

Rennes le 17 juin 2020

COMMUNIQUE DE PRESSE

Avec l'appui d'Ubisoft, Rennes School of Business et Artefacto créent une spécialisation en « Business Gamification » ou « Management de projets innovants en réalité mixte », dès septembre prochain. Une première française.

Rennes School of Business, Grande École de Management triplement accréditée, et Artefacto, entreprise spécialisée dans les applications de réalité virtuelle et augmentée, ont signé un accord de partenariat qui permettra aux étudiants de Rennes School of Business de compléter une spécialisation en « Business Gamification », sous licence UBISOFT, l'un des leaders mondiaux de l'industrie du jeu vidéo.

Rennes School of Business et ARTEFACTO seront les premiers en France à déployer cette spécialisation avec Ubisoft. À cette occasion, Olivier Palmieri, directeur de l'atelier XR d'Ubisoft et à l'origine des modules en ligne Game Creators'Odyssey, interviendra dès l'ouverture de cette première promotion.



De gauche à droite : Santiago Garcia Rodriguez, Dean (Rennes SB), Valérie Cottreau, Présidente (Artefacto), Thomas Froehlicher, Directeur Général et Doyen (Rennes SB) et Gaëlle Penelon, Directrice de Production (Artefacto)



Thomas Froehlicher, Directeur Général et Doyen (Rennes SB)
Valérie Cottereau, Présidente (Artefacto)

Dès la rentrée prochaine, Rennes School of Business étoffe ses programmes en proposant une spécialisation inédite, structurée sur deux semestres. Les étudiants français et internationaux des différents programmes de Rennes School of Business pourront postuler pour suivre ce module exclusif. Le MSc Sports and Tourism Management est particulièrement concerné du fait du développement du e-sport et de la gamification dans les secteurs des loisirs.

Rennes School of Business s'assurera du bon respect des règles académiques, de la mise à disposition d'espaces et de ressources pédagogiques, ainsi que de la délivrance d'un certificat en Gamification d'Entreprise.

Un format d'apprentissage mixte

Une première partie, en deux actes de 40 heures chacun, créée par Ubisoft et déployée par Knowledge One sous la forme de deux modules en ligne sous un format ludique, « The Game Creators'Odyssey » permettra aux étudiants d'acquérir des connaissances sur les mécanismes et les bonnes pratiques du game design. Artefacto encadrera et managera le suivi de ces modules.

« Le programme se divise en deux actes. Le premier acte, Approche Rationnelle de Game Design, explore les manières dont les jeux sont conçus, y compris les compétences de joueurs, les mécaniques de jeu, les paramètres atomiques, ainsi que les signes et leur feedback. L'objectif principal est de faire comprendre aux étudiants comment sont créées les mécaniques novatrices, en analysant et en rationalisant différentes structures de jeux. Le deuxième acte, Approche Rationnelle de Level Design, présente diverses méthodes pour créer des univers immersifs et offrir aux joueurs des expériences de jeu divertissantes. L'objectif principal est d'aider les étudiants à comprendre comment créer

des jeux assurant une diversité, une motivation constante du joueur et un bon flow. De nombreuses pratiques de conception et d'activités de prototypage contribueront à l'atteinte de cet objectif. » (extrait du site <https://gamecreatorodyssey.com/>)

Artefacto, spécialisée dans la réalité virtuelle et augmentée assurera en partie 2 un module complémentaire de 30 heures sur le management de projets en réalité mixte, constitué de cours théoriques et de workshops. Les étudiants devront, entre autres, réinvestir les connaissances acquises en partie 1 et présenter leurs idées de mise en œuvre d'un projet immersif en répondant à un besoin d'entreprise. L'objectif d'Artefacto est clair : former les futurs managers des entreprises afin qu'ils deviennent des experts dans la conception et la conduite de projets numériques innovants.

Thomas Froehlicher, Directeur Général et Doyen de Rennes School of Business ajoute :
"Nous sommes fiers de ce partenariat qui renforce davantage encore l'offre digitale de l'École et notre place au sein de l'économie créative. De plus, ce lien avec Artefacto, et Ubisoft, fondée en Bretagne et devenue aujourd'hui l'un des leaders mondiaux de la création, de l'édition et de la distribution de jeux vidéo et de services interactifs, montre notre attachement à créer des offres avec les entreprises innovantes dans de nombreux domaines d'excellence."

Valérie Cottereau, fondatrice et Présidente d'Artefacto complète :

« Ce partenariat avec deux belles maisons comme Rennes SB et Ubisoft ouvre pour Artefacto une nouvelle page de son développement avec la mise en place de formations d'excellence ! C'est l'opportunité de former des chefs de projets qui pourront au sein des entreprises, accompagner la transformation numérique grâce à des outils qui ont largement fait leur preuve.

Grand merci à l'UE35 qui a su jouer les entremetteurs entre Artefacto et Ubisoft lors de notre dernier voyage à Montréal en octobre 2019 ! »

Cette offre en formation initiale pourrait également étoffer prochainement l'offre en Executive Education de Rennes School of Business.



À propos de Rennes School of Business

Rennes School of Business est une école internationale de management située en Ile-et-Vilaine, en Bretagne. Rennes School of Business offre la possibilité d'expérimenter des pratiques diversifiées de management dans les différentes zones du monde et de développer des compétences essentielles au service des entreprises. École de management Cosmopolite - 95% des professeurs et 55% des étudiants sont internationaux - Rennes School of Business propose une large gamme de programmes dont la mission est de permettre aux étudiants d'agir efficacement en dehors du cadre et d'inventer le monde de demain. #UnframedThinking

Accréditée EQUIS, AACSB, AMBA | 4500 étudiants | 300 grandes universités partenaires sur 5 continents.

Plus d'informations sur : www.rennes-sb.fr

À propos d'Artefacto

Notre mission « Aider chacun à visualiser et à partager la réalité de ses projets »

Artefacto est une référence en matière de réalité virtuelle, de réalité augmentée et de visualisation 3D, elle fonde son cœur de métier dans la conception et la production d'outils de communication 3D, d'aide à la vente et de formation.

L'activité de production structurée autour de 3 business units (Immobilier, Industrie et Formation), qui complète celle de R&D, différencie l'entreprise de beaucoup d'acteurs purement technologiques : les infographistes produisent des contenus au rendu très réaliste mis en scène dans des applications par les développeurs.

Depuis quelques années, Artefacto a pris le virage du logiciel avec Urbasee et commercialise aussi des solutions de « catalogues augmentés » permettant de visualiser tout type de contenus 3D à taille réelle et en mobilité. Commercialisée en Saas, Urbasee doit permettre à Artefacto d'accélérer son développement dans les prochaines années.

Plus d'informations sur : www.artefacto-ar.com

Contact Presse:

Sabine Havard – Chargée de Communication – Relations Presse
00 33 2 99 54 63 95 – sabine.havard@rennes-sb.com