

Témoignages Mastere IDE

Ils regardent dans le rétro !

Les anciens du Mastère Spécialisé® IDE se livrent sur leur passage dans cette formation, sur ses points forts, sur leurs stages et sur leurs projets professionnels !

Théo LE DU FUENTES

"Je voulais développer ma propre écriture et mon travail d'auteur" [>> lire l'interview](#)

Ouali CHABI

"Un projet c'est avant tout une équipe !" [> lire l'interview](#)

Vincent CARUSO

"L'autonomie laissée aux élèves permet de cultiver un esprit d'analyse indispensable" [> lire l'interview](#)

François RENO

"L'aventure IDE a été pour moi un véritable tremplin !" [> lire l'interview](#)

Pierre PROUDHON

"Mon stage s'est conclu par une embauche !" [> lire l'interview](#)

```
/**/ body.fiche .contenu .toolbox ul li::before, body.consultation .contenu-fiche ul li::before, body.consultation .element_deco ul li::before, body.consultation .encadre-contenu__liste ul li::before, #encadres .toolbox ul li::before, body.consultation .encadre_auto_liste ul li::before, body.consultation .encadre_contenu ul li::before, .popupAide ul li::before, .contenu-fiche__element-valeur ul li::before{ content:"\e904"; } /**/
```

Les parrains et marraines du Mastère Spécialité IDE

Promotion	Année	Parrain / Marraine
-----------	-------	--------------------

P1	2011-2012	Gaël SEYDOUX
P2	2012-2013	Bertrand DUPLAT
P3	2013-2014	Éric VIENNOT
P4	2014-2015	Boris RAZON
P5	2015-2016	Jérémy POUILLOUX
P6	2016-2017	Voyelle ACKER

Témoignages des anciens

Théo LE DU FUENTES

À la suite de divers projets documentaires, j'ai décidé d'intégrer le Mastère Spécialisé® IDE, dont j'ai intégré la toute première promotion.

J'ai grandi dans l'univers du théâtre et des arts appliqués. J'ai toujours dessiné, construit fabriqué... C'est seulement après mon Bac que j'ai décidé de faire une formation de graphisme, mais sans arriver à passer les concours d'entrée. J'ai donc étudié l'imprimerie, à l'école Estienne, pour me former au travail du papier et de l'Offset. J'ai profité de cette formation pour travailler sur des projets personnels, en sérigraphie par exemple. Suite à cette formation, j'ai pu intégrer GOBELINS dans la section graphisme. C'est à cette occasion que j'ai appris le Motion Design, discipline qui m'a permis de travailler par la suite en tant que freelance et en agence. C'est à cette époque que j'ai également réalisé le premier prototype de **Type :Rider**, le jeu vidéo typographique que je finirai 5 ans plus tard.



J'ai décidé de retourner à l'école afin de continuer à apprendre, de me faire un nouveau réseau et de sortir de la carrière qui m'attendait en agence ou en freelance. J'ai laissé de côté mon travail pour me tourner vers le transmédia et les jeux vidéo car **je voulais développer ma propre écriture et mon travail d'auteur.**

Cette formation m'a apporté un réseau, une belle ligne sur mon CV, mais surtout la possibilité de développer mon projet Type :Rider et de monter une équipe à la sortie de l'école. À la sortie de la formation, nous avons trouvé un producteur (Ex Nihilo) et un diffuseur (Arte France). J'ai donc dirigé la réalisation de Type :Rider. J'occupais la place de directeur créatif, directeur artistique et game designer avec une équipe de 4 personnes.

Aujourd'hui, je travaille dans plusieurs domaines comme l'animation, le game design et la direction artistique.

Ouali CHABI

J'ai intégré la formation IDE durant **la première promotion** et ce fût une année très riche sur le plan théorique mais aussi pratique.

"Théorique" à travers les différentes conférences et interventions extérieures qui nous font comprendre ce qu'est le contexte actuel (avec les nouvelles technologies de la communication, les nouveaux usages et bien sûr le public) et comment le numérique se positionne en son sein. On a donc une vision élargie du domaine - parfois trop, ce qui peut parfois créer une frustration due au manque de temps pour creuser davantage le sujet.

"Pratique" avec le projet annuel qui bon gré, mal gré nous fait définitivement comprendre qu'**un projet c'est avant tout une équipe** et avec le stage de fin d'année, qui peut s'avérer être une véritable "rencontre" avec un domaine connexe au nôtre mais néanmoins méconnu. Ce fut mon cas avec les Éditions Volumiques où j'ai pu en apprendre davantage sur les jeux de plateau et les jeux de sociétés avant de réfléchir aux passerelles possibles avec l'enjeu numérique. C'était juste passionnant et magnifique.



De ses différents apprentissages quels sont ceux qui me servent aujourd'hui ? Sans aucunes exagérations de ma part, je peux dire "presque tous" !

Et oui ! En tant que "Superviseur Game Design & Développement" chez Atomic Soom, j'ai l'opportunité "rare" (car je suis bien conscient de ma chance) de réfléchir au "pourquoi" et "comment" de chaque projet et cela avec des personnes aux profils différents mais ayant en commun la volonté d'aller au fond des choses. Et pour cela, je me réfère à ma propre culture qui grandit chaque jour car on n'a jamais fini d'apprendre mais aussi et indubitablement aux sujets et thèmes abordés lors de ma formation IDE. Le game design, les personas, l'UX, l'ergonomie, les nouvelles technologies et bien-sûr la recherche et le développement font maintenant partie intégrante de mon quotidien.

