

DEUXIÈME ANNÉE GAME DESIGN



Option Narrative Designer / Option Art Designer

Attestation de 2^e année - 680H | 60 crédits ECTS

Paris

Spécialisation Création / Jeux Vidéo

Prix de la formation : 7 350€

Accessible parcours handicap

Taux de réussite : 95%

Effectif groupe : 30

Cours : septembre à mai

Stage obligatoire : 2 mois

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.

Objectifs, compétences et aptitudes

Développer sa technique et ses idées

Option Narrative Designer: l'étudiant 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 process 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 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.



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 ou les techniques primaires de narration.

Principaux cours

- Game design
- Prévisualisation
- Gamification
- Outils de création
- Game review
- Anglais
- Dessin académique
- Gestion de projet
- Coaching book

Option Narrative Design

- Scénario
- Écriture
- Narration

Option Art Design

- Layout
- Concept Art / 3D
- Dessin / Character Design

Logiciels : Photoshop / Illustrator / InDesign / Unity / Unreal

Workshop : Adaptation de série / MMORPG / Lancement DLC / Remake jeu vidéo

Métiers visés

Game Designer
Narrative Designer
Art Designer
Concept Artist
Directeur Artistique

Poursuite d'études

3^e année Game Design

+ pédagogiques et évaluation

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 s'étoffe et évolue rapidement vers une compréhension des enjeux créatifs, techniques et artistiques.

Des ateliers thématiques : tout au long de l'année sont organisés des workshops d'une semaine permettant aux étudiants d'être plongés 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 étudiants sont également évalués sur leur travail et cette note participe à la validation de leur année.