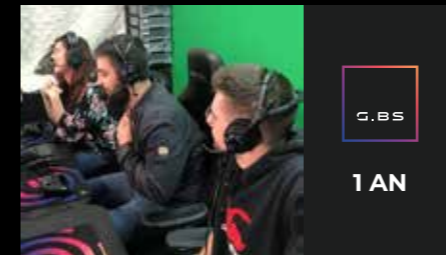
## MBA Management de l'esport

Formation polyvalente et pointue pour apprendre les dynamiques du marché international de l'esport et développer les compétences techniques et managériales spécifiques à ce secteur dans les domaines du business développement, du marketing, du partenariat/sponsoring, brand management, communication, événementiel et management sportif. Les enseignements sont dispensés par les professionnels et experts de ce secteur indifféremment en français ou en anglais. En 4ème année vous ferez un stage de 6 mois dans l'industrie de l'esport. En 5ème année vous aurez l'opportunité de faire un stage alterné de plus longue durée.



## MBA Entrepreneuriat, Management de projet et de l'innovation du jeu vidéo

Cette formation de haut niveau vous permettra soit de créer votre propre entreprise, startup, dans le domaine du jeu vidéo, de l'esport soit de maîtriser l'ensemble des compétences pour être capable de mener un projet entrepreneurial, dans l'entreprise. Vous aurez également la possibilité de bénéficier de notre incubateur G3 en partenariat avec H7 (lieu totem des startups à Lyon). Vous serez formé à tous les métiers de la gestion de projet, et serez dans la capacité d'être le « chefs d'orchestre » de la production dans différents domaines technologiques innovants dont le domaine des jeux vidéo. Les enseignements sont dispensés par les professionnels de ce secteur indifféremment en français ou en anglais. En 4ème année vous ferez un stage de 6 mois dans l'industrie de l'esport. En 5ème année vous aurez l'opportunité de faire un stage alterné de plus longue durée.



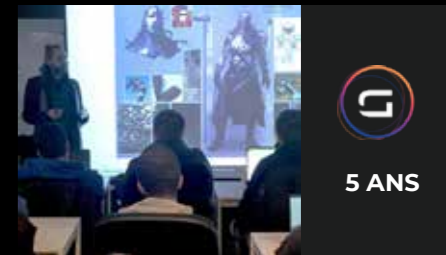
## Certification « Créateur de contenus »

1 an en mode incubateur pour une formation complète qui tient compte de votre niveau de départ et vous fait progresser. L'objectif est de capitaliser sur vos connaissances en création de contenus digitaux pour les mettre à disposition des acteurs du jeu vidéo mais aussi plus globalement à toute entreprise qui a besoin de créer des contenus sur le web. La présence physique sur le Gaming Campus dans notre "incubateur de talents digitaux et gaming/divertissement" est une expérience à forte valeur ajoutée et sur-mesure avec des mentors et coaches pour vous faire progresser dans votre projet personnel. Vous alternez les apprentissages sur le campus et en ligne.



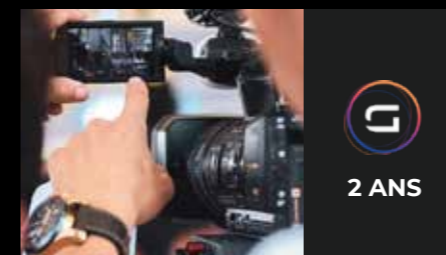
## Bachelor Graphiste digital option jeu vidéo

Le bachelor graphiste digital vous forme pour travailler dans toutes les entreprises qui ont besoin de créations graphiques autour du digital. Vous apprendrez à maîtriser les outils de création graphique (Photoshop / 3Ds Max / Première / etc.) tout en développant vos compétences liées au travail en entreprise (management / gestion / droit du travail / etc.). L'ensemble de votre formation se fera autour du jeu vidéo. 17 projets et 3 stages faciliteront votre insertion professionnelle.



## MBA Game Artist

Le MBA Game Artist est une formation pointue de créatifs et de techniciens de haut-niveau. Vous apprenez à créer des univers graphiques cohérents et immersifs. À l'issue de cette formation, vous serez capable de créer de nouveaux univers et vous maîtriserez les techniques créatives traditionnelles et numériques, et notamment les outils spécialisés pour le jeu vidéo. Les deux dernières années sont consacrées à la réalisation d'un jeu en équipe interdisciplinaire avec les étudiants de G. Tech et de G. BS, présenté devant un jury de professionnels. Vous êtes également préparé à prendre des postes à responsabilité et à gérer des équipes (management, travail en équipe, pilotage de projets etc.).



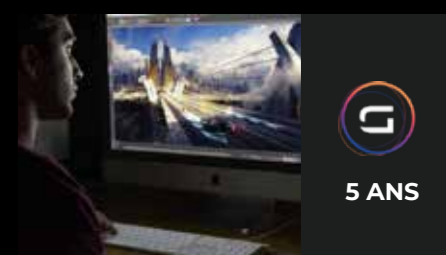
## Certification « Vidéaste »

Vous aimez la vidéo et tout particulièrement les vidéos pour créer des contenus sur Internet. Vous souhaitez maîtriser toutes les facettes de l'écriture au montage de vidéo en passant par la conception et le tournage. Après deux années de formation intensive aux outils de création de vidéo pour Internet vous serez les «couteaux suisses» vidéastes pour toute entreprise qui crée des contenus vidéos.



## MBA Sound Design

Devenez Sound Designer avec pour spécialité le jeu vidéo. Formation unique qui permet de rassembler en un seul cursus les technologies et outils de pointe des différents secteurs de l'audio dans le jeu vidéo (conception, intégration, ingénierie). Vous allez maîtriser la création sonore sous toutes ses formes (japanim, blockbuster, jeu vidéo, corporate, ...), l'intégration et la spatialisation de l'audio 3D (jeu vidéo, réalité virtuelle, productions audiovisuelles, ...), des rendus acoustiques de haute qualité (réalité virtuelle, simulation, architecture, ...).



## MBA Technical Artist

Le Technical Artist est un nouveau métier dans les studios de jeux vidéo. Vous aurez une double compétence en développement de jeux et en game art. Vous serez formé à des compétences rares et très recherchées. Vous apprendrez à tenir un rôle de référent technique tout en définissant les méthodes de production de données graphiques. En 4ème année vous ferez un stage de 6 mois minimum en entreprise puis une alternance en 5ème année.

“ Le secteur du jeu vidéo offre de belles perspectives d'avenir aux passionnés. ”

Il y a une pénurie de talents dans tous les domaines, tout particulièrement pour les métiers techniques, les nouveaux métiers créatifs, du business et de l'esport. C'est à tous ces métiers du jeu vidéo que Gaming Campus vous forme avec 12 formations au jeu vidéo.



# NOTRE ADN

PASSION, ACTIVE LEARNING  
ET INNOVATION

## Notre ADN

# Passion. Active learning. Innovation.

FONDÉE PAR DES SPÉCIALISTES DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DU SECTEUR DES JEUX VIDÉO, G. BUSINESS A POUR OBJECTIF DE FORMER LES TALENTS DE DEMAIN AU BUSINESS DU JEU VIDÉO, DE L'ESPORT ET PLUS GLOBALEMENT AUX NOUVELLES TECHNOLOGIES.

## Passion

Gaming Campus a pour objectif d'accompagner les étudiants pour faire de leur passion un métier d'avenir et de former les talents de demain dont ont besoin les entreprises du jeu vidéo.

Gaming Campus a été conçu main dans la main avec les entreprises du secteur pour mettre au cœur de sa démarche pédagogique l'employabilité de ses étudiants. Pendant plus d'un an nous avons rencontré les entreprises, quelle que soit leur spécialité ou leur taille. Objectifs : comprendre leurs besoins en recrutement, avoir leurs retours d'expérience et les impliquer dès la création de Gaming Campus. Plus de 100 entreprises interviennent tout au long de l'année auprès des étudiants du Gaming Campus.

Notre objectif est simple, nouer au quotidien une relation de proximité entre nos étudiants et leur futur employeur afin de faciliter leur embauche dans les meilleures conditions possibles.

## Active Learning

L'enjeu de l'éducation aujourd'hui n'est plus seulement d'acquérir des connaissances mais aussi et surtout des compétences. À cette exigence, s'ajoute la capacité à travailler en équipe sur des projets difficiles demandant un fort investisse-

ment individuel et collectif. La recherche d'acquisition de compétences permet d'être opérationnel et de développer une employabilité durable et une adaptabilité permanente.

Chaque année nos étudiants réalisent 17 projets professionnalisants coachés par des intervenants professionnels. A la fin de leur formation ils éditeront leur book de compétences avec la présentation de l'ensemble de leurs projets et ainsi auront ainsi un argument concret et différenciant pour les recruteurs.

Terminés les cours classiques où l'on est passif, bienvenue au plaisir de réaliser et d'apprendre, d'être actif, entrepreneur de son potentiel !

## Innovation

L'industrie du jeu vidéo est un des secteurs les plus innovants que ce soit en termes d'usages ou d'équipement (réalité virtuelle, cloud gaming, streaming, ...). Les métiers y sont souvent à haute-technicité.

Gaming Campus adapte au quotidien sa pédagogie à ces nouveaux usages.

Ainsi nos étudiants sont identifiés comme des profils maîtrisant les nouvelles technologies (y compris les plus récentes) quel que soit le secteur dans lequel ils exercent.



## Notre ADN

# La pédagogie par projets

AVEC LA PÉDAGOGIE « ACTIVE LEARNING BY GAMING CAMPUS », TRAVAILLEZ SUR DES PROJETS ET DES PRODUCTIONS CONCRÈTES ET FAITES L'ACQUISITION DE SOLIDES COMPÉTENCES. VOUS SEREZ AMENÉ À TRAVAILLER SUR DES PROJETS CONCRETS, SEUL OU EN GROUPE, EN ÉTANT COACHÉ PAR UN PROFESSIONNEL DU SECTEUR OU UN PROFESSEUR TOUT AU LONG DU PROJET. CES PROJETS SERONT VOTRE TREMPIN POUR TROUVER UN STAGE OU VOTRE 1ER EMPLOI.



### Valérie Dmitrovic

Valérie Dmitrovic a dirigé un campus d'écoles de commerce à Lyon, puis a été Directrice nationale de l'innovation pédagogique et du développement pour 7 campus au sein d'un grand groupe de l'enseignement supérieur. Femme de conviction et de terrain, elle défend les pédagogies actives et par projets et l'interdisciplinarité.

### Pédagogie active et apprentissage par projets : de quoi parlez-vous ?

Les entreprises ont besoin des personnes les plus créatives, capables d'initiatives, capables d'apprendre et disposant de compétences relationnelles comme « savoir travailler en équipe ». Or les changements dans le monde de l'éducation ne sont pas assez rapides et souffrent de l'inertie des systèmes et des comportements, mais aussi de lacunes dans l'acquisition de nouvelles compétences collectives. Dans ce contexte, quelles approches éducatives permettent donc de stimuler la créativité, l'initiative et la prise de risques pour relever les challenges du XXI<sup>e</sup> siècle ? Comment former au mieux les jeunes générations et les préparer à devenir créatifs et collaboratifs ? Quel modèle pour l'école du futur ? Quelles approches pédagogiques privilégier ? Comment développer les talents et les compétences des étudiants ?

Notre conviction profonde est qu'il faut mettre en œuvre une pédagogie adaptée à la réalité nouvelle, selon laquelle un étudiant co-construira avec nous son par-

cours. Ses études doivent lui apporter une expérience d'apprentissage à haute valeur ajoutée. Tout au long de ses études au sein du Gaming Campus, la recherche d'acquisition de compétences lui permettra de développer une employabilité durable et une adaptabilité permanente.

Depuis presque un demi-siècle, nous vivons un changement de paradigme éducatif passant progressivement d'une logique de transmission des connaissances par un/e professeur/e expert de sa matière à une logique centrée sur l'apprentissage de compétences visant la professionnalisation. Les connaissances sont disponibles facilement et à tout moment et le développement des MOOC facilite encore cet accès. L'enjeu n'est donc plus d'acquérir des connaissances mais des compétences.

L'apprentissage par projets est une pédagogie active, au cœur de notre ADN, qui permet des apprentissages à travers la réalisation d'une production concrète. Le projet peut être individuel ou collectif.



### Pourquoi et comment ?

Les projets étant très proches des situations que les étudiants seront amenés à rencontrer en entreprise, ces derniers seront mieux préparés au monde du travail. De plus, le travail de groupe présente trois atouts principaux : il suscite la motivation, soutient l'effort en cas d'obstacle ; il confronte les étudiant(e)s à une situation ou à une tâche complexe ; il développe des aptitudes collaboratives, communicationnelles spécifiques à la résolution de problèmes. De nombreuses recherches montrent les bénéfices de la pédagogie par projets : meilleure intégration des contenus de cours (avec en bonus des savoir-faire et des savoir-être méthodologiques et relationnels permettant de résoudre des

problèmes complexes), amélioration de la motivation à apprendre et meilleure coopération entre professeurs.

Tous les éléments convergent donc aujourd'hui pour changer d'approches pédagogiques : les étudiants ont besoin qu'on les accompagne dans la construction de leur parcours et qu'on leur fasse vivre de riches expériences d'apprentissage, les enseignants veulent retrouver le plaisir d'exercer leur métier et de collaborer, les entreprises et organisations ont besoin de collaborateurs compétents, créatifs et capables d'initiative. La recherche de l'excellence pédagogique est un enjeu majeur. L'apprentissage par projets est une réponse prometteuse et ambitieuse.

## “ Quels bénéfices pour nos étudiants ? ”

Plus d'autonomie, de motivation, de capacité à s'orienter vers un métier, à trouver un emploi et à faire l'acquisition de compétences. ”



## Notre ADN

# Pédagogie innovante : 85 projets en 5 ans

L'ENSEMBLE DE LA PÉDAGOGIE DES ÉCOLES DU GAMING CAMPUS EST CONSTRUITE AUTOUR DE LA RÉALISATION DE PRODUCTIONS CONCRÈTES. C'EST CE QUE NOUS APPELONS LA PÉDAGOGIE PAR PROJETS. VOUS SEREZ AMENÉ À TRAVAILLER SUR DES PROJETS CONCRETS, SEUL OU EN GROUPE, EN ÉTANT COACHÉ PAR UN PROFESSIONNEL DU SECTEUR OU UN PROFESSEUR TOUT AU LONG DU PROJET. CES PROJETS SERONT VOTRE TREMPIN POUR TROUVER UN STAGE OU VOTRE 1<sup>ER</sup> EMPLOI. 3 EXEMPLES DE PROJETS :



### Etude de marché pour France Esport

- › Création d'un modèle économique
- › Plan d'action marketing
- › Définition du fonctionnement de l'association régionale
- › Proposition d'articulation avec l'entité nationale (France esports)
- › Élaboration d'un calendrier prévisionnel



### Créer un level concept

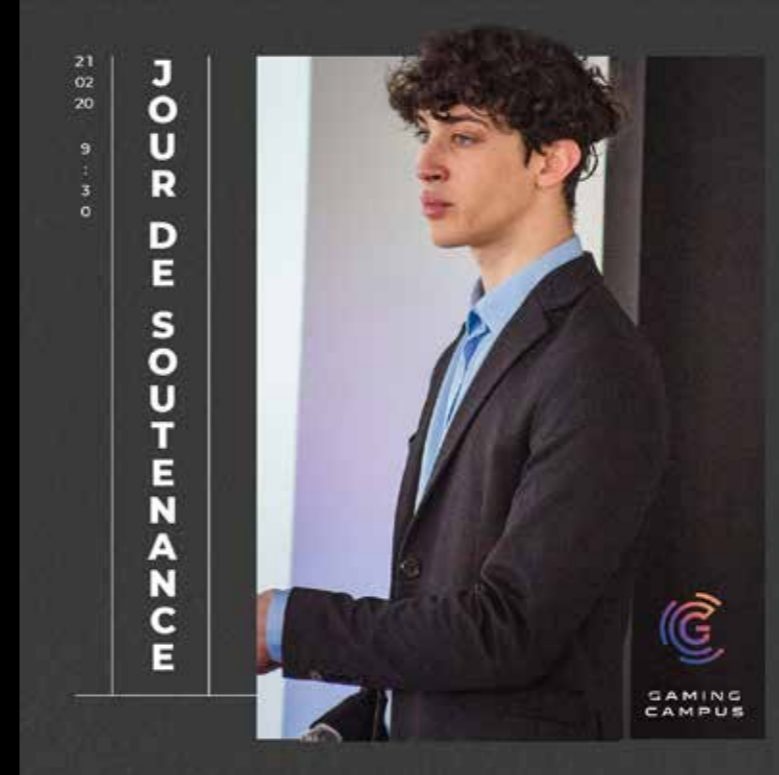
- › Atelier d'écriture d'un Game Concept
- › S'initier aux documents de production d'un jeu vidéo
- › Savoir communiquer pour faire adhérer
- › Développer sa culture vidéoludique



### Sprint Créativité

- › 36h pour se familiariser avec la créativité de groupe au service de la conception innovante du lancement d'une entreprise
- › Comment booster sa créativité
- › Connaître et savoir appliquer les 3 grandes méthodes
- › Savoir formuler une question de créativité
- › Enrichir un concept

# # PROJETS



- Droit des nouvelles technologies
- Analyse de données
- Direction artistique d'un jeu



- Gestion de Production
- Content manager : de la théorie à la pratique
- Maîtrise des logiciels de création graphique



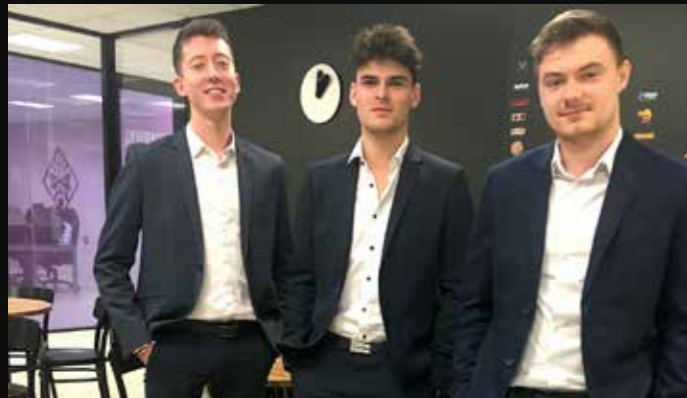
- Marketing d'influence et management d'influenceurs
- Les sources de l'image digitale dans le fantastique
- PAO - charte graphique



- Sources de l'image digitale
- Les bases de la négociation
- HTML
- Droit des nouvelles technologies



- Création d'un événement esports à but caritatif
- Approfondissement UX, en anglais
- Transmedia (unité d'enseignement Cultissime)
- Sociologie : la représentation des femmes dans l'esport



#PROJETS



GAMING  
CAMPUS  
Real talents



**3 ÉCOLES  
D'ENSEIGNEMENT  
SUPÉRIEUR**

- 3 BACHELORS
- 9 MBA DONT 1 SPÉCIALISÉ  
EN MANAGEMENT ESPORT

MESSAGE COLLABORATIF  
ETS : 20 PROJETS/AN



**ART ORATOIRE ET MEDIATRANING  
AVEC JOE ALLEN, JOURNALISTE EURONEWS**

La pédagogie « Active Learning by Gaming Campus » permet à nos étudiants de travailler sur des projets et des productions concrètes, afin d'acquérir des compétences applicables en situations professionnelles réelles.



## Notre ADN

# interdisciplinarité

### Qu'est-ce que l'interdisciplinarité ?

C'est la collaboration des étudiants dans des projets de groupe, dont les membres ont des formations différentes.

Concrètement, nos étudiants de G. Business, de G. Tech, G. Design et G. Academy mènent des projets ensemble sur le campus avant d'y être confrontés très directement en entreprise, en particulier dans le secteur des jeux vidéo.

Les objectifs sont de mobiliser leurs compétences différentes et de travailler en équipes projets en vue d'une réalisation commune dans un esprit d'ouverture, afin de reconstruire une réalité morcelée artificiellement par le cloisonnement des disciplines tout en visant l'acquisition de compétences transversales.

L'interdisciplinarité suppose un dialogue et l'échange de connaissances, d'analyses, de méthodes entre deux ou plusieurs disciplines.

### Pourquoi c'est important ?

- Parce que le jeu vidéo est un travail d'équipe.
- Parce que la réalisation d'un jeu vidéo mobilise des talents variés : développement informatique, création d'images 3D ou d'effets spéciaux, conception de jeu mais aussi marketing, communication ou management et gestion de projet.

- Parce qu'on peut pas faire du jeu vidéo sans savoir coder : c'est le langage de la machine.
- Parce que selon la taille des studios, on peut cumuler plusieurs fonctions.
- Parce que cela facilite la compréhension des autres métiers et renforce le leadership.
- Parce qu'on développe de nombreuses compétences relationnelles, les fameux soft skills (capacité d'écoute, de communication, de travail en équipe, de gestion du temps et des priorités etc.) qui sont très importantes sur le marché du travail.

### Comment cela se concrétise dans les programmes ?

-Les étudiants expérimentent dès la première année l'importance des synergies à mettre en place dans la conduite d'un projet, quel qu'il soit.

#### - Pendant les 3 premières années du Bachelor

Plusieurs projets par équipes mixtes d'étudiants G. Business, G. Tech, G. Design et G. Academy :

- des projets "cultissimes" et de codage
- des Game Jam
- des Hackathons proposés par nos partenaires
- des projets associatifs
- des mini-jeux

#### - Pendant les 2 dernières années du MBA

Par équipes mixtes d'étudiants G. Business, G. Tech, G. Design et G. Academy :

- un Grand Projet de 2 ans de création d'un jeu vidéo
- ou la création d'une entreprise innovante dans les domaines jeu vidéo, esport, réalité virtuelle, augmentée...plus largement dans les arts numériques.

## Les fondateurs de Gaming Campus



**Valérie Dmitrovic**

Valérie a dirigé un campus d'écoles de commerce à Lyon, puis a été directrice nationale de l'innovation pédagogique et du développement de 7 campus au sein d'un grand groupe de l'enseignement supérieur. Femme de conviction et de terrain, elle défend les pédagogies actives et par projets et l'interdisciplinarité. Valérie est la directrice des écoles d'enseignement supérieur de Gaming Campus.



**Jean-Baptiste Racoupeau**

Jean-Baptiste mène des projets éducatifs en ligne depuis près de 15 ans. Il a notamment dirigé le site internet de mathématiques avec la plus forte audience de France. Passionné par les jeux vidéo il participe aux premières LAN (compétitions esport) de France. Jean-Baptiste est le directeur de la Gaming School.



**Thierry Debarnot**

Thierry commence à entreprendre dès l'âge de 19 ans, avec l'idée de mettre à disposition des étudiants du contenu éducatif en ligne. Il crée alors Média Étudiant, qui deviendra par la suite digiSchool, leader de l'éducation en ligne en France. Il a été désigné par AngelSquare comme le 1er investisseur de moins de 35 ans. Thierry est en charge du développement de Gaming Campus et des projets d'avenir.

## Des écoles pensées avec les professionnels du secteur

Le Comité de pilotage apporte l'expérience et la réflexion de ses membres pour faire évoluer la formation en temps réel. Notre objectif : développer votre employabilité.



**VÉRONIQUE PALMIER**  
Directrice Administrative et Financière - Secteur jeux vidéo



**FRANK JUAN**  
Brand & Business Strategist - fkjn Consulting / ex Directeur des stratégies chez Havas



**ALEXANDRE DREYFUS**  
CEO - Chilliz.io



**GUILLAUME RAMBOURG**  
General Manager France - Riot



**ANTOINE COHET**  
Head of Marketing and Communication France and Benelux - EA



**VIVIEN CAUHÉPÉ**  
Manager Live et Monétisation - Ubisoft



**SONIA DAHECH**  
Responsable fidélisation - Micromania



**RAPHAËL PENASA**  
Founder & Chief Creative Officer - Fauns



**NICOLAS BESOMBES**  
Esports & Social Research Postdoctoral Scholar - Insep Ph.D - Université Paris Descartes



**SÉVERINE SCHUMACHER**  
Consultante marketing stratégique - Fondatrice d'Efficens



**JEAN FOX**  
Consultant créativité et innovation - Créargie



**VANESSA KAPLAN**  
Cheffe de projet - SNJV



**LUDOVIC BUSATO**  
CEO - BPK Entertainment



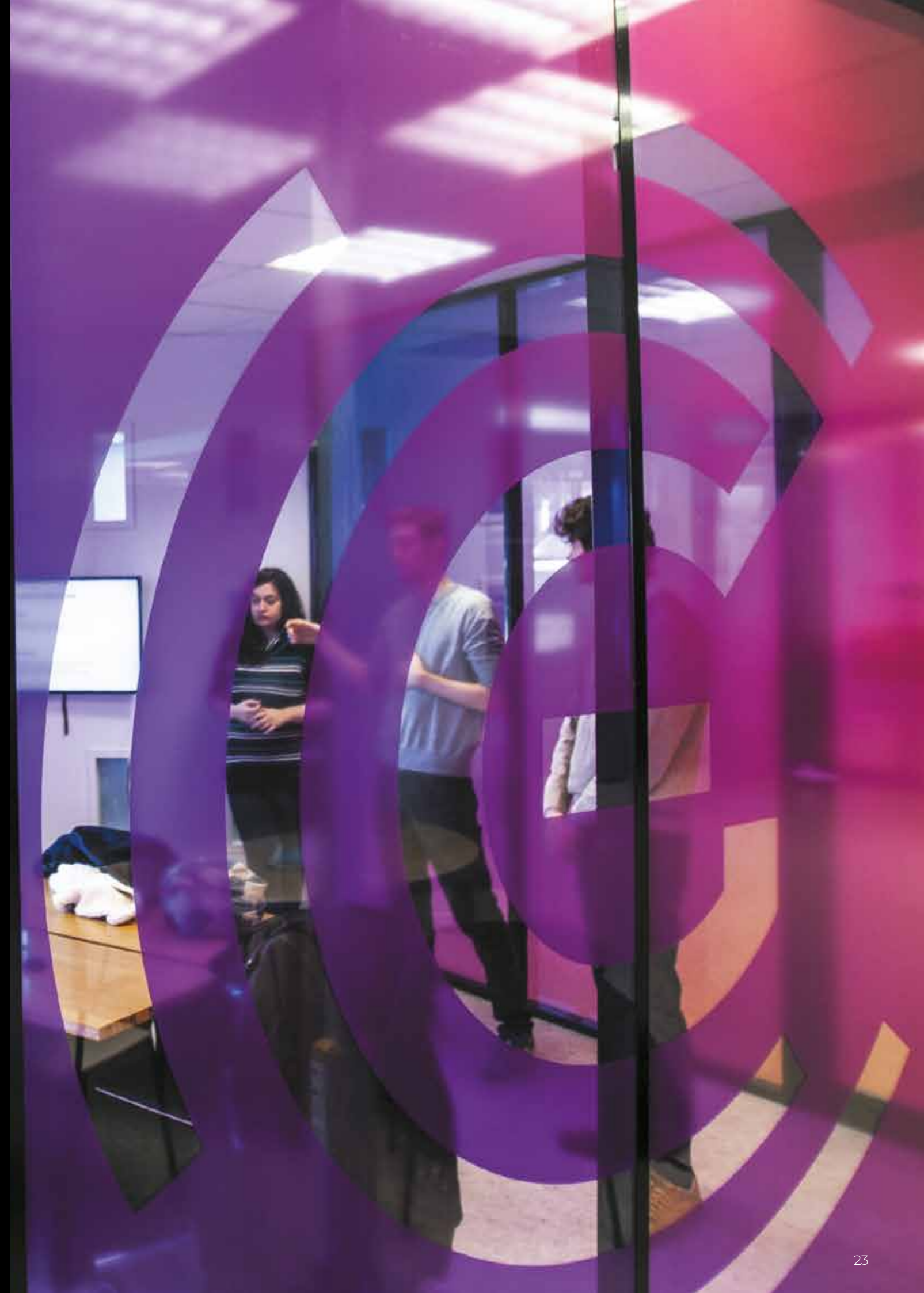
**PIERRE-ALAIN GAGNE**  
CEO - Dowino



**MARINE DUTRIEUX**  
Co-fondatrice, Directrice associée - Qweri



**ROMANE SORINE**  
Head of sponsorship & merchandising - OG Esport



# SEMAINE D'IMMERSION

## L'immersion by Gaming Campus

est un passage clé dans l'approche pédagogique de nos écoles. Pendant 2 semaines tous nos étudiants, quel que soit leur cursus, leur niveau d'étude ou leur spécialité sont rassemblés pour s'imprégner du secteur pour lequel ils vont être formés.



