

<b>Objectifs</b>						
<b>Durée</b> 840 heures / an 3 ans						
<b>Tarif financement personnel</b> 5490 €/an à Rennes 5490 €/an à distance						
<b>Tarif financements tiers</b> Pole Emploi, OPCO... 6890 € à 8490 € /année						
<b>Modalités</b> en présentiel à Rennes à distance						
temps plein						
<b>Public</b> Tout public						
<b>Prérequis</b> Aucun, Mise à niveau la première année						
<b>Niveau</b> Études professionnelles supérieures						
<b>Évaluation</b> Productions d'application, Mise en situation						
<b>Diplôme / Certification</b> Bac+3 Bachelor européen						
<b>Modalités pédagogiques</b> Démonstrations avec exercices d'application et réalisation de projets d'application						
<b>Sessions et délais d'accès</b> en présence : septembre et janvier à distance : premier lundi de chaque mois						
Voir tous les <a href="#">chiffres clés</a>						
		<b>Effectif</b>	<b>Taux de réussite certification</b>	<b>Abandon</b>	<b>Insertion dans l'emploi</b>	<b>Taux de satisfaction / 5</b>
<b>Accessibilité</b> Site rennais accessible aux personnes à mobilité réduite		2022-2023 2023-2024	4 5	100% 100%	0 2	N/A N/A
						4 4

## 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 artistique, le scénariser et travailler en relation avec une équipe. 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 environnement 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 contrôle 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 CEFR (60 minutes)

#### Année 2 :

- En contrôle 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 CEFR (40 minutes dont 20 minutes d'entretien)
- Culture et démocratie en Europe (QCM 40 minutes)

#### Année 3 :

- En contrôle 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 CEFR (45 minutes dont 20 minutes d'entretien)
- Anglais écrit niveau B1 CEFR (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](#).

4a rue du bignon

35000 Rennes

[contact@activdesign.eu](mailto: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

Taux de réussite 2022-2023 : 75%

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