

DÉMARCHES D'ADMISSION 2019



01

CRÉATION DE COMPTE & PRÉ-INSCRIPTION

Sur le site www.isartdigital.com pour créer votre espace personnel et choisir votre formation



02

DÈS LE 03 NOVEMBRE 2018

L'école vous contacte par téléphone pour confirmer votre date de Tests (écrit et/ou entrevue)



03

PASSAGE DES TESTS

Du 18 au 22 février 2019



04

RÉSULTATS DES TESTS

Les résultats seront disponibles dans votre espace my.isart.com le 28 février 2019 à partir de 16h.



05

INSCRIPTION

Le formulaire d'inscription est disponible dans votre espace my.isart.com



06

INSCRIPTION DÉFINITIVE

Le candidat renvoie le contrat d'inscription complété à l'école par lettre recommandée avec accusé de réception

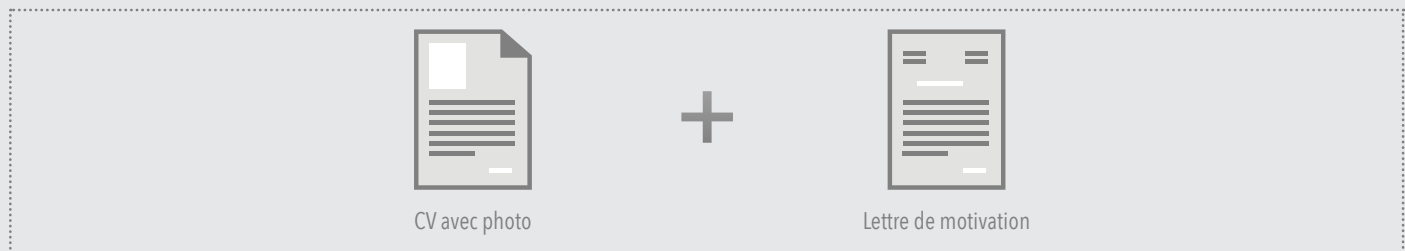
ADMISSION 2019

Game Data Analyst



1 AVANT VOTRE ENTREVUE

⚠ Votre dossier de candidature doit être transmis à l'école via **MY.ISART.COM** (votre espace personnel de candidature)



2 TESTS

🕒 30 MIN

ÉPREUVES ÉCRITES

Épreuve de maîtrise d'Excel

🕒 30 MIN MAX.

ENTREVUE

L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre motivation et votre potentiel de Game Data Analyst. Une partie des échanges se fera en anglais dans le but d'évaluer votre niveau (non noté).

3 RÉSULTATS DES ADMISSIONS 2019

Les résultats seront disponibles dans votre espace **my.isart.com** le 28 février 2019 à partir de 16h.

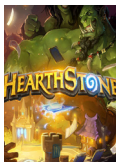


4 SE PRÉPARER

- ▶ Analysez différents jeux free-to-play pour mieux comprendre les différents leviers de monétisation
- ▶ Intéressez-vous à l'actualité pour améliorer votre culture générale sur les sujets d'actualité
- ▶ Lisez et regardez des ressources sur l'analyse des datas de jeux vidéo

L'équipe pédagogique vous propose une sélection de jeux vidéo, vidéos et articles. N'hésitez pas à vous en inspirer pour les travaux que vous présenterez dans votre portfolio et durant l'entrevue. Ces sujets pourront faire l'objet d'un échange avec le jury. Il n'est pas demandé d'acheter les jeux vidéo, mais de **se renseigner à leur sujet**.

JEUX VIDÉO



▼
Hearthstone
Blizzard Entertainment



▼
Clash Royale
Supercell



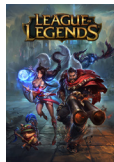
▼
Game of War
Machine Zone



▼
Star Wars :
Galaxy of Heroes
Electronic Arts

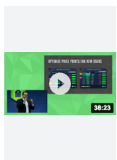


▼
Clash of Clans
Supercell

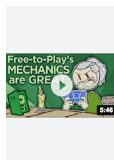


▼
League of Legends
Riot Games

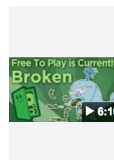
VIDÉOS



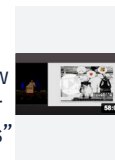
▼
"Monetize: the Seven
Deadly Sins of Game
Monetization"



▼
"Free-to-play's **MECHANICS**
are Great - The min-Game
Revolution"
Extra Credits
(youtube)



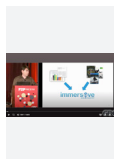
▼
"Free-to-play is
currently broken - How
high costs drive player
away from F2P Games"
Extra Credits
(youtube)



▼
"Designing journey"
Jenova Chen
GDC Vault
(youtube)



▼
"Metaphysics
of game design"
Will Wright
GDC Vault
(youtube)



▼
"Monetizing F2P without
«The Pinch»"
Scott Rigby
GDC Vault
(youtube)

ARTICLES [WWW.GAMASUTRA.COM]



▼
The Chemistry
of game design
Daniel Cook



▼
The Design of Free-to-play
Games / Part 1
Pascal Luban



▼
The Design of Free-to-play
Games / Part 2
Pascal Luban