DÉCOUVREZ L'IMMERSION BY GAMING CAMPUS EDITION 2019 EN VIDÉO



“ Ils ont partagé leur histoire et leur vision du secteur du jeu vidéo pendant 10 jours. **Merci aux 41 professionnels** du secteur présents lors de l'édition 2019 de l'Immersion by Gaming Campus. ”

REGARDEZ LES REPLAYS DE CERTAINES MASTERCLASS DISPONIBLES SUR NOTRE CHAÎNE YOUTUBE :



**PIERRE-ANDRÉ JOLY «MAXILDAN»**  
Animateur, Présentateur - Le Stream



**ALEXANDRE «DACH» DACHARY**  
Sidekick ZeratoR - cofondateur Zevent



**MÉLISSANDRE MONATUS**  
Marketing & Communication Director - Paradise Game



**ROMAIN SOMBRET**  
Président - MCES



**NICOLAS MAURER**  
CEO Team Vitality

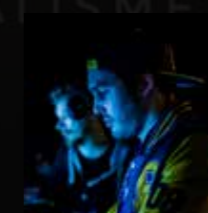
## INTERVENANTS MASTERCLASS



**BERTRAND AMAR**  
Directeur du développement audiovisuel - WEBEDIA  
"Présentation de Webedia Gaming, prospective et zoom métier"



**DÉSIRÉ KOUSSAWO**  
Co Managing Director - ESL  
"Présentation de ESL, prospective et zoom métier"



**ALEXANDRE DACHARY**  
Sidekick de ZeratoR - Co-fondateur du Zevent  
"Rencontre avec Dach"



**PIERRE-ANDRÉ JOLY «MAXILDAN»**  
Animateur, présentateur - LeStream.fr  
"Rencontre et retour d'expérience"



**ROMANE SORINE**  
Partnership & Merchandising Manager - OG Esports  
"Histoire d'OG et de la scène Dota 2 ainsi que certaines problématiques d'une équipe esport"





**JULIEN PELLET**  
Data Analyst - Ivory Tower (UBISOFT)



**ADRIEN VIAUD**  
Manager Esport - FC Nantes



**REMY CHAPOT**  
Head of esports - 3DMAX



**JEAN-MARC GAUDIN**  
Cofondateur Millenium et ex directeur sportif MCES



**DENIS MASSEGLIA**  
Député de la 5e circonscription du Maine-et-Loire



**JULIETTE JARY**  
Vice-présidente déléguée aux infrastructures, à l'économie et aux usages numériques



**MÉLISSANDRE MONATUS**  
Professionnelle du Marketing



**CYNTHIA LEHNHARD**  
Sales Manager - Capcom



**JULIEN MILLET**  
Président - Realityz et Game Only



**ROMAIN MEYNAUD**  
Président et étudiant - Handicap et Esport



**THOMAS BACHELERIE**  
Head Of Business Intelligence - Bandai Namco



**PIERRE CHISLANDI**  
Marketing & PR Manager Southern Europe - Konami Digital Entertainment



**ANTOINE GOURLAY**  
CEO - Jungle Natives - Esports Agency



**RENAUD DOL**  
Head of Esport & New Business - FDJ Entertainment



**YANN CORNO**  
CTO - ASMODEE DIGITAL



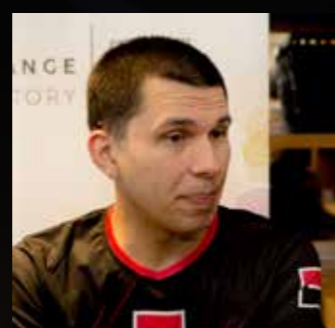
**FRED MOULIN**  
Concepteur du Journal des jeux vidéo, Ex-Journaliste Canal+, CNEWS



**PIERRE PRADAL**  
Blockchain Game Designer



**CÉDRIX DURIX**  
Head of France Cloud & Technologies - CAPGEMINI - SOGETI



**STÉPHANE RAPPENEAU**  
Financial Engineer - Video Game Funding - SOCIETE GENERALE



**PIERRE LAMOURE**  
Senior Communication Specialist - EA



**FLORENT JOLIVET**  
Responsable marketing et partenariats gaming - ORANGE



**YANN CEDRIC MAINGUY**  
eSports Director - Gamers Origin



**BERTRAND PERRIN**  
Directeur - LEVEL 256



**JEAN-MARIE RUDENT**  
Infographiste 3D - WANADEV



**VIVIEN CAUHÉPÉ**  
Senior Live and Monetization Manager - Ubisoft



**ROMAIN SERRA**  
Responsable esport - Melty / OL esport / Bastille Legacy



**ROMAIN SOMBRET**  
Président - MCES



**WAFAE BIYAYE**  
Cofondatrice - DREAMAWAY



**RAPHAEL PENASA**  
Fondateur - FAUNS



**FRANÇOIS DELEGLISE**  
Directeur de la communication - WANADEV



**MICHEL SUTTER**  
Apple Worldwide Developer Relations Partnership Manager - APPLE



**ANTOINE FRANKART**  
Directeur - Tournament (WEBEDIA)

# LES INTERVENANTS IMMERSION 2018



**GUILLAUME RAMBOURG**  
Directeur Général – Riot Games



**FABIEN DEVIDE**  
Fondateur – Team Vitality



**SOPHIE MAHUTEAU**  
Fondatrice – Graine de conseils



**ANTOINE COHET**  
Head of Marketing – Electronic Arts



**FRÉDÉRIK VERGNAS**  
Fondateurs – Center coaches



**LOÏS CARIOU**  
Fondateurs – Center coaches



**SONIA DAHECH**  
Responsable marketing – Micromania Zing



**PIERRE-ALAIN GAGNE**  
Fondateurs – Dowino



**CENDRA MOTIN**  
Vice Présidente Assemblée nationale et députée



**JESSICA SOLER**  
Sociologue du genre et députée



**JULIEN VILLEDIEU**  
Directeur Général – SNJV (syndicat national du jeu vidéo)



**JULIEN CHIEZE**  
Journaliste



**NORDINE GHACHI**  
Fondateurs – Dowino



**JEAN-CHRISTOPHE PARIS**  
Fondateur – Akiani



**SHAUNZ**  
Streamer



**DAVID BANGET**  
Chief Digital Officer – Olympique Lyonnais



**HUGO POIBLANÇ**  
Directeur général – ZQSD



**VANESSA KAPLAN**  
Fondatrice – Kluppe



**FABIEN BIEVRE PERRIN**  
Chercheur



**FABIEN BACQUET**  
Head of esports – Gentside



**JORDAN SAVELLI**  
Head Manager – Team Envy



**WANDRILLE PRUVOT**  
CEO – Xtra Life



**MATHIEU DALLON**  
Trust Esport



**STEPHAN EUTHINE**  
Président – France esports



**LUDOVIC BUSATO**  
Fondateur – BPK Entertainment



**THOMAS GAVACHE**  
Fondateur – Good Game Management



**VIVIEN CAUHÉPÉ**  
Live monetisation – Ubisoft



**RAPHAËL PENASA**  
Directeur général – Fauns



**CÉDRIC PAGE**  
Directeur Général – Webedia gaming



# LES CAMPUS

+ DE 4 000 M<sup>2</sup> DÉDIÉS  
AU GAMING, 11 ESPACES  
DE TRAVAIL ET DE VIE

LYON - PARIS



## Les campus

# Confort optimal

EN PLEIN CŒUR DE LYON ET PARIS, GAMING CAMPUS EST PENSÉ POUR CRÉER LES CONDITIONS OPTIMALES D'APPRENTISSAGE ADAPTÉES AU SECTEUR DES JEUX VIDÉO.

**L'ACCUEIL :** Espace convivial de rencontres, de détente et de travail.

**SHAKER :** 500m<sup>2</sup> à Lyon et Paris pour accueillir les plénières, masterclass et conférences.

**2 ARENA :** Stade de compétitions esport et d'entraînement en conditions réelles.

**ROOMS D'IMMERSION :** Espaces modulables pour le travail en équipe en mode projet, le co-studying.

**SALLES DE BRIEF :** Adaptées selon le type d'enseignement : projets, travaux pratiques, capsules pédagogiques.

### 5 SALLES INFORMATIQUE

**OMEN BY HP :** Equipements haut de gamme pour prendre en main les logiciels les plus complexes.

### COLUNCH AVEC LE CREDIT

**MUTUEL :** Espace de restauration, de travail et d'échanges.

**SALLE DE SPORT :** Entraînement cardio et musculaire avec des machines professionnelles. Accessible à tous.

**VR-ROOM :** Salle pour tester les nouveaux usages du gaming (réalité virtuelle...).

### STREAMING ROOM AVEC

**MAXNOMIC :** Postes de streaming avec fond vert et équipement haut de gamme.

**STUDIO TV AVEC LE CRÉDIT MUTUEL.**



# #CAMPUS

**Le Gaming Campus Lyon** est situé dans le seul quartier universitaire du centre de Lyon, à côté des universités Lyon 2 et Lyon 3. Il est facile d'accès, au pied de l'arrêt du tramway, « rue de l'Université » et d'une station Velo'v, à 5 mins du métro Jean Macé et 10 mins des gares Lyon Part Dieu, Perrache ou Jean Macé.

**Le Gaming Campus Paris** est implanté aux abords de la Cité des Sciences et de l'Industrie. Un lieu de culture, de diversité, d'innovation qui accueille notamment de nombreux événements autour du jeu vidéo.



NOVA

#2500M<sup>2</sup>

STARTUP



## Le campus

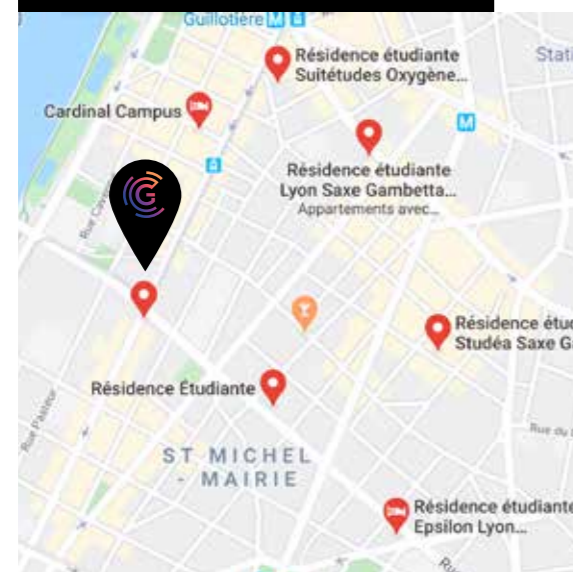
# Idéalement situés

**LE GAMING CAMPUS LYON** EST SITUÉ DANS LE SEUL QUARTIER UNIVERSITAIRE DU CENTRE DE LYON, À CÔTÉ DES UNIVERSITÉS LYON 2 ET LYON 3. IL EST FACILE D'ACCÈS AU PIED DE L'ARRÊT DE TRAMWAY « RUE DE L'UNIVERSITÉ » ET D'UNE STATION VELO'V, À 5 MINS DU MÉTRO JEAN MACÉ ET 10 MINS DES GARES LYON PART DIEU, PERRACHE OU JEAN MACÉ.

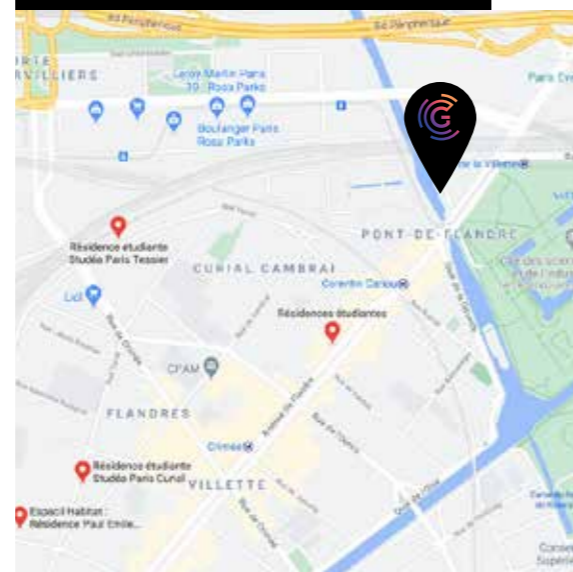
**LE GAMING CAMPUS PARIS** EST IMPLANTÉ AUX ABORDS DE LA CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE. UN LIEU DE CULTURE, DE DIVERSITÉ, D'INNOVATION QUI ACCUEILLE NOTAMMENT DE NOMBREUX ÉVÉNEMENTS AUTOUR DU JEU VIDÉO.



### RÉSIDENCES ÉTUDIANTES LYON



### RÉSIDENCES ÉTUDIANTES PARIS



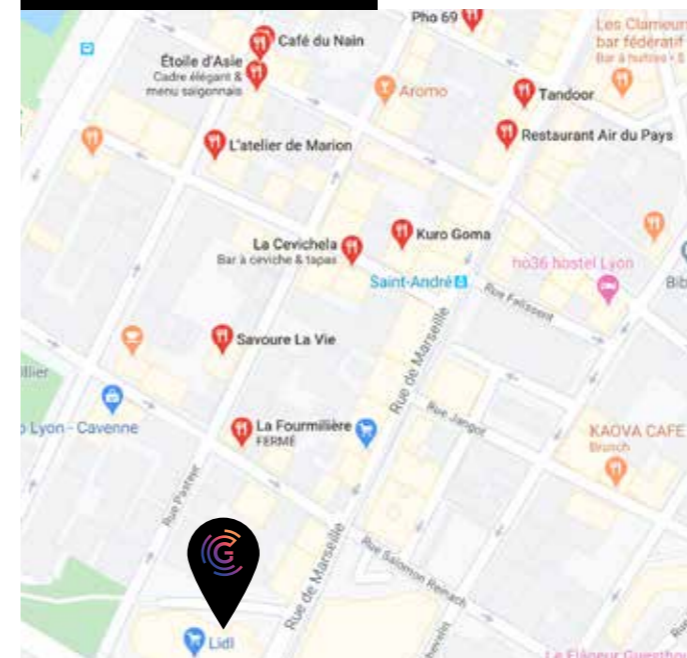
### TRANSPORTS EN COMMUN LYON



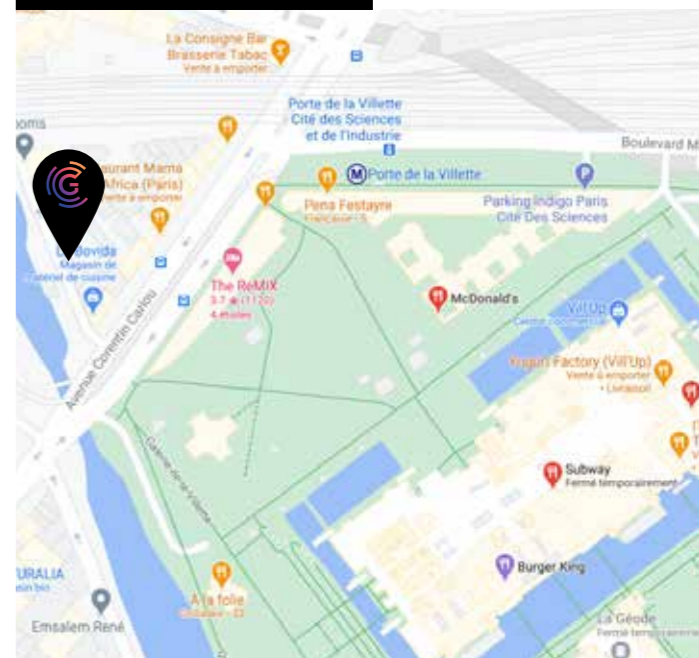
### TRANSPORTS EN COMMUN PARIS



### RESTAURATION LYON



### RESTAURATION PARIS



## Le campus

# Un campus nouvelle génération

“ Notre initiative #HappyWORK spaces cherche à définir le meilleur espace, pragmatique, ludique et efficace. ”

NICOLAS MAUGERY  
FONDATEUR DE YAD.SPACE

### Une nouvelle approche

Les usages du campus, partagés entre apprentissage & performance impliquaient la création de typologies variées, de l'Arène à la salle de Streaming Room, en passant par l'incontournable café'. Le centre de gravité du campus est un grand espace pouvant accueillir aussi bien des workshops par groupes de 5/6 étudiants, des conférences pour les intervenants professionnels ou les présentations académiques ou encore des événements autour de la vie de l'école. Il se transforme grâce au mobilier entre toutes ces fonctions. Des salles de classes, des salles de travail en équipes et un espace d'accueil co-working viennent compléter les types d'espaces mis à disposition.

### Un univers brut

L'univers proposé pour Gaming Campus est un mélange de style industriel (plafonds en béton brut apparents laissant apercevoir la structure du bâtiment et la grande hauteur sous plafond) et de technologie avec les



différents PC, écrans mis en scènes. Un mix & match de mobilier aux couleurs noires et matériaux bois & aciers bruts complètent les peintures blanches et noires et font ressortir les logo en dégradé jaune orange violet. Les lumières sont traitées tour à tour en grappes de suspensions, ponctuées de luminaires à poser sur les grands plans de travail périphériques. L'idée est de ramener la sphère domestique dans le monde de l'éducation, pour décomplexer le rapport au campus.



La société Yad.Space réalise des espaces de vie pour les grands groupes en recherche de transformation de leurs espaces de travail. Les dernières références de Yad.Space sont notamment les bureaux d'UBISOFT à Montpellier, le siège de TF1 à Paris ou le Nextdoor coworking du Grand Hotel Dieu à Lyon.

Plus d'informations sur  
[www.Yad.Space](http://www.Yad.Space)

## La vie étudiante et associative

# Les associations

NOS ÉTUDIANTS CRÉENT ET ANIMENT DES ASSOCIATIONS AU SEIN DU CAMPUS. LA VIE ÉTUDIANTE ET ASSOCIATIVE EST CLÉ POUR QUE CHAQUE ÉTUDIANT SE SENTE BIEN AU QUOTIDIEN.

### L'Odyssey Esport

Odyssey Esport est une association offrant la possibilité à ses membres d'entreprendre dans l'esport. Cette structure est divisée en trois pôles distincts. Les équipes, qui ont un objectif national, le pôle événementiel quant à lui sert à organiser et à concevoir divers événements liés au milieu du jeu vidéo et de l'esport et enfin, le pôle communication est présent pour donner de la visibilité à toutes nos actions que ce soit sur les réseaux sociaux ou encore sur Twitch.

 @Odyssey\_Esport

### BDE du Gaming Campus

Le Bureau des Étudiants de l'école est l'association dédiée à l'animation de la vie étudiante sur le Gaming Campus. À l'écoute des étudiants, l'association a pour objectif d'aider au développement de tous les projets proposés. Cela a donné naissance à des projets variés tels que la Winter Gaming Cup, compétition multi-gaming de 50 étudiants, la création d'une ligne de vêtements à l'image du Gaming Campus, et bien d'autres.

 @bdegamingcampus



### Game Generation TV

Créée en décembre en 2019, Game Generation est une WebTV proposant du contenu via la plateforme Twitch sur la culture populaire et geek à travers divers émissions et streams quotidiens.

 @GAME\_GENERATION



100% en ligne / 100% ouvert

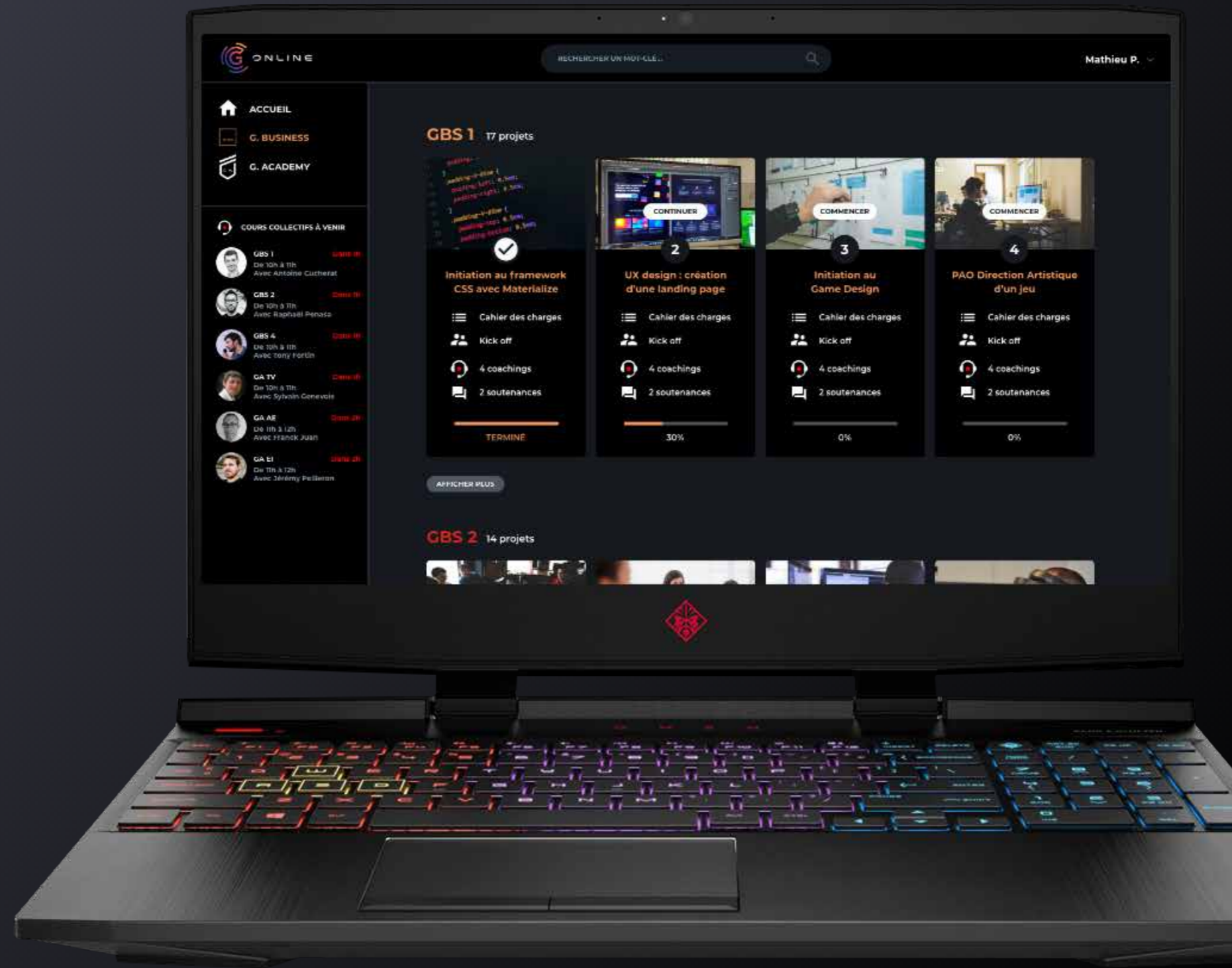
# Gaming Campus Online



Nous avons développé notre propre dispositif d'enseignement en ligne. Ainsi, les étudiants Gaming Campus accèdent à leurs projets en ligne, facilement, depuis leur ordinateur, leur smartphone ou leur tablette. Gaming Campus Online garantit la continuité des enseignements, en cas de contrainte de l'étudiant ou restrictions liées à l'environnement (exemple covid-19).



ONLINE





# EMPLOYABILITÉ

+ DE 300 POINTS DE CONTACT  
PROFESSIONNELS EN 5 ANS

## Employabilité

# Le cœur de notre démarche pédagogique

LE GAMING CAMPUS A ÉTÉ CONÇU MAIN DANS LA MAIN AVEC LES ENTREPRISES DU SECTEUR POUR METTRE AU CŒUR DE SA DÉMARCHÉ PÉDAGOGIQUE L'EMPLOYABILITÉ DE SES ÉTUDIANTS.

Vous serez en contact permanent avec les professionnels du secteur des jeux vidéo : 10 partenaires majeurs / +100 entreprises par an sur le campus / intervenants professionnels / semaine de l'employabilité / offres de stages en priorité.

### 5 exemples de stages réalisés :

- **Assistant community manager** - Game One
- **Assistant marketing et communication** - Peace of cake Studio
- **Gestion de projets** - Webedia
- **Assistant sales director games** - Warner Bros Entertainment
- **Assistant marketing** - Electronic Arts publishing

## LES PARTENAIRES MAJEURS DU GAMING CAMPUS

Crédit Mutuel

Le Crédit Mutuel est un partenaire historique du Gaming Campus. Il accompagne l'ensemble des étudiants du campus sur tous leurs sujets de vie étudiante : financement des études, assurance logement, téléphonie, épargne etc.

OMEN  
by HP

OMEN by HP soutient le Gaming Campus depuis l'ouverture. OMEN by HP fournit l'ensemble du matériel informatique du campus pour offrir aux étudiants les meilleures conditions possibles d'apprentissage.

MAXNOMIC  
par un agent de AISEO - SEA

Maxnomic est le leader des fauteuils de gaming. Maxnomic équipe depuis le 1<sup>er</sup> jour les arènes esport, la salle de streaming et l'équipe d'encadrement du Gaming Campus avec ses fauteuils.

ZOL

ZOL est une agence digitale spécialisée dans les métiers du développement informatique, du marketing digital et de la data. Après avoir occupé une partie du campus, ZOL continue de soutenir le Gaming Campus.

MICROMANIA ZING

Micromania-Zing est le leader de la distribution de jeux vidéo et de la pop culture. Gaming Campus et Micromania-Zing ont noué des relations de proximité depuis le début d'année 2019.

VITALITY

Vitality est l'équipe esport leader en France et une des meilleures équipes en Europe. Vitality est partenaire du Gaming Campus depuis le lancement et intervient notamment autour des sujets éducation et esport.

FC NANTES

Le FC Nantes et Gaming Campus ont conclu un partenariat d'envergure autour des équipes esports du FC Nantes sur les jeux League of Legends et Fortnite. L'objectif est de détecter les futurs pépites de l'esport.

MCES

MCES est une nouvelle équipe esport ambitieuse qui a un positionnement atypique autour du sport et de l'esport. Gaming Campus et MCES échangent autour de la structuration de l'esport via l'éducation.

emlyon business school

Fondée en 1872 par la CCI de Lyon, emlyon business school est une très grande école de management qui accueille en 2020 8 600 étudiants de 110 nationalités et plus de 6 000 participants à des programmes de formation continue. Gaming Campus aide emlyon business school autour de l'esport.



SAISON 1

## SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ DU JEU VIDÉO

BY GAMING CAMPUS

CHAQUE ANNÉE LE GAMING CAMPUS, AVEC SES ENTREPRISES PARTENAIRES, ORGANISE UNE SEMAINE DÉDIÉE À L'EMPLOI DU SECTEUR DU JEU VIDÉO. POUR FAIRE RAYONNER LE SECTEUR DU JEU VIDÉO ET SENSIBILISER LES JEUNES AUX MÉTIERS ET EMPLOIS DE CE SECTEUR, L'AFJV ET GAMING CAMPUS ORGANISENT UNE SÉRIE D'ÉVÉNEMENTS PENDANT 1 SEMAINE. LA SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ DU JEU VIDÉO SE TIENT AU GAMING CAMPUS DE LYON ET EST RÉSERVÉE AUX ÉTUDIANTS DES ÉCOLES DU CAMPUS. UN FILM DE 20 MINUTES SERA DISPONIBLE POUR LE GRAND PUBLIC ET SUR LE SITE DE L'AFJV APRÈS LA SEMAINE.



### OBJECTIFS

- **Créer un tremplin** pour la recherche de stage de nos étudiants.
- **Mettre en avant** l'employabilité du secteur du jeu vidéo
- **Contribuer** à la structuration du secteur

### PROGRAMME

- **Keynote** : Etat des lieux et perspectives avec l'AFJV
- **Pitches** : Comment plaire aux recruteurs ? Avec Ametix et digiRocks
- **Atelier** : Créer son entreprise avec Le B612
- **Speed meetings** : Rencontres étudiants / entreprises et pitch des entreprises

### QUELQUES ENTREPRISES PRÉSENTES LORS DE LA 1<sup>ÈRE</sup> ÉDITION

- **Old Skull Games** (studio jeux vidéo)
- **EVA** (réalité virtuelle)
- **Ametix** (cabinet de recrutement)
- **777 corp** (fonds d'investissement)
- **Le B612** (incubateur de la Caisse d'Épargne RA)
- **Level 256** (incubateur esport de la ville de Paris)
- **Ohbibi** (studio de jeux vidéo)
- **Wanadev** (studio de création numérique)



### DÉCOUVREZ LE BILAN DE LA SAISON 1 EN VIDÉO

 Voir toutes nos vidéos sur notre chaîne Youtube

# SAISON 2 UN ÉVÈNEMENT 100% DIGITAL

Cette deuxième saison de la Semaine de l'employabilité a été réalisée dans le contexte particulier du confinement dû au Covid-19. Le Gaming Campus s'est adapté et a organisé un évènement 100% digital.



DU 30 MARS AU 3 AVRIL 2020

## SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ

GAMING CAMPUS

**digiRocks**

Nicolas ASSIMACOPoulos  
Digital recruiter digiRocks

# JOUR 1 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

« APPRENDRE À PITCHER »

MEET-UP

**Gaming Jobs**

Mathieu Lacôte  
CEO Gaming Jobs

# JOUR 3 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP

**Hurrah**

Mathieu Lacôte  
CEO Hurrah Group

# JOUR 3 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

RETOUR D'EXPÉRIENCE

**GAMEWARD**

David Lamiel  
Président Gameward et EGM Events

# JOUR 3 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP

**nicecactus**

Théophile Maniez  
Directeur commercial Nicecactus

# JOUR 1 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP AVEC NICE CACTUS

**ESL**

Melanie Pons  
Responsable administrative et RH  
ESL Gaming

# JOUR 4 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP

**ZOL**

Casper Chasson  
Directeur pôle conseil ZOL

# JOUR 4 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP & JOB DATING

**wanadev**

François Deléglise  
Directeur communication Wanadev

# JOUR 4 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP & JOB DATING

**MAXNOMIC**  
the original by NEED FOR SEAT

Renaud Chevillard  
Directeur général NEEDFORSEAT France

# JOUR 1 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

« COMMENT CONVAINCRE UN RECRUTEUR DE LA QUALITÉ DE SON PROFIL ÉVÉNEMENTIEL ? »

**NATIONAL GEOGRAPHIC VR INITIATIVE**  
EXPLORE

Rim Zaoui  
Développeur général VR Initiative

# JOUR 2 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP & JOB DATING AVEC VR INITIATIVE

**MAXESPORT**

Matthieu Mury  
Fondateur Maxesport

# JOUR 2 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

RETOUR D'EXPÉRIENCE

**sogeti**  
Part of Capgemini

Robin Serizanne  
Innovation Director Sogeti

# JOUR 5 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP

**&CO LEVEL 256**

Arnaud Duval  
Change manager import Level 256

# JOUR 5 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP

**EVA**  
LE PARTI FEDERAL GÉNÉRAL

Rémi Barthelin  
Growth Marketer EVA.gg

# JOUR 5 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP

**aws game tech**

Alexis Ouhon  
Account Manager Amazon Game Tech

# JOUR 2 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

« DISCOVER THE CLOUD FOR GAMES DEVELOPMENT »

**NCOVR**

Renaud DOL  
Head of Export & New Business - NCOVR

# JOUR 3 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

RETOUR D'EXPÉRIENCE

**OLD SKULL GAMES**

Jennifer Merliano  
Responsable RH et Administrative  
Old Skull Games

# JOUR 3 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP

**AAA**  
AGAINST ALL ODDS

Yves Willemain  
Directeur général et responsable RH  
AAA Gaming

# JOUR 5 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP

**azeo**  
World in practice

Christine Drevet  
CEO AZEO

# JOUR 5 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP

**afjv**  
Agence Française pour le Jeu Vidéo

Emmanuel FROISANS  
Directeur AFJV

# JOUR 5 //  
**SEMAINE DE L'EMPLOYABILITÉ**

MEET-UP



## ENTREPRISES QUI PARTAGENT LEUR EXPÉRIENCE AVEC NOS ÉTUDIANTS

ILS SONT INTERVENUS AUPRÈS NOS ÉTUDIANTS, ONT VISITÉ LE GAMING CAMPUS  
OU ONT ACCUEILLI DES ÉTUDIANTS EN STAGE / ALTERNANCE DANS LEUR ENTREPRISE.



