

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

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 Diplôme européen de droit privé de niveau 6 du Cadre européen des certifications (CEC)

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 de **Jeu vidéo** et de **game design** est une formation complète et exigeante, sur 3 à 5 années, centrée sur des **projets de création de jeux**.

Elle demande un esprit de synthèse important, de la créativité et de l'autonomie : les cours abordent les différents aspects de la création de jeux vidéos de manière à rendre les game designer autonomes dans la gestion de leurs différents projets à venir.

Un accent particulier est mis sur l'acquisition de techniques de **programmation**, par exemple dans les **moteurs de jeux Godot Engine** et **Unreal Engine**.

Cette formation est articulée avec [Game Art](#), [Narrative designer](#) et [Illustrateur](#). Elle peut conduire à la formation Chef de projet de jeu vidéo en 4eme année.

Débouchés

Le **game design** est un métier complet allant de la conception des jeux à leur réalisation finale. Il n'est pas en soi dédié aux jeux vidéos même s'il s'agit d'une des formes les plus connues. Créer des personnages, établir des scénarii, définir des niveaux, des épreuves et les règles du jeu sont les tâches régulières du **game designer**. Cela peut se compléter par un travail de direction artistique définissant l'aspect graphique des jeux et le monde dans lequel celui-ci évolue. Les infographistes, animateurs 3D ou développeurs se baseront sur son travail et le **game designer** doit avoir une connaissance suffisante de ces technologies pour connaître la faisabilité de son idée, dispenser ses conseils.

Les débouchés sont nombreux et en pleine évolution :

- [game designer](#),
- [level designer](#) (dessinateur de niveau),
- [testeur QA](#),
- scénariste, narrative designer
- programmeur de jeux,
- programmeur interface utilisateur,
- concepteur de jeux,
- développeur application mobile,
- développeur HTML5 et javascript

Pour avoir un aperçu du devenir de quelques personnes qui ont suivi cette formation, lisez notre page sur les [alumni et anciens apprenants](#).

Données chiffrées

(voir tous les [chiffres clés](#))

	Effectif	Taux de réussite certification	Abandon	Insertion / poursuite études	Taux de satisfaction / 5
2022-2023	5	50%	0	50%	4
2023-2024	11	100%	0	N/A	4,2
2024-2025				100%	4,2

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 Vidéo** et **Game designer**, vous découvrirez plusieurs thématiques liées à la conception et la production de jeux vidéos.

A l'issue de la formation, vous saurez concevoir un jeu, définir sa cible, organiser sa production, le scénariser et le mettre en œuvre dans un moteur de jeu adapté. Vous saurez définir les niveaux du jeu, intégrer les assets graphiques et aurez une autonomie dans la programmation de vos prototypes. Vous saurez enfin promouvoir et publier vos jeux.

Modalités de recrutement et prérequis

Tout le monde peut accéder à la formation en première année, des évaluations de prérequis sont réalisées pour ceux qui souhaiteraient passer directement en année 2 ou 3. Dans tous les cas, un portfolio est demandé.

Les personnes qui souhaitent obtenir le diplôme européen doivent disposer d'un Bac ou équivalent.

Modalités pédagogiques

La formation peut être suivie en **présence** à Rennes 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 d'assimilation fondamentale des techniques en début de session. Plusieurs projets sont réalisés dans l'année dans le but de travailler des aspects spécifiques à chaque itération. [En savoir plus...](#)

Programme

Année 1

- Scénario
- Initiation **Game design**
- Moteur de jeu Renspy, **Godot Engine**
- **Programmation**
- Travail à partir de photo et de l'image
- Dessin vectoriel
- Initiation à la **3D**
- Initiation au sound design
- Projet Création de campagne de jeu de stratégie
- Projet de Création de visual novel, de Point and click, de jeu sérieux web et mobile
- Création de jeu de société
- Projet annuel

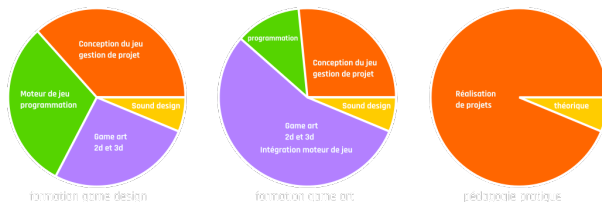
Année 2

- Moteur de jeu **Godot Engine**
- Langages C#, Gdscript
- **Level design 3D**
- **Game design**
- Texturing
- Animation 3D et intégration d'assets 3D
- Sound design
- Ergonomie UX
- Créativité
- Moteur de jeu **Unreal Engine**
- Création de puzzle game, de FPS...
- Projet Annuel

Année 3

- Concevoir les jeux : game design document, game play, level design...
- Jeux multijoueurs et réseaux, Godot et Unreal
- Utilisation de services et API et fonctionnalités réseaux
- Gestion de projet
- Utiliser des outils collaboratifs de gestion de projet
- Réalité Virtuelle et réalité augmentée
- Ecriture de scénarii
- Ergonomie appliquées aux interfaces
- Marketing du jeu, teaser
- Projet annuel

Dans cette **formation jeu vidéo**, l'accent est mis sur la **conception**, la **programmation** et l'utilisation de **moteurs de jeux**. Voici une comparaison avec les autres formations en jeu vidéo.



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 CECR (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 CECR (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 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 / Créateur en Industries Culturelles, Diplôme européen de droit privé de niveau 6 du Cadre européen des certifications (CEC), accrédité par la [Fédération européenne des écoles](#).

	2022-2023	2023-2024	2024-2025
Taux de réussite	75%	100%	

Les personnes ne disposant pas du bac ne peuvent postuler au bachelors et obtiendront un certificat de centre de formation.