Game Art

Durée
840 heures / an
3 ans

Tarif financement personnel
5490 €/an à Rennes
5490 €/an à distance

Tarif financements tiers
Pole Emploi, OPCO…
6890 € à 8490 € /année

Modalités
en présentiel à Rennes
à distance

temps plein

Public
Tout public

Prérequis
Aucun, Mise à niveau la première année

Niveau
Études professionnelles supérieures

Évaluation
Productions d'application, Mise en situation

Diplôme / Certification
Bac+3 Bachelor européen

Modalités pédagogiques
Démonstrations avec exercices d'application et réalisation de projets d'application

Sessions et délais d'accès
en présence : septembre et janvier
à distance : premier lundi de chaque mois

Accessibilité
Site rennais accessible aux personnes à mobilité réduite

Objectifs

La formation **Game Art** a pour but de former aux métiers de la création visuelle pour les **jeux** et **jeux vidéos**. Elle débute par l'apprentissage des techniques fondamentales de dessin avec une place grandissante pour la 3D et l'animation par la suite. Illustration, modélisation, texturing, animations, rendus ainsi qu'utilisation des moteurs de rendu comme **Godot** et **Unreal** sont au rendez-vous.

Elle est tournée vers une bonne connaissance des impératifs techniques et nécessite de la rigueur et de la créativité avec un goût certain pour la recherche de nouveauté, en particulier des côtés techniques et esthétiques. Elle est articulée avec la formation **Game Design** et les autres formations en jeux vidéos.

Débouchés

Il existe une grande diversité de spécialités mais l'artiste pour jeux vidéo est celui qui crée les éléments graphiques et visuels des jeux ou en relation avec les jeux. Il est une partie essentielle dans une équipe de travail variée et complexe, et travaille en étroite collaboration avec le chef de projet ou directeur artistique, parfois aussi en relation avec le service marketing. Allant des esquisses de recherche demandant une créativité à la réalisation des éléments finaux demandant de la précision dans les travaux de manière à laisser les jeux fluides tout en les rendant attractifs. Il s'agit d'un métier très créatif mais exigeant qui conviendra aux étudiants inventifs au niveau visuel.

Métiers :

- Graphiste 2D ou 3D,
- Réalisateur 3D,
- Animateur 2D,
- Animateur 3D,
- Directeur artistique junior,
- Ux designer jeu vidéo,
- Technical artist

Données chiffrées

Voir tous les chiffres clés

	Effectif	Taux de réussite certification	Abandon	Insertion dans l'emploi	Taux de satisfaction / 5
2022-2023	4	100%	0	N/A	4
2023-2024	5	100%	2	N/A	4

4a rue du bignon
35000 Rennes
contact@activdesign.eu
https://activdesign.eu
07 66 25 94 71

SIRET : 841 247 893 00032
SARL au capital de 7000 euros
numéro de formation : 5335 103 2135

Programme

Objectifs

Durant les trois années de cette formation dédiée aux **Jeux Videos** et **aux métiers artistiques du jeu vidéo,** vous découvrirez plusieurs thématiques liées à la conception et la production graphique de jeux vidéos.

A l'issue de la formation, vous saurez concevoir un jeu, définir sa cible, organiser votre production production artistique, le scénariser et travailler en relation avec une equipe. Vous saurez définir l'impact des assets dans les niveaux du jeu, intégrer les assets graphiques dans divers moteurs en 2D, 3D, animé ou non. Vous ferez preuve d'autonomie dans vos recherches graphiques et techniques. Vous saurez enfin créer les éléments graphiques dédiés à la promotion du jeu en prenant en compte les cibles définies.

Modalités de recrutement et prérequis

Tout le monde peut accéder à la formation en première année, des évaluations sont réalisées pour ceux qui souhaiteraient passer directement en année 2 ou 3 pour valider les acquis par rapport à nos programmes.
Les personnes qui souhaitent obtenir le diplôme européen doivent disposer d'un Bac ou équivalent.