## Employabilité

# Agences et sites d'emploi partenaires

LES AGENCES DE RECRUTEMENT PARTENAIRES INTERVIENNENT PENDANT L'ANNÉE SUR LE CAMPUS AFIN DE PRÉPARER LES ÉTUDIANTS À LA RENCONTRE D'ENTREPRISES.

NOUS AVONS AUSSI NOUÉ DES RELATIONS DE PROXIMITÉ AVEC LES PRINCIPAUX JOB BOARDS QUI PROPOSENT DES OFFRES DE STAGES, D'ALTERNANCES ET D'EMPLOIS DANS LE SECTEUR DU JEU VIDÉO.

## AGENCES DE RECRUTEMENT PARTENAIRES

**AMETIX**  
UNE MARQUE DE DOCAPOSTE

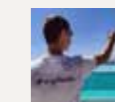


**Pascaline Larose**  
Managing Director

Ametix est une marque de Docaposte, filiale du groupe La Poste qui dénicher et rassemble les talents du numérique.

[ametix.com](http://ametix.com)

**digiRocks**



**Olivier Marx**  
CEO

digiRocks est une plateforme de recrutement humaine spécialisée dans 50 métiers digitaux.

[digirock.fr](http://digirock.fr)

## SITES EMPLOI PARTENAIRES

**afjv**

Agence Française pour le Jeu Vidéo



**Emmanuel Forsans**  
CEO

L'AFJV (agence française pour le jeu vidéo) est l'acteur de référence de l'information B2B du jeu vidéo.

[afjv.com](http://afjv.com)

**hello work**

JOB • SKILLS • SOFT • MEDIA • EVENT



**Charlotte Garnier**  
Responsable Relations Extérieures et Partenariats

Hello Work (anciennement Regions Job) met en relation recruteurs, employeurs, formateurs... avec tous les actifs.

[hellowork.com](http://hellowork.com)

**Gaming Jobs**





















**Matthieu Leclère**  
CEO

Gaming-Jobs est une plateforme de recrutement dédiée au marché du jeu vidéo et de l'eSport.

[fr.jobs.game](http://fr.jobs.game)

Emploiyabilité

# Exemples de stages G. Business

 <p><b>EVA</b> ESPORTS VIRTUAL ARENA</p> <p><b>EVA</b> <b>Thibaut B.</b> Growth Marketer</p>	 <p><b>UBISOFT</b></p> <p><b>Ubisoft Paris</b> <b>Matthieu B.</b> Live operations assistant</p>	 <p><b>EA</b></p> <p><b>EA publishing</b> <b>Pierre P.</b> Assistant marketing</p>	 <p><b>IHMTEK</b> INTERACTIVE TECHNOLOGIES</p> <p><b>IHMTEK</b> <b>Killian T.</b> Marketing et communication digitale</p>	 <p><b>UBISOFT</b></p> <p><b>Ubisoft Paris</b> <b>Thibault L.</b> Assistant marketing et monétisation</p>	 <p><b>OLD SKULL</b> — GAMES —</p> <p><b>Old Skull Games</b> <b>Adrien M.</b> Associate producer</p>
 <p><b>GAME ONE</b></p> <p><b>Game One</b> <b>Alexandre M.</b> Assistant community manager</p>	 <p><b>WB</b></p> <p><b>Warner Bros</b> <b>Robin L.</b> Assistant sales director game</p>	 <p><b>h</b> havas sports &amp; entertainment</p> <p><b>Havas sports et entertainment</b> <b>Dorian M.</b> Chef de projet esport gaming</p>	 <p><b>Snowball</b></p> <p><b>Snowball GG</b> <b>Nassim N.</b> Chef de projet marketing digital</p>	 <p><b>MAXNOMIC</b> the original by <b>NEED for SEAT</b></p> <p><b>Maxnomic</b> <b>Antoine J.</b> Chef de projet marketing et événementiel</p>	 <p><b>DreamAway</b></p> <p><b>Dreamaway</b> <b>Victor B.</b> Assistant marketing</p>
 <p><b>piece of cake</b> studios</p> <p><b>Piece of cake studio</b> <b>Maureen C.</b> Assistant marketing et communication</p>	 <p><b>ocellus</b></p> <p><b>Ocellus studio</b> <b>Etienne C.</b> Assistant de production</p>	 <p><b>AU DELA DU VIRTUEL</b></p> <p><b>Au delà du virtuel</b> <b>Baptiste L.</b> Gestion de projet événementiel</p>	 <p><b>webedia.</b> ENGAGING AUDIENCES WITH PASSION</p> <p><b>Webedia</b> <b>Maeva T.</b> Coordinateur de projet</p>	 <p><b>ESCAPE YOURSELF</b></p> <p><b>Escape Yourself</b> <b>Antonin D.</b> Assistant commercial et communication</p>	 <p><b>REPUBLIC OF GAMERS</b></p> <p><b>ROG</b> <b>Yannis A.</b> Assistant directeur esport</p>

## Interview

# Thibaut B. - Stagiaire Chef de projet SAV chez smartVR et étudiant G. Business

THIBAUT BERTHELON EST ÉTUDIANT EN 4<sup>ÈME</sup> ANNÉE À LA G. BUSINESS POUR Y OBTENIR SON MBA ENTREPRENEURIAT MANAGEMENT DE PROJET ET DE L'INNOVATION DU JEU VIDÉO. IL EST ACTUELLEMENT EN STAGE DE 6 MOIS CHEZ SMARTVR.

### Bonjour Thibaut, peux-tu nous parler un peu de l'entreprise smartVR ?

smartVR est un studio de développement de jeu vidéo, spécialisé dans les jeux en réalité virtuelle. En plus d'éditer des jeux en Réalité Virtuelle pour le grand public, il propose une offre permettant aux salles d'arcade VR d'ouvrir rapidement pour proposer du contenu pour le grand public. Mon rôle en tant que chef de projet SAV est d'assurer une exploitation totale et sans interruption du parc des clients. Je suis également amené à travailler sur des missions annexes comme l'installation de nouvelles salles, aménager des espaces pour améliorer l'exploitation de notre studio (création d'un espace de stream par exemple).

### En quoi consiste ton travail chez smartVR ? Quelles sont tes missions au sein de l'entreprise ?

Ma mission principale est, en plus de travailler avec nos clients pour résoudre certains problèmes, de mettre en place un logiciel pour gérer le parc informatique de l'entreprise dans sa totalité (chez nous et chez nos clients), ainsi que d'optimiser via ce logiciel le processus de traitement des demandes de nos clients. Le but de cette mission est de nous permettre d'être plus performant dans la gestion de nos ressources matérielles et d'améliorer la prise en charge de nos clients. Je travaille également sur la formation de nos clients afin d'améliorer la qualité de notre offre. Ces formations leur permettront d'être plus rapidement performants dans leur exploitation, ainsi que de résoudre la majorité de leurs problèmes techniques eux mêmes instantanément.

### Quelles sont tes réussites depuis le début de ton stage ?

J'aime beaucoup apprendre de nouvelles choses chaque jour. Comprendre des procédés et des informations qui complètent mes apprentissages lors de mes travaux de groupe et projets personnels. Être au cœur d'un Éditeur de jeu, comprendre ses



choix, son positionnement et les retombés positives comme négatives, c'est très intéressant à savoir, comprendre et analyser. Le plus important pour moi est aussi de rencontrer des personnes qui partagent leur travail et leur passion avec moi ce qui me permet d'en apprendre plus.

### Une journée type chez smartVR, ça donne quoi ?

Une chose formidable que l'on retrouve dans les petites entreprises, c'est que tout va très vite et on a toujours des surprises dans ce que l'on doit faire au quotidien.

Une semaine type serait plus appropriée pour expliquer ce que je fais. J'ai généralement en début de semaine une réunion avec le CTO et d'autres chefs de projet, durant laquelle on échange sur les missions réalisées la semaine précédente, pour découper la semaine qui vient en différents objectifs et avancer en synergie. Je travaille donc de manière autonome toute la semaine pour remplir les missions planifiées durant ces réunions. Derrière je suis amené à mettre en place des process, ou bien à tourner des vidéos ou encore de temps en temps travailler sur tout autre chose à la suite d'un imprévu. A côté de cela, le contenu de ma journée s'adapte aussi aux remontées que font nos clients pour résoudre leurs problèmes.

On passe aussi presque tous les jours un moment à jouer à After-H, le jeu créé pour l'esport VR par l'entreprise (sessions test ou règlements de compte entre collègues haha).

### Qu'est ce qui te plaît le plus dans ce stage ?

L'imprévu ! C'est très stimulant de travailler avec sans cesse des surprises et de nouvelles choses à faire. Ça nous pousse à nous dépasser, et c'est très satisfaisant au quotidien d'accomplir de nouveaux challenges.

### Quelles ont été les démarches pour obtenir ton stage ?

J'avais déjà des vues sur cette entreprise au début de mon année à G. Business School du fait de ses projets que je trouvais très innovants et extrêmement prometteurs. Mais c'est durant la semaine de l'employabilité organisée par l'école que j'ai eu un entretien avec le CEO qui a retenu ma candidature. Après un premier entretien avec lui, j'en ai passé un deuxième avec le CTO pour mesurer mes compétences. C'est à l'issue de ces deux entretiens que j'ai eu une proposition de poste.

### En quoi la formation G. Business School t'a été utile ?

Après avoir étudié durant 1 an à G. Business School par projet, j'ai pu très vite m'intégrer pleinement chez smartVR et prendre plus de responsabilités. Même si mon poste actuel est relativement technique, je suis devenu rapidement autonome dans la réalisation de mes missions.

De plus dans une startup tout le monde est amené à se côtoyer et avec des projets en grande partie interne à la boîte comme les miens, j'ai réussi à comprendre les besoins de toutes les parties prenantes grâce à l'adaptabilité acquise à la G. Business School.

### Qu'est ce que tu retiendras de cette expérience ?

Énormément de choses, j'apprends au quotidien de nouvelles manières de travailler pour faire face à nos problématiques. Que ce soit techniquement sur l'utilisation de nouveaux logiciels, ou sur les enjeux globaux d'une entreprise : parfait pour compléter une formation en entrepreneuriat ! De plus interagir avec des modé, des développeurs et travailler avec des clients qui exploitent leurs salles d'arcade me permet d'apprendre sur la manière de créer des jeux vidéo en pratique, et d'en comprendre les différents enjeux et complexités.

### Quelles auront été tes réussites de l'été ?

Tout d'abord la montée en compétence rapide pour assurer mes missions de base est une première réussite. Ensuite être suffisamment reconnu dans mon travail et aller chercher plus de responsabilités est également une victoire. Enfin la réussite du projet global de mon stage.

### Et après ? Tes projets pour la suite ?


Après mon stage je compte effectuer une alternance chez smartVR durant l'année prochaine si les missions proposées me plaisent. Sinon, j'ai confiance en les compétences acquises durant mon stage et à G. Business School pour trouver une entreprise me proposant des missions intéressantes.

### Un petit mot de fin ? Ou ce stage en 1 mot ?

VARIÉTÉ !



Vidéo de présentation de smartVR

 Voir toutes nos vidéos sur notre chaîne Youtube

## Interview

# Yoan V. - Stagiaire Assistant Marketing chez EA Games et étudiant G. Business

YOAN EST ÉTUDIANT EN 4<sup>ÈME</sup> ANNÉE

G. BUSINESS, IL A INTÉGRÉ LE GAMING CAMPUS À LA SUITE D'UNE LICENCE PROFESSIONNELLE EN E-COMMERCE & MARKETING NUMÉRIQUE. IL NOUS PRÉSENTE SON STAGE EN TANT QU'INTERN MARKETING AU SEIN D'EA GAMES : SES MISSIONS, SES RÉUSSITES ET SES PROJETS

### Bonjour Yoan, peux-tu nous parler un peu de l'entreprise Electronic Arts ?

Electronic Arts est entreprise américaine spécialisée dans le développement et l'édition de jeu vidéo et qui, depuis 2014, propose des services d'abonnement à son catalogue de jeu. EA fait partie des leaders sur le marché de l'entertainment et dispose d'un large catalogue de jeu tel que FIFA, NBA Live, Need for Speed, Battlefield, Les Sims ou encore les droits d'utilisation de STAR WARS.

Je suis en stage en tant qu'Intern Marketing sur la partie EA Games (Apex Legends, Battlefield, Star Wars, Les Sims, Need for Speed) où j'apporte mon soutien sur la mise en place d'actions de communication auprès des influenceurs, de la presse et des joueurs tout en m'assurant que les contenus utilisés et diffusés en France respectent les différentes « guide-line » (consigne d'utilisation) des jeux sur lesquels je travaille.

### En quoi consiste ton travail chez EA Games ? Quelles sont tes missions au sein de l'entreprise ?

En tant qu'Intern marketing je suis rattaché au service Marketing et Communication d'EA France. Mon travail consiste à accompagner l'équipe marketing d'EA Games sur le déploiement, la mise en place et l'adaptation de la stratégie globale de communication pour chaque titre pour le territoire Français.

Le catalogue de jeu d'EA étant très varié il existe deux « équipes » au sein de ce service, une rattaché aux jeux EA Sports, l'autre (dont je fais partie) aux jeux EA Games.

Je suis en charge du respect des différentes « guide-line » des jeux EA Games (utilisation d'images à des fins promotionnelles utilisées par des partenaires extérieurs), je m'assure également que les contenus localisés en français (trailers, images, pages du site internet, newsletters) possèdent la bonne traduction, que le sens est respecté et qu'il n'y ait pas de faute d'orthographe.

Je m'occupe également, avec mon manager, de la partie relation presse pour la France et Benelux, ainsi que du community management sur les différents réseaux sociaux de l'entreprise. Enfin j'aide à la mise en place des plans de communication pour les prochains titres à venir pour le territoire Français.

### Quelles sont tes réussites depuis le début de ton stage ?

Le lancement de la deuxième saison d'Apex Legends, avec la mise en place d'opération sponsorisée auprès d'influenceurs et les échanges avec nos relations presse fait pour moi partie de mes réussites de l'été. Progresser sur FIFA également.

### Une journée type chez EA Games, ça donne quoi ?

Parler de journée type est difficile tant celles-ci sont différentes et dépendent des annonces prévues. Il existe cependant certaines actions récurrentes comme le community management (préparation des prochains posts RS, réponses aux demandes de renseignement, etc...) généralement le matin en arrivant, l'après-midi et le soir avant de partir.

Il y a également une partie très opérationnelle qui va dépendre de la période dans laquelle je me trouve (lancement imminent d'un jeu, E3



ou Gamescom, nouvelle bande annonce) où je vais devoir, en amont, valider les différentes versions françaises des assets présentés.

Une journée type c'est également la participation à des réunions, en français ou en anglais, avec d'autres personnes à l'étranger sur les prochaines actualités et plans prévus pour les semaines et mois à venir.

### Qu'est ce qui te plaît le plus dans ce stage ?

L'ensemble du portefeuille de jeux sur lequel je travaille (EA Originals, Anthem, Apex, Battlefield, Need for Speed, Plant vs Zombie, Star Wars) et la particularité de mon travail, très dans l'exécutif, où je fais le pont entre le community builder et le manager Marcom Activation. J'apprécie également beaucoup le cadre de travail ainsi que l'autonomie laissée à chaque personne travaillant ici et enfin la confiance et surtout l'écoute avec les personnes que je côtoie au quotidien.

### Quelles ont été les démarches pour obtenir ton stage ?

Le processus d'obtention de mon stage chez EA a été assez long. J'ai passé beaucoup de temps en début d'année 2019 à rechercher un stage dans un service Marketing / Communication chez un studio et/ou éditeur de jeu vidéo. J'ai postulé à l'offre d'Intern marketing chez EA au mois de Mars. J'ai alors passé plusieurs entretiens, téléphonique ou physique, en français et en anglais, avant de finalement obtenir une réponse favorable à la fin du mois d'Avril.

### En quoi la formation G. Business School t'a été utile ?

La formation G. Business School m'est utile dans différents aspects. Dans un premier temps c'est la compréhension de l'industrie du jeu vidéo du point de vue professionnel qui me permet d'être plus à l'aise au sein de l'entreprise.

Au quotidien l'autonomie, la rapidité de compréhension et la gestion de plusieurs tâches en même temps sont les compétences qui me sont utiles et me permettent d'être plus serein dans mon travail.

### Qu'est ce que tu retiendras de cette expérience ?

Ce que je retiendrai, dans un premier temps, c'est une première expérience professionnelle dans le monde de l'entertainment, qui plus est pour un éditeur aussi connu qu'EA. Je retiendrai également une manière de travailler très singulière, qui me

demande de savoir correctement gérer un portefeuille de jeux varié à la cible extrêmement large. Enfin c'est tous les enseignements et expériences des personnes avec lesquelles je travaille qui m'aident et m'accompagnent au quotidien.

### Quelles auront été tes réussites de l'été ?

Tout d'abord la montée en compétence rapide pour assurer mes missions de base est une première réussite. Ensuite être suffisamment reconnu dans mon travail et aller chercher plus de responsabilités est également une victoire. Enfin la réussite du projet global de mon stage.

### Quelles auront été tes réussites de l'été ?

Tout d'abord la montée en compétence rapide pour assurer mes missions de base est une première réussite. Ensuite être suffisamment reconnu dans mon travail et aller chercher plus de responsabilités est également une victoire. Enfin la réussite du projet global de mon stage.

### Et après ? Tes projets pour la suite ?

Poursuivre en master 2 à la G. Business School et pouvoir décrocher un stage et/ou une alternance pour l'année 2020 directement au sein d'un studio de développement pour être au plus près du jeu et des personnes qui le développent, pour pouvoir les accompagner et choisir la stratégie de communication la plus adaptée.

### Un petit mot de fin ? Ou ce stage en 1 mot ?

Je dirais ORGANISATION. C'est quelque chose de primordial dans cette industrie qui alterne temps forts (E3, Gamescom, PGW, sortie de jeu) et périodes plus calmes.



Interview

**Thibault P. - Stagiaire Manager  
Esport FC Nantes et étudiant G. Business**



THIBAUT A 22 ANS ET PRÉPARE UN MBA MANAGEMENT JEUX VIDÉO ET ESPORT.

Après son bac Thibault a fait une formation d'ingénieur en mécanique. Il a opté pour G. Business car il souhaite travailler dans les jeux vidéo, un secteur qui le passionne et pour l'apprentissage via la méthodologie par projet.

G. Business, c'est pour lui la passion, « tous les élèves ici ont la même passion du jeu vidéo », les projets et la professionnalisation grâce à l'acquisition permanente de nouvelles compétences.

**Quel est votre projet professionnel ?**

Je souhaite évoluer dans le secteur de l'esport. Dans un premier temps en tant que manager pour être au plus proche des joueurs et leur permettre d'atteindre leur plein potentiel. Dans un second temps, j'aimerais rejoindre la direction d'une structure internationale ou pourquoi pas créer ma propre structure.

**Quel est votre intitulé de mission de stage ?**

Je suis en charge de la gestion et de l'encadrement de l'équipe League of Legends et du duo Fortnite pour le FC Nantes Esports.

**Vos missions principales ?**

- Organiser les journées des athlètes en coordination avec leurs différents coaches (sportif, mental, ...)
- Organiser les déplacements en compétition, servir de lien entre les joueurs, le club FC Nantes, le Gaming Campus, les organisateurs de tournois et les éditeurs dans le but de toujours améliorer l'environnement de travail des joueurs.

**En quoi la formation G. Business est utile et apporte les connaissances et compétences pour cette mission ?**

La formation G. Business m'a permis d'approfondir mes connaissances et compétences en management des personnes, en préparation liée à la performance des joueurs en plus de toutes les connaissances me permettant d'effectuer d'autres missions au sein d'une structure esport, comme la création d'offres de sponsoring par exemple.

**Qu'est-ce que vous aimez dans cette mission ?**

J'aime la possibilité de voyager et de participer à toutes ces compétitions avec mes joueurs, tout en leur apportant mes connaissances en terme d'organisation et de rythme de vie nécessaire pour devenir un athlète esport de haut niveau.

**Et vos projets pour la suite ?**

Continuer d'encadrer des joueurs toujours plus talentueux et les aider à atteindre leurs objectifs.



 Voir toutes nos vidéos sur notre chaîne Youtube

Interview

**Alexandre M. - Stagiaire Community Manager  
chez Game One et étudiant G. Business**

ALEXANDRE A 24 ANS ET PRÉPARE UN MBA MANAGEMENT JEUX VIDÉO ET ESPORT.

**Quel est votre intitulé de stage et dans quelle entreprise ?**

Je m'appelle Alexandre, j'ai 24 ans et je suis élève de G. Business en 5<sup>ème</sup> année. J'ai l'opportunité de réaliser un stage en tant que community manager chez Game One, une chaîne télé tournée vers les mangas, les animés japonais, le high-tech et bien évidemment, les jeux vidéo. Toutes mes passions sont presque réunies au même endroit.

**Vos missions principales ?**

Je dois m'occuper chaque jour d'animer la communauté Game One sur les différents réseaux sociaux (Twitter, Facebook, Instagram etc..) en partageant directement le contenu de la chaîne ou celui que je crée moi-même pour favoriser l'engagement dans nos publications. Mes publications ont un rôle majeur pour développer l'audience et attirer des utilisateurs sur nos réseaux.

Je m'occupe aussi de la veille sur le monde du jeu vidéo et de l'high tech, de faire des rapports de stats et toutes sortes de missions.

**En quoi la formation G. Business est utile et apporte les connaissances et compétences pour cette mission ?**

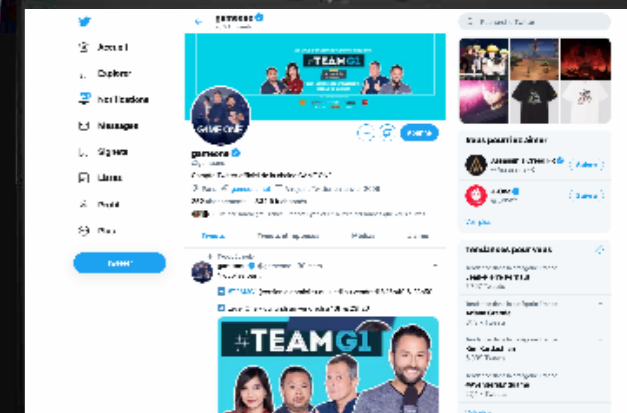
En arrivant chez Game One j'étais déjà préparé par rapport à mon expérience personnelle et grâce à la formation de mon MBA. Je possédais déjà les notions clés et stratégiques pour être directement opérationnel sur les différents supports et pour adapter ma communication/stratégie suivant les besoins. Les différents projets réalisés en cours avec des professionnels nous ont donné des exemples concrets que l'on reproduit ensuite en stage. Cela nous permet de ne pas être jeté à 100% dans l'inconnu et d'avoir des bases solides sur lesquelles on peut s'appuyer pour progresser.

**Qu'est-ce que vous aimez dans cette mission ?**

Ce que j'aime dans mes missions c'est la possibilité de m'exprimer, par exemple en faisant des blagues en toute liberté pour divertir la communauté et la voir interagir avec notre contenu. J'aime aussi le côté organisationnel derrière mon travail car il y a des journées très chargées qui demande de la réflexion, de la planification et de la rigueur. J'aime relever les défis et accomplir mes missions avec efficacité.

**Ce stage en 1 mot ?**

Rigueur... et Passion.



## Interview

**Maureen C. - Stagiaire Assistante marketing et communication Piece of Cake studios et étudiante G. Business**



MAUREEN PRÉPARE UN MBA MANAGEMENT JEUX VIDÉO ET ESPORT.

### Quel est votre intitulé de stage et dans quelle entreprise ?

Assistante marketing et communication chez Piece of Cake studios.

### Vos missions principales ?

J'assiste le studio sur le suivi de son premier jeu, Hacktag, sorti il y a deux ans. Cela regroupe donc un nombre de missions assez variées : community management et suivi des réseaux sociaux, campagne emailing et influenceurs, veille concurrentielle, gestion du jeu sur la plateforme Steam, branding de marque...

### En quoi la formation G. Business School est utile et apporte les connaissances et compétences pour cette mission ?

Tout d'abord, les compétences en marketing et en communication acquises à la GBS me sont utiles au quotidien. De plus, avoir régulièrement travaillé en autonomie lors de la formation m'aide beaucoup aujourd'hui car c'est essentiel au sein d'un studio indépendant.

### Qu'est-ce que vous aimez dans cette mission ?

La variété des tâches et missions à effectuer au quotidien, qui fait que chaque journée est différente et permet d'apprendre de nouvelles choses.

### Ce stage en 1 mot ?

Professionnalisant.





# 12 FORMATIONS

POUR RÉPONDRE À L'ENSEMBLE  
DES BESOINS DU SECTEUR



3 bachelors / 7 MBA / 2 certifications

# 12 formations au jeu vidéo



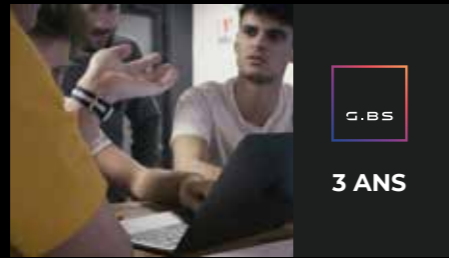
## Bachelor Développeur informatique option jeu vidéo

Devenez développeur informatique en vous formant avec des projets autour des jeux vidéo. La première année vous permettra de maîtriser les bases d'un langage informatique (C, C++, Python). En 2ème et 3ème années vous apprendrez des langages informatiques (web, mobile, base de données, etc...) tout en découvrant les enjeux de l'entreprise. Le programme est composé de 7 unités d'enseignements, 17 projets par an et trois stages en entreprise.



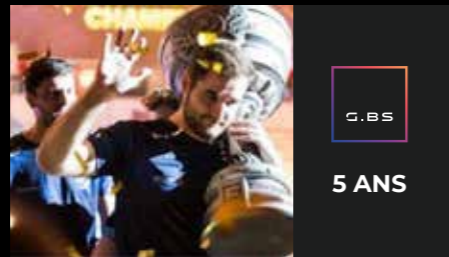
## MBA Programmation jeu vidéo

Vous souhaitez devenir programmeur de jeux vidéo et cherchez une formation technique de haut niveau. Vous maîtriserez tous les langages informatiques liés au jeu vidéo (Unity 3D / Unreal Engine 4 / CryEngine / ...) ainsi que les softs skills nécessaires à des postes à responsabilité et à votre bonne compréhension du monde de l'entreprise. Vous serez ainsi le profil idéal pour les studios de jeux vidéo et de l'imagerie. Votre intégration en entreprise sera facilitée par un stage de 6 mois en 4ème année, et la 5ème année en alternance.



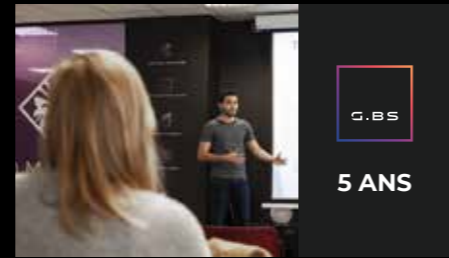
## Bachelor Management & Business option jeu vidéo et esport

Devenez assistant chef de produit jeu vidéo, producteur de jeu vidéo ou spécialisez-vous dans les métiers du marketing, de la communication et du commercial liés au jeu vidéo et à l'esport. À la fin du bachelor vous maîtriserez tous les fondamentaux business (marketing, commercial, gestion, communication, digital) liés au jeu vidéo. Vous aurez aussi acquis une solide culture du domaine du jeu vidéo et des nouvelles technologies. Trois stages rémunérés sont possibles pendant les 3 ans de formation.



## MBA Management de l'esport

Formation polyvalente et pointue pour apprendre les dynamiques du marché international de l'esport et développer les compétences techniques et managériales spécifiques à ce secteur dans les domaines du business développement, du marketing, du partenariat/sponsoring, brand management, communication, événementiel et management sportif. Les enseignements sont dispensés par les professionnels et experts de ce secteur indifféremment en français ou en anglais. En 4ème année vous ferez un stage de 6 mois dans l'industrie de l'esport. En 5ème année vous aurez l'opportunité de faire un stage alterné de plus longue durée.



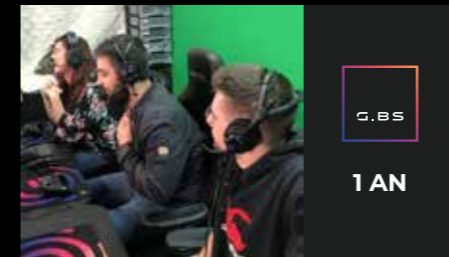
## MBA Marketing, communication et transformation digitale du jeu vidéo

Une formation pointue et ambitieuse pour couvrir tous les métiers du marketing, de la communication y compris l'événementiel, le business développement et la monétisation pour intégrer le marché du jeu vidéo et des arts numériques. Vous ferez l'acquisition de compétences poussées directement en lien avec les spécificités du secteur du jeu vidéo. Les enseignements sont animés par des professionnels du secteur en français ou en anglais. En 4ème année vous ferez un stage de 6 mois dans l'industrie du jeu vidéo. En 5ème année vous aurez l'opportunité de faire un stage alterné de plus longue durée.



