

BACHELOR GRAPHISTE JEU VIDÉO ET EXPÉRIENCES LUDIQUES EN 3 ANS



“ Créer des univers ludiques ”

Vous aimez dessiner, votre imagination n'a pas de limite et vous rêvez de participer à la création du prochain Monument Valley, Minecraft, Fortnite ou Hearthstone. Alors à votre tour de mettre votre talent artistique au service du jeu vidéo.

Cette formation vous permettra de vous professionnaliser dans l'écriture de scénario et de mécaniques ludiques, la conception artistique, la création et l'animation en temps réel de décors, de personnages, d'effets spéciaux et d'interfaces pour le jeu vidéo.

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

- Artiste 2D/3D (personnages, décors, effets)
- Technical Artiste
- Concepteur d'interaction

Dans les secteurs du jeu vidéo, de l'audiovisuel, du web ludique, des jeux éducatifs et informatifs, de la simulation et jeux de santé, de la muséographie ou jeux de société, ou encore des animations interactives pour l'événementiel ou l'artistique.

PROGRAMME

La 1^{ère} année est COMMUNE aux 4 bachelors Design de GOBELINS et a pour objectif de faire un choix professionnel éclairé :

- Bachelor Graphiste Jeu Vidéo et Expériences Ludiques
- Bachelor Designer Web et Mobile
- Bachelor Développeur Web et Mobile
- Bachelor Graphiste Motion Designer

L'objectif de cette 1^{ère} année est la découverte et l'acquisition des fondamentaux du domaine créatif ainsi que l'accompagnement au projet professionnel.

Contenu :

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX ET TRANSVERSAUX (1^{ÈRE} ANNÉE) :

- Culture fondamentale générale, visuelle, audiovisuelle et du design, scénarisation, dessin, volume, PAO, sciences et technologie, méthodologie de projet

- Professionnalisation : posture et positionnement, promotion et exposition projets, prise de parole, droit et gestion

ENSEIGNEMENTS DE SPÉCIALITÉ AU CHOIX (ATELIERS) ;

Approche et découverte des métiers du Motion Design, du Graphisme en Jeu Vidéo, du Design Web et Mobile, du Développement Web et Mobile.

ENSEIGNEMENTS MÉTIERS GRAPHISTE JEU VIDÉO (2^È ET 3^È ANNÉES) :

- Apprentissages techniques et méthodologiques du game art (maîtrise des outils, logiciels, méthodes et pratiques en vigueur sur le marché : game et level design, scénarisation et storyboarding), graphisme 2D (illustration, création de personnages et décors, mise en page écrans de jeux, effets spéciaux) et 3D (modelage de décors, animation, lumières, rendus...), bases de programmation, photo, son et vidéo
- Veille culturelle et sectorielle métier

Projets :

PROJETS TRANSVERSAUX (1^{ÈRE} ANNÉE) :

- Projets réalisés en équipe encadrés par des intervenants professionnels
- Découverte de techniques complémentaires
- Thèmes variés pour personnaliser son book

PROJETS DE SPÉCIALISATION :

- Jeu vidéo en 3D sur un thème imposé, réalisation d'assets et animation, expérience ludique en 2D libre sur interface innovante (jeu hybride)
- Projet de jeu narratif en 2D, expérience ludique en 3D libre sur interface innovante (mapping interactif), projet de jeu en équipe et présentation en festival

Stages :

- 6 semaines en fin de 1^{ère} année visant à confirmer son choix de parcours
- 6 à 8 semaines en fin de 2^e année
- 6 à 8 semaines en fin de 3^e année (stage à l'étranger fortement conseillé)

PUBLIC CONCERNÉ

Entrée en 1^{ère} année :

- Âgé de 27 ans maximum au 1^{er} septembre 2020
- Titulaire au minimum d'un BAC Général, Technologique ou Professionnel

Qualités attendues : intérêt affirmé pour le dessin, créativité et sens artistique, curiosité pour l'art sous toutes ses formes, bonne culture générale et artistique, ouverture d'esprit, capacité à rechercher des tendances graphiques, à les analyser et à s'exprimer par toute forme de création visuelle

Entrée en 2^e année :

- Âgé de 28 ans maximum au 1^{er} septembre 2020
- Justifier a minima d'une année d'étude post bac dans le domaine du graphisme dans le jeu vidéo

ORGANISATION

En temps plein (3 ans) : 8 800 € par an pour les ressortissants de l'Union Européenne et 13 300 € pour les ressortissants hors Union Européenne (possibilité de bourses Gobelins)

Validation :

Certificat CCI Paris Ile-de-France/Gobelins, de niveau BAC + 3

Modalités d'évaluation :

Contrôle continu et épreuves ponctuelles (3^e année)

Durée :

3 ans

POURSUITE D'ÉTUDES A Gobelins

Design et Management de l'Innovation Interactive (cycle 2), titre RNCP, en apprentissage

CALENDRIER DE RECRUTEMENT

Le concours est commun aux 4 bachelors de Gobelins

Modalités d'admission :

- Sélection sur dossier
- Entretien de motivation avec présentation de réalisations commentées
- Dossier graphique (uniquement pour une entrée en 2^e année)

NOS PLUS

- Une première année pour clarifier son projet professionnel
- Suivi personnalisé des élèves tout au long de l'année (construction du projet de formation)
- Intervenants professionnels en activité
- Apprentissage par la pratique : expérimentation à travers une méthodologie de projet solide
- Immersion dans des projets innovants en lien avec le monde professionnel (nombreux partenariats)
- Participation aux « jeudis créatifs » (projets réalisés avec des étudiants de toutes les formations de l'école)
- Atelier de maquettage et prototypage (Fablab), centre de documentation

Ouverture des inscriptions :

8 novembre 2019

Clôture des inscriptions :

- 1^{ère} session : 16 mars 2020 (date pour entrée en 1^{ère} année uniquement)
- 2^e session : 23 avril 2020 (date pour entrée en 1^{ère} année uniquement)
- 3^e session : 29 mai 2020 (date pour entrée en 1^{ère} et 2^e années)

Date des entretiens :

- 1^{ère} session : du 30 mars au 3 avril 2020 (dates pour entrée en 1^{ère} année uniquement)
- 2^e session : du 11 au 20 mai 2020 (dates pour entrée en 1^{ère} année uniquement)
- 3^e session : du 22 au 26 juin 2020 (dates pour entrée en 1^{ère} et 2^e années)

Dates et calendrier susceptibles d'évoluer (se référer au site internet)

JOURNÉES PORTES OUVERTES

- 31 janvier et 1^{er} février 2020 de 10h à 18h
- 14 mars 2020 de 9h à 13h

RÉUNIONS D'INFORMATION

- 11 décembre 2019
- 22 janvier 2020

S'INFORMER, S'INSCRIRE www.gobelins.fr

CONTACT info-concours@gobelins.fr

Gobelins • Campus Paris Gambetta • 247 avenue Gambetta • 75020 Paris

Conception COSPIRIT - Impression Gobelins, l'école de l'image