Modalités pédagogiques

La formation peut être suivie en présence ou à distance. Notre pédagogie est essentiellement basée sur la réalisation de projets de jeu, en individuel ou en groupe, en mise en situation de studio, après une période de découvertes des différents aspects en début de session. Plusieurs projets sont réalisés dans l'année dans le but de travailler des aspects spécifique à chaque itération. En savoir plus…

Année 1

- Mise à niveau en dessin traditionnel et numérique
- Bases de la couleur
- Dessiner en perspective
- Histoire de l'image
- Animation 2D
- Anatomie
- Illustration vectorielle
- Styles graphiques
- Initiation à la modélisation 3D
- Ergonomie
- Godot pour les artistes
- Créativité
- Réalisation d'un jeu de société, visual novel, point and click…

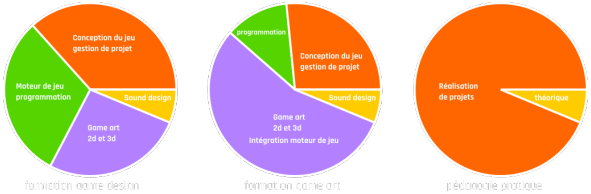
Année 2

- Character design
- Modélisation urbaine et architecturale
- Level design et environment design
- Animation 3D
- modélisation 3D et sculpting
- texturing
- Ergonomie et création de HUD
- Initiation Unreal
- Intégration d'asset et Level design 2D dans Godot
- Intégration d'asset et Level design 3D dans Godot
- Intégration d'asset et level design dans Unreal
- Créativité
- Réalisation de puzzle game, Plateformer 3D, FPS, Racing…

Année 3

- Scenario et Escape Game
- Théorie du level design
- Théorie du game design
- Game design document
- Rigging et animation 3D avancé
- Ergonomie appliquée et ux design
- Perfectionnement Unreal
- Relation son et visuel
- Storyboard
- Création de Teaser
- Création de charte graphique
- Marketing du jeu

La pratique de l'anglais est un fil conducteur et incluse régulièrement dans des ateliers.



Modalités d'évaluation

Année 1 :

- En controle continu :
- UC Scénarisation et intégration de jeu
- UC Conception et publication de jeux
- UC Spécialités du jeux vidéo
- UC de spécialisation
- Oral de fin d'année : présentation de stage ou de projet réalisé durant l'année (20 minutes, dont 10 de questions)
- Anglais écrit niveau A2 CECR (60 minutes)

Année 2 :

- En controle continu : UC Game design de jeux 3D
- UC Spécialités du jeu vidéo
- UC de spécialisation
- Oral de fin d'année : présentation de stage ou de projet réalisé durant l'année (20 minutes, dont 10 de questions)
- Anglais oral niveau A2 CECR (40 minutes dont 20 minutes d'entretien)
- Culture et démocratie en Europe (QCM 40 minutes)

Année 3 :

- En controle continu : UC Méthodologie de production d'un jeu vidéo
- UC Spécialités du jeu vidéo
- UC de spécialisation
- Oral de fin d'année : présentation de stage ou de projet réalisé durant l'année (40 minutes, dont 20 de questions)
- Anglais oral niveau B1 CECR (45 minutes dont 20 minutes d'entretien)
- Anglais écrit niveau B1 CECR (60 minutes)
- Management interculturel et ressources humaines (QCM 40 minutes)

Diplôme

Bachelor européen Créateur de jeu vidéo, Diplôme européen de droit privé de niveau 6 du Cadre européen des certifications (CEC), accrédité par la Fédération européenne des écoles.

Taux de réussite 2022-2023 : 75%

Taux de réussite 2023-2024 : En 3eme année, 100%, toutes années confondues 66%

4a rue du bignon
35000 Rennes
contact@activdesign.eu
https://activdesign.eu
07 66 25 94 71

SIRET : 841 247 893 00032
SARL au capital de 7000 euros
numéro de formation : 5335 103 2135