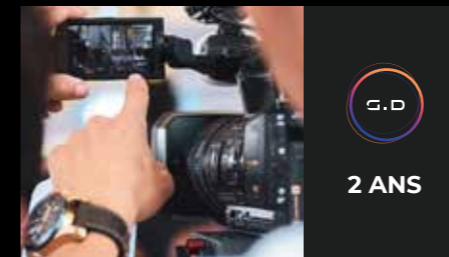
## MBA Entrepreneuriat, Management de projet et de l'innovation du jeu vidéo

Cette formation de haut niveau vous permettra soit de créer votre propre entreprise, startup, dans le domaine du jeu vidéo, de l'esport soit de maîtriser l'ensemble des compétences pour être capable de mener un projet entrepreneurial, dans l'entreprise. Vous aurez également la possibilité de bénéficier de notre incubateur G3 en partenariat avec H7 (lieu totem des startups à Lyon). Vous serez formé à tous les métiers de la gestion de projet, et serez dans la capacité d'être le « chef d'orchestre » de la production dans différents domaines technologiques innovants dont le domaine des jeux vidéo. Les enseignements sont dispensés par les professionnels de ce secteur indifféremment en français ou en anglais. En 4ème année vous ferez un stage de 6 mois dans l'industrie de l'esport. En 5ème année vous aurez l'opportunité de faire un stage alterné de plus longue durée.



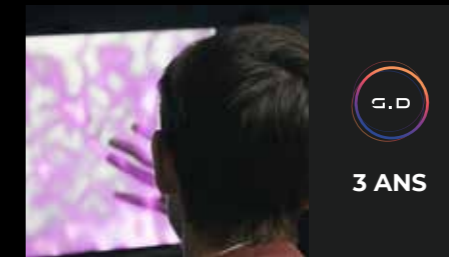
## Certification « Créateur de contenus »

1 an en mode incubateur pour une formation complète qui tient compte de votre niveau de départ et vous fait progresser. L'objectif est de capitaliser sur vos connaissances en création de contenus digitaux pour les mettre à disposition des acteurs du jeu vidéo mais aussi plus globalement à toute entreprise qui a besoin de créer des contenus sur le web. La présence physique sur le Gaming Campus dans notre "incubateur de talents digitaux et gaming/divertissement" est une expérience à forte valeur ajoutée et sur-mesure avec des mentors et coaches pour vous faire progresser dans votre projet personnel. Vous alternez les apprentissages sur le campus et en ligne.



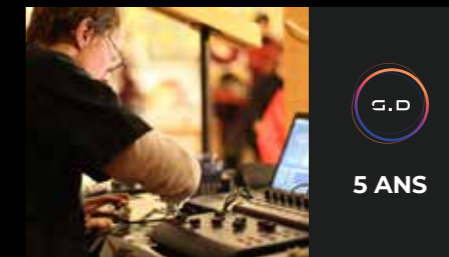
## Certification « Vidéaste »

Vous aimez la vidéo et tout particulièrement les vidéos pour créer des contenus sur Internet. Vous souhaitez maîtriser toutes les facettes de l'écriture au montage de vidéo en passant par la conception et le tournage. Après deux années de formation intensive aux outils de création de vidéo pour Internet vous serez les «couteaux suisses» vidéastes pour toute entreprise qui crée des contenus vidéos.



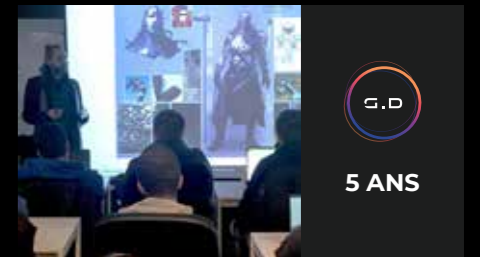
## Bachelor Graphiste digital option jeu vidéo

Le bachelor graphiste digital vous forme pour travailler dans toutes les entreprises qui ont besoin de créations graphiques autour du digital. Vous apprendrez à maîtriser les outils de création graphique (Photoshop / 3Ds Max / Première / etc.) tout en développant vos compétences liées au travail en entreprise (management / gestion / droit du travail / etc.). L'ensemble de votre formation se fera autour du jeu vidéo. 17 projets et 3 stages faciliteront votre insertion professionnelle.



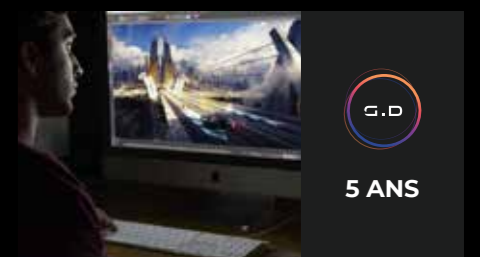
## MBA Sound Design

Devenez Sound Designer avec pour spécialité le jeu vidéo. Formation unique qui permet de rassembler en un seul cursus les technologies et outils de pointe des différents secteurs de l'audio dans le jeu vidéo (conception, intégration, ingénierie). Vous allez maîtriser la création sonore sous toutes ses formes (japanim, blockbuster, jeu vidéo, corporate, ...), l'intégration et la spatialisation de l'audio 3D (jeu vidéo, réalité virtuelle, productions audiovisuelles, ...), des rendus acoustiques de haute qualité (réalité virtuelle, simulation, architecture, ...).



## MBA Game Artist

Le MBA Game Artist est une formation pointue de créatifs et de techniciens de haut-niveau. Vous apprenez à créer des univers graphiques cohérents et immersifs. À l'issue de cette formation, vous serez capable de créer de nouveaux univers et vous maîtriserez les techniques créatives traditionnelles et numériques, et notamment les outils spécialisés pour le jeu vidéo. Les deux dernières années sont consacrées à la réalisation d'un jeu en équipe interdisciplinaire avec les étudiants de G. Tech et de G. Business, présenté devant un jury de professionnels. Vous êtes également préparé à prendre des postes à responsabilité et à gérer des équipes (management, travail en équipe, pilotage de projets etc.).



## MBA Technical Artist

Le Technical Artist est un nouveau métier dans les studios de jeux vidéo. Vous aurez une double compétence en développement de jeux et en game art. Vous serez formé à des compétences rares et très recherchées. Vous apprendrez à tenir un rôle de référent technique tout en définissant les méthodes de production de données graphiques. En 4ème année vous ferez un stage de 6 mois minimum en entreprise puis une alternance en 5ème année.

“ Le secteur du jeu vidéo offre de belles perspectives d'avenir aux passionnés. ”

Il y a une pénurie de talents dans tous les domaines, tout particulièrement pour les métiers techniques, les nouveaux métiers créatifs, du business et de l'esport. C'est à tous ces métiers du jeu vidéo que Gaming Campus vous forme avec 12 formations au jeu vidéo.



## Prix de l'Innovation 2020

# Les bachelors et MBA Gaming Campus élus diplômes innovants 2020 par l'agence de notation Eduniversal

NOS 3 BACHELORS ET 7 MBA SPÉCIALISÉS DANS L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO REÇOIVENT LE PRIX DE L'INNOVATION EDUNIVERSAL EEA QUI DISTINGUE LES PROGRAMMES LES PLUS NOVATEURS ET LES MIEUX ADAPTÉS AU MARCHÉ DU TRAVAIL ACTUEL. CES RÉCOMPENSES CONFIRMENT L'ATTRAIT ET LA PERTINENCE DES MÉTIERS DU JEU VIDÉO ET DE LA PÉDAGOGIE INNOVANTE DU GAMING CAMPUS.

Eduniversal EEA est un organisme mondial d'évaluation, reconnu dans 153 pays, qui répertorie depuis plus de 10 ans les meilleures formations (licences, bachelors, masters et grandes écoles) dans des dizaines de spécialités.

Deux ans seulement après sa création, le Gaming Campus apparaît aux côtés d'écoles renommées. L'école des Gobelins, Rubika, La Sorbonne, HEI... figurent parmi les établissements primés dans les précédents palmarès.



## Les 3 bachelors et 7 MBA Gaming Campus distingués

Le Gaming Campus regroupe 3 écoles d'enseignement supérieur spécialisées dans le jeu vidéo ainsi qu'une école esport. Les bachelors et MBA de G. Business (école de management), G. Tech (école de développement informatique) et G. Design (école des métiers créatifs) ont reçu le Prix de l'Innovation :

- Bachelor Management & Business option jeu vidéo et esport
- Bachelor Développeur informatique option jeu vidéo
- Bachelor Graphiste digital option jeu vidéo
- MBA Management jeu vidéo et esport
- MBA Programmation jeu vidéo
- MBA Sound Design
- MBA Technical Artist

Ces formations apparaissent dans plus de 15 classements de spécialités établis par Eduniversal et disponibles ici : [www.meilleures-licences.com](http://www.meilleures-licences.com) et [meilleurs-masters.com](http://meilleurs-masters.com)

Le Gaming Campus adopte une approche innovante au travers d'une pédagogie par projets adaptée à la réalité du marché. Son objectif est d'apporter aux étudiants les compétences leur permettant de développer une employabilité durable et une adaptabilité permanente. Les méthodes utilisées apportent des défis intellectuels, stimule leur créativité et leur curiosité.

La pédagogie par projets permet aussi l'interdisciplinarité entre les étudiants et leur donne ainsi la possibilité de s'aventurer au-delà des disciplines et de mobiliser des compétences transversales. Il est primordial que les étudiants puissent s'y exercer avant d'y être confronté en entreprise.

Enfin, les programmes d'apprentissage sont co-construits et ajustés en temps réel avec les entreprises partenaires. Ils intègrent toutes les compétences et connaissances spécifiques à l'industrie du jeu vidéo et des arts numériques.

« Ce prix représente davantage qu'une simple reconnaissance. Il valide non seulement la nécessité d'encadrer l'apprentissage du secteur du gaming mais aussi notre méthode pédagogique 100% par projet. Celle-ci repose bien sûr sur l'apprentissage de savoir-faire techniques précis mais aussi sur l'interdisciplinarité entre nos étudiants et une sensibilisation forte aux valeurs et attentes des entreprises. » explique Valérie Dmitrovic, co-fondatrice et Directrice Générale de Gaming Campus.

## Eduniversal : un organisme de notation mondial reconnu

En recensant près de 600 programmes dans 53 spécialités, Eduniversal (<https://eduniversal-eea.com/>) permet depuis plus de 10 ans d'informer objectivement des centaines de milliers d'étudiants sur les meilleures formations existantes, au sein desquelles les perspectives de carrière sont identifiées. L'organisme s'adresse également aux professionnels en reconversion ainsi qu'aux recruteurs.

Eduniversal remplit désormais le rôle de certification de CV en garantissant aux entreprises qui recrutent dans le monde entier, à la fois le niveau de qualité de formation du jeune candidat au stage et à l'emploi mais aussi sa spécialité de compétences.

La méthodologie employée est basée sur une analyse multi-critères qui privilégie les critères de marché : notoriété du programme auprès des candidats et auprès des services RH des entreprises, salaires de sortie et retour de satisfaction des étudiants. Le classement 2019-2020, réalisé entre mars et mai 2019, se base sur les avis de 31 665 étudiants.



Innovation Jeu Vidéo : reportage de FrenchWeb sur Gaming Campus



12th Edition of Eduniversal World Convention



Peer Recognition and Eduniversal Awards Dubai 2017

“ En 2017-2018, les classements Eduniversal ont orienté 4 250 000 étudiants dans le monde. ”



G.TECH



The games makers school

# Devenez développeur dans l'industrie du jeu vidéo

Notre socle pédagogique repose sur 3 piliers : maîtrise des compétences techniques / capacité au travail en équipe et à l'interdisciplinarité / compréhension du fonctionnement et des valeurs de l'entreprise. Nous vous formons à tous les langages et à l'ingénierie informatique sur 5 ans en vous spécialisant progressivement à partir de la 3<sup>ème</sup> année, avec le jeu vidéo comme vecteur d'apprentissage sur les 5 ans.

Chaque année aboutit à la réalisation d'une démo complète d'un jeu, qu'il s'agisse d'un projet personnel utilisant un middleware, d'une équipe de programmeurs travaillant sur un document de conception de jeu ou d'une équipe interdisciplinaire d'étudiants des autres écoles de Gaming Campus.

CRÉÉE PAR DES SPÉCIALISTES DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DU SECTEUR DES JEUX VIDÉO, G. TECH FORME LES DÉVELOPPEURS INFORMATIQUES DE DEMAIN. G. TECH DÉLIVRE 2 NIVEAUX DE DIPLÔMES SPÉCIALISÉS, UN BACHELOR EN 3 ANS ET UN MBA EN 5 ANS.

## Bachelor développeur informatique option jeu vidéo

3 ANS

Le Bachelor développeur informatique option jeu vidéo est une formation en 3 ans accessible après un bac ou en admission parallèle en 3<sup>ème</sup> année. Il a pour objectif de faire acquérir les bases et connaissances fondamentales. Le programme est composé de 7 unités d'enseignements.

### « Cultissime »

Objectif : acquérir une culture vidéoludique approfondie avec des projets communs avec les étudiants G. Business et G. Design.

Culture gaming : histoire, évolution, gameplay / Culture esport : histoire, évolution et controverses / Game design / BD et graphisme : écoles européenne, américaine et japonaise / Cinéma, séries et jeu vidéo / Photographie / Sound design / Sociologie, philosophie et jeu vidéo.

### Développement informatique

Culture informatique / Apprendre à développer et méthode de développement (langage C, C++, Python) / Algorithmique / Développement d'applications web (HTML5, CSS3, PHP, MySQL) / Administration systèmes réseaux / Base de données / Gestion des données / Mathématiques appliquées à la physique 2D et 3D / Bases de la physique / Programmation bas niveau orientée objet / Conception d'IHM (interface homme-machine) web et mobile (PHP framework Symfony, Javascript) / Moteur de jeu (Unreal Engine / Unity).

### Développement personnel

Devenir un bon orateur / Améliorer son leadership / Développer la confiance en soi / Bien travailler en équipe / Bien définir son projet professionnel.

### Communication et management

Outils de présentation / Gestion de projet / Economie du jeu vidéo / Droit du travail et des sociétés / Droit du numérique / Veille technologique / Anglais / LV2 et LV3.

### Immersion

Masterclasses / Rencontres métiers / retours d'expériences des mentors.



### Projets et hackatons

Développement d'un site internet / Développement d'une application mobile / Création d'un jeu mobile hypercasual / Organisation d'une LAN / Conception et développement d'un jeu / Game jam esport / Créer et animer un stream.

### Stages

A la fin de chaque année, 2 mois en 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> année, 3 mois en 3<sup>ème</sup> année, qui permettent la mise en application des compétences acquises.

“ Chaque année aboutit à la réalisation d'une démo complète d'un jeu. ”

## MBA Programmation jeu vidéo

2 ANS (APRÈS UN BAC+3)

Le MBA programmation jeu vidéo est une formation technique de haut niveau vous permettant de répondre aux besoins des studios dans le domaine du jeu vidéo et de l'imagerie. Mais elle répond aussi aux exigences de postes à responsabilité où le management a une place prépondérante. Nous vous préparons à évoluer dans un environnement complexe et en constante évolution. La formation est structurée autour des 5 thèmes d'enseignements suivants :

### Management et pilotage de projets technologiques

Gestion financière et budgétaire / Stratégie d'entreprise / Méthodologie de conduite de projets et méthodes agiles / Management d'équipes de développement / Management des systèmes d'information / Veille technologique et business intelligence / Création d'entreprise et business plan / Financement du jeu vidéo / Pilotage de projets technologiques (définition de la stratégie technique et gestion de la qualité) / Management de l'innovation et gestion du changement / Gestion d'une relation Studio - Editeur : contractualisation, conduite du projet, pièges.

### Développement informatique

Approfondissement des langages de programmation / Pratiques de programmation et de génie logiciel agiles / Matériel et plateformes de jeux (appareils mobiles et consoles / Architecture des moteurs de jeu / Maîtrise des différents moteurs de jeu vidéo Unity 3D, Unreal Engine 4, CryEngine / Programmation de jeu et interfaces utilisateur (interfaces multimodales) / Intelligence artificielle (deep learning, machine learning) / Blockchain / Virtualisation et cloud computing / Réalité augmentée / Big data et traitement par l'IA / Datamining / Cybersécurité / Règles de fonctionnement des jeux en réseau et multiplayer (MMORPG) / AI-

gorithmes de ranking multijoueurs et de match-making / Programmation graphique, animation, physique et simulation / Contraintes et techniques de calculs 3D (géométrie dans l'espace 3D : vecteur, matrices, quaternion, projection) / La technologie de rendu (Modèles d'éclairage, Réflexion, Ombrages, Anti-Aliasing, Optimisations.) / Les outils (production, intégration, visualisation, test) / Méthodes de conception / Middleware de jeu.

### Développement personnel et compétences relationnelles

Acquisition de compétences transversales / Résolution de conflits / Communication efficace et professionnelle / Savoir travailler en équipes pluridisciplinaires / Résolution de

problèmes / Méthodologie de gestion de projet / Anglais technique / LV2 et LV3 au choix / Savoir gérer les priorités.

### Immersion professionnelle

Rencontres métiers / Retours d'expériences / Visites d'entreprises et de studios / Rencontres avec les institutions nationales et locales / Organisation d'événements / Vie associative.

### Stages et alternance

6 mois de stage en 4<sup>ème</sup> année. La 5<sup>ème</sup> année est proposée en alternance (contrat de professionnalisation) ou en rythme alterné (stage, CDD).

**85% des métiers de 2030 n'existent pas aujourd'hui. Nos mentors partagent avec vous leur expérience et vous aident à préempter les évolutions du marché.** Source : Institut pour le futur.



**Benjamin Tarrier**  
Directeur produits et développement Groupe Alcia



**Eric Boisson**  
Directeur Général Agence ZOL



**Thierry Demars**  
CTO & Co-founder MLD



**Florian Hamzaj**  
Directeur associé Dedi Agency



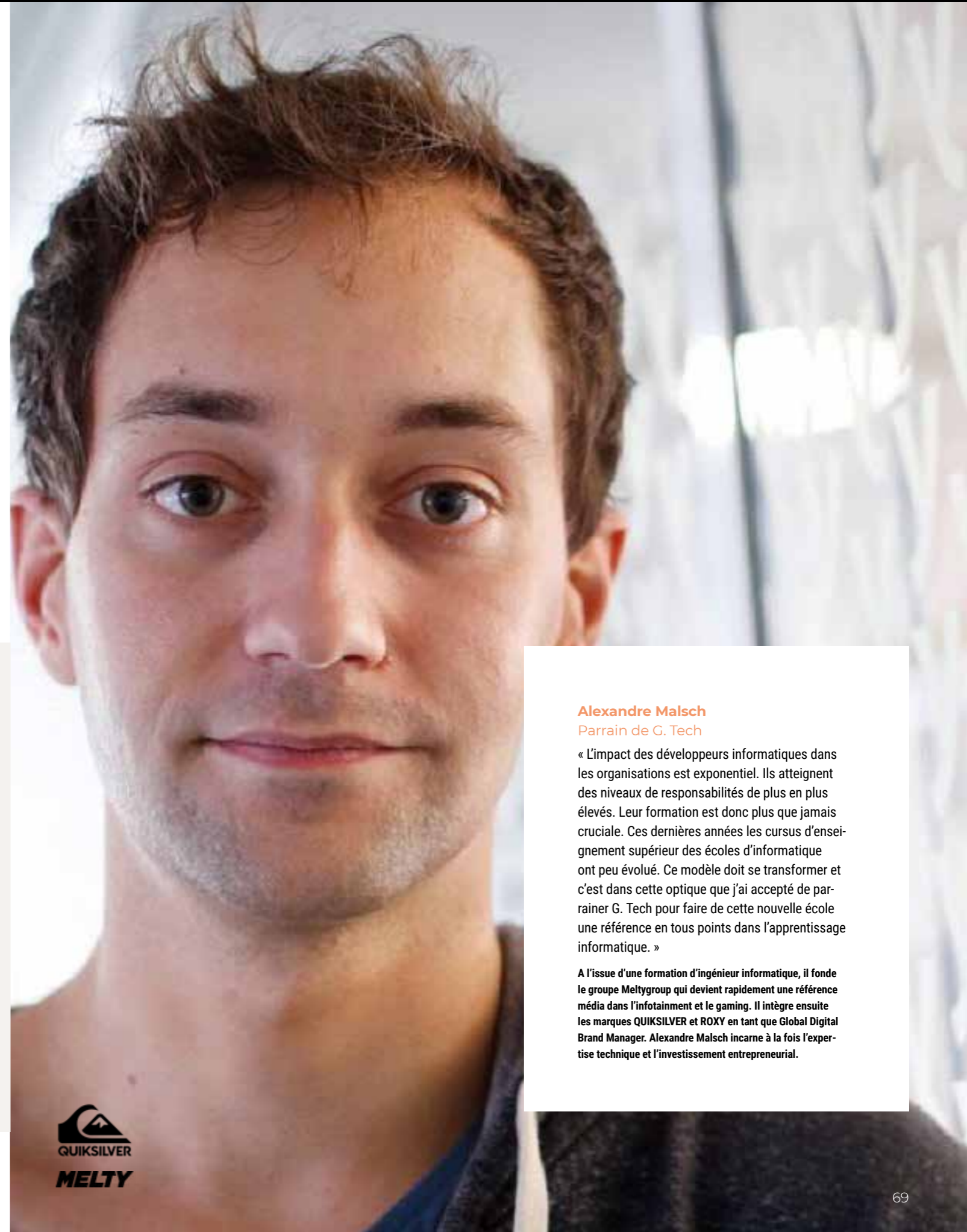
**Julien Millet**  
Président Realityz



**Yann Corno**  
Directeur technique Asmodee Diftal



**Pierre-Olivier Marec**  
Co-founder Mobbles



### Alexandre Malsch Parrain de G. Tech

« L'impact des développeurs informatiques dans les organisations est exponentiel. Ils atteignent des niveaux de responsabilités de plus en plus élevés. Leur formation est donc plus que jamais cruciale. Ces dernières années les cursus d'enseignement supérieur des écoles d'informatique ont peu évolué. Ce modèle doit se transformer et c'est dans cette optique que j'ai accepté de parrainer G. Tech pour faire de cette nouvelle école une référence en tous points dans l'apprentissage informatique. »

A l'issue d'une formation d'ingénieur informatique, il fonde le groupe Melygroup qui devient rapidement une référence média dans l'infotainment et le gaming. Il intègre ensuite les marques QUIKSILVER et ROXY en tant que Global Digital Brand Manager. Alexandre Malsch incarne à la fois l'expertise technique et l'investissement entrepreneurial.

## Active learning

## Pédagogie par projets



### Conception et développement d'un jeu

- › Fil rouge pendant 2 ans lors du MBA, en groupe avec des étudiants G. Business et G. Tech
- › Conceptualisation
- › Business model
- › Cahier des charges
- › Création de l'univers
- › Level design
- › Sound design
- › Tests utilisateurs
- › Commercialisation
- › Suivi des retours utilisateurs

### Game Jam

- › 72h pour inventer un jeu
- › Idée
- › Pitch
- › Constitution d'équipe
- › Organisation du temps en flux tendu
- › Création du jeu
- › Présentation devant jury

### Développement d'un jeu mobile hyper casual

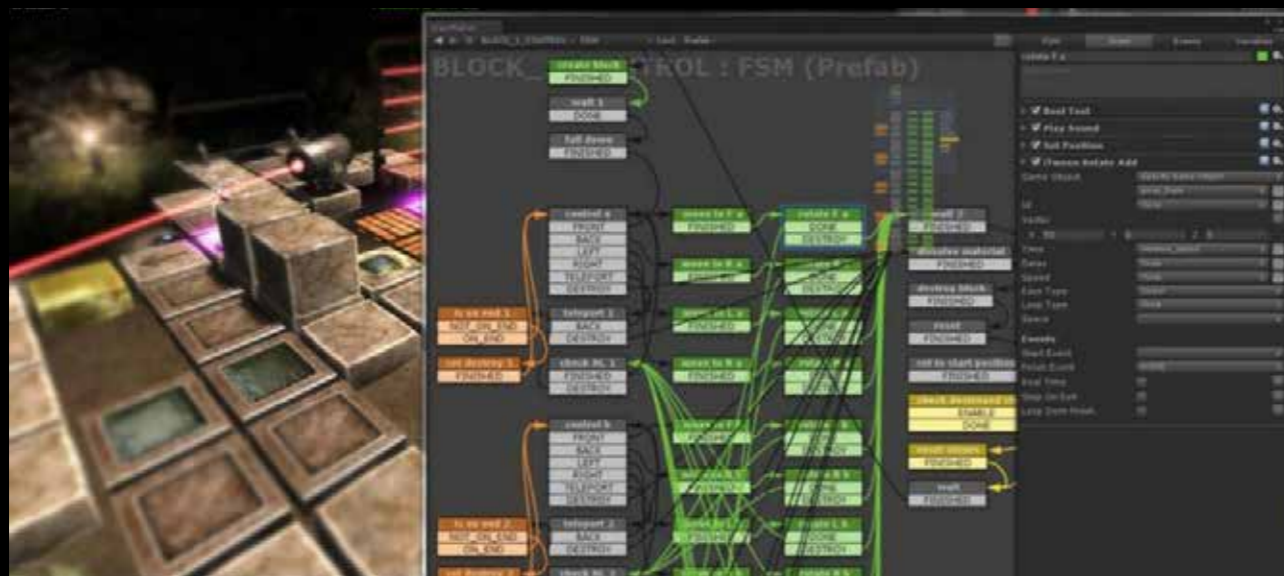
- › Créer un jeu simple mais engageant, sur mobile
- › Etude de marché des succès du même type
- › Mise en place d'une stratégie "me too"
- › Récupération d'un maximum d'assets et code existants
- › Focus group pour trouver la "killing feature"
- › Développement
- › Battle d'usages

### Développement d'une application mobile

- › Maîtriser les fondamentaux du langage informatique pour les transposer au langage mobile natif.
- › Conceptualisation
- › Prototyping
- › Cahier des charges
- › Choix des technologies
- › UX
- › Création graphique
- › Programmation
- › Tests
- › Mise en ligne sur un store
- › Suivi qualité

### Organiser un événement esports


- › Choisir un événement à créer sur le Campus
- › Construire un budget
- › Contacter des partenaires financiers, media et logistiques
- › Créer les supports de communication : site / réseaux sociaux / offline
- › Communiquer en B2C et B2B
- › Tenir l'événement
- › Analyser les réussites et les échecs



# #PROJECTS

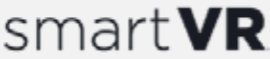
## Entreprises partenaires

10 entreprises d'activité, d'ADN et de taille très différentes sont partenaires de G. Tech. Un atout pour adapter la pédagogie de l'école aux besoins de toutes les entreprises.




**Martial Valery**  
Co-fondateur Oh BiBi

Oh BiBi est le studio de jeux français dont l'ambition est de révolutionner le marché du jeu mobile ! Avec plus de 7 ans d'existence et 21 millions d'euros de financement, Oh BiBi s'est imposé grâce à des jeux novateurs comme FRAG Pro Shooter et SUP Multiplayer Racing comme le studio de jeux mobiles le plus excitant de France.




**Jean Mariotte**  
Co-founder Smart VR studio

Le futur de l'esport sera l'esport VR ! smartVR studio est un studio pionnier de l'esport VR et propose une solution clé en main pour ouvrir son Arène esport VR ! Editeur d'un des premiers jeux au monde esport VR, After-H, smartVR équipe plus de 200 salles dans le monde.



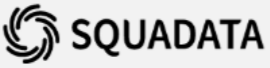
**Arthur de Choulot**  
CEO DreamAway

DreamAway, expert en réalité virtuelle collective, propose des aventures immersives destinées aux particuliers dès 9 ans et aux entreprises (séminaires, événements privatisés...). DreamAway a accompagné plus de 10 000 joueurs à vivre l'aventure de la réalité virtuelle




**Nicolas Chaunu**  
CEO Tuto.com

Plateforme de formations 100% en ligne et mentorées sur les métiers du numériques (Code, Créativité, Emarketing).




**Philippe Pellissier**  
Ceo Squadata

Solutions de data marketing




**Julien Millet**  
Realityz

RealityZ est une structure fondée autour de 2 piliers. Le premier est une vision novatrice du genre tactique : le 3F (Fight, Face Consequences & Fortify). Le 2ème, le Reality LabZ, est une approche innovante du jeu vidéo au service de la création de nouvelles expériences dans le domaine de la VR.




**Thierry Demars**  
CTO & Co-founder

My Lucky Day est une agence digitale fondée en 2008 par Thierry Demars et Philippe Emery, spécialisée et focalisée sur le développement d'applications mobiles. En 2019, une quinzaine de collaborateurs(trices) contribuent à son développement. Cette équipe 100% lyonnaise gère des clients français et internationaux pour des projets mobiles aussi bien BtoB que BtoC.




**Florian Hamzija**  
Dedi agency

Dedi est une agence en stratégie digitale spécialisée en eBusiness.



**Eric Boisson**  
Directeur général ZOL

ZOL est une agence digitale agile, spécialisée dans la conception de solution sur mesure, le conseil et l'accompagnement à la transformation digitale. Réputée pour ses pouvoirs magiques, ses capacités techniques et revendiquant son côté humain. L'agence compte aujourd'hui 27 trublions réZolument pas pareils.



**Philippe Pellissier**  
Ceo PrestaConcept

Développement web sur mesure (symfony/angular/react).

“  
Nous vous formons à tous les langages et à l'ingénierie informatique sur 5 ans en vous spécialisant progressivement à partir de la 3<sup>ème</sup> année, avec le jeu vidéo comme vecteur d'apprentissage.  
”

## Carrière

**32% des offres d'emploi du secteur du jeu vidéo sont des offres de développement informatique.** (AFJV - 2018)

Selon l'AFJV (agence française pour le jeu vidéo) les programmeurs sont les profils les plus recherchés du secteur. Ce constat est le même pour les entreprises de tous les secteurs d'activité qui recherchent des développeurs informatiques.

## Bachelor Développeur informatique option jeu vidéo /3 ANS MBA Programmation jeu vidéo /5 ANS

Voici les principales compétences clés recherchées : Bons programmeurs / Forte appétence pour les nouvelles technologies et les langages informatiques / Maîtrise du C++ / Bonnes connaissances générales du fonctionnement des moteurs de jeu / Anglais courant / Spécialisation technique / Professionnalisme et rigueur / Esprit d'équipe et ouverture d'esprit / Autonomie et développement de projets personnels / Gestion des priorités / Culture du jeu vidéo et forte sensibilité au game design.

### Programmation

Plus que des experts de chaque technologie, les entreprises du secteur de la tech recherchent des profils capables de s'adapter aux langages, avec une compréhension fine de la logique de développement informatique.

