

BACHELOR GAME DESIGN

Option *visual designer* ou *narrative designer* - EN ALTERNANCE




Diplôme de 3^e année - 455H - 60 crédits ECTS

Titre certifié par l'Etat niveau II (EU)

Code RNCP : 34592

Titre RNCP : Concepteur/trice en création visuelle

Effectif groupe : 25

Accessible parcours handicap 

Paris

Taux d'insertion professionnelle : Non concerné

Taux de diplomation : Non concernée

Prix de la formation : 8 050€ / 8200 € en alternance

A l'heure du développement des jeux plus complexes dans un monde ouvert et un scénario par suggestion, le métier de game designer est en plein essor, afin de proposer une expérience unique et sans limite au jeu. La formation prépare aux deux grands métiers de la conception de jeux vidéo : le/la narrative designer et le/la visual designer.

CALENDRIER ET RYTHME

Cours : de septembre à septembre

Alternance : 3 semaines en entreprise / 1 semaine à l'école

PRÉ-REQUIS

Avoir validé un Bac+2 ou équivalent (VAP**) en création ou game design, comprendre les enjeux de la conception de jeu vidéo, aptitudes graphiques ou rédactionnelles, connaissance de Photoshop, Indesign, Illustrator ou les principales techniques de gamification.

NOTRE VALEUR AJOUTÉE

BOOK : tout au long de l'année, l'étudiant.e 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.

BRIEFS RÉELS : Des professionnels de la création artistique et culturelle accompagnent les étudiants tout au long du programme et leur permettent de travailler sur des briefs réels. Ces cas concrets préparent ainsi rapidement les étudiant.e.s aux contraintes de conduite de projet professionnel.

POURSUITE D'ÉTUDES

4^{ème} année Animation 3D

4^{ème} année Art Direction & Creative makers

MÉTIERS VISES

Game designer

Art Designer

Visual Designer

Narrative Designer/ Scénariste

Directeur.trice Artistique

Chef.fe de projet « contenu »

OBJECTIFS, COMPÉTENCES ET APTITUDES

La conception d'un projet scénaristique, narratif et visuel dans le domaine du jeu vidéo est au cœur de ce programme. Les étudiant.e.s apprennent à **concevoir l'arborescence**, les principes visuels et les **maquettes** en tenant compte des **contraintes imposées par le marché** ou par la demande de l'éditeur, en suivant un cahier des charges précis. Ils/elles sont également amené.e.s à préparer l'ensemble de éléments, d'une part pour les développeurs et les équipes de **conception et de production** et d'autre part pour la **communication visuelle** et éditoriale, afin d'aboutir à la réalisation finale du projet. De nombreux « game test » sont proposées aux apprenant.e.s durant leur formation afin d'aiguiser leur esprit de veille et d'analyse, en lien avec la cible visée.

L'option Visual Designer s'intéresse également à toutes les composantes du métier : character design, storyboard, layout mais aussi les premiers éléments d'animation 2D/3D, production 2D/3D, compositing et son.

L'option narrative designer va permettre à l'étudiant.e de maîtriser l'écriture d'un script, les principes de gamification ainsi que l'ensemble des éléments narratifs (lore, gameplay, principes de quêtes, voyage du héros, etc.)

PRINCIPAUX COURS

Cours commun : culture du jeu vidéo, anglais professionnel, masterclass, book

Option Visual Design : concept art & storyboard, character & creature design, modelization & rendering

Option Narrative Design : narration interactive, game script, rédaction narrative concept, pitch & présentation,

PÉDAGOGIE ET EVALUATION

Projet de jeu vidéo : le programme est articulé autour de projets de création de jeux vidéo variés 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.

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 du secteur du jeu vidéo. Les thèmes abordées sont, entre autres, le reboot, l'adaptation, la déclinaison d'une franchise de jeu vidéo sur une plateforme de jeu complémentaire, etc.

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.

**Validation des acquis professionnels

Cette certification est accessible par capitalisation de blocs de compétences

Dernière mise à jour : sept 2020