Vincent CARUSO

J'ai commencé en tant que directeur artistique dans la publicité pendant 6 ans. À l'issue d'une première formation à Gobelins, je suis devenu développeur dans une web agency. Effectuant en parallèle des interventions à Gobelins dans la formation que je venais de quitter, j'ai vu naître le Mastère Spécialisé® IDE et j'ai décidé d'y postuler. Je l'ai intégré lors de la promotion 2012/2013.

J'ai choisi cette formation diplômante comme spécialisation de mes compétences afin de m'orienter vers le secteur du jeu vidéo. Le Mastère Spécialisé® IDE bénéficie d'une grande diversité d'intervenants tous professionnels ou anciens professionnels très qualifiés. Cette diversité permet non seulement une pédagogie mais également un échange qui est très formateur.

De plus, l'année à Gobelins est riche et intense, surtout pendant les projets de fin d'année. La grande autonomie laissée aux élèves permet de cultiver un esprit d'analyse indispensable en entreprise par la suite.



La formation m'a permis d'acquérir des bases solides sur l'ensemble du cycle de production d'un dispositif interactif. Ces connaissances théoriques larges ont également été mises en pratique lors de la réalisation d'un projet de fin d'étude réel. Ces deux aspects m'ont permis d'être opérationnel immédiatement au poste qui m'a été confié lors de mon stage en entreprise.

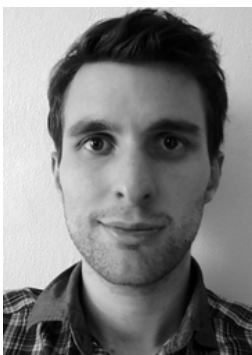
Ce stage, je l'ai effectué durant 6 mois en qualité de game designer chez Pinpin Team, poste que j'occupe toujours aujourd'hui en CDI.

François RENO

Après un Bac S, j'ai rejoint une école d'ingénieur en informatique. Durant cette formation j'ai eu l'opportunité de faire des stages dans le jeu vidéo chez Lexis Numérique puis Ubisoft, côté technique puis production. J'ai eu alors l'envie de me spécialiser dans le management créatif, principalement côté game design.

Durant ma formation initiale, je développais mes compétences en game design en créant des jeux vidéo sur mon temps libre. J'avais l'envie d'enrichir ces compétences et de les sanctionner par l'obtention d'un diplôme.

La formation IDE, où j'ai intégré la première promotion, était ouverte à la fois à des profils techniques comme le mien mais aussi à des profils graphiques. J'ai senti que cette formation serait l'opportunité pour moi d'évoluer dans la direction que je souhaitais, dans un environnement riche de sa diversité. Le fait que la formation regroupe Gobelins, le Cnam et le Cnam-Enjmin était pour moi la garantie d'intervenants de qualité dans des domaines aussi variés que le game design, la création graphique et la programmation orientée jeu vidéo.



Les points forts de la formation sont multiples : des intervenants professionnels qui apportent la richesse de leurs expériences, une équipe-cadre pédagogique investie dans le suivi des élèves et leur accompagnement pour la recherche de stage et d'un emploi, un projet en équipe que l'on peut emmener aussi loin que l'on souhaite le porter et une flexibilité avec l'alternance qui permet une vraie professionnalisation.

L'aventure IDE a été pour moi un véritable tremplin. Mon projet de fin d'études, Type Rider, sur lequel j'étais chef de projet a été finalement produit par Agat Films et Arte. Il a été édité par Bulkypix qui m'a tout de suite embauché en CDI à l'issue de mon temps de formation.

Aujourd'hui, je travaille toujours chez Bulkypix en tant que Chef de projet-Concepteur. En lien avec l'équipe commerciale, je m'occupe de l'élaboration des concepts pour les projets clients (jeux à licence, serious games, advergames), de la création des devis correspondants, de la mise en place de l'équipe de production et j'accompagne également la pré-production (élaboration du game design, animation d'ateliers créatifs en interne et en externe, etc.).

Pierre PROUDHON

J'ai fait un DUT Informatique qui s'est terminé par un stage de 6 mois dans une PME Québécoise d'informatique. Ensuite, j'ai fait L'ENSIMAG à Grenoble, école d'ingénieur en informatique. Durant ces trois ans d'école, j'ai été alternant à STMicroelectronics. Puis j'ai terminé ma formation avec le Mastère Spécialisé® IDE en intégrant la promo 2014.

J'ai choisi d'intégrer cette formation car c'était la seule existante au niveau bac+6 pour une spécialisation dans le jeu vidéo. Mais aussi de par la renommée des Gobelins et du Cnam-Enjmin respectivement dans l'animation et le jeu vidéo. Le mélange de professeurs des Gobelins et du Cnam-Enjmin, ainsi que le mélange entre les différentes spécialités Graphiste/Développeur pour produire des jeux sont pour moi les véritables points forts de cette formation. Le fait d'être confronté très souvent à des professionnels du milieu fut aussi très enrichissant. Aussi, cette formation m'a apporté une plus grande humilité face à la tâche immense qu'est de produire un jeu vidéo.



Après un stage chez KTM Advance, je m'y suis vu embauché par la suite. Je suis Développeur / Game Designer depuis le 6 octobre 2014. Je continue d'autre part de nombreux projets personnels de jeux vidéo en dehors de mes heures de travail. Mon but à terme est de créer mon studio de jeu.