#### > PROGRAMMEUR INFORMATIQUE/GÉNIE LOGICIEL

Responsable de la programmation, il rédige et suit un cahier des charges précisant les spécificités techniques à suivre pour créer le programme. Pour concevoir des programmes informatiques « sur mesure », il participe en amont à l'analyse des besoins des utilisateurs. En aval, il adapte le logiciel à la demande du client en apportant les retouches nécessaires.

#### > PROGRAMMEUR MOTEUR/ENGINE PROGRAMMER ( DÉVELOPPEUR MOTEUR, INGÉNIEUR MOTEUR, PROGRAMMEUR TECHNIQUE)

Il développe et maintient la technologie « moteur de jeu » (composé de moteurs graphique, sons, physique, réseau, etc) et du pipeline de production correspondant à ce moteur.

#### > PROGRAMMEUR DE JEU/GAMEPLAY PROGRAMMER (DÉVELOPPEUR JEU, DÉVELOPPEUR GAMEPLAY, PROGRAMMEUR GAMEPLAY)

Il développe les mécanismes du jeu.

#### > PROGRAMMEUR SPÉCIALISÉ IA, OUTILS, PHYSIQUE (TOOLS PROGRAMMER, IA SPECIALIST)

Il assure le développement et la maintenance de nouvelles fonctionnalités dans les outils existants. Il développe des moteurs de jeux de stratégie lors d'une spécialisation en IA (Intelligence Artificielle).

#### > PROGRAMMEUR RÉSEAU

Il conçoit et développe les briques bas niveaux du moteur réseau et les mécaniques multijoueur associées au gameplay.

#### > PROGRAMMEUR 3D (PROGRAMMEUR 3D, GRAPHICS PROGRAMMEUR)

Dans l'équipe « moteur », le programmeur 3D s'occupe spécifiquement du développement du moteur graphique et des fonctionnalités associées.

#### > PROGRAMMEUR INTERFACE UTILISATEUR ( PROGRAMMEUR UI)

Il crée les modules de présentation et éléments de contrôle de l'interface du jeu.

#### > PROGRAMMEUR ONLINE

Il participe à la conception, au développement, aux tests, à l'intégration et au débogage des systèmes online du jeu.

#### > PROGRAMMEUR WEB

Il développe et maintient des applications web. Il se spécialise dans les applications web destinées aux créateurs de contenu 3D par exemple.

#### > LEAD PROGRAMMEUR (LEAD DÉVELOPPEUR, LEAD CODER)

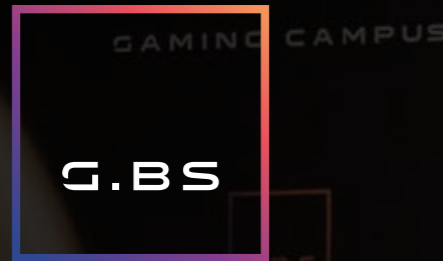
Il encadre les équipes de développeurs et de programmeurs.

#### > DIRECTEUR TECHNIQUE / TECHNICAL DIRECTOR

Il définit et supervise la mise en œuvre des activités de développement.







G.BUSINESS

Be part of the game

# Devenez manager dans l'industrie du jeu vidéo

Fondée par des spécialistes de l'enseignement supérieur et du secteur des jeux vidéo, G. Business a pour objectif de former les talents de demain dont ont besoin les entreprises du gaming.

G. Business a été conçue main dans la main avec les entreprises du secteur pour mettre au cœur de sa démarche pédagogique l'employabilité de ses étudiants. Objectif : un diplôme pour un métier et un emploi.



NOTRE AMBITION EST DE FORMER DES PROFESSIONNELS DU BUSINESS DES JEUX VIDEO. À LA FIN DU 1ER CYCLE BACHELOR, VOUS MAÎTRISEREZ TOUS LES FONDAMENTAUX DU BUSINESS : MARKETING, DÉVELOPPEMENT COMMERCIAL, GESTION, COMMUNICATION, ETC... VOUS AUREZ ACQUIS UNE SOLIDE CULTURE DU DOMAINE ET LA MAÎTRISE DE LA TECHNIQUE INDISPENSABLE AU SECTEUR. AVEC LE 2ND CYCLE MBA, VOUS CHOISIREZ UNE SPÉCIALISATION POUR DÉVELOPPER VOTRE EXPERTISE OU UNE DOUBLE COMPÉTENCE.

## Bachelor Management & Business option jeu vidéo

3 ANS

**Le Bachelor Management & Business option jeu vidéo et esport est une formation en 3 ans accessible après un bac ou en admission parallèle. Le programme est composé de 7 unités d'enseignements fondamentaux et appliqués.**

### « Cultissime »

Culture gaming : histoire, évolution, gameplay / Culture esport : histoire, évolution et controverses / Game design / BD et graphisme : écoles européenne, américaine et japonaise / Cinéma, séries et jeu vidéo / Photographie / Sound design / Sociologie, philosophie et jeu vidéo.

### Fondamentaux du business

Economie du jeu vidéo en France et dans le monde, économie du numérique / Marketing et études de marché / Marketing digital / Marketing stratégique / Stratégie de communication et communication digitale / L'art de vendre et de négocier / Gestion et analyse financière, business plan / Droit des sociétés, du travail et des contrats / Anglais, LV2 et LV3.

### « Tech mastering »

Outils de présentation, de création graphique, de montage vidéo, de gestion de projet, de streaming / Outils collaboratifs / Initiation à la programmation et aux langages web / Création de site e-business / Gaming et nouvelles technologies : réalité virtuelle, réalité augmentée.

### Développement

Développement personnel et compétences relationnelles : devenir un bon orateur / Améliorer son leadership / Développer la confiance en soi / Bien travailler en équipe / Bien définir son projet professionnel.

### Immersion

Masterclasses, rencontres métiers, retours d'expériences.

### Projets et hackatons

Création et lancement d'un jeu, vente d'un jeu, organisation d'événement autour des jeux vidéo, animation d'une communauté gaming, esport, créer et animer un stream, etc...

### Stages

A la fin de chaque année, 2 mois en 1ère et 2ème année, 3 mois en 3ème année, qui permettent la mise en application des compétences acquises.





## MBA

2 ANS (APRÈS UN BAC+3)

Les MBA de G. Business sont des formations en 2 ans accessibles après le bachelor G. Business ou en admission parallèle. L'objectif de ce second cycle est de vous préparer à des postes à responsabilités. Découvrez les grandes lignes du programme des deux années (contenus non exhaustifs) et des 3 spécialisations possibles.

### Enseignements communs

- > Chaîne de valeur du jeu vidéo
- > Stratégie marketing et plan de communication
- > Stratégie & analyse financière d'entreprises de jeu vidéo et esport
- > Benchmark et outils de la veille concurrentielle
- > Méthodologie de gestion de projet
- > Nouveaux modèles de création et de distribution de valeur
- > Modèles économiques online
- > Serious game, advergaming et gamification
- > Communiquer couramment en anglais (LV2 et LV3 au choix)

### Enseignements spécialisés

Pour répondre aux enjeux et besoins du secteur du jeu vidéo et à celui de l'esport, nous vous proposons 3 spécialisations différentes, chacune se déroulant sur deux ans :

- > Marketing, communication et transformation digitale du jeu vidéo
- > Entrepreneuriat - Management de projet et de l'innovation du jeu vidéo
- > Management de l'esport

Pour les étudiants ou jeunes professionnels qui ont un bac+3 ou plus dans les domaines du game design, du web et multimédia, de l'informatique et de l'ingénierie, ces formations vous permettent d'acquérir une double compétence. Les étudiants qui ont un bac+3 en commerce, communication, marketing pourront se spécialiser.

#### Marketing, communication et transformation digitale du jeu vidéo

Stratégie de marketing digital / Stratégies éditoriales et production de contenus en ligne / Marketing mobile et géolocalisation / Stratégie de fidélisation, data et CRM / Communication digitale et webanalytics / Réseaux sociaux et stratégie cross-canal / SEO, SEA / Stratégie de valorisation et monétisation / Fondamentaux du Big Data et modèles de management des données / Trade et e-trade marketing / Méthodologies Agile, Scrum.

#### Entrepreneuriat, Management de projet et de l'innovation du jeu vidéo

Veille sur les Innovations technologiques dans le gaming / Management de l'innovation / Financement de l'innovation / Les fondamentaux de la création d'entreprise (business plan, levée de fonds...) / Financement d'un jeu vidéo / Elaboration et suivi des budgets / Direction de la production / Nouveaux modèles économiques de distribution numérique et nouveaux modes de monétisation / Droit de la propriété intellectuelle / Contrats et droits d'auteur / Management des hommes et fondamentaux du droit social / Conduite du changement.

#### Management de l'esport

Conception et créativité d'un événement esport / Stratégie de partenariats / Sponsoring / Business model et métiers du management de l'esport / Analyse des datas et performance des joueurs / Droit des joueurs / Monétisation d'une équipe esport / Ecosystème de l'influence / Maîtriser Twitch, Youtube Gaming, Doyou, Panda.tv / Esport et politique de la ville / Merchandising de l'esport.

### 5<sup>ÈME</sup> ANNÉE

La dernière année est proposée en rythme alterné (stage, CDD, CDI).

### ENSEIGNEMENTS APPLIQUÉS

#### Projets gaming et esport

Notre approche pédagogique est principalement celle de l'apprentissage par problèmes et par projets (APP) qui permet une acquisition de compétences, garantissant un très bon niveau d'employabilité. Tous les projets que vous mènerez sont proposés par des entreprises.

#### Développement personnel et compétences relationnelles

Acquisition de compétences transversales / Résolution de conflits / Communication efficace et professionnelle / Savoir travailler en équipes pluridisciplinaires / Résolution de problèmes.

#### Immersion professionnelle

Rencontres métiers, retours d'expérience, visites d'entreprises et de studios, rencontres avec les institutions nationales et locales / Stage temps plein à la fin de la 4<sup>ème</sup> année : 4 à 6 mois.



#### Antoine Cohet Parrain de la G. Business

« Portés par la forte croissance du secteur et ses évolutions rapides, les acteurs du jeu vidéo ont du mal à trouver de nouveaux talents dans les métiers du business. Le secteur avait besoin d'une école de management de référence pour pouvoir recruter plus et mieux. »

Antoine Cohet est Head of Marketing and Communication France et Benelux chez Electronic Arts à Lyon. Passionné par le secteur, il a occupé différents postes en marketing. Il est membre de notre Comité de pilotage.

CURSUS EN 1 AN

## Certification « Créateur de contenus »

Nous vous formons à devenir un talent digital de demain, couteau suisse de la création de contenus digitaux et innovants avec une spécialisation aux domaines du jeu vidéo et du divertissement.

1 an en mode incubateur pour une formation complète qui tient compte de votre niveau de départ et vous fait progresser. L'objectif est de capitaliser sur vos connaissances en création de contenus digitaux pour les mettre à disposition des acteurs du jeu vidéo mais aussi plus globalement à toute entreprise qui a besoin de créer des contenus sur le web.

La présence physique sur le Gaming Campus dans notre "incubateur de talents digitaux et gaming/divertissement" est une expérience à forte valeur ajoutée et sur-mesure avec des mentors et coaches pour vous faire progresser dans votre projet personnel. Vous alternez les apprentissages sur le campus et en ligne.

### 3 PILIERS



Les outils graphiques et la vidéo



L'animation et le streaming



La communication et le marketing digital



## Active learning

## Pédagogie par projets



### Concevoir une licence, du roman au comics en passant par le jeu vidéo

- › Identifier les supports possibles à la création de son univers
- › Différencier un univers d'une histoire
- › Proposer et structurer une approche trans-média (narrative, marketing, interactive)

### Esport et art oratoire

- › L'esport un sport ? 5' pour convaincre le Ministère des Sports, exercice pour :
- › Comprendre les controverses
- › Mettre à jour et déconstruire les idées préconçues
- › Apprendre l'art de convaincre, la gestion du stress et la maîtrise de la voix

### Pitch création d'entreprise

- › Pitch de son projet de création d'entreprise devant des représentants du Crédit Mutuel.
- › Objectif : avoir un regard critique, bienveillant d'un acteur bancaire pour maturer son projet.

### Organiser un événement esport

- › Choisir un événement à créer sur le Campus
- › Construire un budget
- › Contacter des partenaires financiers, media et logistiques
- › Créer les supports de communication : site / réseaux sociaux / offline
- › Communiquer en B2C et B2B
- › Tenir l'évènement
- › Analyser les réussites et les échecs

### Créer un site internet

- › Initiation aux langages HTML et CSS
- › Logique de développement informatique
- › Mise en ligne d'un site internet

### Créer, animer et développer un Stream

- › Définir la ligne éditoriale
- › Concevoir sa charte graphique
- › Mettre en place l'infrastructure technique
- › Streamer
- › Analyser les statistiques d'audience
- › Tenir des objectifs d'audience

### Autres exemples de projets réalisés :

- Droit des nouvelles technologies
- Analyse de données
- Découverte de la création graphique
- Direction artistique d'un jeu
- Gestion de Production
- Content manager : de la théorie à la pratique
- Maîtrise des logiciels de création graphique
- Marketing d'influence et management d'influenceurs
- Les sources de l'image digitale dans le fantastique
- PAO - charte graphique
- Vulgariser la sociologie de l'innovation
- Editer un média autour du gaming
- Créer un level concept
- Etude de marché pour France Esport
- Rush projet digital
- Créer un game concept
- Créer des ressources visuels pour un game concept
- Sprint "Stratégie d'entreprise"
- Sprint "Créativité"



# # PROJETS

« International culture »

# L'international dès la 1<sup>ère</sup> année

LES MARCHÉS DES JEUX VIDÉO ET DE L'ESPORT SONT NATIVEMENT MONDIAUX : 95% DU MARCHÉ DU JEU VIDÉO EST HORS DE FRANCE.

C'est pourquoi nous avons construit un **programme pédagogique ouvert sur le monde** dès la 1<sup>ère</sup> année. Avec le programme « International culture », Gaming Campus vous forme pour être de futurs managers capables de s'exprimer dans le monde entier, dotés de **compétences inter-culturelles**.

ASIA LEARNING TRIP

**Chine** : aller à la rencontre de l'esport en Chine, observer le développement rapide et les innovations d'un pays qui est le premier marché mondial du jeu vidéo.

**Japon** : voyage au pays du jeu vidéo, à la rencontre d'une culture millénaire riche et passionnante pour tous les amoureux des mangas.

**Corée du sud** : pays pionnier où l'esport est un sport connu et reconnu. Voyage au cœur d'un des pays les plus connectés du monde, où dès les années 2000 le jeu vidéo a été érigé en discipline sportive de haut niveau.



SESSION D'ÉTUDE À MONTRÉAL EN 3<sup>ÈME</sup> ANNÉE

**Plaque tournante de l'industrie mondiale du jeu vidéo**, le Canada s'est imposé comme le 3<sup>ème</sup> pôle mondial de développement de jeux vidéo et pôle high-tech derrière le Japon et les États-Unis.

Deux mois, un projet, des rencontres de professionnels du jeu vidéo et de l'esport : l'accueil québécois comme il se doit.

PROGRAMME DE PROGRESSION PÉDAGOGIQUE « INTERNATIONAL CULTURE » :



Année 1

Etude approfondie d'une zone pays



Année 2

Etude approfondie d'une nouvelle zone pays et initiation à une nouvelle langue



Année 3

Géopolitique



Année 4

Management interculturel



Année 5

Management d'équipes internationales avec un focus sur la communication interculturelle et la communication à distance



APPRENTISSAGE DES LANGUES

Parce que la compréhension d'une culture passe aussi par l'apprentissage de sa langue, parce que c'est un vrai plus de connaître la langue du pays avec lequel nous avons des relations, nous proposons l'apprentissage du japonais, du coréen, du chinois mandarin et d'autres langues européennes.



Anglais



Chinois



Coréen



Japonais



Espagnol



Portugais

## Carrière

# 85% des emplois de 2030 n'existent pas encore aujourd'hui.

Les secteurs du gaming et des arts numériques sont en très forte croissance, aussi bien en France qu'à l'international. Ils offrent de belles perspectives d'avenir pour les jeunes diplômés passionnés, spécialisés et très opérationnels. Nous vous guidons dans la construction de votre projet professionnel à chaque étape.

## Bachelor Management & Business

option jeu vidéo et esport / 3 ANS

MBA Management jeux vidéo et esport / 5 ANS

Certification «Créateur de contenus » / 1 AN

Après votre Bachelor Management & Business option jeu vidéo et esport ou votre MBA Management jeux vidéo et esport vous pouvez travailler au sein d'entreprises variées et d'envergure internationale : studios de jeux vidéo, de serious games, de jeux mobiles, de production interactive ; entreprises du secteur de l'esport ; agences de communication digitale ; studios de création multimédia ; départements de veille, innovation ou nouveaux médias des grandes chaînes de télévision ou des grands éditeurs logiciels et cabinets de conseil en marketing interactif.

## Management, gestion de projet et innovation

Ce sont les « chefs d'orchestre » de la production dans différents domaines technologiques innovants dont le domaine des jeux vidéo.

### > DIRECTEUR DE PRODUCTION / EXECUTIVE PRODUCER / DIRECTEUR DU STUDIO 1

Il garantit l'exécution de la stratégie de la société et le bon déroulement des projets.

### > CHEF DE PROJET / PRODUCER / CHEF DE PROJET INNOVATION / CHEF DE PROJET MOBILE OU WEB

Il pilote et coordonne les activités et les équipes dans le cadre d'un projet. Il est garant du respect de l'équilibre coûts / qualité / délais.

### > ASSOCIATE PRODUCER

Il s'occupe d'un pan spécifique du projet (par exemple la production des menus ou la production des sons). Il priorise les tâches, identifie les risques et recherche des solutions concrètes.

### > ASSISTANT CHEF DE PROJET / CHEF DE PROJET JUNIOR

Il assiste le chef de projet dans la gestion du projet.

### > PROJECT COORDINATOR

Il se charge de la livraison des milestones. Il coordonne souvent les équipes entre différents studios, parfois répartis dans des pays différents. Il met en place les plannings, les bons outils de communication et contrôle les livrables.

### > CLOSER

Il intervient en fin de production pour assurer la livraison du jeu dans les temps tout en maximisant la qualité.

### > ASSOCIATE LINE PRODUCER / LINE PRODUCER

Il aide les équipes de développement tout au long des cycles de production à atteindre leurs objectifs, à travers un Stage Gate Process. Il conseille les producteurs sur les méthodes de production et anticipe les risques. Il assure également le lien avec les first parties (Sony, Microsoft, Nintendo) pour la distribution du jeu sur leurs plateformes.

### > CREATIVE TECHNOLOGIST AUSSI APPELÉ INNOVATION DESIGNER

Il est l'inverse d'un spécialiste et incarne la nouvelle donne des métiers décloisonnés du digital et cultive à la fois ses compétences technologiques, créatives, en marketing et en communication. Il cherche à inventer de nouvelles solutions et à innover.

### > GAME DIRECTOR / RÉALISATEUR

Il est le garant de tous les aspects créatifs du jeu et en supervise la vision créative. Il s'agit avant tout d'un rôle de créatif. Il est responsable de la vision du jeu et de la qualité du contenu (originalité, variété, équilibrage). Les passerelles vers ce type de poste sont possibles mais il faut généralement être passé par un rôle de Game Designer au préalable. Peut s'envisager dans le cadre d'un double diplôme game design et management.



## Marketing, marketing digital et gestion de produits

Ils connaissent les attentes des consommateurs, anticipent l'évolution des usages.

### > DIRECTEUR MARKETING

Il élabore des plans marketing (analyse du marché, détermination des cibles, plan d'action, choix des axes publicitaires, etc.) et met en place les actions destinées à développer la vente des produits.

### > USER ACQUISITION MANAGER / RESPONSABLE D'ACQUISITION

Il est chargé d'identifier et d'instaurer la stratégie d'acquisition des applications du portefeuille, en fonction des leviers payants ou gratuits.

### > CHEF DE PRODUIT / LINE PRODUCER

Il gère un produit dans son ensemble, de sa conception à la fin de son cycle de vie.

### > BRAND MANAGER / CHEF DE MARQUE

Il gère et développe la notoriété d'un ou plusieurs produits sur l'ensemble des médias et en lien avec la stratégie média de l'entreprise.

### > TRAFFIC MANAGER / RESPONSABLE WEB ANALYTICS

Il est en charge de la gestion et de l'organisation des espaces et des campagnes publicitaires sur Internet. Il optimise les leviers d'acquisition du trafic sur le web pour générer le maximum de trafic et de chiffre d'affaires.

### > MONETIZATION MANAGER

Création de nouveaux business model autour d'un jeu, de contenus et de services pour maximiser l'ARM (Acquisition, Rétention et Monétisation).

### > LIVE OPERATIONS MANAGER / LIVE PRODUCER / RESPONSABLE DES OPÉRATIONS

Il anime l'équipe de maintenance d'un jeu en ligne (PC, mobile ou console), il crée et gère les promotions et les événements spéciaux pour chaque produit. Selon les entreprises, le Live Producer est plutôt considéré comme appartenant au département production.

## Communication, éditorial, événementiel et relations publics

Les métiers de la communication ont pour mission de gérer les relations d'une entreprise, d'une marque ou encore d'une personnalité... avec ses différents publics, en interne et en externe, directs ou indirects.

### > COMMUNITY MANAGER

Analyser, animer, fédérer, fidéliser la communauté autour du produit.

### > SOCIAL MEDIA MANAGER

Conçoit et déploie la stratégie de communication sur les réseaux sociaux.

### > VIDÉO CONTENT

Participe à l'élaboration de contenus vidéo en réponse aux besoins de tous les départements Marketing (Relations Presse, Marketing Produit et Digital).

### > RESPONSABLE DES RELATIONS PUBLIQUES

A pour mission de promouvoir la notoriété de son entreprise.

## Business développement, e-commerce

Ils développent et mettent en œuvre une stratégie pour trouver de nouveaux leviers de développement de manière directe ou indirecte.

### > BUSINESS DEVELOPPER

A pour mission de développer de nouveaux leviers de développement et est notamment en charge de la vente de jeux à des publishers ou partenaires ou de la vente de services.

### > KEY ACCOUNT MANAGER

Responsable commercial affecté à la gestion des clients grands comptes, il gère la relation avec les grandes enseignes de distribution afin de développer leur chiffre d'affaires et leur rentabilité.

### > ONLINE SALES MANAGER

Il travaille en étroite collaboration avec l'équipe de marketing pour augmenter les volumes de ventes et les revenus annuels en ligne.

## Nouveaux métiers liés au domaine de l'esport

L'esport désigne la pratique compétitive du jeu vidéo, secteur en pleine croissance, qui rassemble chaque jour des millions de fans autour des plus grandes compétitions internationales. Les besoins du marché de l'esport pour lesquels nous vous formons concernent principalement trois corps de métiers :

- les métiers du business / commercial : Business developer, acquéreur de droits, responsable budgétisation, manager RH...
- les métiers du marketing : chef de produit, responsable partenariat/sponsoring, Brand manager...
- les métiers de la communication, de l'événementiel (organisation) : community manager, chargé de RP, attaché de presse, assistant événementiel, chef de projet événementiel, manager esportif...

### > RESPONSABLE SPONSORING

Il met en place des partenariats stratégiques avec des entreprises pour financer les projets de développement pour permettre à un événement esportif de voir le jour par exemple.

### > ESPORT MANAGER

Le rôle du manager esportif diffère énormément selon les structures, qu'elles soient associatives ou professionnelles. Ses missions sont (dans l'idéal) de veiller à toute la logistique des équipes et joueurs dont il a la charge (emploi du temps entraînements et vie quotidienne, réservation billets de train, avion, hôtel, réservation des tournois, etc.) et à l'optimisation de la cohésion socio-affective et du bien-être psycho-social des joueurs. Il participe parfois au scouting et au recrutement des joueurs en fonction de compétences dans le jeu mais surtout en dehors du jeu : capacité à collaborer, identifier les leaders, créativité...

### > BLOGUEUR ESPORT

Transmet l'information sur les sites d'informations (presse papier et digitale), les sites web d'information ou blogs dédiés à l'esport. Le rôle du journaliste est d'investiguer les sujets d'actualité ou de créer du contenu original, de créer du storytelling autour de l'écosystème, de se rendre sur le terrain, de prendre des notes, de mener des entretiens et de rédiger des articles.

### > COMMENTATEUR ESPORT

Commente les matchs retransmis sur Twitch, Youtube, en LAN ou tout autre support de diffusion. Le rôle du commentateur est à la fois d'animer les rencontres en créant de l'émotion chez les (télé)spectateurs et de proposer une analyse des situations de matchs en direct afin de les rendre intelligibles pour le public. Cela nécessite une bonne élocution, une bonne connaissance du jeu, de l'aisance à l'oral et dans le divertissement/animation/entertainment.

## Supply Chain

### > MANUFACTURING MANAGER

Pour la production de tous les produits physiques : jeux retail, goodies, merchandising.

### > OPERATIONS MANAGER

Il coordonne les opérations liées aux commandes et à la gestion d'inventaire.

## Les autres métiers de l'esport

### > RESPONSABLE SPONSORING

Il met en place des partenariats stratégiques avec des entreprises pour financer les projets de développement pour permettre à un événement esportif de voir le jour par exemple.

### > BLOGUEUR ESPORT

Transmet l'information sur les sites d'informations (presse papier et digitale), les sites web d'information ou blogs dédiés à l'esport. Le rôle du journaliste est d'investiguer les sujets d'actualité ou de créer du contenu original, de créer du storytelling autour de l'écosystème, de se rendre sur le terrain, de prendre des notes, de mener des entretiens et de rédiger des articles.

### > ESPORT MANAGER

Le rôle du manager esportif diffère énormément selon les structures, qu'elles soient associatives ou professionnelles. Ses missions sont (dans l'idéal) de veiller à toute la logistique des équipes et joueurs dont il a la charge (emploi du temps entraînements et vie quotidienne, réservation billets de train, avion, hôtel, réservation des tournois, etc.) et à l'optimisation de la cohésion socio-affective et du bien-être psycho-social des joueurs. Il participe parfois au scouting et au recrutement des joueurs en fonction de compétences dans le jeu mais surtout en dehors du jeu : capacité à collaborer, identifier les leaders, créativité...

### > COMMENTATEUR, STREAMEUR ESPORT

Commente les matchs retransmis sur Twitch, Youtube, en LAN ou tout autre support de diffusion. Le rôle du commentateur est à la fois d'animer les rencontres en créant de l'émotion chez les (télé)spectateurs et de proposer une analyse des situations de matchs en direct afin de les rendre intelligibles pour le public. Cela nécessite une bonne élocution, une bonne connaissance du jeu, de l'aisance à l'oral et dans le divertissement/animation/entertainment.



GAMING CAMPUS

PASSION. PROFESSIONALISME. PERFORMANCE.



Imagine new worlds

# Devenez artiste dans l'industrie du jeu vidéo

À la fin du 1<sup>er</sup> cycle bachelor vous aurez acquis les bases d'une solide formation culturelle, artistique et technologique pour vous préparer à une carrière dans le milieu créatif avec une appétence forte pour le digital. Les MBA vous permettront de vous spécialiser dans le jeu vidéo.

REJOIGNEZ G. ART ET IMAGINEZ LES MONDES VIRTUELS DE DEMAIN EN DEVENANT GRAPHISTE DIGITAL PUIS SPÉCIALISEZ-VOUS DANS LES NOUVEAUX MÉTIERS DU JEU VIDÉO. G. ART DÉLIVRE 2 NIVEAUX DE DIPLÔMES SPÉCIALISÉS, UN BACHELOR EN 3 ANS ET DEUX MBA EN 5 ANS.

## Bachelor Graphiste digital

3 ANS

Le bachelor graphiste digital option jeu vidéo est une formation en 3 ans accessible après un bac ou en admission parallèle. Le programme est composé de 6 unités d'enseignements fondamentaux et appliqués.

### « Cultissime »

Culture gaming : histoire, évolution, gameplay / Culture sport : histoire, évolution et controverses / Game design / BD et graphisme : écoles européenne, américaine et japonaise / Cinéma, séries et jeu vidéo / Photographie / Sound design / Sociologie, philosophie et jeu vidéo.

### Culture numérique et technologique

Dessin dynamique / Théorie des couleurs / Notions d'anatomie et de proportions humaines / Perspective / Graphisme traditionnel... Fondamentaux en éclairage, composition et atmosphère / Fondamentaux en

matériaux et textures / Logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc.) / Logiciels 3D (3Ds Max, Maya, Motion Builder, Character Studio etc. / Logiciels de motion design / Adobe Photoshop, Illustrator, xd / Logiciels de création vidéos (Adobe Creative Suite, Première) / Logiciels de compositing (AfterEffect, Nuke) / codage / Utilisation des moteurs de jeu.

### Compétences relationnelles, communication et management

Développement personnel et compétences relationnelles : devenir un bon orateur / Améliorer son leadership / Développer la confiance en soi / Bien travailler en équipe / Bien définir son projet professionnel / Techniques de créativité / Gestion de projet / Economie du jeu vidéo / Droit du travail et des sociétés / Droit du numérique veille technologique / Chaîne de production et métiers du jeu vidéo / Anglais / LV2 et LV3.

### Immersion

Masterclasses / Rencontres métiers / retours d'expériences des mentors.

### Projets et hackatons

Jeu Vidéo 2D / Conception et réalisation de personnages / Game jam / Projet de Fin d'Études avec les étudiants G. Tech et G. BS : réalisation d'un jeu complet sous tous ses aspects graphiques.

### Stages

A la fin de chaque année, 2 mois en 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> année, 3 mois en 3<sup>ème</sup> année, qui permettent la mise en application des compétences acquises.

## MBA Game Artist

2 ANS (APRÈS UN BAC+3)

Le MBA Game Artist est une formation pointue de créatifs et de techniciens de haut-niveau. Vous apprenez à créer des univers graphiques cohérents et immersifs. A l'issue de cette formation, vous serez capable de créer de nouveaux univers et vous maîtriserez les techniques créatives traditionnelles et numériques, et notamment les outils spécialisés pour le jeu vidéo.

