

2^{ème} ANNEE GAME DESIGN

OPTION NARRATIVE DESIGNER OU ART DESIGNER



Attestation de 2^e année - 455H - 60 crédits ECTS

Spécialisation Création / Jeux vidéo

Accessible parcours handicap 

Effectif groupe : 30

Paris

Prix de la formation : 7 350€

Taux de réussite : 95 %

Cette deuxième année permet le développement et la création de l'univers propre à l'étudiant.e-gamer, au sein d'une structure de narration cohérente, technique et graphique.

RENTREE EN SEPTEMBRE

Cours : septembre à mai

Stage obligatoire : 3 mois

PRÉ-REQUIS

Avoir validé un Bac+1 ou équivalent (VAP**) en création, savoir analyser un jeu, connaître les fonctions basiques d'un logiciel de création (Photoshop, Illustrator) ou les techniques primaires de narration.

NOTRE VALEUR AJOUTÉE

Monitoring : Les premiers monitorings en direction de Création permettent une montée en compétence rapide grâce à l'accompagnement d'un.e professionnel.le-tuteur.trice sur de nombreux projets.

Book : Le book de chaque étudiant.e s'étoffe et évolue rapidement vers une compréhension des enjeux créatifs, techniques et artistiques.

POURSUITE D'ÉTUDES

3^{ème} année Game Design

METIERS VISES

Game Designer

Narrative Designer

Art Designer

Concept Artist

Directeur.trice Artistique

OBJECTIFS, COMPÉTENCES ET APTITUDES

Développer sa technique et ses idées

Option Narrative Designer : l'étudiant.e acquiert une forte culture filmique qui lui permettra d'appréhender le sens (mythe fondateur, sociologie) et l'écriture, d'intégrer les bases de la scénarisation et de maîtriser les processus de conception d'un jeu vidéo. Le programme de narrative designer permet également d'acquérir des compétences managériales et marketing pour superviser la conduite d'un projet vidéo-ludique global.

Option Art Designer : l'étudiant.e aborde la création de storyboards, de lay-out, de décors et de production d'animation 2D/3D spécifiques au jeu vidéo. Il/Elle intègre toutes les compétences techniques pour maîtriser l'animation, les volumes, les textures, les rendus et le compositing, nécessaires pour réaliser un projet vidéo-ludique cohérent.

PRINCIPAUX COURS

Tronc commun : game design, conception ludique, culture du jeu vidéo, graphisme appliqué au jeu, culture cinéma, anglais.

Option narrative designer : narration interactive, game script, concept, culture narrative, level design, rédaction et communication

Option art designer : concept art & rough, character & creature design, modelization, texturing, design graphique appliqué au game, Storyboard...

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 d'univers particuliers et d'apprendre à décliner un projet du film au jeu, de la série au jeu, du jeu de plateau au jeu vidéo.

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. A l'issue des workshops, les étudiant.e.s sont également évalués sur leur travail et cette note participe à la validation de leur année.

**Validation des acquis professionnels

Cette certification est accessible par capitalisation de blocs de compétences