

# Bachelor Graphiste Jeu Vidéo et Expériences Ludiques



Vous aimez dessiner, votre imagination n'a pas de limite et vous rêvez de participer à la création du prochain jeu qui marquera son époque ou du serious game qui fera la différence ? Alors à votre tour de mettre votre talent artistique au service du jeu vidéo ! Cette formation vous permettra de vous professionnaliser dans la conception et la fabrication d'univers au service 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



**Technical artist**  
**Artiste 2D/3D** Chara designer  
(personnages, décor, effets)  
**Concept artist**  
**Concepteur d'univers**

Dans les secteurs du jeu vidéo, de l'audiovisuel, du web ludique, de 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'évènementiel ou l'artistique.

## PROGRAMME

### Contenu :

Chaque année est rythmée par des enseignements fondamentaux, des enseignements techniques propres aux métiers, des sujets de recherche et la réalisation de projets en équipe.

#### ENSEIGNEMENTS FONDAMENTAUX

- Culture du jeu vidéo, audiovisuelle et du design, game design, dessin, PAO, sciences et technologie, 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

Apprentissages techniques et méthodologiques du game art :

- Maîtriser les outils, logiciels, méthodes et pratiques en vigueur sur le marché
- Documenter, communiquer et promouvoir ses projets
- Maîtriser le graphisme 2D : illustration, création de personnages et décors, mise en page des interfaces et supports de communication
- Maîtriser le graphisme 3D : modélisation de décors, animation, lumières, effets spéciaux, rendus
- Apprendre le game et level design, les fondamentaux de l'UX
- Apprendre la scénarisation et le storyboarding

- Optimiser un workflow et organiser une production
  - Apprendre les bases de programmation et d'intégration dans les moteurs de jeux en temps réel
  - Découvrir les fondamentaux du sound design
  - Comprendre et pratiquer les fondamentaux des tests utilisateurs
- Veille culturelle et sectorielle métier

### Projets :

La pédagogie par projet permet la mise en situation réelle de productions individuelles ou en équipe ainsi que la constitution d'un book de références qui s'appuie sur des :

- Ateliers transversaux communs aux 4 bachelors de Gobelins, permettant aux étudiants d'individualiser leur parcours et d'affiner leur pratique créative et leur identité professionnelle en choisissant 3 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** : Un jeu sur un thème imposé à concevoir en équipe, à mener jusqu'au prototype jouable (2D, 3D, tangible)
- **Année 2** : Deux jeux vidéo sur un thème imposé à concevoir en équipe jusqu'à un prototype jouable (réalisation d'assets et animation)
- **Année 3** : Un grand projet de jeu en équipe et présentation en festival : jeu narratif, expérience ludique sur interface innovante, ou installation artistique

## Stages :

- 6 à 8 semaines en fin de 1<sup>ère</sup> année
- 6 à 8 semaines en fin de 2<sup>ème</sup> année
- 6 à 8 semaines en fin de 3<sup>ème</sup> année (stage à l'étranger fortement encouragé)

## PUBLIC CONCERNÉ



### Entrée en 1<sup>ère</sup> année :

- Âgé de 27 ans maximum au 1<sup>er</sup> septembre 2021
- Titulaire au minimum d'un bac général, technologique ou professionnel

### Entrée en 2<sup>ème</sup> année :

- Âgé de 28 ans maximum au 1<sup>er</sup> septembre 2021
- Justifier a minima d'une année d'étude post bac dans le domaine du graphisme dans le jeu vidéo

**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.

## ORGANISATION



### En temps plein (3 ans) :

- Pour les ressortissants de l'Union Européenne, 8.900 € la 1<sup>ère</sup> année
- Pour les ressortissants hors Union Européenne, 13.500 € la 1<sup>ère</sup> année

(+ 300 € si paiement échelonné)

Possibilité d'obtention de bourses Gobelins

### Validation :

- Certificat CCI Paris Ile-de-France de niveau Bac +3

### Modalités d'évaluation :

Contrôle continu et épreuves ponctuelles (3<sup>ème</sup> année)

### Durée : 3 ans

## POURSUITE D'ÉTUDES À Gobelins



Design & Management de l'Innovation Interactive, (cycle 2) titre RNCP, de niveau 7, en apprentissage

## NOS PLUS



- 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)
- Atelier de maquettage et prototypage (Fablab), centre de documentation

## CALENDRIER DE RECRUTEMENT



### Modalités d'admission :

Pré-sélection sur dossier (CV, lettre de motivation, bulletins scolaires) et dossier graphique  
Entretien de motivation

### Ouverture des inscriptions :

13 novembre 2020

### Clôture des inscriptions :

1<sup>ère</sup> session : 4 mars 2021  
2<sup>ème</sup> session : 9 avril 2021  
3<sup>ème</sup> session : 10 juin 2021

### Dates des tests et entretiens :

1<sup>ère</sup> session : Semaine du 5 avril 2021  
2<sup>ème</sup> session : Entre le 12 et le 25 mai 2021  
3<sup>ème</sup> session : Fin juin - début juillet

## JOURNÉES PORTES OUVERTES EN LIGNE

29 et 30 janvier 2021

13 mars 2021 (matin)

## RÉUNIONS D'INFORMATION EN LIGNE

9 décembre 2020 - soirée d'orientation de 16 h à 19h

13 janvier 2021 de 14h à 16h

2 mars et 7 juin 2021 de 20h à 22h

**S'INFORMER, S'INSCRIRE** [www.gobelins.fr](http://www.gobelins.fr)

**CONTACT** [info-concours@gobelins.fr](mailto:info-concours@gobelins.fr)

**Se préparer au concours :** [www.ateliers.gobelins.fr](http://www.ateliers.gobelins.fr)

Gobelins | Campus Paris Gambetta - 247 avenue Gambetta 75020 Paris

  
**Gobelins**  
L'ÉCOLE DE L'IMAGE

une école de la

 CCI PARIS ILE DE FRANCE