### Maîtrise des univers

Fondamentaux en éclairage, composition et atmosphère / Fondamentaux en matériaux et textures / Logiciels 2D (Painter, Photoshop, etc.) / Logiciels 3D (3Ds Max, Maya, Motion Builder, Character Studio etc. / Logiciels de motion design / Adobe Photoshop, Illustrator, xd / Logiciels de création vidéos (Adobe Creative Suite, Première) / Logiciels de compositing (AfterEffect, Nuke) / codage / Utilisation des moteurs de jeu.

### Game design approfondi

Maîtrise des logiciels d'infographie 2D et 3D / Zoom sur les logiciels Maya, 3Ds Max / Techniques d'optimisation de la production graphique.

### Compétences relationnelles, communication et management

Développement personnel et compétences relationnelles : devenir un bon orateur / Améliorer son leadership / Développer la confiance en soi / Bien travailler en équipe / Bien définir son projet professionnel / Techniques de créativité / Gestion de projet / Economie du jeu vidéo / Droit du travail et des sociétés / Droit du numérique veille technologique / Chaîne de production et métiers du jeu vidéo / Anglais / LV2 et LV3.

### Immersion

Rencontres métiers / Retours d'expériences / Visites d'entreprises et de studios / Rencontres avec les institutions nationales et locales / Organisation d'événements / Vie associative.

### Stages et alternance

4 mois de stage en 3<sup>ème</sup> année, 6 mois de stage en 4<sup>ème</sup> année. La 5<sup>ème</sup> année est proposée en alternance (contrat de professionnalisation) ou en rythme alterné (stage, CDD). Les intervenants sont issus du milieu professionnel, au plus près des innovations. Arkane studio, Ubisoft, Eden games, Artefacts studio, Audioplum Studio, Théoriz, Miroslav Pilon, ...





## MBA Sound Design

2 ANS (APRÈS UN BAC+3)

Le MBA Sound Design est une formation unique qui permet de rassembler en un seul cursus les technologies et outils de pointe des différents secteurs de l'audio dans le jeu vidéo (conception, intégration, ingénierie).

Elle offre la convergence de connaissances vous permettant en fin de cursus d'être en adéquation, de façon professionnelle et neuve, avec les demandes du secteur jeu vidéo et réalité virtuelle, votre profil répondant aisément aux différentes branches du secteur. Notre spécialisation en 3 ans après un bac+2 vous permettra d'obtenir un **MBA Gaming Audio Technology**.

Vous serez formé aux technologies de l'audio pour tout projet de nouvelle génération utilisant un moteur de jeu vidéo (jeu vidéo, réalité virtuelle, film d'animation, ...). Vous allez maîtriser la création sonore sous toutes ses formes (japanim, blockbuster, jeu vidéo, corporate, ...), l'intégration et la spatialisation de l'audio 3D (jeu vidéo, réalité virtuelle, productions audiovisuelles, ...), des rendus acoustiques de haute qualité (réalité virtuelle, simulation, architecture, ...).

### Sound design - intégration

Sound design (Reaper-Pure Data) / Mixage, Montage (Protools-Nuendo) / Intégration (Unity, UE4, Wwise).

### Lead sound designer – Développeur audio

UX audio design, Audio level design / Acoustique du bâtiment (Matlab) / Code (C++, C#, Java Script, Python).

### Culture générale – Audio Director

Solfège, Harmonie / Histoire de la musique et du son / Physique acoustique / Production audio / Anglais.

### Immersion professionnelle

Rencontres métiers / Retours d'expériences / Visites d'entreprises et de studios / Rencontres avec les institutions nationales et locales / Organisation d'événements / Vie associative.

### Stages et alternance

4 mois de stage en 3<sup>ème</sup> année, 6 mois de stage en 4<sup>ème</sup> année. La 5<sup>ème</sup> année est proposée en alternance (contrat de professionnalisation) ou en rythme alterné (stage, CDD).

Les intervenants sont issus du milieu professionnel, au plus près des innovations. Arkane studio, Ubisoft, Eden games, Artefacts studio, Audioplum Studio, Théoriz, Miroslav Pilon, ...

## MBA Technical Artist

2 ANS (APRÈS UN BAC+3)

Le MBA Technical Artist vous forme à des compétences rares et très recherchées. Vous aurez une double compétence en développement de jeux et en game art. Vous apprendrez à tenir un rôle de référent technique tout en définissant les méthodes de production de données graphiques.

### Développement informatique jeu vidéo

Approfondissement des langages de programmation / Pratiques de programmation et de génie logiciel agiles / Matériel et plateformes de jeux (appareils mobiles et consoles) / Architecture des moteurs de jeu / Maîtrise des différents moteurs de jeu vidéo Unity 3D, Unreal Engine 4, CryEngine / Langage de scripting (python, maxscript, visual scripting ...) et la création de shaders.

### Management et pilotage de projets technologiques

Méthodologie de conduite de projets et méthodes agiles / Management d'équipes de développement / Management des systèmes d'information / Pilotage de projets technologiques (définition

de la stratégie technique et gestion de la qualité) / Management de l'innovation et gestion du changement / Gestion d'une relation Studio - Editeur : contractualisation, conduite du projet, pièges / Systèmes de sauvegarde de données (ex : Perforce, VSS, Alienbrain).

### Game design approfondi

Maîtrise des logiciels d'infographie 2D et 3D / Zoom sur les logiciels Maya, 3DS Max / Techniques d'optimisation de la production graphique.

### Immersion professionnelle

Rencontres métiers / Retours d'expériences / Visites d'entreprises et de studios / Rencontres avec les institutions nationales et locales / Organisation d'événements / Vie associative.



### Stages et alternance

4 mois de stage en 3<sup>ème</sup> année, 6 mois de stage en 4<sup>ème</sup> année. La 5<sup>ème</sup> année est proposée en alternance (contrat de professionnalisation) ou en rythme alterné (stage, CDD).

## Entreprises partenaires

10 entreprises d'activité, d'ADN et de taille très différentes sont partenaires de G. Design. Un atout pour adapter la pédagogie de l'école aux besoins de toutes les entreprises.

**Martial Valery**  
Co-fondateur Oh BiBi

Oh BiBi est le studio de jeux français dont l'ambition est de révolutionner le marché du jeu mobile ! Avec plus de 7 ans d'existence et 21 millions d'euros de financement, Oh BiBi s'est imposé grâce à des jeux novateurs comme FRAG Pro Shooter et SUP Multiplayer Racing comme le studio de jeux mobiles le plus excitant de France.

**Jean Mariotte**  
Co-founder Smart VR studio

Le futur de l'esport sera l'esport VR ! smartVR studio est un studio pionnier de l'esport VR et propose une solution clé en main pour ouvrir son Arène esport VR ! Editeur d'un des premiers jeux au monde esport VR, After-H, smartVR équipe plus de 200 salles dans le monde.

**Arthur de Choulot**  
CEO DreamAway

DreamAway, expert en réalité virtuelle collective, propose des aventures immersives destinées aux particuliers dès 9 ans et aux entreprises (séminaires, événements privatisés...). DreamAway a accompagné plus de 10 000 joueurs à vivre l'aventure de la réalité virtuelle

**Nicolas Chaunu**  
CEO Tuto.com

Plateforme de formations 100% en ligne et mentorées sur les métiers du numériques (Code, Créativité, Emarketing).

**Philippe Pellissier**  
Ceo Squadata

Solutions de data marketing

**Julien Millet**  
Realityz

RealityZ est une structure fondée autour de 2 piliers. Le premier est une vision novatrice du genre tactique : le 3F (Fight, Face Consequences & Fortify). Le 2ème, le Reality LabZ, est une approche innovante du jeu vidéo au service de la création de nouvelles expériences dans le domaine de la VR.

**Thierry Demars**  
CTO & Co-founder

My Lucky Day est une agence digitale fondée en 2008 par Thierry Demars et Philippe Emery, spécialisée et focalisée sur le développement d'applications mobiles. En 2019, une quinzaine de collaborateurs(trices) contribuent à son développement. Cette équipe 100% lyonnaise gère des clients français et internationaux pour des projets mobiles aussi bien BtoB que BtoC.

**Florian Hamzij**  
Dedi agency

Dedi est une agence en stratégie digitale spécialisée en eBusiness.

**Eric Boisson**  
Directeur général ZOL

ZOL est une agence digitale agile, spécialisée dans la conception de solution sur mesure, le conseil et l'accompagnement à la transformation digitale. Réputée pour ses pouvoirs magiques, ses capacités techniques et revendiquant son côté humain. L'agence compte aujourd'hui 27 trublions réZolument pas pareils.

**Philippe Pellissier**  
Ceo PrestaConcept

Développement web sur mesure (symfony/angular/react).

**85%**  
des métiers de 2030 n'existent pas aujourd'hui. Nos mentors partagent avec vous leur expérience et vous aident à préempter les évolutions du marché.

Source : Institut pour le futur.



**Jean Mariotte**  
Co-founder Smart VR Studio



**Nicolas Chaunu**  
CEO Tuto.com



**Martial Valery**  
Co-founder Oh Bibi



**Franck Weber**  
Graphic Designer Freelance



**Romain Humbert**  
Directeur Artistique Freelance

Active learning

# Pédagogie par projets



## Créer game concept

- › Connaître les métiers de la chaîne de production.
- › Les composants de base d'un jeu vidéo.
- › Le game design.
- › Savoir rédiger le Game Concept de son projet de création d'un nouveau jeu.



## Créer un level concept

- › Atelier d'écriture d'un Game Concept
- › S'initier aux documents de production d'un jeu vidéo
- › Savoir communiquer pour faire adhérer
- › Développer sa culture vidéoludique



## Découverte de la création graphique

- › Création d'un visuel de promotion pour un jeu vidéo
- › Justification choix graphiques : polices, fonds, effets
- › Apprentissage peer2peer learning : binômes expérimenté / débutant



## Sprint créativité

- › 36h pour se familiariser avec la créativité de groupe au service de la conception innovante du lancement d'une entreprise
- › Comment booster sa créativité
- › Connaître et savoir appliquer les 3 grandes méthodes
- › Savoir formuler une question de créativité
- › Enrichir un concept



## Créer des ressources visuels game concept

- › Après avoir imaginé un nouveau jeu répondant à des besoins identifiés suite à leur étude de marché, une semaine projet pour savoir le présenter visuellement avec un game concept.
- › Définir les ressources visuelles nécessaires au concept.
- › Définir la direction artistique la plus pertinente à travers la création de mood boards.
- › Manipuler et assembler des éléments sur photoshop, illustrator et sketchup pour créer des mockups d'écrans et d'autres visuels nécessaires à la communication d'un concept.



## Organiser un événement esports

- › Choisir un événement à créer sur le Campus
- › Construire un budget
- › Contacter des partenaires financiers, media et logistiques
- › Créer les supports de communication : site / réseaux sociaux / offline
- › Communiquer en B2C et B2B
- › Tenir l'évènement
- › Analyser les réussites et les échecs



## Conception et développement d'un jeu

- › Fil rouge pendant 2 ans lors du MBA, en groupe avec des étudiants G. Business et G. Tech
- › Conceptualisation
- › Business model
- › Cahier des charges
- › Création de l'univers
- › Level design
- › Sound design
- › Tests utilisateurs
- › Commercialisation
- › Suivi des retours utilisateurs



## Game Jam

- › 72h pour inventer un jeu
- › Idée
- › Pitch
- › Constitution d'équipe
- › Organisation du temps en flux tendu
- › Création du jeu
- › Présentation devant jury



## Développement d'un jeu mobile hyper casual

- › Créer un jeu simple mais engageant, sur mobile
- › Etude de marché des succès du même type
- › Mise en place d'une stratégie "me too"
- › Récupération d'un maximum d'assets et code existants
- › Focus group pour trouver la "killing feature"
- › Développement
- › Battle d'usages



# # PROJETS

## Carrière

**29% des offres d'emploi du secteur du jeu vidéo sont des offres d'infographie.** (AFJV - 2018)

Les profils les plus recherchés sont autour des nouveaux métiers de la création graphique, tout particulièrement ceux qui font le plus appels à de la technicité.

**Bachelor Graphiste Digital option jeu vidéo / 3 ANS**  
**MBA Game Artist / 5 ANS**  
**MBA Sound Design / 5 ANS**  
**MBA Technical Artist / 5 ANS**

### Graphiste

#### > GRAPHISTE DIGITAL

Il est spécialisé dans la création autour d'interfaces web ou mobile.

#### > GRAPHISTE 2D

Il crée des textures de personnages, objets, décors, véhicules, etc.

#### > GRAPHISTE 3D : MODELEUR, TEXTUREUR

Il conçoit les décors, les objets (dynamiques, non dynamiques), les scènes et les personnages 3D en conformité avec la direction artistique et les contraintes du moteur

### Graphiste spécialisé

#### > INFOGRAPHISTE EFFETS SPÉCIAUX / VFX ARTIST

Il décline le projet graphique sur les aspects visuels (éclairage, effets spéciaux ou motion capture (capture de mouvement)).

#### > CONCEPT ARTIST / CHARACTER DESIGNER / DECOR DESIGNER

Il contribue à réaliser la vision artistique du projet en créant des personnages, des objets et un univers artistique à partir de compositions de couleurs.

#### > LEAD GRAPHISTE

Il gère la mise en application du style graphique du jeu.

#### > ANIMATEUR

Il anime les personnages, les objets et les éléments de décors du jeu en créant leurs mouvements et leurs comportements.

#### > RÉALISATEUR DE CINÉMATIQUES / RÉALISATEUR CINÉMATIQUES TEMPS RÉEL / IN GAME CUTSCENES DIRECTOR

Il crée des scènes cinématiques du jeu, qu'elles soient interactives ou non interactives

#### > DIRECTEUR ARTISTIQUE / ART DIRECTOR

Il dirige la production de tous les éléments visuels et coordonne l'équipe de graphistes tout au long du développement du jeu.



### Sound Design

#### > SOUND DESIGNER / MONTEUR SON / INTÉGRATEUR AUDIO

Du foley à la synthèse audio, il est capable de monter, mixer, intégrer du son pour tout type de support, jeu vidéo, réalité virtuelle, film d'animation, vidéo 360°, etc.

#### > LEAD SOUND DESIGNER / AUDIO DEVELOPER

De Unity en C# pour le jeu vidéo au Webaudio en JS, il prototypise ses propres outils pour tout type de projet en lien avec le jeu vidéo, la réalité virtuelle, le WEB etc.

#### > AUDIO PRODUCER/AUDIO DIRECTOR

Après avoir acquis les connaissances de l'ensemble du son, des besoins, du temps de fabrication, l'oreille formée à l'écoute et l'analyse des musiques, des SFX et de la voix, après avoir planifié et suivi des projets, il gère la totalité d'une production audio pour le jeu vidéo, la réalité virtuelle, les nouvelles technologies etc.

#### > ET AUSSI :

QA Audio - Audio Level Design - Audio Integrator - Lead Audio - Audio producer - Audio director - UX Audio Designer - Voice Producer.

### Technical artist

**Profil rare et très recherché, il a une double compétence en développement de jeux et en Game Art ou Game Design. En contact quotidien avec les équipes artistiques, il endosse un rôle de référent technique et définit les méthodes de production de données graphiques. Il interagit également avec les programmeurs et leur apporte les solutions nécessaires aux problématiques graphiques rencontrées.**



## Certification « Vidéaste »

2 ANS

Notre ambition : former les meilleurs créateurs de vidéos du marché, polyvalents, créatifs et curieux des nouvelles tendances vidéos et des nouvelles façons de communiquer ; Véritables “couteaux suisses” capables de s’adapter aux évolutions rapides du secteur et de toucher à tous les corps de métier.

### L'Image

**Apprendre à filmer, à mettre en lumière, apprendre les mouvements de caméra.**

- > Photographie et Caméra
- > Technique Vidéo
  - Optique
  - Signal vidéo
  - Compression
  - Correction colorimétrique
- > Lumière
- > Machinerie (stabilisation/grues/travelling/ fond vert) / Drone
- > Montage
- > Veille technologique
- > FX et Motion Design
- > Captation Multicaméras

### Le Son

**Apprendre à capter le son et à le mixer.**

- > Prise de son
- > Mixage son

### La Réalisation

**Apprendre à écrire, concevoir et réaliser ses vidéos de manière optimisée en fonction des réseaux sociaux de destination.**

- > Scénario
- > Story board
- > Découpage / Mise en scène
- > Réalisation Live
- > Réseau Sociaux : écriture, formats sur chacun d’entre eux
- > 1<sup>er</sup> Assistant

### La Production

**Apprendre à gérer un projet, à le budgéter et produire des vidéos.**

- > Réglementation / Autorisation
- > Gestion de projet
- > Gestion de budget

En partenariat avec **WAY OF LIVE**

## Carrière

**Notre objectif :** former les talents vidéo dont ont besoin les entreprises du gaming et tous types d’entreprises : savoir écrire, concevoir, réaliser et monter des vidéos seul ou en équipe. Toutes recherchent des profils polyvalents capables de toucher à tout, c’est dans ce sens que la formation a été conçue.

## Les métiers

### > JUNIOR VIDÉO ARTIST DANS SECTEUR DU JEU VIDÉO/ESPORT

- Créer des vidéos de gameplay à l’usage d’éléments marketing et des réseaux sociaux
- Produire des assets visuels promotionnels utilisés pour la communication des jeux (Vidéos, Images, Screenshots...)
- Créer et envoyer les vidéos preview sur les stores et les plateformes partenaire

### > CHARGÉ(E) DE PRODUCTION VIDÉO / ASSISTANT(E) DE PRODUCTION AUDIOVISUEL / RÉALISATEUR/RÉALISATRICE CAPSULES VIDÉO / DIRECTEUR ARTISTIQUE JUNIOR / DESIGNER VIDÉO DIGITAL

- Réaliser des vidéos/tutos à partir des briefs et scénarios, en accord avec la ligne éditoriale donnée
- Gérer la découpe technique en amont des tournages.
- Capturer des vidéos en format court,
- Réaliser plusieurs formats vidéos
- Dérusher les prises de vue.
- Monter différents documents visuels.
- Assurer la réalisation des éventuels effets en post production.
- Respecter les cahiers des charges des différents supports de diffusion.
- Assurer la mise en format adéquat des vidéos créées.
- Connaître les nouveaux canaux de diffusion des vidéos et les réseaux sociaux.

Selon les entreprises, vous pouvez aussi superviser des projets de production de vidéos destinées à être diffusées sur internet ou à la télévision avec pour activités principales :

- la gestion d’un tournage avec le budget de production alloué.
- le recrutement ou la formation d’une équipe
- en charge des aspects financiers, techniques et humains pour mener à bien le tournage.
- l’évaluation de l’enveloppe budgétaire nécessaire
- suivi du bon déroulement des différentes étapes du tournage à la livraison finale en passant par la phase de montage.

### > EVOLUTION : RESPONSABLE PRODUCTION VIDÉO / DIGITAL VIDEO MANAGER / DIRECTEUR DE PRODUCTION VIDÉO OU AUDIOVISUELLE

- Assurer la captation des images live et enregistrées
- Encadrer et animer l’équipe Vidéo
- Superviser la qualité du travail et valider les livrables
- Former et, accompagner l’équipe vidéo
- Piloter le planning de captation vidéo
- Produire & réaliser les contenus vidéos adaptés aux Réseaux Sociaux et être garant de l’identité de la marque
- Etre garant du développement de nouveaux formats vidéo innovants
- Effectuer un reporting régulier, en mesurant la performance des opérations de communication vidéo



Carrière

# Interviews métiers du jeu vidéo et de l'esport

LES PROFESSIONNELS DU JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT PRÉSENTENT LEUR PARCOURS, LEUR FORMATION ET LEUR JOB EN VIDÉO :



ZERATOR - INTERVIEW MÉTIER STREAMER



YOSHI - INTERVIEW MÉTIER STREAMER - SOLARY



IRIS - INTERVIEW MÉTIER D'ENTREPRENEUR (AGENCE INFLUENCEUR GAMING)



SAMISHH - INTERVIEW MÉTIER MANAGER ESPORT - TEAM VITALITY



SHANKY - INTERVIEW MÉTIER MANAGER ESPORT - TEAM VITALITY

EN PARTENARIAT AVEC :



SACHA - INTERVIEW MÉTIER MANAGER ESPORT - ASUS ROG



RÉMI - INTERVIEW MÉTIER ENTREPRENEUR (STARTUP) - BEQUIPE



IMSOFRESH - INTERVIEW MÉTIER ANCIEN JOUEUR PROFESSIONNEL LOL ET STREAMER



KASSOR - INTERVIEW MÉTIER RÉDACTEUR EN CHEF - ECLYPSIA



PYRO - INTERVIEW MÉTIER ANIMATEUR - ESI



GUILAUME - INTERVIEW MÉTIER ENTREPRENEUR - ACE ESPORT



NEMS - INTERVIEW MÉTIER STREAMER



LAUREEN - INTERVIEW MÉTIER RÉDACTRICE EN CHEF - GAMEWAVE



JEAN PIERRE - INTERVIEW MÉTIER ARTIST 3D - UBISOFT LYON



MATHEU - INTERVIEW MÉTIER ENTREPRENEUR (EQUIPEMENT INFORM.) - BUFF ESPORT



ROMAIN - INTERVIEW MÉTIER ENTREPRENEUR (STARTUP) - LA SOURCE



AUGUSTIN - INTERVIEW MÉTIER CHARGÉ DE COMMUNICATION - SCOUP ESPORT



LESLIE - INTERVIEW MÉTIER MANAGER ESPORT - HUB ESPORT



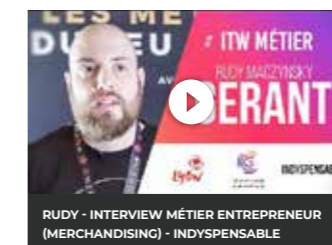
ROMAIN - INTERVIEW MÉTIER ENTREPRENEUR (STARTUP) - DRAW MY PAD



ROMAIN - INTERVIEW MÉTIER MANAGER ESPORT - BASTILLE LEGACY



SÉBASTIEN - INTERVIEW MÉTIER ENTREPRENEUR (STARTUP) - KNIFY



RUDY - INTERVIEW MÉTIER ENTREPRENEUR (MERCHANDISING) - INDISPENSABLE



ROBZ - INTERVIEW MÉTIER COMMENTATEUR ESPORT



MATHEU - INTERVIEW MÉTIER DIRECTEUR TECHNIQUE - LET'S PROD



ADRIEN - INTERVIEW MÉTIER CONCEPT ARTIST - PORTRAITZÈME



QUENTIN - INTERVIEW MÉTIER RESPONSABLE VIDÉO - BREAKFLIP



JÉRÉMY - INTERVIEW MÉTIER ENTREPRENEUR (AGENCE SOCIAL MEDIA) - 3K ELO



FLORENT - INTERVIEW MÉTIER RESPONSABLE ÉVÉNEMENTIEL - ATYPIQUE STUDIO



MURAT - INTERVIEW MÉTIER COACH ET ANALYSTE ESPORT - TEAM SUPREMACY



ALPHAX - INTERVIEW MÉTIER COMMENTATEUR ESPORT



SHEMEK - INTERVIEW MÉTIER JOUEUR ESPORT LEAGUE OF LEGENDS - TEAM VITALITY



FABIEN - INTERVIEW MÉTIER MANAGER ESPORT - TEAM VITALITY

Voir toutes nos vidéos sur notre chaîne Youtube





# #GAMINGCAMPUS

VIVEZ UNE EXPÉRIENCE À LA  
HAUTEUR DE VOTRE PASSION



## Contribution

# Nos soutiens à l'écosystème du jeu vidéo

GAMING CAMPUS ŒUVRE AUSSI POUR AIDER L'ÉCOSYSTÈME (ASSOCIATIONS, SYNDICATS PROFESSIONNELS, ÉVÉNEMENTS) DU JEU VIDÉO ET DE L'ESPORT. QUELQUES EXEMPLES :



BAROMÈTRE SNJV



LYON ESPORT



ZEVENT & ZLAN

A screenshot of a tweet from user Zorast (@Zorast) praising GamingCampus for sponsoring ZLAN. The text reads: 'Ravis d'accueillir @GamingCampus pour sponsoriser la dictée de @ZLAN\_FR ! Une des seules écoles avec des composantes "gaming" sérieuse en France. Merci pour leur confiance et de permettre à la #ZLAN d'exister ! Je ferai une vidéo sur leur site bientôt ❤️ gamingcampus.fr'.



OBSERVATOIRE DE L'EMPLOI DU JEU VIDEO



ESPORT SUMMIT



GAME SUMMIT

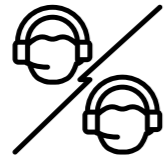
## Esport

# L'esport au Gaming Campus, c'est...



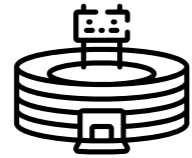
### 1. Apprendre avec des intervenants spécialisés dans l'esport

Pendant votre formation vous apprendrez par la réalisation de projets avec **des intervenants professionnels du secteur de l'esport**. Par exemple, en 2019 nos étudiants ont réalisé un projet avec Mickael Da Costa, ex chargé de marketing et événementiel pour Team LDLC, Jordan Savelli, manager de l'équipe esport 3DMAX et ex manager de l'équipe esport américaine EnVyUs et Nicolas Besombes, vice président de France esports.



### 2. Rencontrer des professionnels de l'esport

**Tout au long de l'année, les occasions seront multiples pour rencontrer des professionnels de l'esport** : 10 jours d'immersion, semaine de l'employabilité, événements esports sur le campus, événements esports en dehors du campus, etc... En 2019 nos étudiants ont pu rencontrer notamment : Fabien Devide (Président Vitality), Fabien Bacquet (Manager Vitality), joueurs et managers de l'équipe Vitality Bee, Guillaume Rambourg (Directeur Général de Riot), Hugo Poiblan (Directeur Z agency), Stéphan Euthine (Président France Esports et Team LDLC), Mathieu Dallon (Président Trust esport) etc...



### 3. Réaliser des projets dédiés à l'esport

Sur les 20 projets professionnels réalisés par an vous aurez l'opportunité d'en concrétiser **au minimum 5 autour de l'esport**. Projets réels (commandés par une entreprise) ou factices (inventés par votre intervenant) ils seront toujours d'actualité. Les étudiants en bachelor de la promotion 2018 ont par exemple réalisé : une étude de marché pour France Esports ; le suivi d'un événement esport lors la Lyon Esport 2019 (liste non exhaustive).



### 4. Participer à l'association Odyssey Esport

Les étudiants Gaming Campus ont créé en 2018 l'association esport «Odyssey Esport» (@EsportOdyssey sur Twitter). Vous pourrez candidater au bureau de l'association et également **participer aux différentes équipes esport** de l'association ainsi qu'à leurs événements.



Chaque année, des dizaines d'évènements autour de l'esport...  
Retrouvez-nous sur les réseaux sociaux pour en découvrir davantage !



L'équipe mixte Overwatch de l'association Odyssey Esport qui a participé notamment au Wig Community Tournament.

Les étudiants du Gaming Campus étaient présents à la Paris Games Week.



L'équipe League of Legends de l'association Odyssey Esport, présente lors de la Lyon e-Sport 2020.



# #FIGHTFORODYSSEY

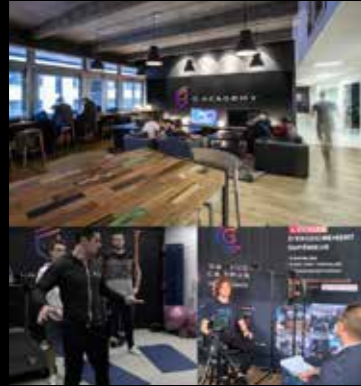


# L'ESPORT POUR TOUS

PRATIQUE COMPÉTITIVE OU LOISIR  
DE L'ESPORT, ENCADRÉE & RAISONNÉE

G.ACADEMY

Plus d'infos sur [gaming.academy](https://gaming.academy)



## CENTRE DE FORMATION

ESPORT ÉTUDE

**Accélérer l'éclosion des athlètes sportifs de demain :**

- Deux ans de formation de haut niveau avec un encadrement sportif et éducatif de pointe
- Cursus scolaire adapté aux exigences du haut niveau et à la reconversion en cas d'échec
- Esport étude accessible sur détection, concours et draft

- ✓ FORMATION GRATUITE (FINANCÉE PAR LES ENTREPRISES)
- ✓ 10 PLACES (SUR SÉLECTION)
- ✓ À PARTIR DE 16 ANS



## GAMING SCHOOL

LOISIR ESPORT

**Accompagner la pratique de l'esport pour tous :**

- Coachings collectifs et tutoriels vidéo
- Challenges et tests de progression
- Suivi de la pratique responsable du jeu vidéo

- ✓ TOUS NIVEAUX, DÈS 12 ANS
- ✓ 9,90€/MOIS, ACCÈS ILLIMITÉ



## LE CLUB G. ACADEMY

LOISIR ESPORT

**Esprit compétitif encadré et raisonné :**

- Coach particulier pour mieux jouer
- Suivi personnalisé des performances et du temps de jeu
- Accès complet à la Gaming School

- ✓ TOUS NIVEAUX, DÈS 12 ANS
- ✓ À PARTIR DE 39,90€/MOIS



## STAGES ESPORT

LOISIR ESPORT

**1 semaine avec nos coaches pour développer sa passion :**

- 4h par jour encadrées par un coach reconnu
- 5 types de stages (100% esport, esport+création de jeu vidéo ou développement informatique ou sport, bootcamp compétitif)
- En ligne (option en physique), en petits groupes

- ✓ TOUS NIVEAUX, DÈS 12 ANS
- ✓ À PARTIR DE 250€ LA SEMAINE

IT NEVER GETS EASIER  
YOU JUST GET BETTER

## Partenariat

# Gaming Campus renouvelle sa collaboration avec Team Vitality

FÉVRIER 2020 – GAMING CAMPUS, PREMIER CAMPUS ÉTUDIANT EN EUROPE QUI FORME À TOUS LES MÉTIERS DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO, ANNONCE LA POURSUITE DE SA COLLABORATION AVEC TEAM VITALITY, QUI RASSEMBLE PARMIS LES MEILLEURS JOUEURS MONDIAUX D'ESPORT. CETTE COLLABORATION MET EN LUMIÈRE DES VALEURS PARTAGÉES, AU PREMIER RANG DESQUELLES FIGURE L'ENJEU ÉDUCATIF MAJEUR DE LA FORMATION DES ESPORTIFS POUR STRUCTURER ET PROFESSIONNALISER CETTE FILIÈRE EN PLEINE CROISSANCE.



