

1^{ère} ANNEE GAME DESIGN



Attestation de 1^e année - 678H – 60 crédits ECTS

Spécialisation Création / Jeu vidéo

Accessible parcours handicap 

Effectif groupe : 25

Paris

Prix de la formation : 7 350€

Taux de réussite : 90%

Culture vidéo-ludique, création de jeu, techniques graphiques appliquées au jeu vidéo, techniques du film, dessin et pratique photo sont les fondamentaux de ce programme permettant la poursuite d'études en filière Game Design, en option narration ou visual art.

CALENDRIER

Cours : septembre à mai

Stage facultatif : 1 mois

PRÉ-REQUIS

Avoir validé un baccalauréat ou équivalent (VAP** ou diplôme de niveau 4), avoir un intérêt motivé pour l'art, la culture graphique et le jeu vidéo

NOTRE VALEUR AJOUTÉE

Une première année en game design permettant de mieux cerner son profil et ses envies de poursuite d'études. L'aspect graphique comme la dimension narrative sont abordés.

Le Book : dès la première année, Sup de Création met l'accent sur le book, véritable passeport pour la vie professionnelle. L'étudiant.e apprend dès cette année les grands principes de l'édition d'un book (papier, vidéo ou digital), et le nourrit de ses premiers projets, grâce à l'aide de moniteurs-experts.

POURSUITE D'ÉTUDES

2^{ème} année Game Design, option narrative design ou visual art

MÉTIER VISÉS

Game Designer

Narrative Designer

Concept Artist

Directeur.trice Artistique

OBJECTIFS, COMPÉTENCES ET APTITUDES

Cette première année permet d'acquérir tous les fondamentaux du jeu vidéo, création de jeu, narration et développement d'univers, character design, moodboard et storyboard, graphisme et culture graphique, culture cinéma et technique audiovisuelle, photo, écriture (narrative design, scénario).

Ce sont en effet les pré-requis indispensables des métiers du jeu vidéo, comme ils sont envisagés aujourd'hui et demain dans les studios de création du secteur.

Après cette première année, l'étudiant continue sa spécialisation en deuxième année, à travers le programme Game Design, avec deux options au choix : Narrative Designer ou Visual Designer.

PRINCIPAUX COURS

Enseignement théorique : Culture ludique, Histoire du jeu vidéo, Langage audiovisuel, Culture cinéma...

Enseignement technique : Game Design, Développement sur Unity, Character Design, Expression graphique, concept art, storytelling

PÉDAGOGIE ET ÉVALUATION

Des ateliers thématiques (workshops) : tout au long de l'année sont organisés des ateliers thématiques permettant aux étudiant.e.s d'être plongé.e.s au cœur de l'univers du jeu et vidéoludique.

Des rencontres exceptionnelles : chaque année, des photographes/réalisateurs.trices reconnus, des illustrateurs.trices, des directeurs.trices de création, des game designers... viennent à la rencontre des étudiant.e.s en première année Game Design lors de masterclass thématiques.

L'apprenant.e est évalué.e 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.