

BACHELOR GAME DESIGN



Titre RNCP 34592 : Concepteur·trice en création visuelle
Code diplôme : 26X32207

Diplôme de 4^e année - 910H | 120 crédits ECTS

Titre certifié par l'Etat niveau 6 (EU) en 24 mois

Cours : septembre à septembre

Taux d'insertion professionnelle : 86%

Alternance ou stage alterné : 3 semaines entreprise / 1 semaine école

Tarif 2023-2024 : Programme 3^e année : 8 500 € en formation initiale

Programme 3^e et 4^e années : 17 500 € en alternance

Programme 4^e année : 8 500 € en initiale / 8 950 € en alternance.

Paris

Code RNCP : 34592

Effectif groupe : 25

Taux de diplômation : 93%

Principaux cours

Enseignement de 3^e année
455h | 60 crédits ECTS

- Game design
- Développement d'univers
- Développement Unity
- Perfectionnement Narrative design / Visual design
- Gestion de projet 1
- Anglais
- Droit et management
- Propriété intellectuelle
- Vidéo
- Conception vidéo et bande-annonce
- Branding / Concept design

Enseignement de 4^e année
455h | 60 crédits ECTS

- Game design
- Développement Unreal
- Développement d'univers
- Narrative design
- Direction Artistique
- Gestion de projet 2
- Anglais
- Communication d'entreprise et réseaux sociaux
- Culture métier
- Teasing et contenu digital
- Branding / Concept design

Métiers visés

Game designer
Game producer
Visual Designer

Narrative Designer
Chef·fe de projet « contenu »



Accessible parcours handicap



A l'heure du développement de jeux plus complexes, le métier de game designer est en plein essor. La formation Bachelor Game Design prépare aux deux grands métiers de la conception de jeux vidéo : le narrative designer et le visual designer.

Objectifs, compétences et aptitudes

Analyse de la demande de création visuelle du client :

- Analyser le positionnement de la marque sur le marché.
- Réaliser une veille concurrentielle et technique sur les tendances visuelles graphiques.
- Identifier un ou des insights afin de préciser la demande du client.

Conception du projet de création visuelle :

- Participer au brainstorming en utilisant des méthodes de recherche d'idées afin de définir la ligne artistique générale du projet.
- Concevoir l'ensemble des maquettes du projet visuel.
- Rédiger et présenter un cahier des charges comprenant les maquettes et idées créatives pour validation par la direction.

Pilotage de la production graphique ou audiovisuelle :

- Préparer les éléments nécessaires pour les sous-traitants.
- Coordonner l'avancée du projet afin de respecter les délais impartis.
- Maîtriser le coût de chaque étape de déploiement du projet.
- Proposer de nouvelles idées créatives sur la base des remarques du client.

Réalisation finale du projet graphique :

- Élaborer les composantes visuelles et les animations, en utilisant les logiciels adaptés.
- Adapter et tester ces composantes aux supports de diffusion afin de les intégrer.
- Produire une présentation synthétique et technique reprenant l'ensemble des éléments du projet visuel.

Notre valeur ajoutée

24 mois d'alternance : les étudiants bénéficient de 24 mois d'alternance afin d'optimiser l'intégration professionnelle en fin de cursus.

Book : tout au long de l'année, l'étudiant travaille sur la conception et l'optimisation d'un Book de créatif en studio de production de Jeux. Ce Book lui permettra de se lancer rapidement dans une activité professionnelle.

Projets de jeu vidéo : le programme est articulé autour de projets de création de jeux vidéo à concevoir et pré-visualiser intégralement. Les cours de management de projet permettent à l'étudiant de pouvoir collaborer avec des développeurs de jeux et de superviser la réalisation finale.

L'apprenant est évalué en contrôle continu, individuellement ou en groupe, puis par une présentation de son Book en fin d'année devant un jury de professionnels du secteur.

Pré-requis

Bac+3 : Justifier d'un Bac+2 validé (120 ECTS) ou d'une certification de niveau 5 ou équivalent (possibilité de VAP) ; prioritairement dans les domaines de la création visuelle ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une maîtrise des outils en Design Digital ; et satisfaire aux épreuves d'admission.

Bac+4 : Justifier d'un Bac+3 validé (180 ECT) ou équivalent (possibilité de VAP) ; prioritairement dans les domaines de la création visuelle ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une maîtrise des outils en Design Digital ; et satisfaire aux épreuves d'admission.

Cette certification est accessible par capitalisation de blocs de compétences.

Dernière mise à jour : janvier 2023