

BAC+3

GAME DESIGN

Certification délivrée :

Certificat École — 550H | 60 crédits ECTS

Paris

Tarif 2024-2025 : 8 900€

Effectif groupe : 25

Cours : 12 mois - septembre 2024 - septembre 2025

Stage : 6 mois

Accessible parcours handicap



Pré-requis

Justifier d'un Bac+2 validé (120 ECTS) ou d'une certification de niveau 5 ou équivalent (possibilité de VAP). Comprendre et posséder de bonnes qualités en Design Graphique et une bonne culture du jeu vidéo.

Métiers visés

Game Designer
Visual Designer
Narrative Designer

À l'heure du développement de jeux plus complexes, le métier de game designer est en plein essor. Le programme Bac+3 Game Design intègre des cours de Narrative Design et Visual Design afin d'acquérir des compétences sur la conception et la réalisation d'un jeu vidéo, projet fil rouge sur l'ensemble de l'année.

Principaux cours

- Anglais
- Branding / Concept design
- Build & Release
- Cinématique & sound design
- Com entreprise & RS
- Culture métiers
- Culture du jeu
- Droit & management
- Game Design
- Game Review
- Immersion professionnelle
- Level Design
- Modélisation 3D
- Narrative Design
- Personal Branding
- Pilotage de production
- Playtests & QA
- Production 2D/3D
- Script & storyboard
- Visual Design

Logiciels :

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

Unreal

Unity

Photoshop

Illustrator

InDesign

Premiere Pro



Objectifs, compétences et aptitudes

Analyse de la demande de création visuelle du client :

- Analyser la demande de création visuelle du client.
- Analyser le positionnement de la marque sur le marché.
- Réaliser une veille concurrentielle et technique sur les tendances visuelles graphiques.
- Identifier un ou des insights afin de préciser la demande du client.

Conception du projet de création visuelle :

- Participer au brainstorming en utilisant des méthodes de recherche d'idées afin de définir la ligne artistique générale du projet.
- Concevoir l'ensemble des maquettes du projet visuel.
- Rédiger et présenter un cahier des charges comprenant les maquettes et idées créatives pour validation par la direction.

Pilotage de la production graphique :

- Préparer les éléments nécessaires pour les soustraitants.
- Coordonner l'avancée du projet afin de respecter les délais impartis.
- Maîtriser le coût de chaque étape de déploiement du projet
- Proposer de nouvelles idées créatives sur la base des remarques du client.

Réalisation finale du projet graphique :

- Élaborer les composantes visuelles et les animations, en utilisant les logiciels adaptés.
- Adapter et tester ces composantes aux supports de diffusion afin de les intégrer.
- Produire une présentation synthétique et technique reprenant l'ensemble des éléments du projet visuel.

Plus pédagogiques & évaluation

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

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.

Le SREA : le Service des Relations Entreprises aide les étudiants à trouver leur stage. Ils bénéficient aussi d'un accompagnement personnalisé pour leur CV et lettre de motivation.

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