# Expert en création digitale

## Mastère Directeur Créatif : Game & Tech Art

Certifiante | Contrat appr.

Réf. : 24158010F — Mise à jour : 10 décembre 2024

Organisme responsable : **YNOV**

## Présentation de la formation

**Objectifs**

- Définir la stratégie créative d'un projet en création digitale
- Concevoir et développer la direction artistique d'un projet en graphisme digital (spécialisation 1)
- Concevoir et développer une expérience utilisateur digitale (spécialisation 2)
- Piloter la production d'un projet en création digitale
- Manager une équipe pluridisciplinaire
- Promouvoir le projet et évaluer son impact dans une démarche d'amélioration continue

**Programme**

**1ère année**

**3 majeures obligatoires**

Character Art - Environnement Art - Lumière, Eclairage, Shaders et optimisation

**3 mineures obligatoires**

Méthodes et outils de Gestion de projet - Cadre règlementaire, Impact, Eco-Production & Accessibilité - Animation

**Maîtrise du Game Art et de la Direction Artistique en 3D**

- Veille et recherche sur un style graphique
- Définition d'une direction artistique
- Maîtrise des outils de modélisation
- Réalisation de personnages 3D
- Création de textures
- Présentation du projet
- Réalisation d'environnements 3D (Maya, Zbrush, Substance)
- Animation des personnages
- Utilisation de shaders pour le lighting
- Principes de gestion de projet en design graphique
- Compétences pour planifier et exécuter des projets de design
- Outils et techniques de gestion de projet spécifiques au design
- Eco-production
- Accessibilité numérique : Principes fondamentaux / règles et normes
- Importance des équipes pluridisciplinaires
- Compréhension des dynamiques d'équipe
- Leadership et gestion de l'équipe
- Outils et techniques de gestion
- Études de cas et exercices pratiques

**2ème année**

**3 majeures obligatoires**

Cadrage stratégique d'un projet créatif  - Conception, Prototypage et pilotage d'un projet créatif - Promotion & Amélioration continue du projet créatif

**3 mineures obligatoires**

Veille, Pipeline, Impact et outils dédiésb- Management d'équipe pluridisciplinaire - Marketing stratégique et marketing opérationnel

**Gestion de Projet et Innovation en Game Art**

- Développer une expertise en veille
- Adapter le projet aux exigences légales
- Favoriser l'innovation
- Analyser les besoins du client
- Réaliser une étude de marché
- Identifier forces et faiblesses du projet
- Formuler des objectifs stratégiques
- Réaliser une étude de faisabilité financière
- Estimer et gérer le budget du projet
- Compétences en stratégie créative
- Rédiger le brief du projet
- Maîtriser les outils techniques
- Élaborer une bible graphique
- Appliquer la direction artistique
- Développer le projet
- Réaliser un prototype
- Supervision et tests sur le prototype
- Corriger les bugs graphiques
- Prendre des décisions
- Présenter le projet avec un argumentaire solide
- Créer des contenus et supports de communication
- Mesurer l'empreinte carbone du projet
- Identifier les opportunités d'amélioration continue
- Mettre en œuvre un plan d'action d'amélioration

## Certifications préparées et métiers visés

Niveau d'entrée

**Niveau Licence, Licence pro, BUT - Bac +3 et +4**

Niveau de sortie

**Niveau Master, ingénieur - Bac +5 et plus**

**Liste des certifications**

**Expert en création digitale**

Code RNCP : 39092

**Métiers associés**

**E1103** — Communication

**E1104** — Conception de contenus multimédias

**E1205** — Réalisation de contenus multimédias

**E1401** — Développement et promotion publicitaire

**M1702** — Analyse de tendance

## Dates et lieux de formation

| N° session | Modalité | Lieu | Du | Au |
|---|---|---|---|---|
| 1882689S | Mixte | Rennes | 06/10/2025 | 24/09/2027 |

Source : GREF Bretagne #24158010F