

# PREMIÈRE ANNÉE GAME DESIGN



Attestation de 1<sup>ère</sup> année - 680H | 60 crédits ECTS

Spécialisation Création

Accessible parcours handicap

Effectif groupe : 25

Cours : septembre à mai

Paris

Prix de la formation : 7 350€

Taux de réussite : 84%

Stage facultatif : stage de 1 mois

En première année Game Design, les étudiants se familiarisent avec tout l'univers du gaming, ils travaillent les bases de la scénarisation, de la conception d'univers vidéoludiques et acquièrent une culture complète du jeu-vidéo.

## 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.



## 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.

## Principaux cours

- Dessin
- Anglais
- Outils de création
- Storytelling
- Culture cinéma
- Cadre et lumière
- Création de jeux
- Culture du jeu
- Concept art
- Recherche moodboard
- Storyboard
- Histoire du jeu vidéo
- Langage audiovisuel
- Narration et développement d'univers
- Développement
- Character design
- Coaching book

**Logiciels :** Photoshop / InDesign / Illustrator / Unity / ZBrush

**Workshop :** Gamebook cinématographique / Jeu de plateau / Character design / Cosplay

## Métiers visés

Game Designer  
Narrative Designer  
Concept Artist  
Directeur.trice Artistique

## Poursuite d'études

2<sup>e</sup> année Game Design :  
Option Narrative Designer  
Option Art Designer

## + pédagogiques et évaluation

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 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.

**Des ateliers thématiques :** 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 vidéoludiques.

**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.