

# Présentation des *serious games* de la première promotion du studio Poly3D

Les 22 élèves ou Padawans de la première promotion du studio Poly3D ont présenté, hier, leur travail devant le ministre de la Relance économique et de la Politique numérique, Teva Rohfritsch. Depuis le 14 septembre 2015, les 22 élèves de la promotion 2015 du studio Poly3D ont fourni un travail considérable pour se former dans le domaine qui les passionne, la réalisation des

jeux vidéo. Grâce à une pédagogie innovante, la pédagogie par défi, ils ont mené à termes des projets ambitieux de qualité tout en acquérant, ou développant de nouvelles compétences. Pour arriver à la production de ces *serious games*, les 22 "padawans" ont suivi des tutoriels et capsules trouvés sur Internet. Ils ont été guidés par des coaches spécialistes et professionnels dans leurs domaines. Ils ont

ainsi mis toute leur énergie à accroître leurs connaissances, à les partager, à les mettre en œuvre dans le cadre de leur projet. Leur implication de tous les moments et leur motivation, leur permettront ainsi, au terme de leurs études, de devenir les futurs cadres sur lesquels la Polynésie française pourra s'appuyer pour réaliser son ambition de devenir le pôle d'excellence du numérique dans le Pacifique.

Cette formation est le résultat de la volonté commune du Pays, de l'OPT et de la CCSIM de partager, de soutenir et de développer l'économie numérique en Polynésie française, et de la promouvoir par la suite à l'international.

La CCISM a ainsi proposé le 14 septembre 2015 de franchir une nouvelle étape dans son activité de formation et d'accompagnement des compétences au service des entreprises et du Pays, en créant une école des arts et métiers du numérique, baptisée Poly3D, plus particulièrement dédiée aux jeux vidéo. À noter que la prochaine promotion de nouveaux "padawans" 2016-2019 est déjà complète. Celle-ci intégrera la formation dispensée par Poly3D en septembre, et viendra ainsi compléter les 22 premiers élèves qui entreront en 2<sup>e</sup> année. Ce cursus de formation s'étale sur trois années. ■

## ► Réaction

Jean-Dominique Killé  
Responsable pédagogique du Studio Poly3D

**"Notre objectif est qu'ils soient capables de monter leur structure sur le territoire"**

"Le rôle du responsable pédagogique est d'organiser le travail, de s'assurer que la pédagogie est suivie et que les objectifs sont atteints. À l'issue de la formation, les élèves seront capables de comprendre toutes les langues qui sont parlées autour d'une table de gestion de projets et de créations de conception de jeux vidéo. Ils seront ainsi en mesure de s'intégrer immédiatement dans un projet et dans une équipe. Notre objectif est qu'ils soient capables de monter leur structure sur le territoire, et qu'ils puissent travailler en équipe et produire très rapidement, ou, s'ils ont l'envie et l'ambition, de pouvoir travailler pour un grand studio de création de jeux vidéo. L'industrie du jeu vidéo ayant largement dépassé celle du cinéma en chiffres d'affaires, il ne fait aucun doute qu'ils pourront trouver un travail à l'issue de leur formation, et cela d'autant plus que la magie du numérique fait qu'ils peuvent travailler en Polynésie au profit de studios situés à plusieurs milliers de kilomètres d'ici."



La première promotion du studio Poly3D a présenté hier ses *serious games* et ses réalisations en présence du ministre de la Relance économique et de la Politique numérique, Teva Rohfritsch.