

Livret Cycle Professionnel Jeu Vidéo

Édition octobre 2024



FORMATION

Cycle Professionnel JEU VIDEO



Bordeaux – Montpellier
Nantes - Rennes – Toulouse



4 ans



Statut étudiant, en formation initiale



Temps plein en présentiel



Titre RNCP Niveau 6
(Équivalent Bac+3/4)



Enseignements en français



Bac minimum



Stages : d'une durée totale
de 8 semaines en fin
de 2^e et/ou 3^e année

Le cycle professionnel Jeu vidéo est une formation polyvalente permettant d'acquérir, en 4 ans, les compétences techniques et artistiques nécessaires pour devenir concepteur de jeux vidéo et de contenus multimédia interactifs.

Nos équipes pédagogiques accompagnent les étudiants dans l'acquisition des outils de création et dans le développement des compétences professionnelles nécessaires à l'élaboration de projets d'animation vidéoludique.

Les étudiants formés à l'ESMA sont reconnus pour leur rigueur et leur sens de l'esthétisme qui leur ouvrent les portes des studios de jeux vidéo, d'animation, d'effets spéciaux, ou encore de publicité.

La formation est validée par le titre RNCP38806 - **Concepteur de jeux vidéo - Game Designer**, de niveau 6, enregistrée le 27/03/2024.

Objectifs

Acquérir une polyvalence et une expertise de l'ensemble du pipeline de production :

- Proposer un concept de jeu à un commanditaire
- Concevoir et prototyper un jeu
- Coordonner les différentes étapes de réalisation d'un jeu vidéo
- Contrôler la qualité de l'expérience joueur
- (Option Game Art) : Réaliser les éléments graphiques d'un jeu
- (Option Programmation gameplay) : Réaliser les éléments de gameplay d'un jeu

Méthodes et moyens pédagogiques

L'organisation de l'enseignement s'effectue dans l'alternance d'enseignements théoriques, d'ateliers, de workshops et de masterclass. C'est dans cette diversité de moyens et par la pédagogie de projets que se renforcent les apprentissages.

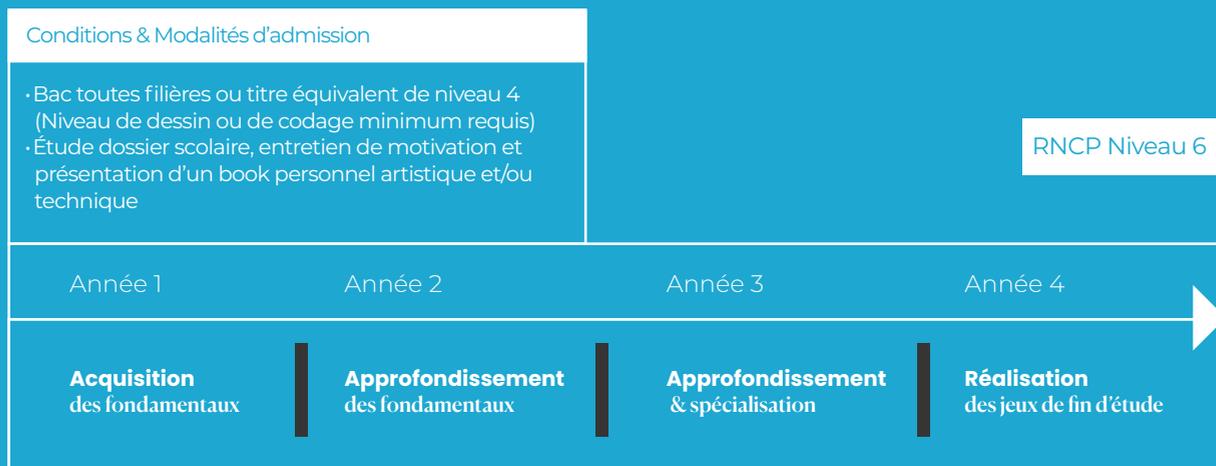
L'équipe est constituée d'intervenants professionnels, impliqués sur un parcours pédagogique cohérent et

progressif, dans le suivi des étudiants et de leurs projets tout au long du cursus.

Les équipements et logiciels mis à disposition des étudiants et utilisés intensivement tout au long de la scolarité, leur permettent d'acquérir une parfaite maîtrise des outils utilisés dans l'industrie.