VITALITY

**SAMISHH**  
// MANAGER TEAM VITALITY //

**NICOLAS MAURER**

// CEO TEAM VITALITY //

## 1<sup>ère</sup> année de collaboration réussie

Jamais une équipe professionnelle esport ne s'était investie dans l'accompagnement éducatif des joueurs professionnels et dans une démarche de formation continue. La première année de collaboration entre Team Vitality et Gaming Campus a permis de créer des bases solides :

- Détection de 13 sportifs en devenir qui ont intégré la G. Academy (école esport du Gaming Campus) via une procédure de recrutement inédite.
- Formation de 9 athlètes Vitality au travers de capsules pédagogiques (gestion du stress, prise de parole, media training...) afin qu'ils soient plus performants en dehors de la pratique esportive.
- Facilités d'entraînement des équipes Vitality lors de bootcamp dans les locaux Gaming Campus (préparation à la coupe du monde Fortnite et à la LAN Lyon Esport).
- Interventions des membres du staff Vitality auprès de l'ensemble des étudiants du Gaming Campus afin de leur transmettre leurs connaissances de l'esport.
- Amélioration continue des programmes de formation du Gaming Campus qui concernent l'esport.

Pour cette deuxième saison de collaboration, l'accent est mis sur le partage de savoirs entre des membres de Team Vitality et l'ensemble des étudiants du Gaming Campus ainsi que sur la détection des futurs athlètes esportifs de haut-niveau.

## Meetups Nicolas Maurer et Samy Mazouzi

Nicolas Maurer (CEO) et Samy Mazouzi interviendront au Gaming Campus pour présenter leurs métiers et leur vision du secteur de l'esport. Ces moments d'échanges sur le campus seront réservés aux étudiants Gaming Campus et disponibles en live et replay sur la chaîne YouTube Gaming Campus.

« La structuration du secteur de l'esport passe par la création de formations solides des futurs talents du secteur. En tant qu'équipe esport de référence en Europe il est important pour moi de m'engager dans la transmission de notre savoir. La poursuite de notre collaboration avec Gaming Campus va dans ce sens. Je me reconnais dans leur volonté de construire un cadre adéquat pour la formation aux métiers du jeu vidéo et de l'esport. » déclare Nicolas Maurer, CEO Team Vitality.



## MASTERCLASS AVEC NICOLAS MAURER, CEO DE TEAM VITALITY

Incontournable pour les fans d'Esport et d'Entrepreneuriat, Nicolas Maurer en masterclass avec les étudiants Gaming Campus.

### 1h30 de masterclass riche et d'exception :

- Son parcours
- Son expérience d'entrepreneur et CEO
- L'histoire de Vitality
- L'évolution et les projets de Team Vitality
- Sa vision sur la professionnalisation de l'esport

 Voir toutes nos vidéos sur notre chaîne Youtube

#VFORVICTORY



VITALITY

EQUIPE ESPORT  
PARTENAIRE

## La Team Vitality Bee se perfectionne au Gaming Campus

Le Gaming Campus a accueilli cette année des équipes esport professionnelles, qui ont choisi nos installations pour se perfectionner et se préparer lors de camps d'entraînement. Nous avons accueilli par exemple les Team Vitality Bee et Vitality Fortnite. Les étudiants ont par ailleurs pu rencontrer Fabien Devide (Président Vitality) qui a partagé avec eux son parcours, son expérience et son quotidien dans la gestion de la structure.



La Team Vitality Bee est une équipe de joueurs professionnels du jeu vidéo League of Legends. Elle est constituée de 5 joueurs (Shemek, Skeanz, Saken, Cookie, Trayton) et 2 managers (Shanky et Xani).

Les joueurs et le staff sont venus pendant 4 jours dans la G. Academy afin de préparer la compétition « Lyon Esport 2019 ». Ils ont profité des installations de l'Arena OMEN by HP du Gaming Campus et de l'ensemble des installations. Aussi, les joueurs ont été formés via deux capsules pédagogiques :

- Media Training devant caméra
- Prise de parole et gestion du stress

Cela a aussi permis aux athlètes sportifs de haut-niveau de la G. Academy d'échanger avec des joueurs professionnels.



Fabien Devide - Président Vitality



## Bootcamp MCES au Gaming Campus

Ce fut un plaisir d'accueillir sur le campus de tels champions. MUG aux équipes MCES Fortnite et League of Legends pour la #LES2020.



EQUIPE ESPORT  
PARTENAIRE



“ Merci à Gaming Campus d'avoir mis à disposition leurs locaux pour ce bootcamp. Nous nous sommes préparés dans les meilleures conditions avant une compétition importante.

”  
Romain Serra  
Manager Team MCES Fortnite.





## Le FC Nantes s'associe à la G. Academy !

Le FC Nantes renforce sa stratégie dans l'esport en investissant dans la formation, l'accompagnement pédagogique et la détection des futurs joueurs professionnels de jeux vidéo. Le FC Nantes Esports, la structure esport du club professionnel de football, annonce la signature d'un partenariat de 3 ans avec la G. Academy, l'école esport de Gaming Campus.

### Un maître mot : la formation

Le FC Nantes souhaite appliquer dans l'esport le même modèle qui a fait le succès et la réputation de son club de football professionnel. C'est-à-dire construire la stratégie de son club autour de la formation de jeunes joueurs sportifs qui intégreront par la suite les équipes premières.

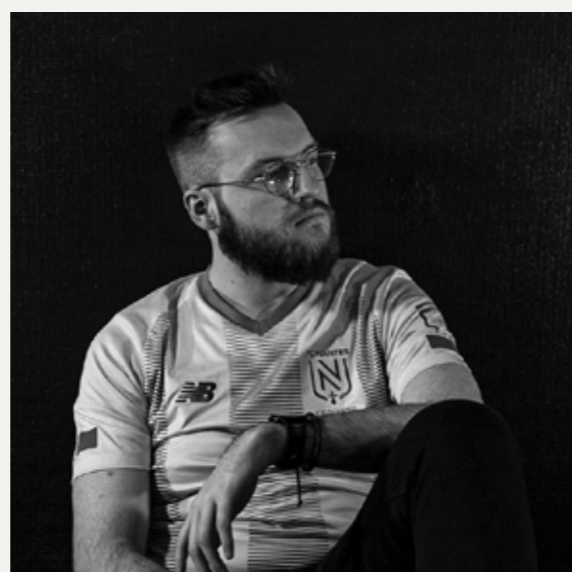
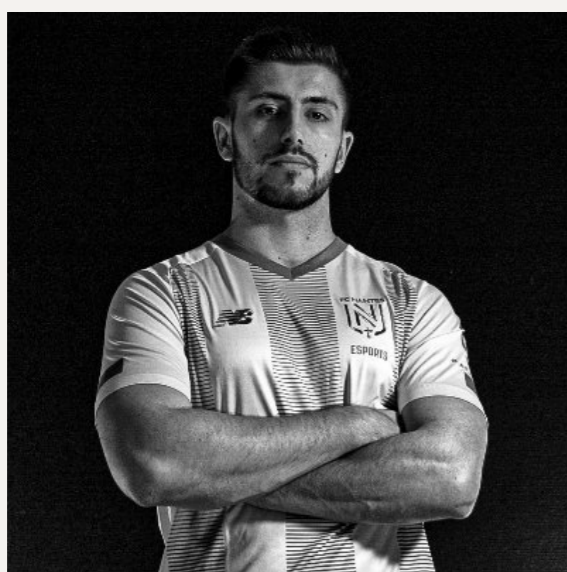
L'association avec la G. Academy a pour objectif de capitaliser sur les acquis de cette école pionnière :

- Intégration dans les équipes sportives du FC Nantes Esports des athlètes sportifs stagiaires de la G. Academy.
- Détection conjointe de nouveaux espoirs de l'esport et intégration à la certification athlètes sportifs de haut-niveau de la G. Academy.
- Facilitation de la formation continue des joueurs professionnels sportifs du FC Nantes afin d'améliorer leurs performances et préparer leur reconversion.

### Annonce d'une équipe FC Nantes Esports sur League of Legends et Fortnite

Grâce à ce partenariat le FC Nantes Esports annonce la création d'une équipe League of Legends. Elle évoluera en D2 et sera composée d'athlètes sportifs stagiaires de la G. Academy. L'objectif affiché est de commencer par former une équipe d'espoirs afin d'atteindre à terme le plus haut niveau français sur League of Legends (LoL) en s'appuyant sur ces joueurs en formation. League of Legends est le jeu esport le plus populaire au monde avec plus de 100 millions de joueurs et un record d'audience d'une compétition esport lors des Worlds 2019 à Paris (3,9 millions de téléspectateurs simultanés sans compter l'audience chinoise, source : EsportCharts).

Le FC Nantes annoncera prochainement une équipe sur le jeu Fortnite. Elle sera également composée d'espoirs de la G. Academy et reprendra les mêmes objectifs que l'équipe League of Legends. Fortnite est un des jeux qui connaît la plus forte progression d'usage et d'audience.



Le FC Nantes a annoncé son arrivée sur Fortnite avec une équipe académique, composée d'espoirs. Les premiers joueurs sont deux de nos athlètes sportifs de haut-niveau en formation, **TheOnlyZRK & Laurent\_Dams**. Ils sont suivis par notre coach Florian La Villa et managés par Thibault Pulcini.



### Pour Franck KITA, Directeur Général Délégué du FC Nantes :

« Trois ans après la création de notre structure esport, le FC Nantes continue son investissement et son développement avec un partenariat unique en son genre. Les synergies autour de la formation sont à la genèse de notre association avec la G. Academy. A l'image du secteur sportif, l'objectif pour nous est de capitaliser sur le développement des athlètes pour construire une stratégie esport pérenne et ambitieuse. »

### Pour Thierry DEBARNOT, co-fondateur de Gaming Campus :

« Les valeurs et l'ADN du FC Nantes correspondent parfaitement à la philosophie de la G. Academy. Nous souhaitons que nos athlètes sportifs de haut-niveau en devenir puissent parfaire leur formation dans des clubs sérieux, qui s'investissent sur le long terme dans l'esport. Nous discutons d'ailleurs avec d'autres clubs susceptibles de correspondre à nos standards et ainsi faire de la G. Academy un lieu privilégié de recrutement d'athlètes sportifs à fort potentiel. »

### G. Academy, à la pointe de l'encadrement des espoirs de l'esport

Située au Gaming Campus de Lyon, la G. Academy propose un encadrement digne des clubs professionnels de sport. Les 10 athlètes en formation sur League of Legends et les 4 athlètes sur Fortnite ont accès à un complexe de 1900m<sup>2</sup> avec deux arènes esport, salle de sport, salles d'analyse vidéo et espaces de détente. L'encadrement y est autant sportif (coach en chef par jeu, coach du quotidien, coach sportif, coach mental, ostéopathe) qu'éducatif (gestion du stress, prise de parole en public, media training, communication en ligne, gestion des réseaux sociaux, gestion d'entreprise, anglais, etc.).



Accompagnée par le Gaming Campus, l'école internationale ouvre la pratique esport à tous ses étudiants dans son Programme Sport, partie intégrante de l'obtention des diplômes. Fidèle à sa constante volonté d'innovation, emlyon business school annonce une dynamique d'investissement ambitieuse autour de la pratique de l'esport pour tous ses étudiants. Elle est accompagnée dans cette démarche inédite par le Gaming Campus, 1er campus européen qui forme à tous les métiers de l'industrie du jeu vidéo.



## emlyon business school s'investit de façon inédite dans l'esport

Depuis 2 ans et comme sur l'ensemble de ses programmes sport, emlyon permet à ses étudiants de perfectionner leur pratique sportive avec un coach professionnel. Ils valident ainsi des crédits ECTS en jouant à League of Legends (LoL), l'un des jeux vidéo les plus populaires au monde. Parmi son vivier de joueurs, une équipe LoL s'est constituée et représentera l'école lors de la prochaine Coupe de France des Écoles Supérieures de Commerce, le 26 avril 2020, sur la plateforme O'Gaming en partenariat avec RIOT GAMES.

Aujourd'hui, emlyon business school décide de généraliser et de professionnaliser l'encadrement de la pratique esport pour tous ses étudiants.

### Une nouvelle discipline à part entière

emlyon business school, grande école reconnue pour ses enseignements en management, déclare l'esport comme discipline car, bien au-delà du divertissement, celui-ci développe des soft skills pleinement transposables dans le monde de l'entreprise : capacité d'analyse stratégique, esprit d'équipe, gestion du stress, prise de décision et pilotage de la performance...

Afin de garantir une évaluation fiable et juste des étudiants et avec l'aide du Gaming Campus, l'école a adapté sa grille de notation à la discipline de l'esport.

### Collaboration étroite avec le Gaming Campus

Pour mener à bien ce projet précurseur, emlyon s'allie au Gaming Campus, qui abrite 4 écoles spécialisées dans le jeu vidéo (management, développement informatique, design et esport). Depuis sa création, le campus a démontré son expertise pointue, par son approche pédagogique innovante et adaptée à la réalité du marché. Mais aussi par sa capacité à rassembler l'ensemble de l'écosystème gaming au service de ses étudiants (intervenants professionnels, entreprises partenaires, équipes professionnelles esport...).

### Cette collaboration vise à répondre à 3 grands objectifs :

#### 1. L'accès à l'esport pour tous les étudiants emlyon business school

Les étudiants qui choisissent l'esport ont accès à la plateforme d'apprentissage en ligne développée par le Gaming Campus. Ils bénéficient d'une multitude d'outils visant à les accompagner dans leur pratique : Coaching de groupe en live pour échanger en direct avec un professeur d'esport, des exercices corrigés pour mettre en pratique, des cours vidéo pour revoir les bases et des quiz enrichis pour valider les acquis.

Dans une première phase de test, 100 étudiants emlyon business school seront pris en charge dès la rentrée d'octobre 2020, sur 3 jeux (League of Legends, Fortnite et FIFA). L'accès à la plateforme sera par la suite étendu à tous les étudiants désireux de pratiquer l'esport.

#### 2. La participation à des compétitions esport officielles

Les athlètes esport les plus prometteurs d'emlyon business school bénéficieront d'un entraînement intensif conduit par le Gaming Campus. Avec pour objectif d'améliorer les performances individuelles et collectives, ce stage proposera également une préparation physique et mentale, du media training et des exercices à la prise de parole en public. De quoi participer à de premières compétitions esport.

#### 3. Accompagner la reconversion professionnelle des athlètes esport

emlyon business school est depuis longtemps engagé dans la reconversion des athlètes sportifs de haut niveau en leur proposant des programmes de formation tels que le Global Business Bachelor of Administration, le Programme Grande École ou encore le Programme Général de Management Online. Cette opportunité est étendue à l'ensemble des athlètes esportifs de haut niveau qui souhaitent anticiper leur reconversion. Gaming Campus assistera emlyon business school dans sa commercialisation.

« La démarche d'emlyon business school est un signe fort. Il s'agit de la première grande école internationale à engager un plan d'action global autour de l'esport. L'envergure et la réputation internationale de l'école confirme l'attrait de la pratique sportive pour les nouvelles générations mais aussi ses vertus physiques et mentales. Je me félicite que emlyon considère l'esport comme une discipline officielle dans le parcours d'obtention de ses diplômes. Cette décision en fait une école avant-gardiste et je suis certaine que d'autres suivront » déclare Valérie Dmitrovic, Directrice Générale de Gaming Campus.

### A propos d'emlyon business school

Fondée en 1872 par la CCI de Lyon, emlyon business school accueille cette année 8 600 étudiants de 110 nationalités et plus de 6 000 participants à des programmes de formation continue. L'École, qui compte 6 campus dans le monde (Lyon, Saint-Étienne, Casablanca, Shanghai, Paris, Bhubaneswar), s'appuie sur un réseau de 190 partenaires académiques internationaux et anime une communauté de 32 000 diplômés dans 120 pays. La mission d'emlyon business school est de révéler des « makers », des acteurs de la transformation qui anticipent, relient des mondes, construisent et positivent, privilégient le passage à l'acte, apprennent l'action, portent des valeurs, dans une démarche collaborative. Cette notion de « maker » reflète la vision de l'entrepreneur d'emlyon, qui essaie, expérimente, se trompe, recommence, apprend en marchant. emlyon business school propose de développer ces compétences dans le cadre d'un enseignement de nouvelle génération, qui associe la production et la diffusion d'une recherche académique d'excellence et l'élaboration de parcours d'apprentissage innovants.

[www.em-lyon.com](http://www.em-lyon.com)

### L'esport en chiffres

**3 milliards \$** de CA dans le monde prévu en 2022

**445%** de croissance sur les 5 dernières années

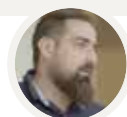
En France, **plus de 5 millions** de personnes suivent les compétitions

En France, **plus de 2 millions** de pratiquants

**34 ans** : l'âge moyen d'un pratiquant français

**99,6 millions** de spectateurs pour la finale des mondiaux de League of Legends

Source : Boursorama - avril 2019.



**Mickaël Romezy, Directeur des Sports à emlyon business school explique ce choix :**

« L'esport incarne très bien notre état d'esprit early makers : il casse les codes avec la digitalisation et incarne une belle réussite de globalisation ! A l'instar d'un sport physique, l'esport demande énormément d'entraînement et requiert des compétences en calcul des risques ou leadership, dignes de celles de grands chefs d'entreprise. Nos étudiants, comme notre corps professoral, ont parfaitement compris ce que cette pratique encadrée pouvait leur apporter dans leur avenir professionnel. »

Vivez une expérience à la hauteur de votre passion

# #GAMINGCAMPUS



Etudiants G. Academy certification Streamer.



Les étudiants Gaming Campus invités pour la finale des Worlds 2019 de League of Legends.



Bootcamp team Vitality Fortnite sur le campus.



Etudiants G. Business qui animent le stand EVA à la PGW 2019.

Les étudiants G. Business avant leur départ pour la coupe du monde League of Legends.



Salon étudiant d'Aix en Provence.



La Team Loco (SNCF) en bootcamp au Gaming Campus.



Les étudiants G. Academy certification Talent Video en tournage avec leur intervenant.



Un étudiant G. Business 4<sup>ème</sup> année MBA Management jeu vidéo et esports en stage dans la société Smart VR.



Les étudiants Gaming Campus qui animent l'association Game Generation (Web TV).



Vivez une expérience à la hauteur de votre passion

# #GAMINGCAMPUS



Janvier 2020, l'émission Dream Team CS:GO était lancée sur la webTV Game Generation. Un autre exemple de collaboration entre nos étudiants G. Business et G. Academy.



Shanky, manager de la Team Vitality Bee est notre 5000<sup>ème</sup> fan Facebook. Un like effectué en direct depuis le Gaming Campus Lyon.



Denis Masségli, député et en charge de la commission jeu vidéo, remet les maillots G. Academy aux 13 athlètes sportifs du campus.



Le Gaming Campus est aussi un lieu de vie où les étudiants prennent plaisir à se retrouver. Ce week end une viewing party des Worlds de League of Legends - France sur écran géant était organisée en salle Super Mario.



Finale régionale de la Grosse Ligue sur le jeu League of Legends, en partenariat avec Riot Games.



Salon de Letudiant de Lyon.



Etudiants en 1<sup>ère</sup> année G. Business qui se prépare à la soutenance de leur projet hebdomadaire.



Lutti (streamer) interview un étudiant Gaming Campus sur le salon Paris Games Week.



# ADMISSIONS

COMMENT REJOINDRE  
L'UNE DE NOS ÉCOLES

Comment rejoindre l'une de nos écoles ?

# Admissions



G.TECH



G.BUSINESS



G.DESIGN

## PROCÉDURE DE SÉLECTION

La sélection est effectuée sur dossier, (vérification des prérequis, des compétences et du projet professionnel) et entretien. Une partie de l'entretien peut être conduit en anglais. Vous devez remplir le dossier de candidature directement sur le site internet de l'école. Vous serez ensuite contacté par notre responsable des admissions pour fixer une date d'entretien. En fonction de la qualité de votre candidature, vous serez dans l'un des cas suivants : non admis / liste d'attente / admis.

## G. Tech

Intégration en 1<sup>ère</sup> année (après votre bac) ou en admission 3<sup>ème</sup> année (après un bac+1 ou bac+2).

### ADMISSION EN 1<sup>ÈRE</sup> ANNÉE

Après un Bac général avec un socle de connaissances scientifiques minimum, particulièrement en mathématiques ou un Bac STI2D. Nous n'acceptons pas de bac professionnel. Toutes les écoles dont la nôtre ne font pas partie de Parcoursup. Vous pouvez donc candidater librement.

### ADMISSIONS EN 3<sup>ÈME</sup> ANNÉE

Après un bac+2 validé : BTS ou DUT Informatique, technologique ou Licence 2 scientifique ou informatique.

## G. Design

Intégration en 1<sup>ère</sup> année (après votre bac).

### ADMISSION EN 1<sup>ÈRE</sup> ANNÉE

Après un bac général ou technologique uniquement. Nous n'acceptons pas de bac professionnel.

## G. Business

Intégration en 1<sup>ère</sup> année (après votre bac) ou en admission parallèle en 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> année (après un bac+1 ou bac+2), ou en 4<sup>ème</sup> et 5<sup>ème</sup> année (après un bac+3 ou bac+4).

### ADMISSION EN 1<sup>ÈRE</sup> ANNÉE

Tous les baccalauréats généraux et technologiques sont acceptés. Toutes les écoles dont la nôtre ne font pas partie de Parcoursup. Vous pouvez donc candidater librement.

### ADMISSIONS EN 2<sup>ÈME</sup>, 3<sup>ÈME</sup>, 4<sup>ÈME</sup> ET 5<sup>ÈME</sup> ANNÉE

**Intégration en année 2 :** Bac+1 validé (1 année validée en DUT, en BTS, 1 année validé à l'université ou en école supérieure) dans les domaines suivants : jeux vidéo, gestion, commerce, communication, web et multimédia, informatique, design, ingénierie, etc).

**Intégration en année 3 :** Bac+2 validé dans les mêmes domaines que précédemment.

**Intégration en année 4 :** Bac+3 validé dans les mêmes domaines que précédemment.

**Intégration en année 5 :** Bac+4 validé dans les mêmes domaines que précédemment.



## Frais de scolarité

Le règlement se fait en une fois ou peut être étalé en 3 prélèvements. Un prélèvement en 10 fois est envisageable sur demande. L'arrêt des études pour cas de force majeure (maladie grave et invalidante, accident, décès d'un proche) met fin aux prélèvements.

### G. BUSINESS / G. TECH / G. DESIGN :

Les frais de scolarité sont de 8 150 € par an pour les Bachelor et de 8 850 € par an pour les MBA pour la rentrée 2020 - 2021.

Pré-inscription	650 €
Bachelor : versement unique	7 500 €
Bachelor : prélèvement bancaire en 3 fois	3 x 2 570 €
MBA : versement unique	8 200 €
MBA : prélèvement bancaire en 3 fois	3 x 2 800 €

### G. ACADEMY :

Les frais de scolarité sont de 7 900 € par an pour la rentrée 2020-2021.

Pré-inscription	650 €
Versement unique	7 250 €
Prélèvement bancaire en 3 fois	3 x 2 520 €

## Aide au financement

**Prêt étudiant conditions privilégiées :** Nous avons négocié avec le Credit Mutuel (partenaire bancaire majeur) des conditions privilégiées de financement pour nos étudiants. N'hésitez pas à nous contacter pour obtenir plus d'informations.



**Activité campus :** Des petits jobs pour développer le campus sont parfois proposés. Aussi l'équipe pédagogique regroupe pour vous et diffuse les petits jobs aux alentours du campus.

**Stage en entreprise :** Chaque année de formation vous effectuez un stage en entreprise. Ce stage sera rémunéré par l'entreprise. L'équipe pédagogique vous aide à trouver un stage et à négocier votre rémunération.

**Coach aux jeux vidéo :** Vous avez un accès facilité à la plateforme Gaming School pour coacher des joueurs de jeux vidéo contre rémunération.

**Bourses partenaires :** Nous attachons beaucoup d'importance à la diversité des étudiants du Gaming Campus. C'est pourquoi nous avons conclu des partenariats de mécénats avec des entreprises du secteur des jeux vidéo afin d'aider les étudiants boursiers à financer les frais de scolarité.

**Aides de la ville :** Renseignez-vous dans votre commune de résidence ou celle de vos parents pour savoir si vous êtes bénéficiaires du Revenu Minimum Etudiant (RME). Toutes les villes ne proposent pas de RME. Le RME est délivré par le CCAS (Centre communal d'action sociale).

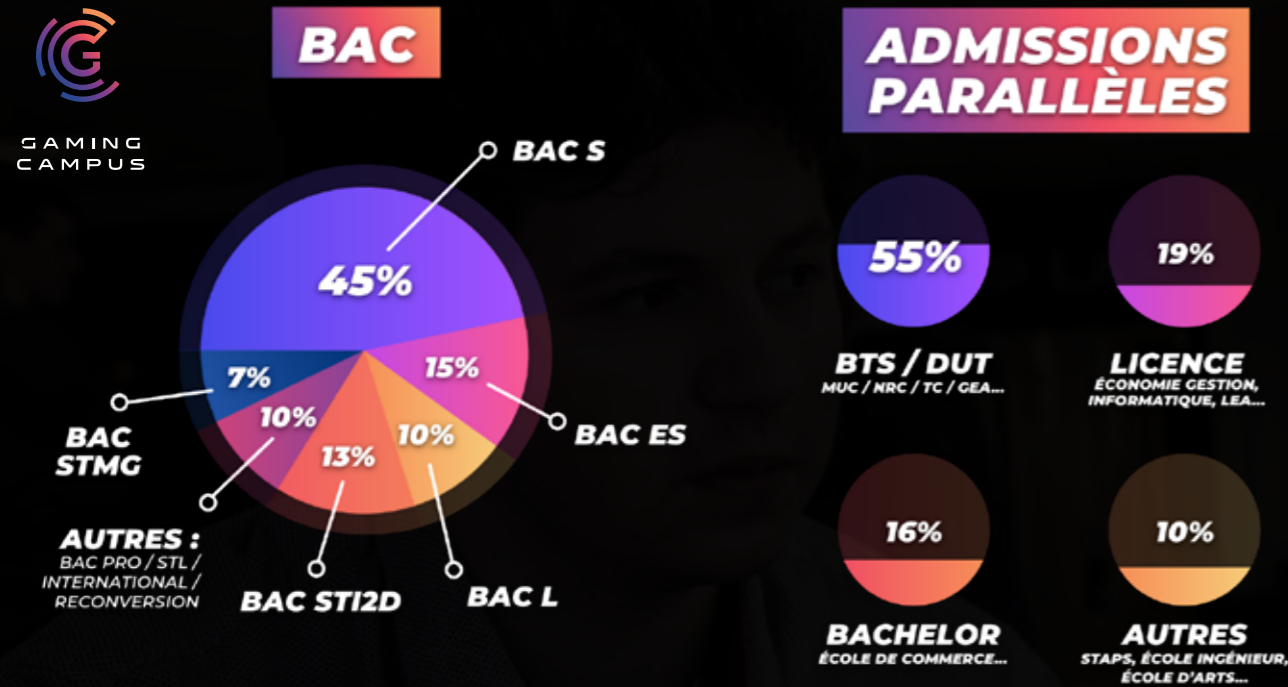
**Aides du département :** Pour les étudiants boursiers, les conseils généraux proposent des bourses annuelles ou des prêts d'honneur.

**Recherche de logement :** Nous vous aidons à trouver votre logement avec notre réseau de partenaires logements. Nous avons noué des relations de proximité avec les résidences étudiantes proches du campus.

