

BACHELOR GRAPHISTE JEU VIDÉO ET EXPÉRIENCES LUDIQUES EN 3 ANS



“ Créer des univers ludiques ”

● EN TEMPS PLEIN

Vous aimez dessiner mais la techno ne vous fait pas peur, 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.

Vous pourrez ainsi intégrer le monde professionnel dans des domaines d'application aussi variés que le jeu vidéo, l'audiovisuel, le web ludique, les jeux éducatifs et informatifs, la simulation et jeux de santé, la muséographie ou jeu de société, ou encore les animations interactives pour l'événementiel ou l'artistique.

La formation est répartie sur trois années d'études : une première année pour se préparer, expérimenter et découvrir, une deuxième année pour approfondir et développer son talent, et enfin une troisième année pour se professionnaliser.

DURÉE

- 3 ans

PRÉ-REQUIS

- Âgé de 27 ans maximum au 1^{er} septembre 2019
- Titulaire d'un BAC Général, Technologique ou Professionnel

DÉBOUCHÉS PROFESSIONNELS

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

COMPÉTENCES DÉVELOPPÉES

- Concevoir des mécaniques de jeu (jeu de société, gamification, expérience ludique)
- Rédiger un scénario complet (embranchements narratifs, interactions)
- Créer des personnages et décors en 2D/3D optimisés pour le temps réel
- Concevoir des animations 2D/3D d'objets ou de personnages
- Préparer des effets spéciaux ou des graphismes animés (motion design)
- Créer des chartes graphiques et interfaces utilisateurs (menus, interactions ingame) ainsi que leurs tests
- Formaliser des tests de faisabilité
- Documenter, communiquer et promouvoir ses projets
- Organiser le travail et la production en équipe, optimisation des résultats (assets)
- Utiliser l'anglais professionnel

CONTENU DE LA FORMATION

Chaque année est rythmée par des enseignements fondamentaux, des enseignements métiers propres à chaque bachelor et la réalisation de projets.

ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Culture fondamentale générale, visuelle, audiovisuelle et du design, scénarisation, dessin, volume, PAO, sciences et technologie, anglais, méthodologie de projet
- Professionnalisation : posture et positionnement, promotion et exposition projets, prise de parole, droit et gestion...
- **Communs aux 4 Bachelors GOBELINS**, ils favorisent les échanges et la collaboration pluridisciplinaire entre les étudiants et permettent d'acquérir les fondamentaux du domaine créatif

ENSEIGNEMENTS MÉTIERS GRAPHISTE JEU VIDÉO

- Apprentissages techniques et méthodologiques du game art (maîtrise des outils, logiciels, méthodes et pratique 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 (modélage de décors, animation, lumières, rendus...), bases de programmation, photo, son et vidéo
- Veille culturelle et sectorielle métier

PROJETS

La pédagogie par projet permet la mise en situation de productions individuelles et en équipe ainsi que la constitution d'un book de références autour de :

- **Projets transversaux communs aux 4 bachelors de Gobelins**, permettant aux étudiants d'individualiser leur parcours ainsi que, d'affiner leur pratique créative et leur identité professionnelle en choisissant des workshops parmi les différentes thématiques proposées.
- **Projets de spécialisation en game art et game design pour se professionnaliser dans les différentes facettes du métier**
 - Année 1 : jeu de société libre (papier ou objet uniquement), jeu vidéo en 2D sur un thème imposé, mini-jeu sur un thème imposé à réaliser en équipe
 - Année 2 : jeu vidéo en 3D sur un thème imposé, réalisation d'assets et animation, expérience ludique en 2D libre sur interface innovante (jeu hybride)
 - Année 3 : 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

Stage obligatoire en fin de 1^{ère} et 2^e années dont au minimum un stage à l'étranger

NOS PLUS

- ❖ 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)
- ❖ Suivi personnalisé des élèves tout au long de l'année (construction du projet de formation)
- ❖ 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
- ❖ Plusieurs stages de mise en situation professionnelle dont un au moins à l'international

INFORMATIONS PRATIQUES

MODALITÉS D'ADMISSION

- Sélection sur dossier commenté
- Entretien de motivation avec présentation de réalisations graphiques commentées

OUVERTURE DES INSCRIPTIONS

- 10 novembre 2018

CLÔTURE DES INSCRIPTIONS

1^{er} mars 2019

DATES DES ENTRETIENS

De début à mi-avril

VALIDATION DE LA FORMATION

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

POURSUITE POSSIBLE DES ÉTUDES À Gobelins

- Design et Management de l'Innovation Interactive (cycle 2) option "Lead Creatif"

FRAIS DE SCOLARITÉ

- 8 500 euros la 1^{ère} année pour les ressortissants de l'Union Européenne et 13 100 euros la 1^{ère} année pour les ressortissants hors Union Européenne



JOURNÉES PORTES OUVERTES

1^{er} et 2 février - 10 h à 18 h

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

CONTACT info-concours@gobelins.fr

GOBELINS | Campus Paris gambetta | 247 avenue Gambetta | 75020 Paris