

BACHELOR GAME DESIGN



En Alternance

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

Paris

Titre certifié par l'Etat niveau 6 (EU)

Taux d'insertion professionnelle : -

Code RNCP : 34592

Taux de diplomation : -

Titre RNCP : Concepteur/trice en création visuelle

Effectif groupe : 25

Accessible parcours handicap

Prix de la formation : 8 050€ / 8300€ en Alternance

Cours : septembre à septembre

Alternance : 3 semaines entreprise / 1 semaine école

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

La conception d'un projet scénaristique, narratif et visuel dans le domaine du jeu vidéo est au coeur de ce programme. Les étudiants 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 sont également amenés à préparer l'ensemble des 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.

L'option Art Designer s'intéresse à toutes les composantes du métier du design visuel : 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.).



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.

Principaux cours

- Introduction
- Développement
- Développement Unity/ Unreal
- Narrative & Visual design
- Perfectionnement Narrative design
- Perfectionnement Visual design
- Gestion de projet
- Anglais
- Communication d'entreprise et réseaux sociaux
- Droit et management
- Culture métier & propriété intellectuelle
- Game design
- Vidéo
- Conception vidéo et bande-annonce
- Branding / Concept design

Métiers visés

Game designer
Art Designer
Visual Designer
Narrative Designer /Scénariste
Directeur.trice Artistique
Chef.fe de projet « contenu »

Poursuite d'études

4^e année Animation 3D

+ pédagogiques et évaluation

Le career center : le service des entreprises aide les étudiants à trouver leur stage. Ils bénéficient aussi d'un accompagnement personnalisé pour leur CV et lettre de motivation.

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.

Projet de jeu vidéo : le programme est articulé autour d'un projet 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.