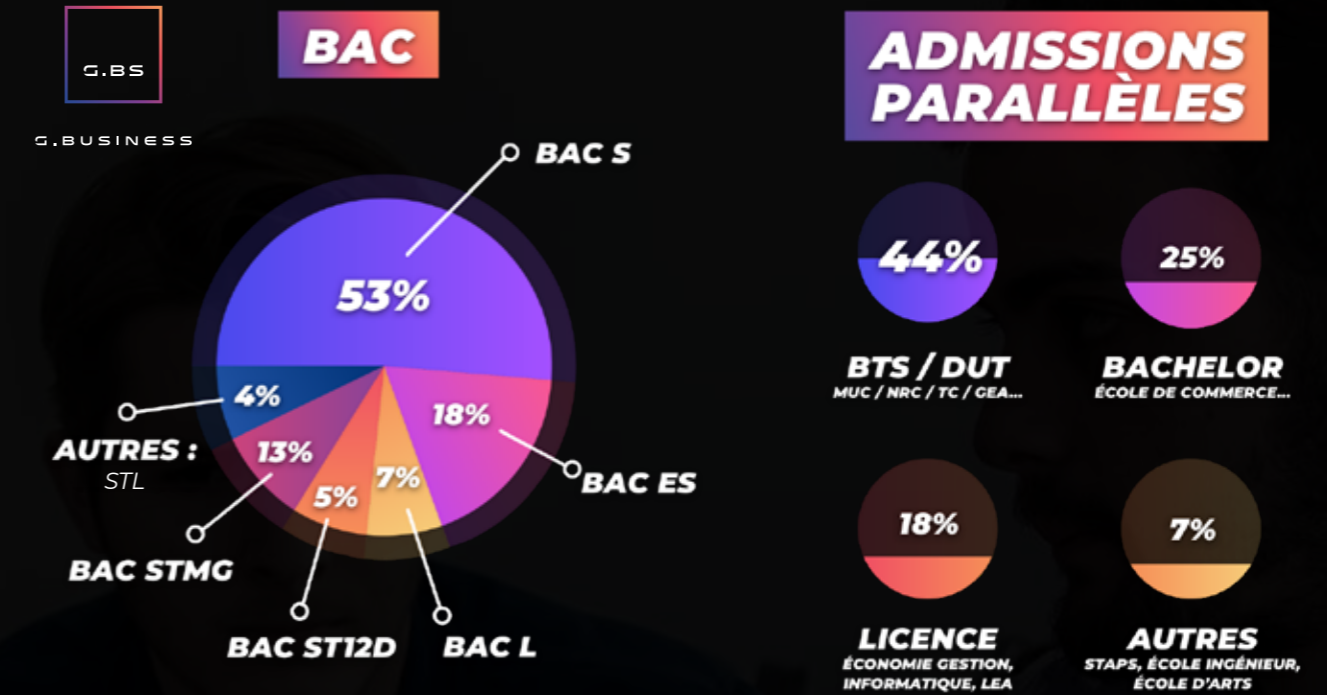
## Admissions ouvertes à tous

# Quel diplôme ont nos étudiants ?

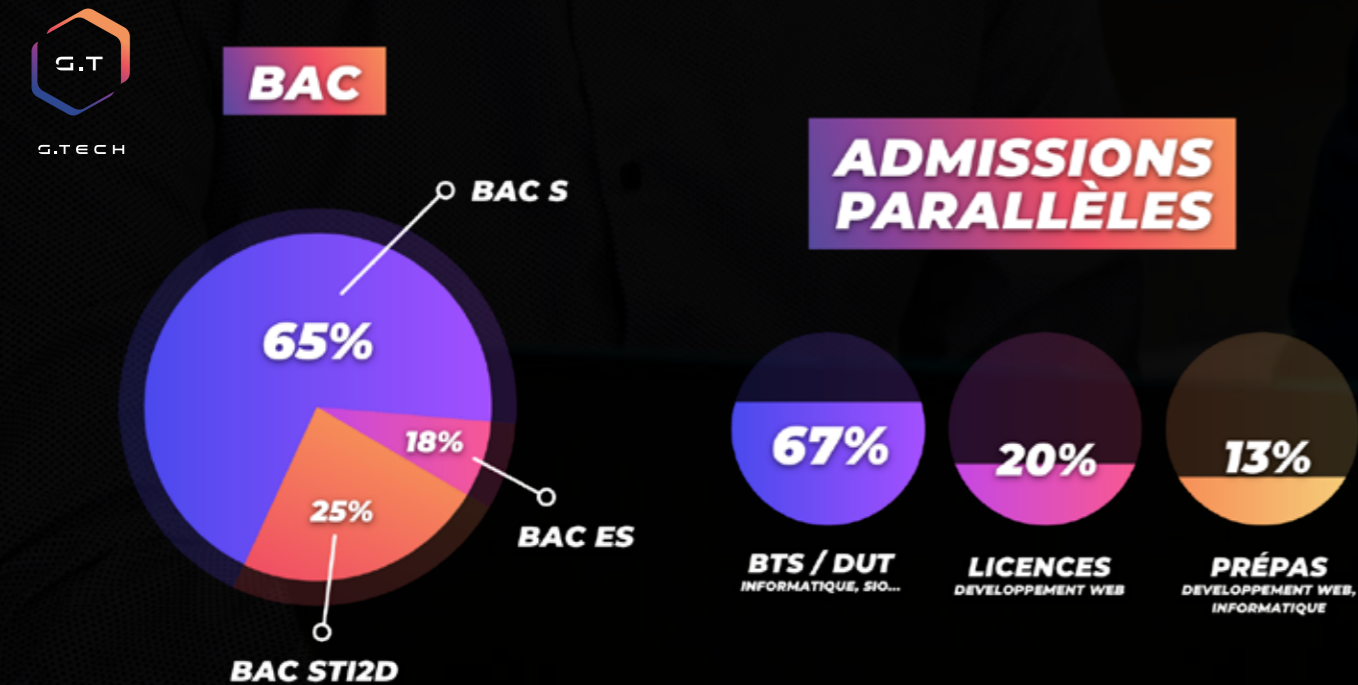
### GAMING CAMPUS



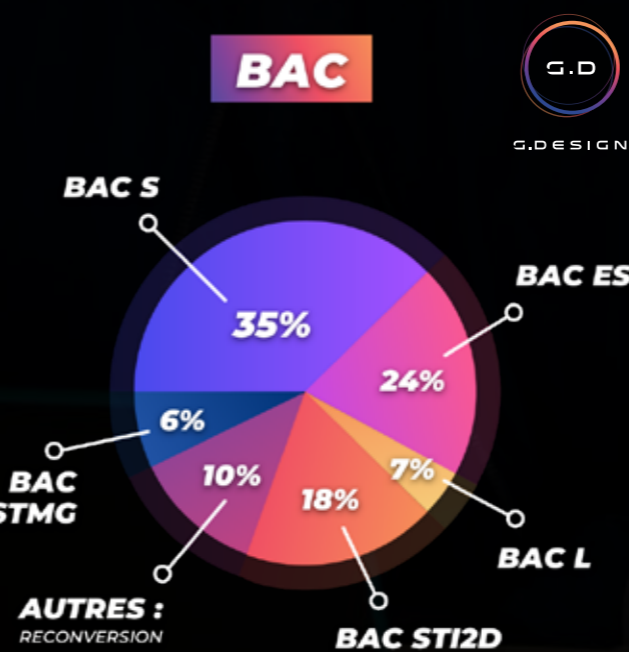
### G. BUSINESS



### G. TECH



### G. DESIGN



## Réunion d'information

# 2h pour tout savoir sur le Gaming Campus et ses écoles.

LES RÉUNIONS D'INFORMATION SONT ANIMÉES PAR VALÉRIE DIMITROVIC, DIRECTRICE GÉNÉRALE DE GAMING CAMPUS ET SUIVIE D'ÉCHANGES AVEC NOS ÉTUDIANTS ET NOTRE ÉQUIPE.

### INSCRIPTIONS GRATUITES.

#### PROGRAMME :

- › Pourquoi Gaming Campus ?
- › Positionnement des écoles
- › Visite du Campus
- › Présentation des intervenants professionnels
- › Métiers et débouchés du secteur du jeu vidéo
- › Procédure d'admission
- › Questions / Réponses

Inscriptions gratuites sur notre site

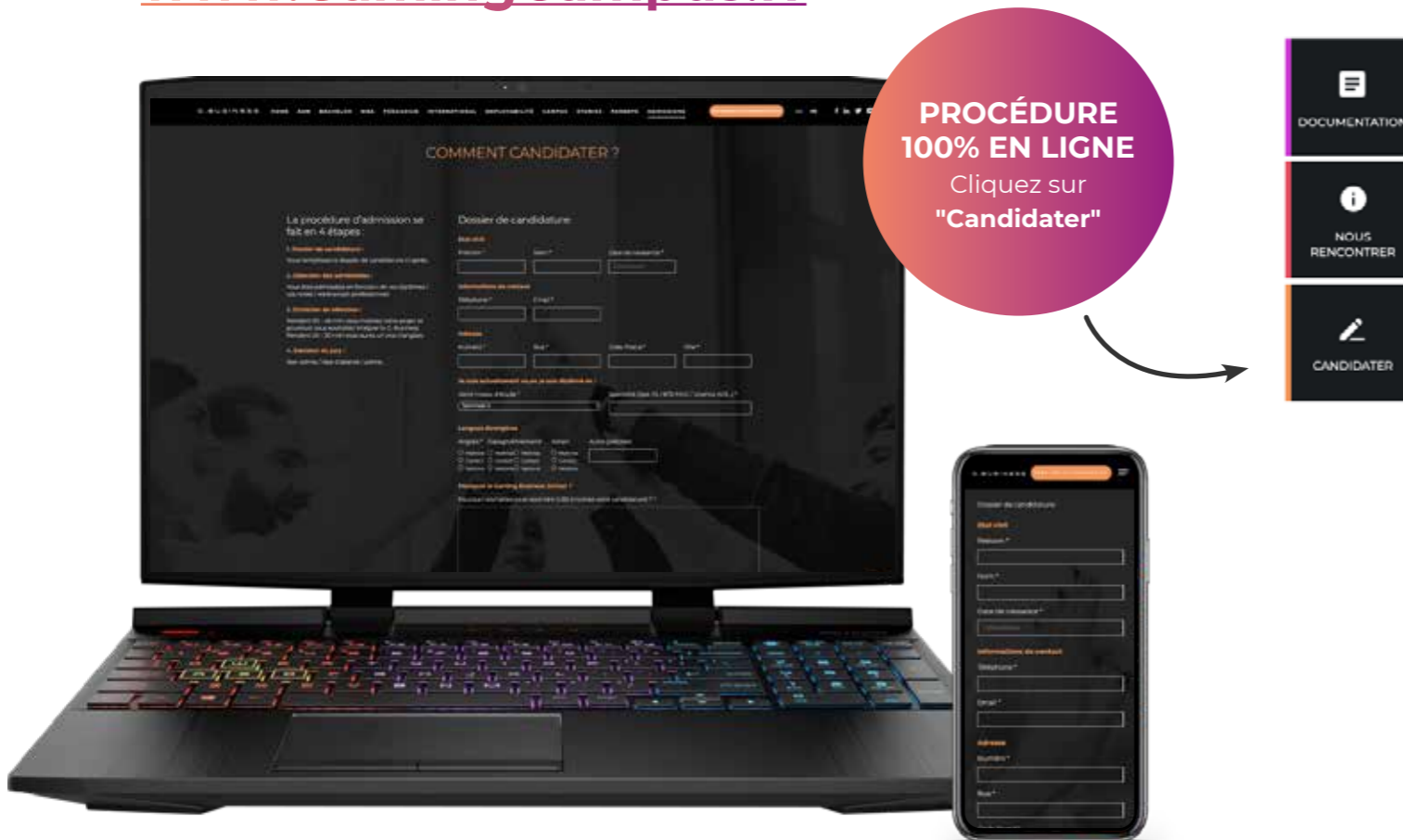
› [gamingcampus.fr/reunion-dinformation.html](https://gamingcampus.fr/reunion-dinformation.html)



Comment rejoindre l'une de nos écoles ?

# Comment candidater et avoir le meilleur dossier possible ?

Rendez-vous sur [www.GamingCampus.fr](http://www.GamingCampus.fr)



## La procédure d'admission se fait en 4 étapes :

- 1 Dossier de candidature**  
Vous remplissez le dossier de candidature sur [www.GamingCampus.fr](http://www.GamingCampus.fr)
- 2 Sélection des admissibles**  
Vous êtes admissible en fonction de vos diplômes / vos notes / votre projet professionnel.
- 3 Entretien de sélection**  
Pendant 30-45 min, vous motivez votre projet et pourquoi vous souhaitez intégrer l'une de nos écoles. Pendant 20-30 min, vous aurez un oral d'anglais.
- 4 Décision du jury**  
Non admis / liste d'attente / admis.

JURY D'ADMISSION TOUTES LES SEMAINES

## NOS 9 CONSEILS POUR AVOIR LE MEILLEUR DOSSIER DE CANDIDATURE

### 1 Soyez passionné par le Jeu Vidéo, l'esport et son univers

Vous avez identifié que le secteur du jeu vidéo et de l'esport était le domaine de vos rêves. Vous savez que vous souhaitez faire carrière dans ce domaine. Avant de déposer votre dossier, prenez le temps de lister comment vous exprimez cette passion au quotidien : faites-vous partie d'une association esport ? Pratiquez-vous la compétition à titre personnel ? Avez-vous organisé un événement lié au jeu vidéo et l'esport ? Avez-vous développé un mini jeu vidéo ? Aimez-vous dessiner des personnages de jeu vidéo ? Aimez-vous la vidéo ?

Votre envie d'être acteur dans cette industrie doit transpirer dans votre dossier.

### 2 Identifiez les domaines de compétences que vous souhaitez développer

Le secteur du jeu vidéo et de l'esport présente des métiers variés et offre de nombreux débouchés, que ce soit dans les fonctions Business et commerciales, Informatique, Arts Numériques, ou Esportainment.

Après avoir compris ce qui vous passionnait, il est temps d'identifier la grande catégorie de métiers dans laquelle vous souhaitez évoluer. Souhaitez-vous travailler dans un service dédié aux fonctions business / commerciales ? Marketing ? Finances ? Souhaitez-vous travailler dans un studio de jeu vidéo et créer des jeux ? Ou peut-être êtes-vous un joueur de très haut-niveau et souhaitez vous professionnaliser ? Prenez le temps de cette réflexion, elle vous aidera à identifier précisément le cursus pour lequel vous devez postuler. Vous devez être capable de parler de cette motivation dans votre lettre de motivation et pendant vos entretiens.

### 3 Intéressez vous au Gaming Campus

Il est maintenant temps de vous intéresser au Gaming Campus et l'école que vous voulez intégrer. N'hésitez pas à consulter le site internet du Gaming Campus et de nos écoles, afin de vous imprégner des valeurs du campus, et écouter les témoignages de nos étudiants actuels, dans notre section Vidéo et via nos newsrooms. Suivez le Gaming Campus sur les réseaux sociaux, vous aurez un aperçu de la vie sur le campus, et des exemples de projets réalisés par nos étudiants.

### 4 Participez à une réunion d'information

Nous organisons très régulièrement de réunions d'information, afin de vous faire découvrir le campus, vous présenter en détail notre pédagogie unique, et vous mettre en relation avec des étudiants. N'hésitez pas à participer à ces réunions, c'est également l'occasion pour vous de poser toutes vos questions à notre équipe pédagogique.

### 5 Rédiger une lettre de motivation qui vous ressemble, vraie et unique

La lettre de motivation est un élément clé de votre dossier de candidature, car elle permet d'expliquer pourquoi vous souhaitez intégrer une école du Gaming Campus, présenter votre parcours académique et projet professionnel, et les qualités que vous apporterez à la promotion et l'école.

Cette lettre de motivation est l'occasion pour vous de dire au service Admissions ce que vous avez appris pendant vos stages et autres expériences personnelles, et montrer votre compréhension du secteur du jeu vidéo et de l'esport. N'inventez rien, soyez authentique... et re-lisez-vous !

### 6 Apportez de la valeur ajoutée à votre candidature

Enrichissez votre dossier avec des faits concrets (actions associatives, participation événement esport, lettre de recommandation, vos créations...). C'est le moment d'argumenter concrètement les points que vous avez identifiés concernant votre passion pour le secteur, et les domaines de compétences que vous souhaitez développer. Chaque parcours est unique, étoffez donc votre dossier avec des éléments concrets qui montrent votre unicité.

Vous avez une expérience professionnelle au travers de stage ? Pensez à inclure un CV !

### 7 Valorisez vos expériences à l'étranger

De plus en plus d'étudiants effectuent une année de césure après le bac, et partent à l'étranger. C'est une expérience enrichissante et à valoriser, n'hésitez pas à la mentionner dans votre lettre de motivation et mettre en avant ce que vous avez appris : rencontres avec des étudiants étrangers, apprentissage d'une nouvelle langue, etc...

### 8 Un doute, une question : contactez le service des admissions

Le service des Admissions est là pour vous aider à rédiger le meilleur dossier possible, dans le but d'obtenir un entretien d'admission. N'hésitez pas à les solliciter si vous avez des doutes ou si votre dossier est incomplet à date, ils sauront vous guider.

### 9 Croyez en vous

Vous n'avez pas le meilleur diplôme pour être admissible ? Vous doutez sur vos notes ? Vous pensez ne jamais être admissible ? Gommez vos doutes, lancez-vous, chaque année nous veillons à la diversité de nos promotions et aimons tout particulièrement les profils d'étudiants atypiques.

N'hésitez pas à nous solliciter pour vous aider à avoir le meilleur dossier de candidature possible !



**Marie Poulat**  
Responsable des admissions  
mpoulat@gamingcampus.fr  
04 28 29 81 03


Cliquez ici



**Florent Meunier**  
Chargé des admissions  
fmeunier@gamingcampus.fr  
04 28 29 86 06

Cliquez ici

# Nos étudiants témoignent...

 Voir toutes nos vidéos sur notre chaîne Youtube



**DÉCOUVREZ  
LES 23 INTERVIEWS  
D'ÉTUDIANTS**



Thibault - Etudiant Bachelor Webmarketing option jeu vidéo - G. Business



Cyril - Etudiant MBA Management jeu vidéo et esports - G. Business



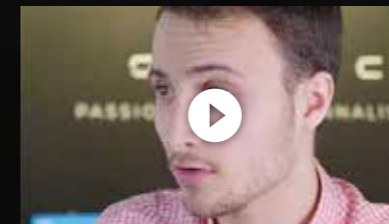
Juan Carlos - Etudiant Bachelor Webmarketing option jeu vidéo - G. Business



Julien - Etudiant Bachelor Webmarketing option jeu vidéo - G. Business



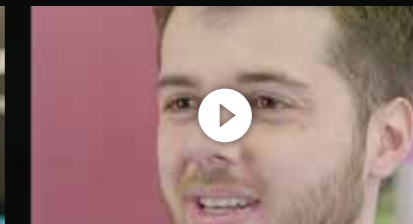
Pierre - Etudiant MBA Management jeu vidéo et esports - G. Business



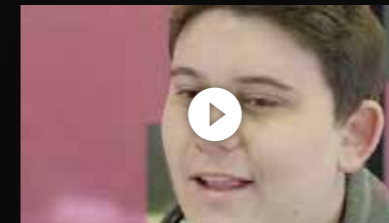
Jérémy - Etudiant MBA Management jeu vidéo et esports - G. Business



Justin - Etudiant Bachelor Webmarketing option jeu vidéo - G. Business



Louis - Etudiant Bachelor Webmarketing option jeu vidéo - G. Business



Mathieu - Etudiant Bachelor Webmarketing option jeu vidéo - G. Business



Mathis - Etudiant Bachelor Webmarketing option jeu vidéo - G. Business



Maureen - Etudiante MBA Management jeu vidéo et esports - G. Business



Raphaël - Etudiant Bachelor Webmarketing option jeu vidéo - G. Business



Thibault - Etudiant MBA Management jeu vidéo et esports - G. Business



Thibaut - Etudiant MBA Management jeu vidéo et esports - G. Business



Tom - Etudiant Bachelor Webmarketing option jeu vidéo - G. Business



Théo - Etudiant Bachelor Webmarketing option jeu vidéo - G. Business



Malaury - Etudiante MBA Management jeu vidéo et esports - G. Business



Cléante - Etudiant certification athlète sportif de haut-niveau sur LoL - G. Academy



Elise - Etudiante certification entrepreneur influenceur - G. Academy



Elmio - Etudiant certification athlète sportif de haut-niveau sur Fifa - G. Academy



Jérémy - Etudiant certification athlète sportif de haut-niveau sur LoL - G. Academy



Joanny - Etudiant certification entrepreneur influenceur - G. Academy



Nathan - Etudiant certification entrepreneur influenceur - G. Academy



**Posez vos questions à nos étudiants et alumni :**

Contactez Florent Meunier, Chargé des admissions  
fmeunier@gamingcampus.fr / 04 28 29 86 06

[Cliquez ici](#)

## Parents

# Les réponses à toutes les questions que vous vous posez...

VOTRE FILLE / FILS SOUHAITE S'INSCRIRE DANS UNE DE NOS ÉCOLES. VOUS TROUVEREZ ICI UN CERTAIN NOMBRE DE RÉPONSES À VOS QUESTIONS. NOUS VOUS INVITONS À PRENDRE CONTACT AVEC NOUS POUR TOUTES QUESTIONS COMPLÉMENTAIRES.

### Quels sont les prérequis nécessaires pour intégrer nos écoles d'enseignement supérieur ?

Nous étudions le parcours scolaire de votre enfant et les autres éléments démontrant sa motivation et son fort intérêt pour le secteur. Ensuite, c'est à nous que revient la responsabilité, s'il est admis, de le former avec exigence et confiance pour développer sa motivation et son employabilité.

### Quelles formations proposent nos écoles d'enseignement supérieur ?

Les formations proposées au sein de nos écoles gravitent autour de l'univers du jeu vidéo et son industrie.

C. Business est une école de management qui forme aux métiers du jeu vidéo et de l'esport et plus généralement aux médias interactifs numériques.

C. Tech dispense une formation spécialisée sur la partie technique dans le jeu vidéo (codage, programmation...)

C. Design forme en 3 ans pour être graphiste digital puis permet de se spécialiser aux nouveaux métiers du graphisme spécifiques au secteur du jeu vidéo.

### Quels sont les débouchés de nos écoles d'enseignement supérieur ?

Les débouchés métiers sont variés. Les secteurs du gaming et des arts numériques sont en très forte croissance, aussi bien en France qu'à l'international. Ils offrent de belles perspectives d'avenir pour les jeunes diplômés passionnés, spécialisés et très opérationnels.

Nous pouvons regrouper les métiers en grandes familles, répondant aux aspirations de chacun : monétisation / marketing / communication / gestion de projet / programmation / graphiste / sound designer / game artist.

Visitez les sites de nos écoles pour avoir un panorama des métiers accessibles.

Votre enfant peut travailler au sein d'entreprises variées et d'entrepris internationale : studios de jeux vidéo, de serious games, de jeux mobiles, de production interactive ; entreprises du secteur de l'esport ; agences de communication digitale ; studios de création multimédia ; départements de veille, innovation ou nouveaux médias des grandes chaînes de télévision ou des grands éditeurs logiciels et cabinets de conseil en marketing interactif.

Etre formé dans nos écoles sur ces métiers à haute technicité, avec une vision complète business, technique et créative, permet aussi de prétendre à des carrières dans d'autres secteurs d'activité.

Ne pouvant connaître aujourd'hui toute l'évolution des métiers, notre pédagogie vise à développer l'autonomie, la capacité d'apprendre à apprendre ainsi que les « softskills » ce sont les compétences relationnelles attendues par les entreprises.

### Quelles sont les entreprises partenaires ?

Nous avons pensé Gaming Campus pour les entreprises et avec les entreprises. Avant de créer Gaming Campus nous avons rencontré près de 100 entreprises du secteur du jeu vidéo afin de comprendre leurs besoins de recrutement et les impliquer avant même l'ouverture de l'école.

C'est pourquoi aujourd'hui nous avons noué des relations fortes avec les futurs employeurs de votre enfant.

Ainsi tout au long de son cursus à Gaming Campus votre enfant sera en contact avec près de 300 professionnels :

- 10 entreprises sont partenaires majeurs du Gaming Campus
- chaque année 100 entreprises visitent le Gaming Campus
- fin mars nous organisons une semaine spéciale de l'employabilité
- l'ensemble de nos intervenants sont des professionnels en activité
- nous centralisons les offres de stages et d'alternance en adéquation avec le profil de votre enfant
- nous recevons en priorité les offres de stages et d'alternance de nos partenaires

Ces partenaires varient selon l'école choisie par votre enfant, chaque école ayant des spécificités métier.

### Qu'est-ce que l'immersion en 1<sup>ère</sup> année dans nos écoles d'enseignement supérieur ?

Durant le mois d'octobre, nos étudiants vont plonger dans l'univers professionnel des jeux vidéos, des serious games et plus généralement des arts numériques.

Au programme :

- témoignages
  - retours d'expérience
  - visites d'entreprises
  - conférences « métier » pour découvrir les différents métiers qui s'offrent à eux.
- Nous leur présenterons notre méthode d'accompagnement et de coaching : - stage
- construction de leur projet professionnel
  - acquisition de compétences de savoir-être et savoir-apprendre

Ce sera aussi l'occasion d'expliquer et de s'initier au travail en équipe (pédagogie par projets).

### Comment s'organisent les projets (workshops ou sprint) ?

Il existe différents types de projets qui peuvent s'étaler sur plusieurs jours, plusieurs semaines et/ou plusieurs mois. Chaque projet est réalisé collectivement par groupe d'étudiants qui sont suivis et accompagnés par des experts.

Nous utilisons l'APP, approche par problème et par projets développée en particulier par l'UCL (Université catholique de Louvain). Cette approche permet le développement des compétences.

La grande majorité des projets sont réalisés en partenariat avec nos entreprises partenaires.

### Qui sont les professeurs qui enseignent à l'école ?

Notre objectif est de développer l'employabilité de nos étudiants. Nos professeurs sont en majorité des professionnels de haut niveau, en activité, reconnus par leurs pairs. Ils actualisent sans cesse le contenu des apprentissages pour suivre l'évolution du marché. Ils sont également impliqués tout au long du cursus par leur présence aux jurys, l'animation de workshops ou sprint, de masterclasses, de conférences ou rencontres métiers.

Certaines matières nécessitent en revanche d'avoir des professeurs qui ont un niveau conceptuel élevé qui pour autant a toujours entretenu un lien fort avec la recherche appliquée (par exemple en sociologie, en économie etc.).

Dans tous les cas, nous les formons à la pédagogie active et par projets pour qu'ils puissent :

- jouer à plein leur rôle d'expert et de coach encourageant et motivant
- créer des mises en pratique dans différents contextes professionnels pour que nos étudiants acquièrent des savoirs et des compétences.

### Certains cours sont-ils dispensés en anglais ?

Oui, parce que l'industrie des jeux vidéos et plus largement les projets technologiques innovants exigent la maîtrise de la langue anglaise et la connaissance d'un environnement international.

C'est pourquoi une de nos priorités est que votre enfant parle couramment l'anglais (nous le ferons progresser en nous adaptant à son niveau de départ). Nos professeurs d'anglais sont tous de langue maternelle anglaise. Une langue ne s'apprend pas mais se pratique : c'est pour cela que l'oral est le pilier de notre enseignement. En effet, les 2/3 du temps sont dédiés à l'écoute et à la pratique orale, le restant consacré à la théorie grammaticale.

Nous travaillons de la même manière pour les autres langues étrangères et privilégions la conversation avec des natifs.

### Quelles sont les dates de rentrée 2020 pour nos écoles d'enseignement supérieur ?

Les dates et horaires précis seront communiqués en juin 2020.

### Est-il obligatoire de passer par Parcoursup pour candidater aux écoles d'enseignement supérieur de Gaming Campus ?

Votre enfant peut candidater librement sans passer par Parcoursup. D'ailleurs, par choix, beaucoup d'écoles de l'enseignement supérieur privé gèrent leur processus d'admission en dehors de Parcoursup. Selon Letudiant plus de 9000 formations post bac sont hors Parcoursup contre 13000 présentes sur Parcoursup. Les plus connues : Sciences Po, les instituts d'études politiques, l'université Paris-Dauphine. Nous avons également fait ce choix.

### Quel est le prix d'une année dans nos écoles d'enseignement supérieur ?

Les frais de scolarité varient de 7 800€ / an à 8 750€ / an en fonction de la formation choisie. Plus d'informations sont disponibles sur les sites de chacune de nos écoles.

### Comment financer les frais de scolarité ?

Si vous en avez le besoin notre partenaire bancaire le Crédit Mutuel propose des conditions avantageuses pour vous aider à financer les frais de scolarité de votre enfant :

- taux négocié
- remboursement après les études
- accompagnement privilégié

La caisse Crédit Mutuel de Lyon Gerland (juste à côté du Gaming Campus) est notre point de contact de proximité pour plus de fluidité dans l'accord du prêt et les besoins du quotidien.

Nous proposons également un paiement en 3 fois.

Votre enfant pourra aussi financer une partie de sa formation via :

- ses stages rémunérés
- son alternance rémunérée
- la junior entreprise

Enfin les étudiants boursiers peuvent prétendre à l'obtention d'une bourse d'étude de nos partenaires (sur dossier).

### Le logement est-il compris dans les frais d'étude ?

Non, vous devez trouver votre logement de votre enfant. Nous vous y aidons avec plusieurs résidences étudiantes partenaires à proximité du campus.

### Les formations au sein de nos écoles d'enseignement supérieur sont-elles reconnues par l'état ?

Oui, notre école est déclarée au rectorat de Lyon. Le bachelor et le mba sont en cours de reconnaissance via les titres RNCP, cette procédure dure quelques mois pour les nouveaux diplômés. En janvier 2020 nos bachelors ont reçu le Prix de l'Innovation par Eduniversal EEA (agence de notation mondiale des établissements d'enseignement supérieur).

### Mon enfant a une phobie scolaire ou une addiction aux jeux vidéo, pouvez-vous m'aider ?

Malheureusement non. Ce n'est pas notre métier c'est pourquoi nous vous conseillons de vous tourner vers l'association APS pour la phobie scolaire et l'association et l'association IFAC pour l'addiction aux jeux vidéo.



## Demandez un entretien :

Contactez Marie Poulat,  
Responsable des admissions  
mpoulat@gamingcampus.fr  
04 28 29 81 03

Cliquez ici



# Le guide des métiers du jeu vidéo et de l'esport

24  
FICHES  
MÉTIER

- ✓ MÉTIERS
- ✓ FORMATIONS
- ✓ COMPÉTENCES



À RETROUVER  
DANS VOTRE DECK  
GAMING CAMPUS

Télécharger



ÉDITÉ PAR



EN PARTENARIAT AVEC



GAMING  
CAMPUS

# Observatoire de l'emploi du jeu vidéo

ÉDITION 2020

Réalisé en collaboration avec l'AFJV et Les Echos Start, nous publions le 1<sup>er</sup> Observatoire de l'emploi du jeu vidéo.

28 pages pour décrypter et suivre les tendances.



Partenaire de l'Observatoire de l'Emploi du Jeu Vidéo

CO-ÉDITÉ PAR



GAMING CAMPUS

afjv

Agence Française pour le Jeu Vidéo



À RETROUVER  
DANS VOTRE DECK  
GAMING CAMPUS

Télécharger



# Baromètre annuel du jeu vidéo en France

## ÉDITION 2020

Réalisé par le SNJV et IDATE DigiWorld chaque année, le baromètre dresse un état des lieux de la production, de l'emploi et de la situation économique et financière des entreprises en France. Il est enrichi chaque année grâce à une enquête auprès des entreprises de l'industrie en France et permet de mesurer avec précision les évolutions et tendances du secteur.

La quatrième édition du baromètre annuel aborde 4 thèmes : le tissu d'entreprises et leur production dont la dimension créative est fondamentale, l'emploi, la situation économique et financière des sociétés, le moral des dirigeants et leur point de vue sur le contexte économique et sur l'attractivité de la France.

**Nouveauté 2020 :** L'édition 2020 voit apparaître une nouvelle section dédiée aux organismes de formation.



Partenaire du Baromètre  
annuel du Jeu Vidéo  
en France

À RETROUVER  
DANS VOTRE DECK  
GAMING CAMPUS

Télécharger



ÉDITÉ PAR







G A M I N G  
C A M P U S

**Contactez-nous :**

Tél. 04 28 29 81 03 - [contact@gamingcampus.fr](mailto:contact@gamingcampus.fr)  
[www.gamingcampus.fr](http://www.gamingcampus.fr)

**Rejoignez-nous sur :**