CURSUS



Conditions d'obtention de la certification

Le parcours de formation est validé par la certification professionnelle RNCP38806 - Concepteur de jeux vidéo - Games Designer (niveau 6), enregistrée au répertoire national des certifications professionnelles, par décision du 27/03/2024.

Certificateurs : ETPA-Écoles Créatives, Écoles Créatives Montpellier, Écoles Créatives Rennes.

La validation peut être partielle (remise d'un certificat de compétences par bloc obtenu). Détail des compétences et des modalités d'évaluation sur le site France compétences : RNCP38806 - Concepteur de jeux vidéo.

La certification professionnelle est obtenue par la validation des blocs de compétences 1 à 4 + 1 bloc optionnel 5 ou 6 :

BLOC 1 : Proposer un concept de jeu à un commanditaire

BLOC 2 : Concevoir et prototyper un jeu

BLOC 3 : Coordonner les différentes étapes de réalisation d'un jeu vidéo

BLOC 4 : Contrôler la qualité de l'expérience joueur

BLOC 5 : (option Game Art) : Réaliser les éléments graphiques d'un jeu

OU

BLOC 6 : (option Programmation gameplay) : Réaliser les éléments de gameplay d'un jeu

La certification est aussi accessible par la VAE.



Acquisition des fondamentaux



ENSEIGNEMENTS

- Anglais
- Animation 2D
- Concept Art
- Construction d'un parcours d'autonomisation et de professionnalisation
- Culture de l'image
- Dessin
- Fondamentaux du Game Design
- Game Design
- Infographie 2D & 3D
- Laboratoire – développement de l'autonomie
- Modélisation 3D
- Participation à des Gamejam
- Peinture digitale
- Programmation gameplay
- Programmation Unreal Engine
- Projets de jeux vidéo
- Rig Animation 3D
- Sculpt 3D
- Semaines spéciales
- Tech Art
- UX (UI, Signes et feedbacks)

DESCRIPTION

Au cours des deux premières années de la formation, les étudiants acquièrent un certain nombre de fondamentaux en matière de conception et de développement de jeux vidéo, et déploient des compétences à la fois artistiques et techniques.

OBJECTIFS

ANNÉE 1

- Comprendre les mécaniques ludiques d'un jeu vidéo
- Concevoir des règles des jeux sur la base d'un corpus de référence
- Mettre en œuvre les techniques de représentation par le dessin et par la peinture digitale, lignes, volumes et valeurs
- Acquérir les fondamentaux de conception et de développement d'un jeu vidéo
- S'appropriier les outils et logiciels informatiques 3D
- Identifier et analyser les attentes d'un cahier des charges
- Définir et planifier un projet

ANNÉE 2

- Mettre en œuvre les techniques du Game design
- Identifier les problématiques d'expérience utilisateur et d'interface utilisateur (UX/UI)
- Définir et mettre en œuvre les étapes de production d'une séquence interactive (création d'assets, intégration, programmation)
- Définir et mettre en œuvre les techniques de conception en animation et en Tech Art
- Construire un portfolio, une bande démo ou démoreel pour la recherche de stage en anglais et en français
- Définir, planifier, contrôler et suivre un projet
- Analyser et évaluer les attentes d'un cahier des charges



Approfondissement et spécialisation

+750h
d'enseignement :
cours, ateliers, workshops
De septembre à juin

Le volume de cours est variable
en fonction du choix de
dominantes et d'options

DESCRIPTION

En 3e année, les étudiants choisissent les modules qui vont leur permettre de se spécialiser dans le domaine artistique ou technique. Les occasions de mettre en pratique leurs compétences techniques, artistiques et organisationnelles et leur autonomie sont également renforcées : à travers, d'abord, la création d'un mini projet en groupe, puis un travail de recherche et développement en préproduction du jeu vidéo de fin d'études.

