

 PUBLIC

- ▶ Jeunes de 16 à 25 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 : tests écrits + entretien avec présentation d'un portfolio (se reporter au Guide Concours pour les détails)
- ▶ Entrée possible en 1<sup>re</sup> et 3<sup>e</sup> année

 DURÉE & RYTHME

- ▶ 5 ans soit environ 3 600 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

## GAME PROGRAMMING

## OBJECTIFS

Acquérir les compétences techniques et scientifiques liées au jeu vidéo ainsi que des compétences transversales solides :

- ▶ Maîtriser les pipelines de production, les technologies et les enjeux de l'industrie numérique & vidéoludique, mais aussi la réalité virtuelle, l'intelligence artificielle, le big data,
- ▶ Maîtriser des compétences transverses : modules de sciences de base, enseignements de spécialités, sciences humaines, initiation à la recherche
- ▶ Développer une expertise sur des sujets pointus comme la programmation de simulation physique

## 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)

## MÉTIERS PRÉPARÉS

- ▶ Expert en programmation et mise en oeuvre des plateformes logicielles 3D, Expert en imagerie 3D active, Ingénieur logiciel 3D, Ingénieur en modélisation numérique 3D, Consultant-expert en systèmes visuels interactifs, Lead Développeur, Ingénieur DevOps, Ingénieur IA

## 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 programmation et mise en oeuvre des plateformes logicielles 3D - Fiche n° 37781*
- ▶ Certification professionnelle de niveau 7, enregistrée au RNCP le 19 juillet 2023
- ▶ Certificateur officiel : ISART Digital

## BLOCS DE COMPÉTENCES

- ▶ Identifier et analyser le besoin 3D d'un client (RNCP37781BC01)
- ▶ Scénariser un projet de développement 3D en contexte industriel, serviciel ou ludique (RNCP37781BC02)
- ▶ Choisir et paramétrer une plateforme logicielle 3D (RNCP37781BC03)
- ▶ Conduire un projet de développement 3D (RNCP37781BC04)
- ▶ Manager des équipes créatives et techniques (RNCP37781BC05)

## CONDITIONS DE DÉLIVRANCE DE LA CERTIFICATION

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

- ▶ Tous les blocs de compétences sont validés
- ▶ Un stage ou une expérience professionnelle de 6 mois minimum est réalisé

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.