

Communiqué de presse
Genève, le 3 juin 2022

ifage – Fondation pour la formation des adultes à Genève

L'ifage lance une formation dédiée à la conception et au développement de jeux vidéo, en partenariat avec Swiss Game Center

Le marché mondial des jeux vidéo continue de prospérer chaque année. Jeux sur mobiles, PC et consoles génèrent des milliards de revenus annuels. Le nombre de nouveaux joueurs ne cesse d'augmenter. Les serious games continuent leur essor. Ils sont utilisés à des fins d'enseignement, d'apprentissage, de communication ou encore de motivation au sein des entreprises. Dans ce contexte de marché en expansion, l'ifage a créé des formations certifiantes dédiées au développement complet de jeux vidéo.



L'industrie du jeu vidéo s'est développée de manière exponentielle ces dernières années. En 2010, le chiffre d'affaires mondial des jeux vidéo était de 1,8 milliards de dollars. Les spécialistes prévoient une augmentation à 5 milliards de dollars en 10 ans. La réalité fut bien différente, avec 175 milliards de dollars en 2020. Comparativement, la même année, le marché du cinéma avait généré 12 milliards de dollars alors que celui de la musique comptabilisait 20 milliards de chiffre d'affaires*.

Qu'en est-il du marché suisse ? Selon une étude effectuée en 2019, le marché du jeu vidéo génère plus de 850 millions de francs par an en Suisse. 34% de nos compatriotes jouent aux jeux vidéo. L'âge moyen est de 34 ans et les femmes représentent 46% des joueurs.**

Pourquoi cet engouement ? Tout d'abord destiné au récréatif, l'utilisation des jeux vidéo s'est diversifiée et s'est étendue au-delà des loisirs. Selon Marion Bareil, co-fondatrice de Tourmaline Studio, présente à l'événement GAME Design organisé par l'ifage le 31 mai, « les studios de développement de jeux vidéo sont de plus en plus souvent mandatés par des entreprises ou associations pour développer des jeux sérieux ou *serious games*. Ces jeux utilisent le divertissement à des fins sérieuses. Le divertissement n'est dans ce cas pas le but, mais un moyen utilisé pour apprendre, accomplir une tâche ou faire passer un message sérieux. » Ce concept est de plus en plus repris au sein des entreprises pour former les collaborateurs. Il comporte notamment les avantages suivants : gain de ressources car la formation ne nécessite pas de formateur ; gain de temps puisque la formation peut se faire en ligne à n'importe quel moment, et gain de motivation, l'apprentissage étant associé à un divertissement.

Dans le domaine de l'éducation, les jeux vidéo peuvent être utilisés afin d'améliorer les compétences scolaires. Dans ce but, le studio genevois Pectorosso Games a développé un jeu vidéo pédagogique permettant aux 9-12 ans d'apprendre les multiplications de manière ludique. <https://pestorosso.com/towers-of-math.html>



Dans ce contexte de marché en expansion, l'ifage a créé le diplôme Game Dev, dédié au développement complet de jeux vidéo. Cette formation complète, prévue pour octobre, donnera aux participants les compétences dans la conception, la programmation et le développement artistique d'un jeu vidéo.

Le diplôme, créé en partenariat avec Swiss Game Center, se déroulera en trois étapes, en cours du soir, pendant 9 mois. Le module Game Design traitera des principes fondamentaux de la conception d'un jeu : trame narrative, mécaniques et processus de travail. Le certificat Game Art permettra de maîtriser les processus de création artistique d'un jeu vidéo, les outils informatiques dédiés et la création d'un portfolio. Le certificat Game Prog traitera de l'utilisation de moteurs de jeu, de l'application des méthodes d'ingénierie spécifiques et du développement des algorithmes. Pour clore la formation, les participants fourniront un travail de diplôme. Les trois formations seront également disponibles séparément.

A quel public s'adresse ce cursus ? Selon Riccardo Scollo, directeur du secteur Technologies de l'ifage, « cette formation touche un public large. Parmi les personnes intéressées, nous trouvons des amateurs de création visuelle ou de programmation, des passionnés de jeux souhaitant en faire leur métier ou encore des personnes en reconversion professionnelle. »

Informations complémentaires sur les formations

*Sources : Newzoo, Billboard, IFPI

** Chiffres 2019, Swiss e-Sports Study par ZHAW University en collaboration avec UPC, TCS, SESF et Groupe Bâloise.

Contact Presse

Céline Michel, Responsable de Communication et Marketing

ifage, Fondation pour la formation des adultes | Place des Augustins 19, 1205 Genève

T 022 807 30 31; P 079 320 73 35 - E celine.michel@ifage.ch