

Master MANAGEMENT DE PROJETS INNOVANTS 2017-2018

Parcours MAJE (Management en jeux vidéo)

Université de Nice-Sophia Antipolis

Polytech'Nice-Sophia

MASTER YOUR GAME *

Le parcours «Management en jeux vidéo» (MAJE) du Master MAPI (Management de Projets Innovants) est une création commune du Syndicat professionnel des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL), de la Mairie de Cannes et de l'Université de Nice-Sophia Antipolis, ouvert en octobre 2006.

Le but de la 1^{ère} année est de donner aux étudiants, les compétences managériales et juridiques, les connaissances techniques informatiques et multimédia et les qualités créatives nécessaires aux économies innovantes, qui leur permettront d'orienter en 2^{ème} année de Master, leur future spécialisation professionnelle dans l'industrie des jeux vidéo et des applications associées.

De nouveaux métiers se définissent autour des compétences techniques en game design, en production sonore, en développement informatique, en infographie, en community management, en test qualité. Ils s'appuient sur la compréhension de ces compétences spécifiques, mais n'en requièrent pas la spécialisation. L'objectif du parcours MAJE est d'envisager le produit multimédia innovant dans sa globalité, d'en définir les objectifs, risques et perspectives lors des différentes étapes de sa conception, de sa production à sa diffusion et sa commercialisation. Il s'agit de maîtriser un projet dans son déroulement intégral et d'assurer la cohérence de tous les enjeux. La pluralité des points de vue doit être orchestrée par un «manager» agile, chef de projet ou game producer, apte à proposer des choix et à accompagner les nombreux spécialistes à l'œuvre. Le parcours MAJE, transversal dans son enseignement, recrute des étudiants créatifs, de niveau licence, aux parcours diversifiés, aptes à co-créeer des entreprises innovantes.

L'objectif du parcours MAJE de Cannes est de présenter aux étudiants chacune des différentes dimensions du Jeu Vidéo. L'objectif pédagogique est de créer une formation nouvelle mettant en relation les technologies numériques, l'art graphique et scénaristique, l'expression sociale ainsi que l'économie et le marketing dans les domaines du jeu vidéo et du serious game.

Organisation générale

Le Master MAPI, parcours MAJE, se déroule sur deux ans, d'Octobre à fin Septembre. Les cours ont lieu dans les locaux de l'Institut international du jeu vidéo à Cannes la Bocca et en seconde année, à Cannes la Bocca du lundi au mercredi, et à Polytech'Nice-Sophia, sur la technopole de Sophia Antipolis, les jeudi et vendredi. Il est possible d'intégrer le parcours MAJE en seconde année avec un diplôme de niveau équivalent ou supérieur à un diplôme de Master1 (Ecole d'ingénieur, Ecole de commerce, Master2, etc). Le programme pédagogique prévoit un stage de 4 mois en Master 1, de préférence à l'étranger, et un stage de 6 mois en Master2. Un projet collaboratif de réalisation d'un prototype de jeu vidéo doit être mené chaque année. 25 places par année sont disponibles.

Modalités et conditions d'admission

Date limite de réception des dossiers de **Candidature** : Vendredi 2 juin 2017 à 17h.

Entretiens jeudi 22 juin 2017 de 8h30 à 18h00 à Cannes La Bocca.

Date limite de réception des dossiers pour la 2^{ème} session: Vendredi 01 septembre 2017 à 17h.

2^{ème} session d'entretiens mercredi 06 septembre 2017 à Polytech'Nice Sophia Antipolis.

Rentrée du Master MAJE2 Jeudi 28 septembre 2017 à 10h, MAJE1 Lundi 02 octobre 2017 à 10h.

Fin de la formation fin septembre 2018

Débouchés

Le parcours MAJE permet d'acquérir un profil professionnel en 2 ans, en fonction de sa formation initiale, des compétences acquises et du métier recherché. En accord avec les professionnels du secteur, les profils visés sont par exemple Assistant Game producer, chef de projet, Chef de produit, Responsable marketing, Community Manager, Game designer, Level designer, etc.