OBJECTIFS

- Acquérir un haut niveau d'expertise artistique ou technique, selon les spécialisations choisies.
- Développer des compétences de narratologie et narrative design
- Développer son autonomie
- Être apte, techniquement et humainement, à intégrer une équipe

ENSEIGNEMENTS

- Anglais
- Création d'un portfolio personnel
- Game Design
- Masterclass, ateliers soft skills et insertion professionnelle
- Narrative Design
- Option Tech Art
- Option rigging & animation 3D
- Projets de création de jeu dans le cadre de game jam et de partenariats institutionnels
- Spécialité Art : sculpt 3D, direction artistique, infographie 3D, option tech art
- Spécialité programmation

Professionnalisation et diplôme

Réalisation du jeu vidéo de fin d'études

+1000h
de suivi de production
des jeux et Masterclass
thématiques

**Réalisation du jeu vidéo de
fin d'études**
De septembre à juin

DESCRIPTION

Dans la continuité du travail entamé en fin de 3e année, la 4e année est entièrement consacrée à la conception et au développement, en groupe, du prototype de leur projet de jeu vidéo de fin d'études. Celui-ci vient conclure plusieurs mois d'enseignements artistiques et techniques intensifs.

À l'issue de la validation du prototype, les étudiants entrent en phase de production dans les mêmes conditions qu'un réel studio de développement.

Accompagnés des enseignants et marrainés ou parrainés par un professionnel du secteur, ils mettent en application leurs connaissances, expérimentent les apprentissages théoriques et pratiques abordés à l'occasion de la formation et démontrent toutes leurs compétences graphiques, techniques, et de gestion de projet.



TEMPS FORTS DE L'ANNÉE

- Conception du jeu de fin d'études en équipe
- Prototype Gameplay et direction artistique
- Rencontre avec les professionnels
- Simulations professionnelles
- Grand Prix

ÉVALUATIONS & VALIDATION DE LA CERTIFICATION

- Contrôle continu : évaluation en continu des avancées du jeu vidéo en conditions professionnelles.
- Evaluations certificatives : mises en situation professionnelles et évaluation par un jury professionnel des jeux de fin d'études.

Débouchés



> Métiers préparés

MÉTIERS DU DESIGN	MÉTIERS DE L'IMAGE
Game Designer, Level Designer, Economic Game designer, Technical Game Designer	Game Artist, Environnement Artist, Artiste 3D, Animateur 3D, Modeleur 3D, VFX Artist, Tech Artist, Technical Animator
MÉTIERS DE LA TECHNOLOGIE	MÉTIERS DU SUPPORT
Programmeur de mécanique de jeu (Gameplay Programmer), Programmeur de jeu (Game programmer), Game Developer	Tester (QA tester)

Avec de l'expérience, les certifiés pourront évoluer vers des postes de Senior et de Lead.



> Domaines

Les postes ciblés s'exercent dans les secteurs de la production de jeux vidéo (studios de création de jeux vidéo, de « serious games », éditeurs de jeux), de la production de jeux et jouets (éditeurs de jeux de société, fabricants de jouets et de jeux électroniques), de la communication (agences de communication & marketing, agences de gamification).

De nombreux secteurs en phase de transition numérique recourent également au développement de jeux en tant qu'outils de simulation, de formation, d'information ou de communication internes ou externes : santé, éducation / formation, défense et sécurité civile, industrie 4.0, agriculture 4.0.

Les étudiants en conception de jeux vidéo peuvent exercer en indépendant ou en freelance, statut particulièrement adapté aux collectifs de production que l'on a vu se développer ces dernières années, et qui se forment le temps de la production d'un jeu.

Cycle Professionnel Jeu Vidéo

ADMISSION

PRÉREQUIS

Bac ou titre équivalent, de niveau 4
Niveau de dessin et/ou de codage minimum requis

MODALITÉS & DÉLAIS D'ACCÈS

- Étude du dossier scolaire
- Entretien de motivation
- Évaluation d'un portfolio personnel artistique et/ou technique

Candidature toute l'année

Prochaines rentrées : Septembre – Octobre 2025

Inscription en ligne sur notre site : esma-artistique.com,
espace "Candidature"



Confirmation de l'admission sous 48h après l'entretien

Le candidat a 2 semaines pour valider son inscription

Accessibilité aux personnes handicapées

Nos campus travaillent en permanence à l'amélioration des conditions d'accueil des personnes en situation d'handicap et de notre politique d'accessibilité et d'inclusion. Tous nos campus respectent les normes PMR. Les candidats et étudiants peuvent contacter nos référents Handicap en leur adressant un mail : accessibilite@esma-artistique.com

TARIFS



Cycle Professionnel Jeu Vidéo

	Frais de scolarité/an	Arrhes	Solde
Cycle Jeu Vidéo	6 680 €	700 €	5980 €

FINANCEMENTS ET AIDES

L'inscription à nos formations se fait exclusivement sous le statut d'étudiant, elles ne sont pas accessibles à des stagiaires de la formation professionnelle financés par des fonds mutualisés (Pôle Emploi, OPCO, Région, Association Transition Pro, CPF...).

