



BAC+2

GAME DESIGN

Certification délivrée :

Bulletin de 2^e année — 550H | 60 crédits ECTS

Paris

Tarif 2024-2025 : 7 950€

Effectif groupe : 25

Cours : ouverture octobre 2025

Stage : 2 mois obligatoire

Accessible parcours handicap



Pré-requis

Justifier d'un Bac+1 validé (60 crédits ECTS) ou équivalent (possibilité de VAP) ; Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une bonne culture du jeu vidéo ; et satisfaire aux épreuves d'admission.

Poursuite d'études

Bac+3 **Game Design**

Métiers visés

Game Designer Junior
Visual Designer Junior
Narrative Designer Junior

Le programme Bac+2 Game Design a pour objectif d'approfondir les connaissances en création et réalisation de jeux (plateau, vidéo, escape game...) et progressivement se spécialiser sur la création de jeux vidéo.

Principaux cours

- Anglais
- Character design
- Concept art
- Conception graphique
- Culture du jeu
- Dessin
- Expérience de jeu
- Langage audiovisuel & montage
- Narrative Design
- Outils de création graphique
- Outils de développement
- Photo & print
- Playtests & Mécaniques
- Prévisualisation
- Prototypage
- World Building

Logiciels :

La suite Adobe est fournie dans le cadre de la formation.

Unreal

Unity

Photoshop

Illustrator

After Effects

Premiere Pro



Ateliers :

Boardgame

Character Design

Objectifs, compétences et aptitudes

Enjeux contemporains et transformation du monde de demain

Appréhender les transformations créatives au travers de l'évolution du numérique, de la data, de l'évolution contemporaine de la société.

Culture générale et environnement professionnel

Acquérir des connaissances et des références culturelles et professionnelles liées au secteur d'activité créatif concerné, être en capacité de les mettre au service d'un projet de design visuel / audiovisuel.

Outils et méthodes de production

Maîtriser les outils et les méthodes de production appliqués au projet de conception visuel/audiovisuel.

Pratique et mise en oeuvre du projet

Piloter le projet créatif par un savoir-faire technique appliqué au projet, déterminer et optimiser les ressources en termes de savoir-faire, respecter les enjeux artistiques du projet.

Préparation à l'intégration professionnelle

Capacité à intégrer les différents rendus de l'exercice pédagogique au travers d'un book / showreel de qualité afin de valoriser ses compétences en vue d'un recrutement ou d'une opportunité professionnelle, définir son branding personnel et appréhender un entretien de recrutement afin de générer de la conviction chez le recruteur.

Concept et principe de la conception artistique et du design

Activer des méthodes d'idéation et de conception afin de répondre au brief créatif, envisager l'idée au travers de la matérialisation d'un concept, d'une structure de pensée et d'éléments d'intention afin de le rendre concret.

Exécution et rendu de projet

Capacité de terminer le projet de conception visuelle/audiovisuelle et de le rendre dans les temps impartis par le brief, de répondre techniquement aux contraintes de rendu et de diffusion, de valoriser le résultat par une maîtrise fine de l'étape d'exécution.

Plus pédagogiques & évaluation

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

Ateliers thématiques : tout au long de l'année sont organisés des workshops d'une semaine permettant aux étudiants d'être plongés au coeur d'univers spécifiques et d'apprendre à décliner un projet de film au jeu, de la série au jeu, du jeu de plateau au jeu vidéo...

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. À l'issue des séminaires, les étudiants sont également évalués sur leur travail et cette note participe à la validation de leur année.