Public concerné

Les étudiants concernés sont des étudiants très motivés pour travailler dans le domaine du jeu vidéo ou du "Serious Game" après avoir suivi, soit une formation scientifique, informatique ou multimédia, soit une formation en économie et gestion, commerce ou marketing, soit une formation littéraire ou artistique, de niveau Bac+3 minimum, désirant acquérir une formation complémentaire dans les domaines du jeu vidéo et les applications associées.

En formation continue, les professionnels désirant compléter leurs qualifications par une formation universitaire de haut niveau sont bienvenus.

Un jury de validation des acquis professionnels ou d'expérience est habilité à statuer sur les demandes des candidats ne possédant pas le diplôme universitaire requis.

Eléments financiers

Inscription administrative (carte d'étudiant) en formation initiale : **500 euros**

Participation aux frais pédagogiques pour les **professionnels** en formation continue : **6000 euros**

Renseignements complémentaires

Responsable du Master MAPI

Thierry PITARQUE, Maître de Conférences, Université de Nice-Sophia Antipolis

Polytech'Nice-Sophia, 930 route des Colles, BP 145, 06903 Sophia Antipolis Cedex Tél. : 04.92.38.85.67, e-mail : MasterMAPI@unice.fr

Master MAPI, parcours en jeux vidéo MAJE: <http://www.master-maje.fr/>

Groupe Facebook Master M.A.J.E. Network : <http://www.facebook.com/masterMAJE>

Twitter [#MasterMAPI](https://twitter.com/MasterMAPI)

Virginie VINCENT

Institut international du jeu vidéo Ville de Cannes

1 Avenue Pierre de Coubertin

06150 Cannes la Bocca

Tél: 04.97.06.46.04, contactjeuxvideo@unice.fr

Programme des enseignements

MASTER MAJE 1ERE ANNEE

UE – L'entreprise

Conception et design des organisations, Management de l'innovation
Management, Anglais spécialisé

UE – Systèmes d'information

Marketing, Méthodes agiles, Techniques du web

UE – Techniques de marketing

La démarche marketing

UE – Création de jeux vidéo

Notions de Game Design, Scénarisation, Localisation, Design, Gamification
Programmation basique de jeux vidéo
Histoire du jeu vidéo, le marché japonais du jeu, les Jeux RPG

UE – Production de jeux vidéo

Psychologie du joueur, expérimentation
Le marché du JV, Installations immersives, réalité virtuelle,
Le marché du Serious Game, Community management
Droit des marchés, management stratégique

UE – Distribution de jeux vidéo

Sécurité et gestion de serveurs de jeux
Mythes et jeux vidéo, La distribution des jeux, Jeux en réseau

UE – Techniques de jeux vidéo

Outils middleware, Infographie 2D, Création d'animation 3D
Applications multimédia
Programmation C++ de jeux vidéo, gestion de projet d'un jeu en Flash, Techniques de design sonore
Jeux pervasifs, simulation en aéronautique, Cross média

UE – Projet collaboratif en jeu vidéo

Projet collaboratif

UE – Insertion professionnelle

Stage professionnel de 4 mois ou création d'entreprise

MASTER MAJE 2EME ANNEE

UE – Principes de management

Planification de projet, Business Case, Heuristique
Négociation commerciale, Marketing externe
Management de l'équipe projet, efficacité personnelle

UE – Insertion professionnelle

Projet collaboratif
Stage professionnel, semestre 4

UE – Techniques de management

Outils TIC du management, NTIC
Business Plan, Maîtrise des risques et processus transverses
Finance de projet

UE – Production multimédia

Game design et techniques sonores, Ergonomie
Jeux on line et test qualité

UE - Applications non ludiques

Le récit multimédia, les Serious Game, la Simulation

UE - Business des jeux vidéo

Gestion des ressources et méthodes agiles, Licensing
Monetization in Mobile Gaming, Economie du jeu vidéo