Ref. formation 201805033767

Bachelor Concepteur Jeu Vidéo

Financement

Formation professionnelle continue
Non conventionnée / sans dispositif

Organisme responsable et contact

ESARC EVOLUTION
LAVOLEE Amélie
05.56.12.40.58
a.lavolee@digital-campus.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
Entretien

Niveau d'entrée requis :

Niveau 4 : Baccalauréat (Niveau 4 européen)

Conditions d'accès :

L'admission à LISAA se fait hors du système Parcoursup. De même, le choix des options, suite à la réforme du Bac, n'est pas déterminant. L'admission est conditionnée par la passation d'un entretien oral et la présentation d'un dossier. L'entretien est un moment privilégié qui permet d'échanger sur le parcours et les ambitions du candidat. L'enjeu est d'évaluer sa motivation et l'adéquation de son profil aux spécificités des métiers de l'animation.

Prérequis pédagogiques :

Non renseigné

Contrat de professionnalisation possible ?

Non

Objectif de la formation

Cette formation prépare les étudiants à devenir des experts de la conception de jeux vidéos en 2D et 3D. En 3 ans, les étudiants abordent tous les aspects des médias interactifs : Game Designer, level designer, environment artist, 3D modeler, character designer, concept artist, concept character artist, gameplay programmer, level builder, level scripter, lighting artist, vfx artist, narrative designer… Chaque unité d'apprentissage doit être validée afin de passer à l'année suivante. Une partie essentielle des évaluations est réalisée en contrôle continu qui tient une place importante. Le premier semestre est ponctué par des partiels et une épreuve orale de présentation de votre travail et progression. Votre personnalité créative et graphique, les savoir-faire du 1er semestre seront évalués autour de plusieurs projets sur un temps limité. L'année est finalisée par la présentation d'un book auprès d'un jury.

Contenu et modalités d'organisation

UNITÉ 1 - ART : Dessin / Couleur / Volume, Perspective / Croquis d'extérieur, Modèle vivant UNITÉ 2 - GAME DESIGN : Game Design, Level Design, Intégrateur moteur, Son UNITÉ 3 - 3D : Technique 3D UNITÉ 4 - 2D : Infographie 2D UNITÉ 5 - Cultures / langues : Histoire du Jeu Vidéo, Histoire de l'Art, Anglais, Japonais

Parcours de formation personnalisable ? **Oui** Type de parcours **Modularisé**

Validation(s) Visée(s)

Concepteur en animation et effets spéciaux numériques - ***Niveau 6 : Licence, licence professionnelle, BUT (Niveau 6 européen)***

MON COMPTE FORMATION Éligible au CPF

Et après ?

Suite de parcours

Le cursus jeu vidéo 2D/3D se déroule en 3 ans ou 2 ans après une année préparatoire en arts appliqués. Il permet l'obtention du *titre de Concepteur de jeux vidéo - IDAA-LISAA, NSF 323n - niveau 6, enregistré au Répertoire national des certifications professionnelles par arrêté du 27 décembre 2018 publié au Journal officiel du 4 janvier 2019. La formation peut être intégrée dès la 1re année ou en cours de cursus (2e ou 3e année).

Calendrier des sessions

Numéro Carif	Dates de formation	Ville	Organisme de formation	Type d'entrée	CPF	Modalités
00145107	du 03/09/2019 au 31/08/2021	Bordeaux (33)	ESARC EVOLUTION		MON COMPTE FORMATION	FPC
00194463	du 08/09/2020 au 31/08/2022	Bordeaux (33)	ESARC EVOLUTION		MON COMPTE FORMATION	FPC
00322385	du 07/09/2022 au 01/08/2025	BORDEAUX (33)	ESARC EVOLUTION		MON COMPTE FORMATION	FPC