

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 Programming

1 AVANT VOTRE ENTREVUE

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



CV avec photo



Lettre de motivation



Portfolio optionnel (projets de programmation)
▶ Programmes en C
▶ Programmes en C++ (pour l'entrée en 2^e année)

2 TESTS

🕒 2 H 00 / ÉPREUVES ÉCRITES PRÉPA

Vous passerez 2h d'épreuves écrites le matin :

Tests sur PC (fourni par l'école) : maths / logique / culture générale / culture jeu vidéo

Il est conseillé de réviser les notions de mathématiques de géométrie, algèbre et analyse (trigonométrie, vecteurs, produit scalaire, dérivée, tangente...).

🕒 4 H 00 / ÉPREUVES ÉCRITES 2^e ANNÉE

Vous passerez 4h d'épreuves écrites le matin :

Tests sur PC (fourni par l'école) : maths / anglais / programmation sur PC (C et C++)

Il est conseillé de réviser impérativement le C++, le C, les bases du rendu graphique (OpenGL ou DirectX) et les mathématiques (géométrie 2D/3D, algèbre, analyse).

🕒 30 MIN MAX. / ENTREVUE

L'entrevue se déroulera l'après-midi avec le jury et durera 30 minutes maximum.

L'objectif de l'entrevue est d'évaluer votre motivation et votre potentiel.

Une partie des échanges se fera en anglais dans le but d'évaluer votre niveau (non noté et non éliminatoire)

3 RÉSULTATS DES ADMISSIONS 2019

Les résultats seront disponibles dans votre espace **my.isart.com** le 28 février 2019 à partir de 16h.
L'admission à la Sandbox sera déterminée par vos résultats aux tests.





Partie concernant la Prépa Game Programming et la 2^e année

4 SE PRÉPARER

- ▶ Réviser le programme de Mathématiques du secondaire
- ▶ S'entraîner aux tests de type «tests de QI»
- ▶ Se tenir informé de l'actualité
- ▶ Réviser les règles de la grammaire anglaise et lire la presse vidéoludique anglo-saxonne

L'équipe pédagogique vous propose une sélection de logiciels, jeux et site web.
Ces sujets pourront faire l'objet de questions lors des épreuves écrites ou de l'entrevue.
Il n'est pas demandé d'acheter les jeux et les logiciels, mais de **se renseigner à leur sujet**.

LOGICIELS



▼ Unity 3D



▼ Unreal Engine 4

JEUX VIDÉO



▼ Fornite
Epic Games -
People Can Fly

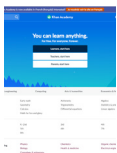


▼ God of War
Sony Interactive
Entertainment



▼ Spider Man
Sony Interactive
Entertainment

SITE WEB



▼ www.fr.khanacademy.org