

 **PUBLIC**

- ▶ Jeunes de 16 à 29 ans souhaitant poursuivre ou compléter leurs études
- ▶ Demandeurs d'emploi
- ▶ Salariés en évolution de poste ou en reconversion

 **PRÉREQUIS & ADMISSION**

- ▶ Être titulaire d'un baccalauréat ou d'un diplôme équivalent de niveau 4 du Cadre Européen des Certifications (CEC)
- ▶ Concours d'entrée : entretien avec présentation d'un portfolio (se reporter au Guide Concours pour les détails)
- ▶ Entrée directe possible jusqu'en 1^{re} année du Mastère (4^e année de formation)

 **DURÉE & RYTHME**

- ▶ 5 ans soit 3 000 h de formation
- ▶ Temps plein en Bachelor puis rythme alterné en Mastère

 **DÉLAI D'ACCÈS**

- ▶ Concours d'entrée chaque année
- ▶ Rentrée en septembre

 **TARIF DE LA FORMATION**

- ▶ Frais d'inscription : 450 € TTC / an
- ▶ Bachelor : 9 300 € TTC / an
- ▶ Mastère : 9 700 € TTC / an

 **VAE**

Les certifications inscrites au RNCP sont accessibles par la VAE.
Contact : vae@isartdigital.com

 **ACCESSIBILITÉ**

Les locaux sont adaptés pour l'accueil des personnes en situation de handicap.
Un référent handicap accompagne les étudiants sur les modalités d'adaptation de la formation (école et entreprise).

Une question ?
handicap@isartdigital.com

OBJECTIFS

Acquérir les compétences graphiques et managériales liées à la production d'un jeu vidéo :

- ▶ Elaborer un dispositif de veille pour disposer d'une culture artistique et vidéoludique,
- ▶ Déterminer l'ensemble des visuels à produire sur un projet
- ▶ Réaliser des créations 2D et 3D, création d'univers, animation de personnages, photographie, tournage, montage, trucage
- ▶ Savoir communiquer, s'organiser et travailler en équipe
- ▶ Maîtriser les méthodes de travail utilisées en studio, de la préproduction à la postproduction

MOYENS PÉDAGOGIQUES

- ▶ Enseignements théoriques et pratiques : cours magistraux, exercices d'application, travaux pratiques, travaux dirigés
- ▶ Production de projets : suivi et encadrement par les enseignants lors de la réalisation des projets (projet d'année, projet de fin d'études)

MÉTIER PRÉPARÉS

- ▶ Artiste 2D/3D - Game Artist - Concept Artist - VFX Artist - Technical Director - 3D Modeler - Environment Artist - Character Artist - Lighting / Rendering Artist

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- ▶ Contrôle continu (études de cas, mises en situation, présentations, démonstrations)
- ▶ Présentations de projets (projet d'année, projet de fin d'études) devant un jury d'établissement ou un jury professionnel
- ▶ Évaluations écrites et orales en anglais
- ▶ Rédaction et soutenance d'un rapport d'expérience professionnelle

CERTIFICATION PROFESSIONNELLE PRÉPARÉE

- ▶ *Expert en création numérique 2D/3D - Fiche n° 39863*
- ▶ Certification professionnelle de niveau 7, enregistrée au RNCP le 28 novembre 2024
- ▶ Certificateur officiel : ISART Digital

BLOCS DE COMPÉTENCES

- ▶ Mettre en œuvre une veille technologique et artistique sur le marché de la 2D/3D (RNCP39863BC01)
- ▶ Assurer la conception artistique et la préproduction d'une œuvre numérique 2D/3D (RNCP39863BC02)
- ▶ Manager des équipes créatives et techniques 2D/3D (RNCP39863BC03)
- ▶ Piloter la réalisation d'une œuvre numérique 2D/3D : Option Jeu Vidéo (Game Art) (RNCP39863BC05)

CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DE LA CERTIFICATION

La certification totale est obtenue si toutes les conditions suivantes sont réunies :

- ▶ Quatre blocs de compétences sont validés :
 - les 3 blocs du tronc commun (BC01 / BC02 / BC03)
 - le bloc : Option Jeu Vidéo (Game Art) (BC05)
- ▶ Une expérience professionnelle de 6 mois minimum est validée.

À noter : les blocs de compétences sont capitalisables. La validation partielle d'un bloc n'est pas possible. La validation partielle du titre est constituée des blocs dont la totalité des compétences à évaluer est reconnue. La validation des composantes acquises est illimitée.