Ref. formation 201802032691

Master of Arts Jeux Videos

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

3IS BORDEAUX
Sonia Mangin
05.56.51.90.30
contactbordeaux@3is.fr

Accès à la formation

Publics visés :

Demandeur d'emploi
Jeune de moins de 26 ans
Personne handicapée
Salarié(e)
Actif(ve) non salarié(e)

Sélection :

Dossier
Concours
Entretien

Niveau d'entrée requis :

Niveau 4 : Baccalauréat (Niveau 4 européen)

Conditions d'accès :

3iS recrute ses élèves sur concours par une procédure unique, pour les titulaires d'un niveau au moins équivalent au baccalauréat français. Admissions post-bac (classe préparatoire et 1re année) o Conditions d'admission post-bac L'admission en classe préparatoire ou en première année se fait sur la base d'un concours. Sont admis à se présenter les candidats qui préparent le baccalauréat français (toute série) ou un titre équivalent international ou qui en sont déjà titulaires. Une seule inscription par candidat est possible dans une même année, pour une session. Une session est un regroupement de dates sur une période de plusieurs semaines. La classe préparatoire est une année proposée aux candidats qui ont besoin de développer leurs connaissances et compétences au plan culturel et artistique. Programmée sur une année universitaire complète, elle permet aux étudiants de découvrir les métiers du cinéma, de l'audiovisuel et du son, et de développer des compétences spécifiques (exemple : logiciels de montage). Le candidat émet un vœu (entrée en classe préparatoire ou entrée directe en première année) au moment de s'inscrire au concours. À l'issue des épreuves et en fonction des résultats obtenus, le jury formule une décision : refus, admission en classe préparatoire, admission en première année.

Prérequis pédagogiques :

JEU VIDÉO Test de Culture Générale (45 min en ligne coef. 1) Ce test de Culture Général est un questionnaire à choix multiple qui se réalise en ligne. Les domaines abordés sont : La langue française, Correction de langue (orthographe et conjugaison) Institutions et enjeux contemporains Arts, culture et technologie Epreuve spécifique (1h coef.1) Animation & Jeu Vidéo Test de créativité : Épreuve de dessin permettant au candidat de montrer sa capacité à raconter une histoire par le dessin. Entretien individuel (20 min coef. 2) L'entretien individuel permet au candidat de valoriser sa personnalité, son parcours et ses projets. L'objectif de l'entretien est de mesurer le degré de motivation du candidat à l'égard des métiers de l'animation ou du jeu vidéo, de cerner sa curiosité culturelle, d'évaluer son potentiel et de confirmer le choix d'orientation du candidat. Il est recommandé de venir à cet entretien avec un « book » dans lequel le candidat réunit des exemples des travaux qu'il a pu réaliser à titre personnel (dessin, photographie,…). Le jury est composé : d'un membre de l'encadrement de 3iS (professeur, responsable pédagogique…) qui a pour mission de s'assurer que le candidat présente des motivations cohérentes et compatibles avec le projet pédagogique de l'école d'un jeune diplômé (ou étudiant en fin d'année d'études) qui peut aborder des questions culturelles ou artistiques avec une plus grande proximité générationnelle. Il est également en mesure d'apprécier la capacité d'intégration du candidat dans les équipes d'étudiants qu'il a

côtoyées pendant ces dernières années. Des annales sont consultables en ligne ainsi que le guide à destination du jury et la grille d'évaluation.

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

- Le Game Designer conçoit l'ensemble d'un univers et ses composantes (environnement, intrigue, personnages, mécanismes ludiques, enjeux) … - Le Level Designer affine la difficulté et équilibre les ressources plus en détail sur chaque carte, tableau ou niveau. Il travaille de pair avec les graphistes et les développeurs. - Le game artist' conçoit l'univers graphique du jeu vidéo, les objets, les décors et les personnages en 2D ou en 3D selon sa spécialité. - Le Chef de projet ou Directeur Artistique : ces postes sont accessibles après quelques années d'expérience. Dans les deux cas, il s'agit d'encadrer une (ou plusieurs) équipe(s) autour d'un projet en suivant des protocoles précis.

Contenu et modalités d'organisation

Le jeu vidéo est devenu la 2e industrie culturelle en France derrière le livre ! Quant au marché des consoles, il connaît sa 8e génération depuis l'apparition des premiers appareils… Qu'ils soient constructeurs, designers, éditeurs, accessoiristes, les acteurs du secteur innovent en permanence pour prendre en compte de nouvelles expériences de jeu. L'écosystème du secteur fait apparaître quatre acteurs principaux : Les créateurs, les studios, les distributeurs et les éditeurs. Les deux premières catégories recrutent des profils techniques et artistiques pour le développement d'un jeu, indépendamment des choix de programmation. Le programme de la formation complète en jeu vidéo se déroule en 3 ou 5 ans autour de 3 types d'enseignements : - Les enseignements généraux constituent le socle théorique de la formation (culture générale, droit, environnement des jeux vidéo, économie, anglais, histoire de l'art…). - - Les enseignements techniques et artistiques fournissent la "boîte à outils" des créateurs de jeux vidéo : character et environmental design, game design, level design, scénario, création 2D/3D, animation et modélisation, intégration... - - Les enseignements professionnels mettent en pratique l'apprentissage tout au long du cursus : ateliers de création de jeux vidéo, stages, projets de fin d'études en équipe…(logiciels : 3DSMax, Maya, Blender, Motion Builder, Unity 3D, Unreal engine, ZBrush…) En trois ans le Bachelor Of Arts forme des techniciens ayant une sensibilité artistique, capables sous la supervision d'un directeur artistique de participer à la création d'un jeu vidéo. Ils pourront également travailler en tant qu'indépendant pour différents prestataires (design, impression 3D, prototypes…). En cinq ans, le Master of arts forme des artistes qui se spécialisent dans un poste de la chaine de production d'un jeu vidéo. (animateur 2D ou 3D, modeleur, intégrateur, character designer…) Leur haut niveau de compétence leur permettra après quelques années d'expérience de prétendre au poste de directeur artistique.

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** **Type de parcours** ***Non renseigné***

Validation(s) Visée(s)

> Attestation de fin de formation

Et après ?

Suite de parcours

Non renseigné

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00084557	du 17/09/2018 au 30/06/2023	Bègles (33)	3IS BORDEAUX		Non éligible	FPC
00173259	du 18/09/2019 au 30/06/2024	Bègles (33)	3IS BORDEAUX		Non éligible	FPC
00249221	du 13/09/2021 au 30/06/2026	Bègles (33)	3IS BORDEAUX		Non éligible	FPC