1/ Facilité de paiement : Les Ecoles créatives proposent à leurs étudiants d'échelonner le paiement de leurs frais de scolarité sans coût supplémentaire jusqu'à 8 mensualités.

2/ Remise fratrie : une réduction de 10 % des frais de scolarité de chacun des enfants est offerte à l'inscription d'un 2e membre d'une même fratrie.

3/ CROUS : nos formations ne sont pas éligibles aux Bourses sur critères sociaux du CROUS. En revanche elles peuvent ouvrir droit selon le dossier familial au logement universitaire du CROUS et l'accès aux restaurants universitaires. trouverunlogement.lescrous.fr/

4/ Bourses Lespry : afin de faciliter au plus grand nombre l'accès à ses formations d'excellence, les Ecoles créatives, par l'intermédiaire de leur fond de dotation ont mis en place un système d'aide financière basé sur le mérite et critères sociaux. Créé à l'initiative des dirigeants des Ecoles Créatives, le fonds de dotation des Ecoles Créatives LESPRY est un organisme de droit privé à but non lucratif, indépendant des Ecoles Créatives. Sa mission est d'accompagner et d'aider les étudiants et les jeunes actifs créatifs à déployer leurs talents en favorisant leur accès aux études menant aux métiers des industries culturelles et créatives (ICC) et en les accompagnant, une fois diplômés, dans leurs projets professionnels en lien avec les ICC, au travers de l'attribution de :

- Bourses d'études
- Bourses « accident de la vie »
- Bourses de mobilité à l'international (stage)...

5/ Autres bourses : même si vous n'êtes pas éligibles aux bourses sur critères sociaux, des fondations vous donnent accès à des aides financières. Vous retrouverez d'autres aides issues de Fondations sur le site de la Fondation de France : www.fondationdefrance.org/fr/

5/ Le prêt étudiant : n'hésitez pas à contacter votre banque mais aussi les banques concurrentes pour connaître les formules et avantages qu'elles peuvent vous proposer. Beaucoup d'entre elles proposent des conditions spécifiques pour les étudiants.

7/ L'aide au logement : tous les étudiants ont le droit de formuler une demande d'APL auprès de la CAF dont ils dépendent.

www.caf.fr/allocataires/caf-de-la-reunion/offre-de-service/logement/aide-au-logement-etudiant

8/ Les autres aides : différentes aides des collectivités locales (département, régions), aide au mérite, aide à la mobilité... Des sites ont été créés spécialement pour aider les étudiants à connaître les aides auxquelles ils peuvent prétendre.

www.etudiant.gouv.fr/fr/vos-aides-financieres-1896

9/ Carte étudiante internationale ISIC : lorsque vous êtes inscrit dans l'une de nos écoles, vous avez le statut étudiant et il vous sera remis une carte d'étudiant internationale ISIC. Elle vous permettra de prouver votre statut d'étudiant à l'international et surtout de profiter de nombreux avantages et réductions dans le monde entier. isic.fr/

Établissement d'enseignement supérieur privé.



Montpellier

1 place Niki de Saint Phalle

34070 Montpellier.

contact@esma-montpellier.com

04 67 63 01 80

Toulouse

50 route de Narbonne

31320 Auzeville - Tolosane.

contact@esma-toulouse.com

05 34 42 20 02

Nantes

6 rue René Siegfried

44200 Nantes.

contact@esma-nantes.com

02 28 24 18 40

Lyon

2 cours Bayard

69002 Lyon.

contact@esma-lyon.com

04 78 37 22 32

Rennes

50 rue Jules Andrade

35000 Rennes.

contact@esma-rennes.com

02 23 46 09 88

Bordeaux

2 parvis Gattebourse

33800 Bordeaux.

contact@esma-bordeaux.com

05 56 40 00 55



esma-artistique.com



esma

école supérieure des
métiers artistiques